

# PERANCANGAN *TRADING CARD GAME* WAYANG

## “WAYANG WARFARE”

Wing Yudha Adya Pratama      Alvanov Zpalanzani, ST, MM.

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

**Email:** kokuhane@gmail.com

**Kata Kunci :** *card game, ramayana, wayang*

---

### **Abstrak**

Permainan kartu berseri, atau lebih populer disebut *Trading Card Game*, adalah permainan yang sangat diminati, baik oleh anak-anak, remaja, bahkan kadang sampai orangtua. Indonesia telah menciptakan beberapa *Trading Card Game*. Namun, pengangkatan konten lokal dalam *Trading Card Game* buatan Indonesia masih sedikit, dan ini sangat disayangkan mengingat banyak budaya Indonesia yang diasumsikan akan hilang kalau tidak dilestarikan. Salah satu dari budaya ini adalah Wayang. Penulis mendapat ide dari ini untuk menciptakan *Trading Card Game* menggunakan Wayang sebagai sorotan utamanya. Tulisan ini mendeskripsikan perancangan *Trading Card Game* bertemakan Wayang bernama Wayang Warfare yang bertujuan untuk memperkenalkan wayang kepada masyarakat.

### **Abstract**

*Serial Card Games, or more often called Trading Card Game, is a widely reknowned and admired branch of gaming, be it by children, teenagers and adults alike. Even Indonesia has invented many Trading Card Games. Unfortunately, the 'local content' that has been brought into the games has been nothing but scarce, and considering Indonesia's many, many cultures, some of them are dying, this is indeed unfortunate. One of these cultures is Wayang. The writer of this journal got an idea of creating a Trading Card Game using Wayang as the primary object of exposure, one in many reasons is to immortalize the dying culture, and of course, to entertain and educate the players. This paper depicts the Wayang Warfare trading card game design process.*

---

## **1. Pendahuluan**

Permainan kartu adalah salah satu cabang dari banyak sekali cabang permainan yang terkenal dan mendunia. Permainan kartu telah mengalami banyak perkembangan dari berbagai aspek sejalan dengan zaman, mulai dari desain kartu, jenis kartu, sampai cara bermain kartu itu sendiri. Salah satu hasil perkembangan dari permainan kartu pada saman ini adalah *Trading Card Game*, atau lebih biasa disebut *TCG*. *TCG* adalah permainan kartu yang menggunakan kartu berseri, yang sangat populer sampai sekarang. *TCG* juga memiliki khalayak target pasar yang luas, mulai dari anak-anak sampai dewasa. Cara bermain yang berbeda-beda, desain yang menarik dan ragam ilustrasi dari *TCG* tersebut hanyalah sedikit dari banyak alasan permainan kartu ini memiliki banyak peminat.

Daya tarik terbesar dari *TCG* adalah kombinasi dari keinginan mengoleksi kartu-kartu yang unik dan permainan yang merangsang pengaturan strategi para pemain. Tiap *TCG* memiliki seperangkat peraturan dan ketentuan tersendiri, baik dari aturan bermain, tahapan bermain, sampai ke jenis-jenis kartu yang digunakan. Di Indonesia sekalipun, yang dapat dikatakan agak tertinggal di bidang perkembangan *trend dunia game*, *TCG* merupakan salah satu permainan yang memiliki banyak sekali peminat, baik dari kalangan anak-anak sekolah dasar sampai orang dewasa.

