

Perancangan Visual Kartu Remi Untuk Memperkenalkan Keanekaragaman Prajurit Tradisional Indonesia

Hendy Julian Tjakra¹, Arief Agung Suwasno², Daniel Kurniawan Salomoon³

^{1,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain

Universitas Kristen Petra, Surabaya.

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Email: hendyjt@hotmail.com

Abstrak

Perancangan Visual Kartu Remi Untuk Memperkenalkan Keanekaragaman Prajurit Tradisional Indonesia

Perancangan karya tugas akhir ini bertujuan memperkenalkan keanekaragaman prajurit tradisional Indonesia melalui media kartu remi. Karena keragaman prajurit tradisional belum banyak terekspos dibandingkan budaya Indonesia yang lainnya. Media yang dipilih adalah kartu remi karena kartu remi sudah dikenal secara umum oleh masyarakat luas. Kartu remi ini dibuat dengan visual yang menarik untuk menarik minat target audience.

Kata Kunci:

Prajurit Tradisional, Kartu Remi, dan Keanekaragaman Budaya Indonesia.

Abstract

Visual Design of Playing Cards To Introduce Traditional Indonesian Soldiers Diversity

The design of this thesis work aims at introducing diversity through the medium of traditional Indonesian soldiers playing cards. Because of the diversity of traditional warriors have many Indonesian cultures exposed than others. The selected media is playing cards for playing cards are generally known by the public. This made playing cards with attractive visuals to attract the target audience.

Keywords:

Traditional warriors, Playing Cards, and Cultural Diversity in Indonesia.

Pendahuluan

Indonesia adalah negara yang kaya akan kekayaan alam dan memiliki beranekaragam budaya. Mulai dari beragam suku bangsa, tempat wisata, kuliner, tarian daerah, cerita daerah, dan masih

banyak lagi. Tidak hanya beranekaragam adat dan budaya, Indonesia juga telah memiliki banyak media untuk mempromosikan dan melestarikan setiap budaya yang ada Indonesia. Mulai dari media film, lagu, acara TV, fotografi, komik, ilustrasi, iklan dan masih banyak lagi. Tapi dari sekian banyak media

yang ada belum ada yang berhasil mempromosikan prajurit tradisional daerah di Indonesia. Padahal prajurit di Indonesia juga beranekaragam dan memiliki khas di masing-masing daerah di Indonesia. Salah satunya adalah prajurit suku Dayak, yang memiliki khas menggunakan bulu-bulu dan senjata khasnya yaitu sumpit. Ada juga Prajurit Sasak, Prajurit Maluku, Prajurit Bali, dll. Ada juga prajurit Keraton Kesultanan Yogyakarta, seperti Prajurit Jogokaryo, Prajurit Nyutro, Prajurit Dhaheng, dan masih banyak lagi. Oleh sebab itu penulis mengangkat topik prajurit tradisional Indonesia sebagai tujuan perancangan.

Bagi sebagian sebagian besar orang terutama remaja dan pemuda, belajar tentang sesuatu yang bersifat tradisional adalah sesuatu yang kurang menyenangkan dan membosankan. Menurut Gagne (Majid, 2008:69) menyatakan bahwa fase dalam kegiatan membelajarkan adalah sebagai berikut: fase motivasi, fase menaruh perhatian, fase pengolahan, fase umpan balik. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan haruslah menarik. Salah satu media yang cocok untuk memperkenalkan prajurit tradisional Indonesia adalah dengan menggunakan media Kartu Permainan.

Kartu Permainan atau yang lebih dikenal dengan Kartu remi adalah salah satu permainan yang paling dikenal dan dimainkan hampir oleh semua orang di seluruh penjuru dunia, termasuk di Indonesia. Tidak hanya sebagai media permainan, Kartu Permainan juga sering kali digunakan sebagai benda koleksi ataupun cinderamata. Sehingga tidak hanya sebagai alat bermain, kartu Remi juga dapat dijadikan sebagai ajang promosi wisata dan kebudayaan daerah Indonesia.

Metode Penelitian

Dalam tugas akhir Perancangan Buku Panduan Beternak dan Berbisnis Leopard Gecko ini peneliti menggunakan beberapa metode perancangan diantaranya sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah metode Deskriptif Kualitatif. Melalui metode ini data yang diambil bukan berupa angka dan jumlah, namun berupa kata, kalimat, informasi, gambar yang kemudian dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan yang dapat digunakan sebagai acuan perancangan. Proses pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode diantaranya :

Data Primer

Data Primer diperoleh melalui studi terhadap objek, yaitu setiap prajurit tradisional daerah di Indonesia.