Namun, dari sekian banyaknya *TCG* yang marak beredar di Indonesia, *TCG* buatan Indonesia yang mengangkat konten budaya lokal masih belum ada. Mengingat banyaknya *TCG* yang beredar di Indonesia adalah *TCG* buatan negara asing, dan mereka sedikit banyak menggunakan budaya mereka untuk melakukan promosi (seperti *TCG Yu-Gi-Oh!* Yang sangat banyak memasukkan konten budaya negaranya, Jepang, dalam ilustrasi kartu-kartunya, seperti samurai, *Youkai* atau siluman dalam kepercayaan mereka, dewa-dewi mereka dan lainnya), Indonesia terbilang cukup tertinggal dalam bidang ini. Walaupun tujuan utama yang ada dalam setiap *TCG* adalah memberi hiburan kepada pemainnya. Akan tetapi, apabila ada kesempatan untuk mengenalkan sedikit budaya ke para pemain tanpa mengurangi unsur hiburan yang didapat oleh mereka, maka *TCG* tersebut memiliki nilai plus dibanding *TCG* yang tidak memiliki kesempatan tersebut.

Dalam upaya memasukkan konten budaya yang menjadi ciri khas kuat Indonesia, Wayang adalah salah satu produk budaya yang masuk dalam prioritas untuk meningkatkan kesadaran terhadap budaya. Ragam karakter yang unik, dan jalan cerita yang juga menarik membuat produk budaya ini terlihat menonjol. Dilihat dari segi tersebut, Wayang dinilai berpotensi kuat untuk menjadi produk budaya yang diperlukan dalam TCG buatan Indonesia. Oleh karena itu, penulis menilai bahwa TCG baru yang mengangkat produk budaya Wayang merupakan salah satu prioritas perancangan untuk mengangkat budaya tersebut sekaligus sebagai produk ekonomi.

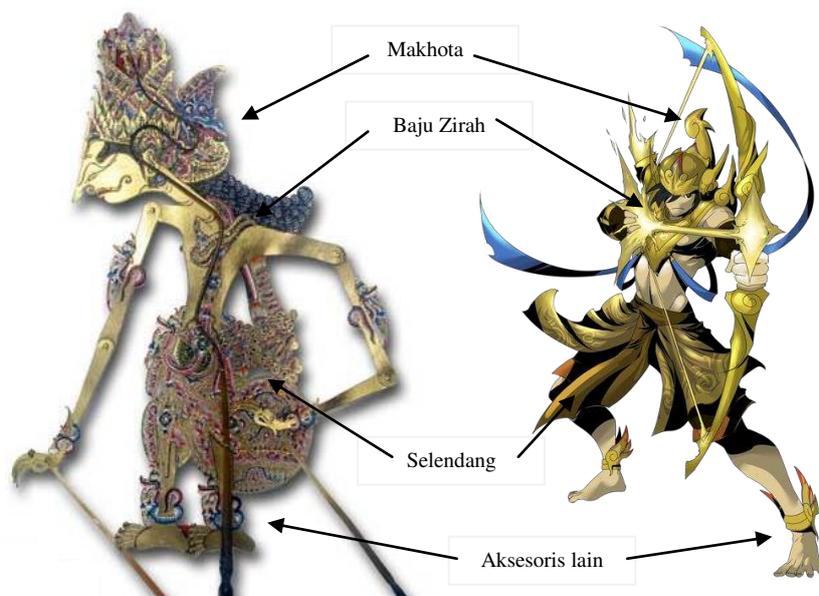
## 2. Proses Studi Kreatif

Penulis memperuntukkan TCG baru ini kepada anak-anak dan remaja, terutama dalam kalangan *gamer* dan penggemar TCG. Menurut hasil survei dan wawancara ke berbagai kalangan penggemar cabang permainan kartu ini, mulai dari anak-anak sampai mahasiswa, TCG yang paling sering dimainkan adalah *Yu-Gi-Oh!* dan *Magic: The Gathering*. Tiga dari lima responden level anak-anak, mengatakan mereka lebih menyukai TCG yang menggunakan media mesin untuk bermain, seperti *Animal Kaiser* dan *Hero of Robots*. Setelah melakukan survei mengenai desain kartu yang akan dibuat, dengan responden 18 orang *gamer*, telah dicapai hasil survei seperti berikut:

- Responden menyukai *gameplay* yang sederhana, tapi masih membutuhkan strategi.
- Desain yang menonjolkan tokoh dalam kartu lebih disukai gamer muda.
- Faktor ilustrasi yang bagus dan karakter yang ‘keren’ menambah nilai koleksi.
- 2 responden juga mengaku hanya mau bermain dengan kartu yang tokohnya terlihat ‘keren’.
- Semua teks dalam kartu harus bisa terbaca, tanpa membuat kartunya terlalu besar.

Konsep umum dari Tugas Akhir ini adalah pemecahan masalah berupa produk kartu TCG yang menggunakan karakter dan cerita dalam cerita *Wayang Ramayana*, bernama *Wayang Warfare*. Media *Trading Card Game* atau TCG dipilih mengingat *target audience* utama adalah anak-anak dan remaja penggemar game dan card game, khalayak yang perlu diedukasi mengenai budaya Wayang.

Berikut adalah contoh bagaimana penulis mengadaptasi bentuk wayang dari wayang kulit ke ilustrasi di sebelah kanannya. Bisa dilihat, penulis hanya mempertahankan bentuk visual yang cukup ‘distinktif’ seperti pemaduan warna emas dengan warna merah dan biru pada baju zirah Rama tersebut. Penulis melakukan pengadaptasian bentuk seperti ini berdasarkan alasan. Alasannya adalah, kemudahan anak-anak dan remaja (sebagai sasaran utama TCG *Wayang Warfare*) untuk menerima ilustrasi bergaya modern.



**Gambar 1.** Adaptasi visual wayang kulit ke ilustrasi bergaya modern.

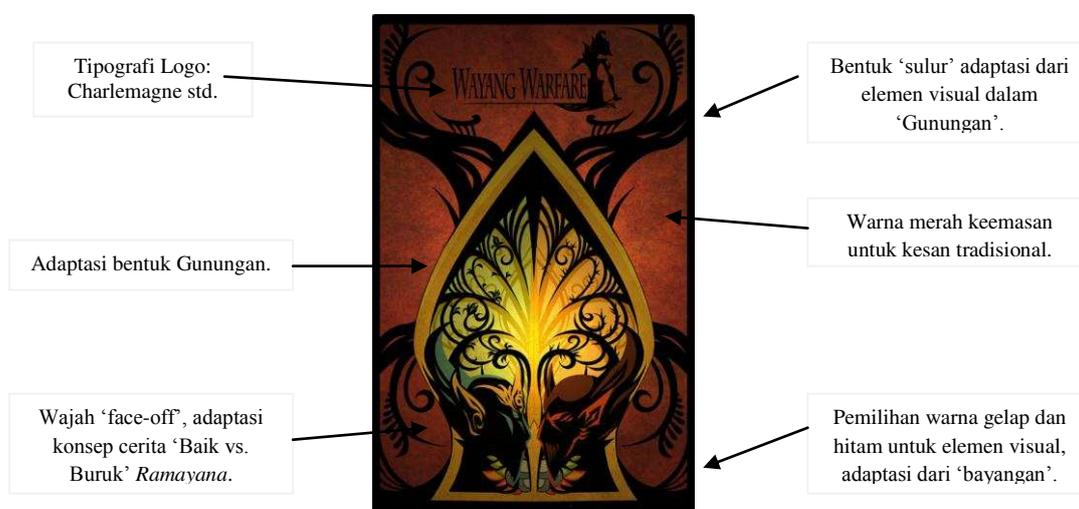


Gambar 2. Dari kiri ke kanan : Hero Card, Relic Card, Magic Card

Layout untuk masing-masing jenis kartu memiliki fokus yang sama, yaitu menekankan kepada ilustrasi kartu untuk menciptakan nilai koleksi yang besar. Berikut adalah layout untuk masing-masing jenis kartu, ukuran 6x9,42cm. Konsep desain layout kartu diatas memberi tempat sangat luas untuk menaruh ilustrasi yang menjadi poin sorotan utama, dan hanya memberi seperempat dari seluruh dimensi permukaan kartu untuk menaruh teks. Sulur-sulur organik berwarna hitam digunakan untuk memberi kesan ‘tradisional’ yang sarat bawaannya dengan budaya Wayang itu sendiri, juga diaplikasikan ke desain bagian belakang kartu.