Data Sekunder

Data sekunder diperoleh berdasarkan kartu remi dan berbagai tampilan visual kartu remi yang sudah ada sebagai refensi.

Metode Analisis Data

Metode Analisis Data menggunakan SWOT. Melalui metode SWOT akan dilihat kelebihan dan kekurangan kartu Remi sebagai media pengenalan Prajurit tradisional indonesia.

Konsep Perancangan

Desain kartu remi yang dibuat berdasarkan pada sosok prajurit Indonesia. Mulai dari senjata, kostum, gaya bertarung, dll. Menggunakan pendekatan ilustrasi.

Analisis Data

Kartu Remi

Kartu permainan (bahasa Inggris: playing cards), atau lebih dikenal dengan kartu remi, adalah sekumpulan kartu seukuran kepalan tangan yang digunakan untuk permainan kartu. Kartu ini sering juga digunakan untuk hal-hal lain, seperti sulap, enkripsi, permainan papan, dan pembuatan rumah kartu. Kata "remi" itu sendiri sebenarnya adalah nama salah satu permainan kartu.

Permainan kartu memiliki sangat banyak jenis permainan. Setiap negara, bahkan wilayah suatu negara, memiliki jenis permainannya sendiri. Di Indonesia, akrab dengan istilah permainan "41", "capsa", "cangkul", dsb. Namun, yang populer di banyak Negara misalnya poker, canasta, blackjack, casino, solitaire, bridge, dengan jumlah pemain yang berbeda-beda.

Satu pak kartu remi dibagi menjadi 4 suit atau jenis kartu, yaitu sekop (spade), hati (heart), keriting (club) dan wajik (diamond). Setiap suit terdiri dari 13 kartu, terdiri dari As, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, sembilan, sepuluh, Jack, Queen, King. Sehingga jumlah dari keempat suit adalah 52 kartu. Biasanya ditambah dengan 2 kartu joker, masing-masing berwarna hitam dan merah.

Ada banyak pendapat tentang asal usul kartu permainan ini. Ada yang berpendapat bahwa kartu permainan berasal dari evolusi dari sejenis permainan catur dari timur tengah. Namun diduga kuat kartu permainan ini berasal dari Cina. Kartu permainan muai berkembang selama zaman dinasti Tang (618-907 M). Dan saat pemerintahan dinasti Ming, kartu dengan figur manusia mulai dipakai. Kemudian kartu permainan menyebar keseluruh Asia, termasuk pemerintahan Islam, Mamluk di Mesir pada abad ke-14. Dari sana mulai digunakan 52 kartu, 10 kartu mewakili angka satu sampai sepuluh. Lalu King, Deputy King, dan Thani na'ib (setingkat dibawah deputy). Kerajaan Islam pernah menaklukan Eropa, sehingga kartu permainan ikut menyebar. Prancis yang pertama membagi kartu menjadi sekop, hati, wajik dan keriting. Dan terus berkembang hingga menjadi seperti kartu remi yang kita kenal sekarang.

Prajurit Tradisional Indonesia

Indonesia memang dikenal sebagai negara yang memiliki keanekaragaman budaya, salah satunya adalah keanekaragaman Prajurit Tradisional. Kebanyakan prajurit tradisional Indonesia dibedakan dari pakaian yang mereka kenakan. Seperti prajurit Dayak yang dikenali dengan pakaian terbuka, dengan aksoris kepala berupa bulu-bulu panjang. Atau prajurit Dhaeng terkenal dengan seragam putih-putih dan bendera putih dengan segidelapan berwarna merah ditengahnya.

Selain pakaian, hal yang tidak kalah penting adalah senjata tradisional. Seperti sumpit milik pasukan Dayak yang terkenal dengan racunnya yang mematikan, juga dilengkapi lonjo(tombak) dan telawang(perisai). Di Aceh digunakan Rencong, belati khas aceh berbentuk L. Ada juga perisai Awe, digunakan prajurit Aceh saat perang melawan belanda dalam perang Aceh.

Selain pakaian dan senjata, pakaian tradisional Indonesia juga memiliki filosofi dan falsafah yang terkandung didalamnya. Misalnya tradisi prajurit Bali, Puputan. Puputan adalah tindakan perlawan bersenjata habis-habisan sampai mati demi kehormatan tanah air. Istilah puput berasal dari bahasa bali yang berarti putus/habis/mati. Ada juga falsafah prajurit kraton "Watak Ksatriya" yang dilandasi *Sajawi, Greget, Sengguh, Ora Mingkuh*. *Sajawi* berarti harus selalu ingat kepada Tuhan Yang Maha Esa. *Greget* berarti seluruh aktivitas dan hidup harus disalurkan melalui jalan Allah SWT. *Sengguh* berarti harus bangga karena ditakdirkan sebagai makhluk paling sempurna. *Ora Mingkuh* berarti selalu percaya Tuhan Yang Maha Adil meskipun banyak kesukaran dalam hidup.

Pembahasan

Tujuan Kreatif

Dengan Menggunakan Kartu Remi sebagai media interaktif diharapkan para remaja dan pemuda di Indonesia akan tertarik dengan budaya Indonesia yang beranekaragam. Dengan dibuatnya Kartu Remi dengan visual Prajurit Tradisional Indonesia juga diharapkan dapat memberi pengetahuan dan wawasan masyarakat tentang Prajurit Tradisional Indonesia.

Strategi Kreatif

Media yang digunakan untuk mengenalkan Prajurit Tradisional Indonesia adalah dengan media Kartu Remi. Kartu Remi dipilih karena para remaja dan pemuda akan lebih tertarik untuk menerima informasi dan pengetahuan daripada harus menggunakan media buku pelajaran atau sejenisnya yang bisa dibilang membosankan. Kartu remi juga sudah dikenal banyak oleh masyarakat, sehingga lebih mudah untuk diterima dan diminati.

Melalui media Kartu Remi bervisual Prajurit Tradisional Indonesia akan ditampilkan untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang keanekaragaman dan ke 'khas' an masing-masing prajurit tradisional yang berasal dari seluruh Indonesia. Tiap lembar kartu akan mewakili satu prajurit tradisional sehingga para pemain dapat langsung mengetahui visual masing-masing prajurit.

Karakteristik Target Perancangan

Karakteristik target audience untuk Kartu Remi dengan visual Prajurit Tradisional Indonesia ini adalah:

a. Geografis

Seluruh masyarakat menengah ke atas, khususnya remaja, pemuda, dewasa. Serta masyarakat luar negri dalam mendukung pariwisata.

b. Demografis

Kota-kota besar di Indonesia, namun tidak menutup kemungkinan untuk masyarakat mancanegara.

c. Psikografis

- Gaya Hidup :

Mengikuti perkembangan zaman dan hiburan, mencari hal-hal yang menghibur, tertarik dengan hal-hal yang baru dan unik, suka berkumpul dengan teman-teman, menggemari hal-hal berbau etnik dan kekayaan budaya.

- Kepribadian :

Membutuhkan hiburan, suka dengan hal-hal yang baru, menyukai hal-hal berbau etnik dan budaya.

Konsep

Kartu Remi dengan visual Prajurit Tradisional Indonesia ini akan dibuat pada masing-masing kartu mewakili satu Prajurit Tradisional. Berarti akan ada 52 prajurit ditambah 2 kartu joker, sehingga total adalah 54 prajurit. Sepuluh kartu, yaitu kartu as, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, sembilan, sepuluh, akan mewakili Prajurit Tradisional. Sedangkan untuk kartu *Jack, Queen* dan *King* akan mewakili Tokoh Pahlawan Indonesia. Sehingga total akan ada 40 (empat puluh) kartu Prajurit Tradisional Indonesia dan 12 (dua belas) kartu Tokoh Pahlawan Indonesia.