Desain bagian belakang desain kartu untuk TCG Wayang Warfare mengambil konsep dari desain ‘Gunungan’ dan konsep cerita Wayang Ramayana. Penulis melakukan ini dengan mengaplikasikan visualisasi Gunungan ke dua objek yang tergambar di bagian belakang kartu, yaitu penggambaran Gunungan itu sendiri, dan sulur-sulur organik. Visualisasi objek Gunungan digunakan untuk menambah kesan ‘Wayang’ kepada kartu-kartunya, dan sulur-sulur organik adalah ekstensi dari penggambaran bentuk-bentuk organik di dalam Gunungan.

Visualisasi dari cerita Wayang Ramayana digambarkan dengan perbedaan sisi kiri dan kanan yang tergambar di dalam gambar Gunungan di bagian belakang kartu. Mengingat cerita dalam kisah Ramayana hampir selalu berputar di konfil antara kubu yang baik dan kubu yang jahat, penulis memutuskan untuk mengadaptasi sisi cerita tersebut dengan konsep awal “serupa tapi tak sama”, yang ditunjukkan oleh dua wajah dan dua sisi sulur organik di bagian kiri dan kanan Gunungan yang memiliki bentuk dasar yang sama, namun bila dilihat sedikit lebih dekat, perbedaan antara keduanya akan terlihat jelas.



Gambar 3. Desain bagian belakang kartu.



**Gambar 4.** Desain Logo.

Tidak seperti logo TCG pada umumnya, yang biasanya hampir selalu dipenuhi oleh satu sampai enam warna berbeda, logo pada TCG Wayang Warfare hanya menggunakan satu warna, yaitu hitam. Mengapa? Penulis melakukan adaptasi dari pertunjukan Wayang yang menggunakan bayangan-bayangan boneka Wayang yang digerakkan oleh dalang daripada boneka wayang itu sendiri. Tidak adanya perbedaan warna dalam bayangan yang terpampang dalam pertunjukan Wayang mendasari pembuatan logo satu warna yang dilakukan penulis

Produk yang akan diproduksi adalah kartu berseri yang akan dicetak di kertas Art Paper 260gr dengan laminasi Doff panas. Media ini dipilih dengan mempertimbangkan batas waktu, jumlah pekerja dan studi banding dengan produk serupa, seperti *Trading Card Game* asal Indonesia bernama *Vandaria Wars*.

### 3. Hasil Studi dan Pembahasan

Secara keseluruhan, baik desain kartu maupun gaya ilustratif yang diterapkan ke semua elemen visual dalam kartu-kartu TCG *Wayang Warfare* sudah cocok dengan apa yang dicari oleh khalayak sasaran atau *target audience*. Dalam hasil studi ini akan dibahas lebih lanjut mengenai jenis-jenis kartu yang ada dalam TCG *Wayang Warfare* secara lebih detail, juga elemen-elemen komplementer yang mendukung TCG ini baik secara visual maupun dalam permainan itu sendiri. Pembahasan akan dimulai dengan menjelaskan jenis-jenis kartu yang ada dalam TCG *Wayang Warfare*.

#### 1. *Hero Card*

*Hero Card* adalah kartu yang berisi karakter-karakter yang muncul dalam cerita Wayang; untuk rilis pertama ini, karakter-karakter dari kisah Ramayana. Warna dasar dari *Hero Card* adalah coklat keemasan. *Hero Card* adalah kartu paling vital dalam permainan Wayang Warfare, dimana fungsi kartu ini adalah sebagai karakter yang digunakan oleh pemain untuk bertarung dengan *Hero Card* pemain lawan. Tidak mungkin membangun deck tanpa keberadaan *Hero Card*. *Hero Card* memiliki tiga statistik vital yang penting untuk diperhitungkan, yaitu HP (*Health Points*), ATK (*Attack Points*) dan DEF (*Defense Points*).