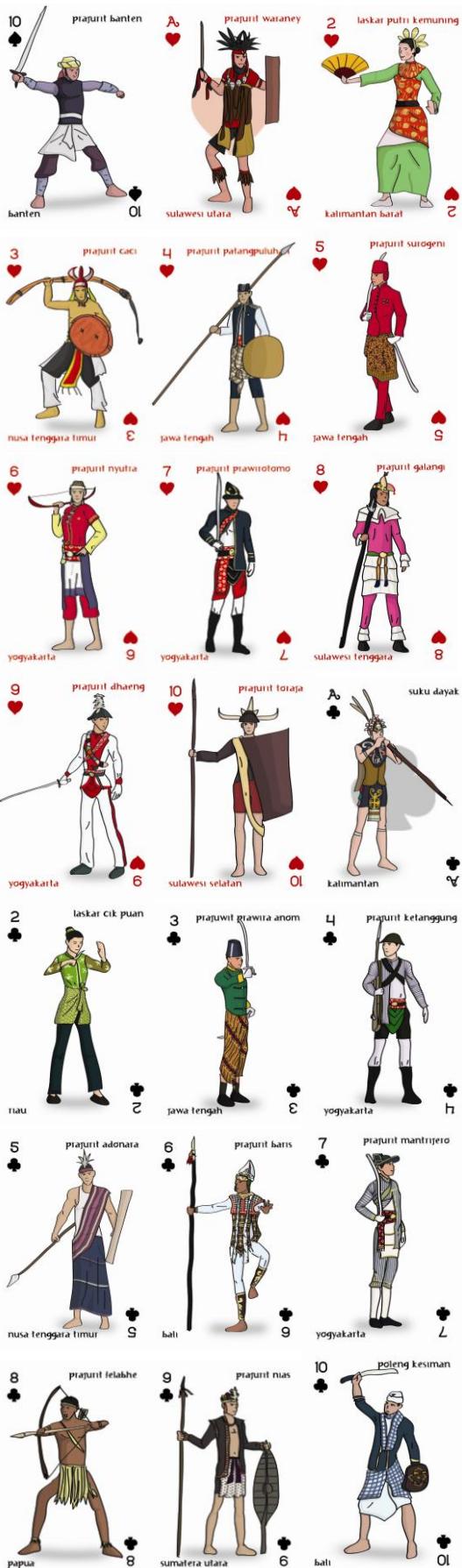
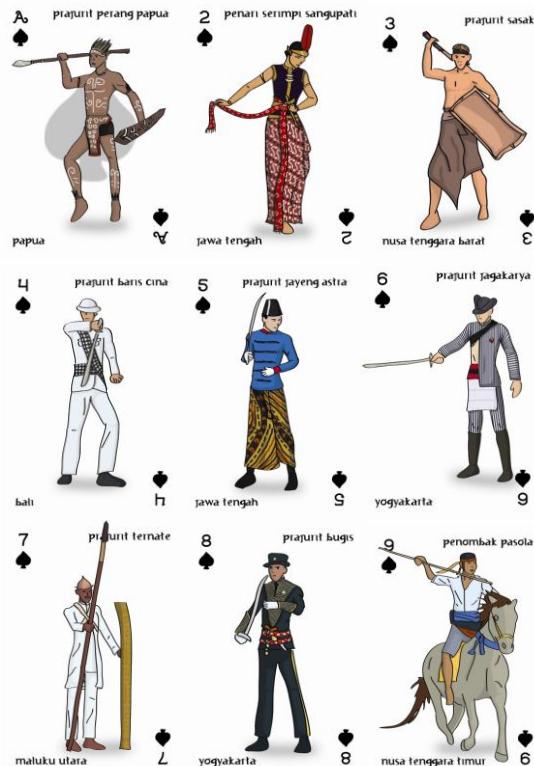
Pembagian kartu prajurit pada kartu remi dilakukan secara acak dan merata. Misalnya 5 prajurit Keraton Surakarta, tidak akan berada dalam kelompok kartu sekop saja, tapi akan dibagi dalam 4 *suit* kartu remi, yaitu sekop, hati, keriting, wajik. Sehingga Prajurit dari setiap daerah tercampur ke dalam masing-masing *suit*. Demikian juga untuk angka dibagi dengan acak, sehingga tidak ada urutan tertentu. Kecuali beberapa prajurit yang merepresentasikan angka tertentu, seperti prajurit

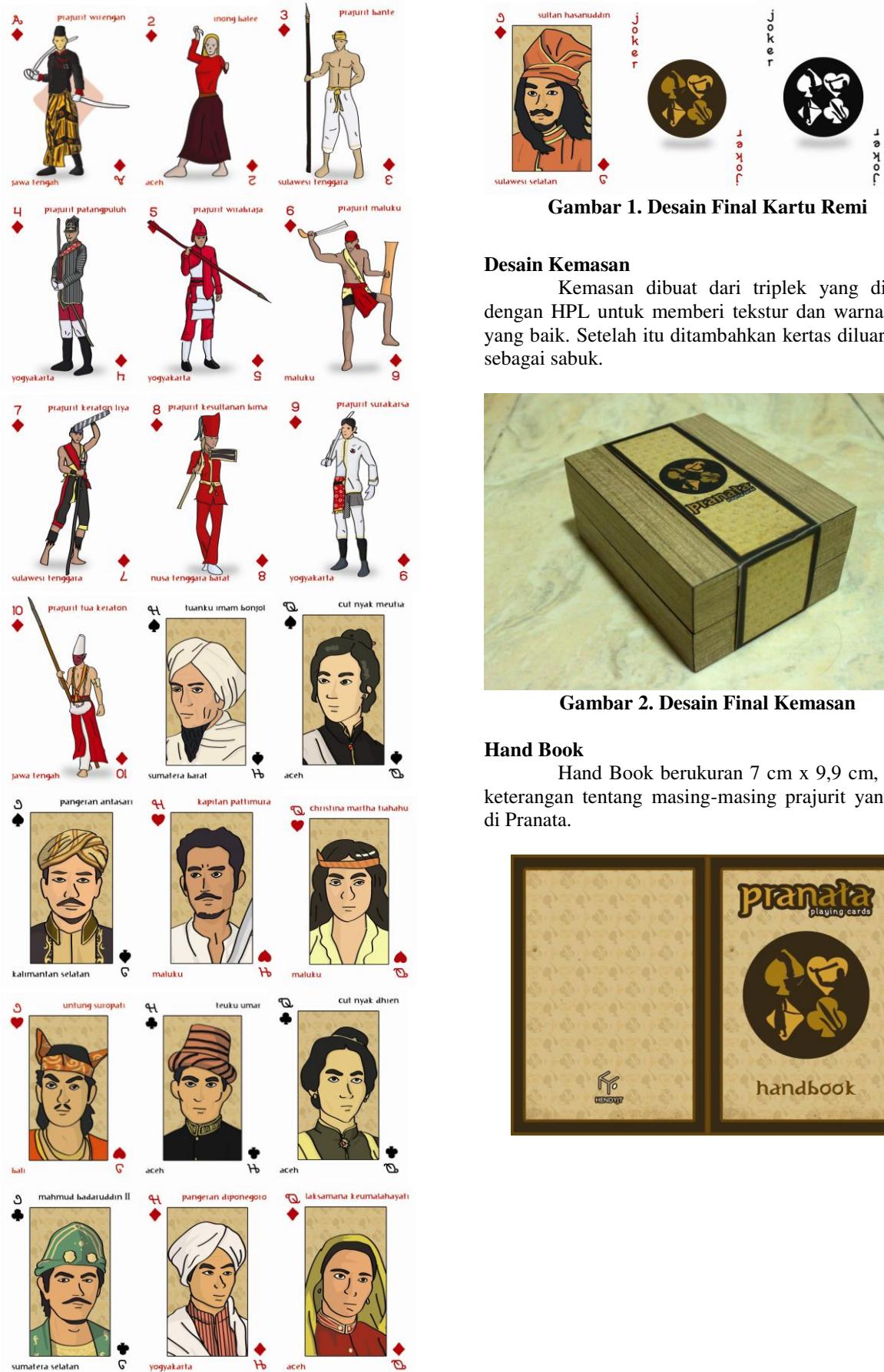
Patangpuluhan yang dalam bahasa Indonesia dapat berarti empatpuluhan akan menempati kartu empat. Sedangkan untuk kartu Tokoh Pahlawan Indonesia akan dibagi masing-masing *suit* berdasarkan pada masing-masing daerah para pahlawan.

Visual prajurit menggunakan ilustrasi, sehingga dapat menyerupai dan mewakili tampilan secara umum prajurit tradisional Indonesia. Desain Layout kartu juga didesain dengan minimalis untuk mengikuti gaya desain modern. Sehingga melalui ilustrasi dan desain layout kartu yang minimalis kartu dapat terlihat ekslusif.

Desain Kartu Remi

Final desain kartu dibuat simpel namun tetap dengan detail dari prajurit. Untuk kartu pahlawan digunakan frame dan background berupa *pattern* dari logo Pranata. Sedangkan kartu Joker dipakai logo Pranata.





Gambar 1. Desain Final Kartu Remi

Desain Kemasan

Kemasan dibuat dari triplek yang dilapisi dengan HPL untuk memberi tekstur dan warna kayu yang baik. Setelah itu ditambahkan kertas diluar kayu sebagai sabuk.



Gambar 2. Desain Final Kemasan

Hand Book

Hand Book berukuran 7 cm x 9,9 cm, berisi keterangan tentang masing-masing prajurit yang ada di Pranata.