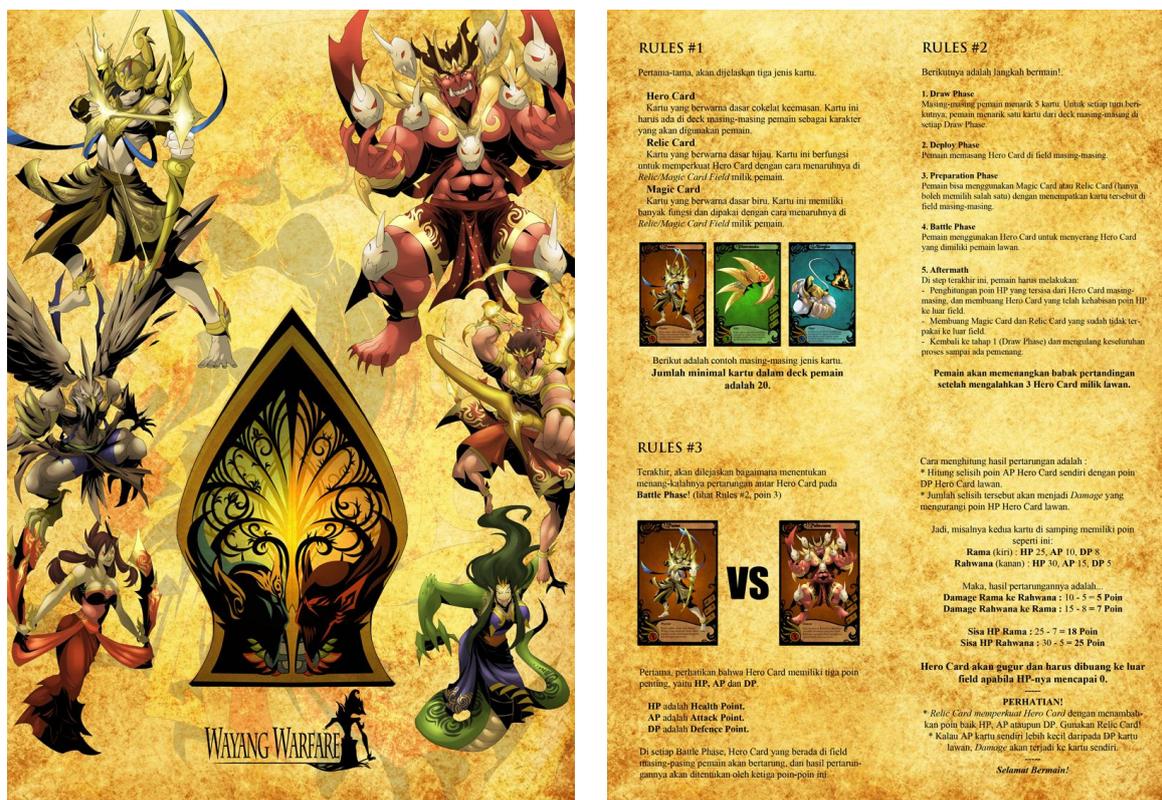
#### 2. *Relic Card*

*Relic Card* adalah kartu berwarna hijau yang berisi artefak, pusaka dan senjata yang muncul dalam cerita Wayang; untuk rilis pertama ini, artefak-artefak dari kisah Ramayana. *Relic Card* bisa digunakan pemain untuk memperkuat *Hero Card* yang mereka gunakan, dan tidak mungkin menggunakan *Relic Card* tanpa adanya *Hero Card* di field permainan milik sendiri. *Relic Card* juga memiliki statistik penting yang sama dengan yang dimiliki *Hero Card*, yaitu HP, ATK dan DEF, namun dengan simbol + (plus) atau - (minus), yang menandakan perubahan statistik dalam *Hero Card* yang terjadi dari penggunaan *Relic Card*.

### 3. Magic Card

*Magic Card* adalah kartu yang berisi fenomena dan kesaktian/ajian yang muncul dalam cerita Wayang; untuk rilis pertama ini, fenomena dan ajian dari kisah *Ramayana*. *Magic Card* digunakan pemain untuk mendatangkan berbagai efek ke dalam permainan; efek-efek dalam *Magic Card* sangat bervariasi. Pemain bisa menggunakan *Magic Card* tanpa kehadiran *Hero Card* atau *Relic Card* di field, namun ada beberapa *Magic Card* yang membutuhkan keberadaan kartu-kartu lain.

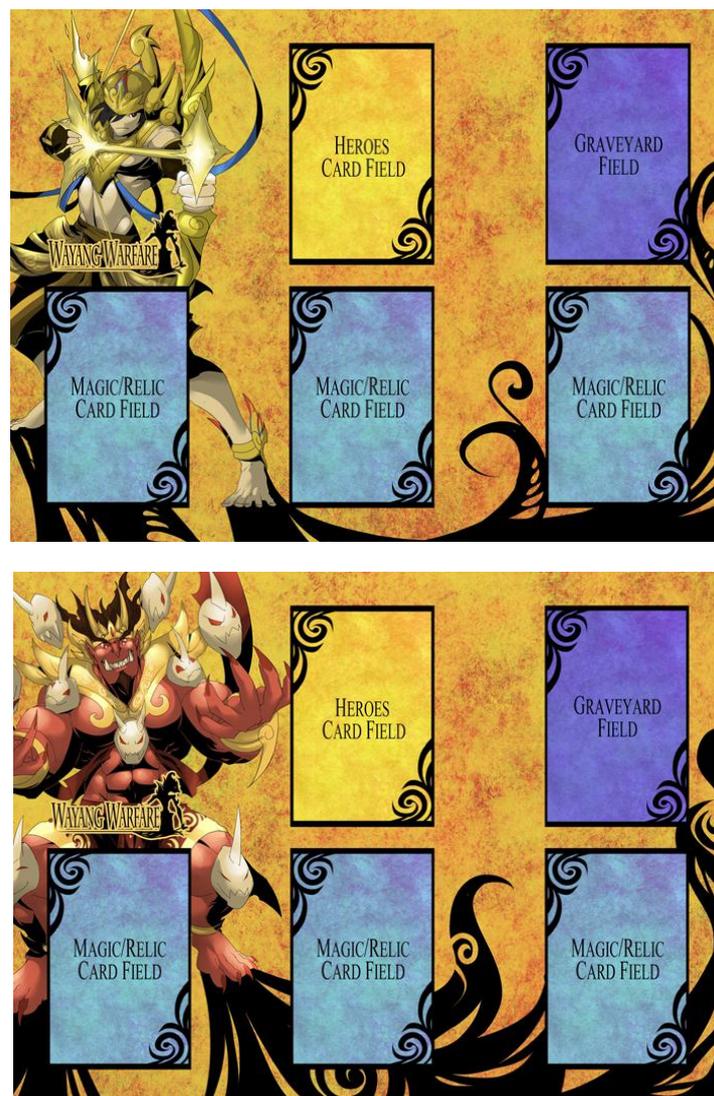
Berikutnya akan dijelaskan mengenai satu produk komplementer dari keseluruhan TCG *Wayang Warfare*, yaitu *Rule Sheet* atau lembar peraturan. *Rule Sheet* atau lembar berisi peraturan-peraturan TCG *Wayang Warfare* dibuat sebagai media informasi permainan dan media promosi. Fungsi *Rule Sheet* sebagai media informasi permainan dijalankan oleh halaman ini, yang berisi *step by step* dan poin-poin penting yang perlu diperhatikan ketika memainkan TCG *Wayang Warfare*. *Rule Sheet* ini ditempatkan dalam satu pak pembelian TCG *Wayang Warfare*, dan juga sebagai *flyer* di *counter-counter* tempat penjualan TCG ini. Di sisi sebaliknya, *Rule Sheet* ini juga bisa berfungsi sebagai poster atau pin-up. Hal ini dimaksudkan agar *Rule Sheet* juga memiliki nilai kolektif dan tidak dibiarkan begitu saja setelah selesai dibaca.



Gambar 5. Desain *Rule Sheet* atau Lembar Peraturan

Satu produk komplementer terakhir yang akan ditunjukkan adalah *Playing Mat*. *Playing Mat* adalah tempat untuk bermain digunakan pemain untuk menaruh kartu-kartu miliknya di *field* waktu bermain. *Field* pada *Playing Mat* dibagi menjadi 3, yaitu *Heroes Card Field* untuk menaruh *Hero Card*, *Magic/Relic Card Field* untuk menaruh kartu *Magic* atau *Relic*, dan *Graveyard Field*, untuk menaruh kartu yang sudah tidak terpakai atau gugur. Masing-masing *field* dibedakan dengan warna dan teks untuk memudahkan pemain. Unsur dekoratif ‘Bayangan’ dalam *Playing Mat* ini digunakan sebagai elemen visual komplementer yang dicocokkan dengan ilustrasi karakter yang ada.

Berikut adalah contoh desain alternatif yang menunjukkan Rama dan Rahwana, dua karakter utama dalam cerita *Wayang Ramayana*. Karakter diposisikan di bagian kiri atas dimana ada tempat yang cukup kosong, dan dibawah kaki mereka, digambar bayangan yang membentuk elemen-elemen visual yang sesuai dengan karakteristik mereka. Sifat Rama yang ‘baik’ digambarkan dengan bayangan yang halus dan bersulur, sedangkan sifat Rahwana yang ‘jahat’ digambarkan dengan bayangan yang membentuk gambar lidah api.



Gambar 8. Desain untuk *Playing Mat*

#### 4. Penutup / Kesimpulan

Setelah melakukan survei, studi proses kreatif dan pengerjaan penuh Tugas Akhir, penulis mencapai kesimpulan untuk menjawab masalah yang dipaparkan di awal, yaitu TCG seperti apa yang harus dibuat untuk memberi wawasan tentang wayang sambil sekaligus tetap memberi hiburan bagi para pemainnya.

Jawabannya adalah produk *Trading Card Game* atau TCG yang menggunakan karakter dan cerita dalam cerita Wayang, bernama *Wayang Warfare*. Media *Trading Card Game* atau TCG dipilih mengingat *target audience* utama adalah anak-anak dan remaja penggemar game dan card game, khalayak yang perlu diedukasi mengenai budaya Wayang.

Fokus utama dari TCG *Wayang Warfare* adalah menyediakan seri kartu yang cukup menarik untuk membuat calon pemain ingin mengoleksi kartu dan mengetahui cerita dibalik karakter-karakter Wayang yang tercetak di atas kartu, dan juga menyediakan permainan ala TCG yang cukup sederhana namun menghibur.

#### Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing, Alvanov Zpalanzani, ST, MM.

#### Daftar Pustaka

- Guritno, Pandam., dkk. *Lordly Shades : Wayang Purwa Indonesia*. 1989. PT Jayakarta Agung Offset, Jakarta. Indonesia
- Team DKV ITB. *The Pocket Explorer of Ramayana*. 2010. Indonesia
- Anonim. 2011. <http://wayang.wordpress.com>. Diunduh pada tanggal 3 Maret 2012 – 20 Mei 2012.
- Paguyuban Pecinta Wayang. <http://wayangprabu.com>. Diunduh pada tanggal 3 Mei 2012.
- Santri Bonang. <http://jagadwayang.wordpress.com>. Diunduh pada tanggal 21 Maret 2012.
- Anonim. <http://www.wopc.co.uk/history>. Diunduh pada tanggal 20 Maret 2012.