Gambar 3. Desain Handbook

Standing Character

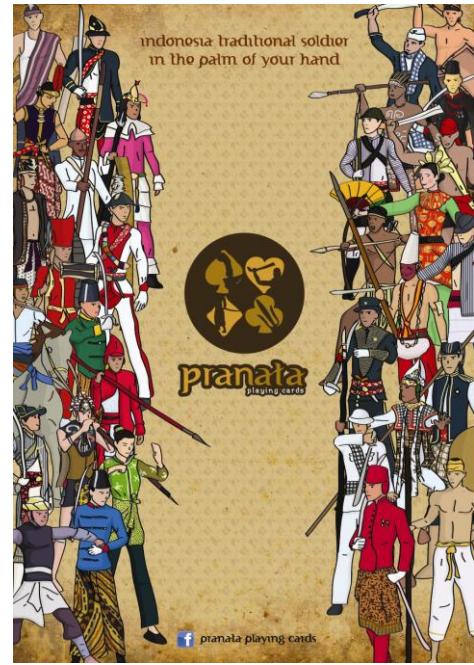
Desain *Standing Character* menggunakan gambar salah satu prajurit tradisional yang ada dalam Pranata. Ukuran menggunakan skala asli, sehingga tingginya kurang lebih mencapai 1,8 meter.



Gambar 4. Desain Standing Character

Poster

Poster Promosi dibuat dengan menyertakan hampir seluruh ilustrasi para prajurit tradisional, sehingga terlihat menarik. Masih dengan latar dan suasana dengan desain lainnya, sehingga mewujudkan satu kesatuan yang sama sebagai ciri khas Pranata.



Gambar 5. Desain Poster

Facebook

Desain untuk Page Facebook digunakan cover yang menarik dan dengan desain yang tidak beda jauh dengan posternya.



Gambar 6. Desain Facebook

Web Banner

Web banner dilayout dengan menggunakan beberapa prajurit. Sama seperti poster dan facebook, digunakan desain dan nuansa tradisional yang kental disertai ilustrasi yang menarik.



Gambar 7. Web Banner

Kesimpulan

Perancangan tugas akhir ini memiliki nilai edukasi untuk memperkenalkan keanekaragaman prajurit tradisional Indonesia. Oleh karena itu melalui

karya tugas akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi target perancangan. Selain itu, perancangan ini juga bertujuan sebagai sumber refrensi bagi yang membutuhkan.

Dalam perancangan ini diperlukan data yang akurat, terutama data tentang masing-masing karakteristik prajurit tradisional. Sehingga data tersebut dapat menjadi acuan bagi hasil visual dalam menggambarkan masing-masing prajurit. Mulai dari pakaian, senjata bahkan karakteristik prajurit.

Diakui bahwa Perancangan Visual kartu remi ini terdapat banyak kekurangan baik dalam data, konsep maupun hasil visual. Oleh itu diharapkan adanya masukan dari pembaca sekalian berupa saran atau kritik yang membangun demi kesempurnaan karya-karya yang akan datang.

Kamus Besar Bahasa Indonesia ed. 4th. Jakarta: BalaiPustaka, 2011
anonim. 2013. *Kartu Remi*.
http://id.wikipedia.org/wiki/Kartu_remi. 12 maret 2013

Ucapan Terima Kasih

Setelah proses yang panjang akhirnya karya perancangan tugas akhir ini dapat diselesaikan. Banyak sekali pihak yang terlibat dan membantu dalam pembuatan karya tugas akhir ini.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan, antara lain:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya.
2. Drs. Arief Agung S., M.Sn. dan Daniel Kurniawan Salomon, S.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran.
3. Keluarga tersayang yang telah memberi dukungan moral dan material.
4. Johan Christian, Stevanus Chandra, Jaka Winata, Juan Margono, Andrew Giovanni, dan teman-teman lainnya atas segala macam bantuan dan dukungannya.
5. Pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang telah membantu baik langsung ataupun tidak langsung.

Akhir kata penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pembaca yang telah meluangkan waktu untuk membaca.

Daftar Pustaka

Majid, Abdul. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja

Poesponegoro, Marwati Djoened. (2008). *Sejarah nasional Indonesia: Nusantara di abad ke-18 dan ke-19*. Jakarta: Balai Pustaka.

Suwito, Yuwono Sri. (2009). *Prajurit Kraton Yogyakarta: filosofi dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya*. Yogyakarta : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta.