

Perancangan Permainan Kartu Sebagai Media Pengenalan Tokoh Pewayangan Dengan Basis Kisah Ramayana

Ting Sebastian¹, Margana², Anang Tri Wahyudi³

1. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
2. Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia, Yogyakarta
Email: tinxsebastian@gmail.com

Abstrak

Ramayana adalah salah satu kisah pewayangan yang berasal dari India, namun sudah tersebar ke dunia internasional dan masuk ke Indonesia juga. Di Indonesia, kisah ini tidak jarang dibawakan dalam pementasan wayang. Namun, di zaman sekarang, kesenian wayang bersama kisah-kisahannya sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Maka dari itu diperlukan sebuah usaha untuk membangkitkan kembali rasa kecintaan masyarakat Indonesia terhadap kesenian wayang melalui perancangan yang dibuat ini. Target dari perancangan permainan kartu Ramayana ini adalah anak-anak berusia 9-15 tahun, di mana pada rentang usia tersebut manusia akan cepat dalam menerima informasi baru dan lebih cepat untuk mengingatnya, ditambah lagi pada usia tersebut anak-anak masih suka bermain. Perancangan ini dibuat berdasar pada salah satu bagian dari kisah Ramayana. Visualisasi dari setiap karakter pada kartu nantinya diharapkan dapat memberikan informasi yang cukup untuk anak-anak.

Kata kunci: media, pengenalan, tokoh pewayangan, Ramayana.

Abstract

Title: Design of Card Game As Introductive Media Of Puppet's Character With Ramayana Tale Background.

Ramayana is one of the puppet's stories which originates from India but has spread to other countries in the world, included Indonesia. In Indonesia, story of Ramayan is used in many puppet's performance. However, nowadays the art of puppet with all its stories are left by the Indonesian people. Therefore, this design is exactly needed to regrow Indonesian's love with puppet's art. Ramayana game card is designed for 9-15 years old children, because in this age, they can receive and memorize many new information faster, and also children love playing. This game card is based of one of Ramayana's chapters. By visualize the characters simply in every cards, the expectation is children can get enough information about Ramayana's characters.

Keywords: media, introductive, puppet's character, Ramayana.

Pendahuluan

Kesenian wayang kulit merupakan sebuah kesenian di mana diceritakan kisah-kisah kuno dengan menggunakan alat bantu boneka pipih. Cara yang hampir sama dapat dijumpai di negara-negara tetangga seperti di China (wayang Potehi) dan di Jepang (Bunraku). Namun wayang Indonesia memiliki keunikannya tersendiri, yaitu boneka

pipihnya yang dihasilkan melalui kerajinan tangan tatah sungging. Keunikan ini tidak terlahir begitu saja, butuh proses akulturasi yang panjang untuk menemukan keunikan tersebut. Banyak sekali kisah-kisah kuno yang sering dimainkan di pertunjukkan wayang, seperti kisah Mahabarata, perang Bharatayudha, kisah Hanoman Kobong, kisah kelahiran Gatutkaca, kisah Ramayana dan masih banyak lagi yang lainnya. Setiap cerita memiliki tokohnya sendiri-sendiri, misalnya kisah Mahabarata

dengan kisah Ramayana memiliki tokoh-tokoh yang berbeda meskipun ada beberapa yang masih berhubungan, misalnya salah satu tokoh penting dalam cerita Mahabarata adalah Arjuna, di dalam kisah Ramayana juga ada Arjuna namun tidak menjadi tokoh utama.

Sebenarnya, tidak hanya pertunjukannya yang bisa dinikmati oleh mata masyarakat, namun banyak nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam setiap cerita pewayangan. Banyak pelajaran yang dapat diambil dari setiap kisahnya, dari nilai-nilai norma, adat, pelajaran sopan santun, berbagai macam karakteristik orang dan sebagainya. Maka dari itu, keberadaan cerita-cerita pewayangan ini sangatlah penting dan berguna untuk kehidupan kita, khususnya untuk perkembangan seseorang menuju arah yang lebih baik.

Namun, seiring berjalannya waktu dan berkembangnya zaman, kesenian wayang sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Teknologi yang sudah semakin maju dan modern membuat wayang terlihat sangat kuno di mata orang-orang masa kini. Semakin banyak bermunculan tokoh-tokoh superhero dari luar negeri juga semakin membenamkan keberadaan wayang di kalangan anak-anak. Anak-anak zaman sekarang lebih mengenal yang namanya Iron Man daripada Gatutkaca, mereka lebih mengenal The Avengers daripada Punakawan. Jika hal ini dibiarkan terus menerus, maka bukan tidak mungkin kesenian wayang kulit Indonesia semakin tenggelam dan lenyap dimakan oleh zaman.

Maka dari itu, perancangan ini dibuat untuk menumbuhkan kembali kecintaan masyarakat Indonesia terhadap wayang, khususnya untuk kalangan anak-anak karena karena jika ingin menumbuhkan kecintaan pada sesuatu lebih efektif apabila dilakukan sejak usia dini. Apalagi usia anak-anak SD maupun SMP merupakan masa perkembangan yang bagus untuk membangun serta menemukan jati diri mereka. Pada usia tersebut pula anak-anak lebih cepat menyerap dan mempelajari sesuatu.

Untuk menarik minat anak-anak agar mau mengenal kembali tokoh-tokoh pewayangan serta kisahnya dibutuhkan media yang tepat dan menarik bagi mereka, salah satunya adalah permainan kartu. Permainan kartu merupakan salah satu permainan yang digemari oleh anak-anak. Dengan aturan permainan yang sederhana namun berpenampilan menarik akan menumbuhkan minat anak-anak untuk memahami dan memainkannya. Adapun media-media pendukung seperti kaos, pin, gantungan kunci, stiker dan lain-lain akan dibuat untuk lebih menarik perhatian anak-anak. Terinspirasi dari kisah Ramayana, sebuah kisah yang kerap kali diangkat dalam beberapa pagelaran pewayangan yang di dalamnya mengandung nilai-nilai kehidupan yang cukup tinggi dan memiliki cerita yang menarik, maka dipilihlah kisah Ramayana ini untuk menjadi basis permainan kartu yang dirancang. Apabila mereka

sudah menyukai permainannya, secara otomatis mereka juga akan mencintai permainan tersebut. Dengan modal cinta inilah anak-anak akan tertarik untuk mempelajari dan memahami seni pewayangan lebih lanjut.

Metode dan Tinjauan Teori

Dalam tugas akhir Perancangan Permainan Kartu Sebagai Media Pengenalan Tokoh Pewayangan Dengan Basis Kisah Ramayana penulis menggunakan beberapa metode perancangan sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

Data yang dibutuhkan dalam Perancangan Permainan Kartu Sebagai Media Pengenalan Tokoh Pewayangan Dengan Basis Kisah Ramayana ini adalah data primer dan sekunder. Data primer yaitu data yang didapat secara khusus dikumpulkan untuk membantu proses perancangan. Data sekunder adalah kumpulan data verbal yang dikumpulkan secara khusus untuk mendapatkan data verbal yang akurat untuk membantu proses perancangan buku, sehingga didapat hasil yang akurat dan benar adanya. Proses pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode diantaranya:

- a. Wawancara
Metode wawancara dilakukan terhadap beberapa guru jurusan pedalangan di salah satu SMK di Surabaya, di mana beliau-beliau ini dianggap sebagai sumber yang memahami betul tentang bagaimana cerita pewayangan Ramayana beserta karakter-karakter yang terlibat di dalamnya. Di samping itu, wawancara dilakukan agar mendapatkan informasi tentang keahlian-keahlian dari setiap karakter yang dapat menunjang proses pembuatan permainan kartu nantinya.
- b. Kepustakaan
Metode kepustakaan ini dipakai untuk mencari data-data tentang cerita pewayangan Ramayana dan yang lebih penting dapat mendapatkan informasi tentang tokoh-tokoh siapa saja yang terlibat di dalamnya beserta atribut-atribut yang dikenakan oleh setiap karakter.
- c. Internet
Metode ini dilakukan dengan penelitian terhadap data yang ada lewat jaringan internet. Data tersebut biasanya berupa artikel atau komentar-komentar seseorang. Internet dipakai jika di dalamnya terdapat data-data yang dapat mendukung perancangan permainan kartu ini, tetapi dengan sumber yang jelas dan terpercaya serta memiliki fakta-fakta yang relevan.
- d. Dokumentasi Data
Suatu metode pengumpulan data-data/dokumen-dokumen berupa buku-buku,

surat-surat penting, gambar, foto, dan lain-lain yang dapat dijadikan bahan penelitian.

Metode Analisa Data

Data yang dibutuhkan dalam Perancangan Buku Metode analisis data yang digunakan adalah metode kualitatif dengan unit analisis SWOT dengan penjelasan sebagai berikut:

STRONG to OPPORTUNITIES

- a. Belum pernah ada yang membuat permainan kartu dengan basis kisah Ramayana.
- b. Anak-anak di zaman sekarang membutuhkan sebuah media permainan yang tidak terlalu rumit dan bisa dimainkan bersama teman-temannya.

WEAKNESS to OPPORTUNITIES

- a. Aturan bermain yang cukup panjang sulit dipahami hanya dalam sekali percobaan permainan.

STRONG to THREATS

- a. Kartu-kartu dari Permainan Kartu Ramayana memiliki desain yang mampu bersaing dengan permainan kartu sejenis yang lain, namun gaya desain kartun diharapkan lebih mampu menarik minat anak-anak.

WEAKNESS to THREATS

- a. Dalam mengatasi kelemahan serit menghadapi ancaman dari luar, disusun beberapa perbaikan dalam sistem permainan kartu agar dapat dimodifikasi sedemikian rupa sehingga lebih sederhana dan lebih mudah dipahami.

Teori

Jean Piaget, yang meninjau perkembangan kognitif manusia, menganggap bahwa bermain bukan hanya menunjukkan perkembangan kognitif anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognitif itu sendiri. Pada saat bermain, anak tidak mempelajari sesuatu yang baru, namun mereka belajar mempraktikkan dan mengkonsolidasikan sesuatu yang baru mereka peroleh.

Begitu pula dengan Let Vygotsky yang meyakini bahwa kegiatan bermain memiliki peranan langsung terhadap perkembangan kognitif seorang anak. Pada mulanya anak tidak dapat berpikir secara abstrak karena bagi mereka makna dan objek berbaur menjadi satu. Akibatnya, anak tidak dapat berpikir tentang suatu objek tanpa melihat objek sesungguhnya. Bermain merupakan *self-help control*, bermain juga akan memajukan *Zone of Proximal Development (ZPD)* anak, membantu mereka mencapai tingkatan yang lebih tinggi dalam mengfungsikan kemampuannya sehingga mencapai tahap yang potensial.

Jerome Bruner memberikan penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana dalam pengembangan kreativitas dan fleksibilitas anak. bermain dapat

mengembangkan fleksibilitas karena banyaknya pilihan perilaku bagi si anak. Selanjutnya, bermain memungkinkan anak untuk bereksplorasi terhadap berbagai kemungkinan yang ada karena dalam situasi bermain anak merasa terlindung dari ancaman hukuman orang dewasa. ("Psikologi Perkembangan Bermain Pada Anak", screen 6)

Berikut beberapa manfaat dari bermain :

- a. Manfaat bermain dalam perkembangan kognitif
Aspek kognitif berhubungan erat dengan daya ingat, daya tangkap dan kemampuan untuk memahami suatu informasi
- b. Manfaat bermain dalam perkembangan bahasa
Menurut Vygotsky (Owens, 1996), bahasa merupakan suatu faktor penting untuk dikuasai oleh manusia karena perkembangan intelektual seorang anak dipengaruhi oleh bahasa.
- c. Manfaat bermain dalam perkembangan sosial
Bersosialisasi diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk dapat berbaur dengan orang lain, menyesuaikan diri dengan kegiatan dan kebiasaan kelompok serta dengan berbagai macam orang yang memiliki karakteristik unik.
- d. Manfaat bermain dalam perkembangan emosi dan kepribadian
Melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan-ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang harus mereka hadapi sehari-hari.

Permainan kartu adalah permainan tua yang telah ada sejak ribuan tahun yang lalu dan masih tetap bertahan sampai sekarang. Permainan kartu menggunakan media utama berupa kartu seukuran tangan. Permainan kartu diduga kuat berawal dari China. Selama jaman Dinasty Tang (618 - 907 M) permainan ini mulai berkembang. Kemudian saat pemerintahan Dinasty Ming, kartu memiliki gambar figur manusia mulai dipakai. Selain menjadi leluhur kartu remi, permainan kartu ini juga menjadi leluhur permainan kartu lainnya seperti domino dan mahjong. Permainan kartu lalu menyebar ke seluruh Asia, termasuk diadopsi oleh pemerintahan Islam, Mamluk di Mesir di abad ke-14. Saat itu Mamluk yang mulai memakai kartu sejumlah 52. 10 kartu diwakili angka 1-10, lalu King atau malik, kemudian na'ib malik atau Deputy King, dan thani na'ib (setingkat di bawah Deputy). Karena kerajaan Islam pernah menaklukkan Eropa, maka permainan kartu pun ikut menyebar. Perancis yang mula-mula membagi kartu menjadi sekop (spade), hati (heart), wajik (diamond), dan keriting (club).

Secara umum permainan kartu dibagi menjadi dua kategori permainan yaitu: permainan kartu yang tidak dapat dikoleksi (*Non-collection card game*) dan permainan kartu yang dapat dikoleksi (*Collection*

card game). *Non-collection card game*, maksudnya adalah Permainan kartu jenis ini tidak memungkinkan para pemainnya untuk menyusun tumpukan kartu dengan koleksi kartunya sendiri sesuai apa yang diinginkan. Satu set *deck* dalam permainan kartu jenis ini adalah aturan baku yang tidak bisa ditambahkan maupun dikurangi tanpa ada peraturan yang mendasarinya. Satu tumpukan kartu tersebut dapat dimainkan oleh satu atau dua atau bahkan lebih secara bersama-sama. Sedangkan *collection card game* merupakan jenis permainan kartu yang kartu-kartunya dijual secara terpisah. Para pemain dapat mengatur *deck* mereka masing-masing sesuai keinginan mereka sendiri.

Tentunya dalam sebuah permainan kartu, media kartu itu sendiri menjadi bagian yang sangat penting keberadaannya. Namun di dalam beberapa jenis permainan kartu terdapat elemen-elemen tambahan untuk menunjang jalannya sebuah permainan.

Contoh saja jenis permainan kartu Magic: The Gathering. Dalam permainan kartu ini, terdapat elemen tambahan berupa sebuah dadu bersisi 20 yang berguna untuk menunjukkan sisa life point (angka yang menunjukkan kekuatan pemain, jika angka itu habis maka pemain itu dinyatakan kalah).

Kemudian contoh permainan lain yang menggunakan elemen tambahan adalah permainan Yu-Gi-Oh serta Pet War. Kedua permainan ini memiliki elemen tambahan yang sama, yaitu berupa playmat atau pada Pet War disebut "Pet Line". Elemen ini berupa sebuah kertas yang dibentangkan untuk dijadikan alas permainan kartu tersebut serta menjadi panduan dalam pembagian wilayah permainan.

Namun, elemen-elemen ini tidak mutlak harus ada saat melakukan permainan tersebut. Maksudnya adalah tanpa keberadaan elemen tambahan ini pun permainan kartu tetap dapat dijalankan sesuai basis peraturannya.

Banyak sumber yang menjelaskan berbagai versi munculnya wayang. Beberapa menyebutkan wayang berasal dari India, Thailand dan tentunya Indonesia, khususnya Jawa. Namun berdasarkan keputusan UNESCO (*United Nation Educational, Scientific, and Cultural Organization*) tahun 2003, wayang ditetapkan menjadi warisan budaya dunia asli dari Indonesia. Hal ini menunjukkan kebudayaan wayang Indonesia mendapatkan apresiasi tinggi di mata internasional.

Kemunculan wayang sangat erat dengan kepercayaan masyarakat Jawa sebelum masuknya agama-agama besar (Hindu, Budha, Islam) ke Indonesia. Saat itu wayang digunakan sebagai media 'penghubung' manusia dengan roh-roh nenek moyang yang dipercaya masih ada disekeliling mereka. Mereka

percaya, ketika melakukan ritual-ritual tertentu, arwah nenek moyang masuk ke dalam wayang sehingga mereka bisa berkomunikasi dengan arwah-arwah nenek moyang mereka. dan hal ini erat hubungannya dengan kepercayaan animisme masyarakat saat itu.

Ramayana merupakan salah satu kisah pewayangan yang bercerita tentang perjuangan sang Rama untuk membebaskan Dewi Sinta yang diculik oleh Rahwana serta menceritakan tentang kisah romansa percintaan mereka berdua. Di dalam kisah Ramayana yang diangkat ini, terdapat banyak *chapter* di mana isi dari setiap *chapter* saling berkaitan, di antaranya Sinta Obong, Sugriwa Subali – para prajurit kera dan lain sebagainya. Tokoh yang terlibat dalam kisah Ramayana inipun cukup banyak, ada Rama, Leksmana, Dewi Sinta, Rahwana, Anoman dan masih banyak lagi.

Ramawijaya dikenal pula dengan nama Ramayana, Ramaragawa, Ramacandra, Ramabadra, Ramadewa dan Raguputra. Ia merupakan putra tunggal Prabu Dasarata, raja negara Ayodya dengan permaisuri Dewi Kusalya. Ramawijaya memiliki empat saudara seayah lain ibu, masing-masing bernama Leksmana, Barata, Strugna serta Dewi Kawakwa. Rama adalah titisan Dewa Wisnu yang bertugas menciptakan kesejahteraan dunia. Ia berjuang bersama adiknya, Leksmana. Rama menikah dengan Dewi Sinta, titisan Bathan Sri Widowati, putri Prabu Janaka raja negara Mantiti. Dari perkawinan tersebut, ia memperoleh dua orang putra, masing-masing bernama Lawa dan Kusya.

Rama berkedudukan sebagai putra mahkota Ayodya. Tapi ia gagal naik tahta karena Prabu Dasarata terpaksa memenuhi tuntutan Dewi Kekayi yang menghendaki Barata sebagai raja Ayodya. Rama bahkan harus meninggalkan Ayodya, menjalani pengasingan selama 13 tahun. Berbagai *dharma* satria telah dilaksanakan oleh Ramawijaya. Ia telah mengalahkan dan menyadarkan Ramaparasu yang salah menjalankan dharma. Rama juga membunuh Resi Subali, putra Resi Gotamadari dari pertapaan Grastina karena bersikap angkara murka.terakhir Rama berhasil membunuh Prabu Dasamuka, raja Alengka yang bukan saja menculik Dewi Sinta, tetapi juga telah berbuat angkara murka dan menimbulkan berbagai kesengsaraan umat Ancapada.

Setelah berakhirnya perang Alengka dan 13 tahun hidup dalam pengasingan, Rama kembali ke negara Ayodya. Ia naik tahta negara Ayodya, menggantikan Prabu Barata yang mengundurkan diri. Ramawijaya meninggal dalam usia lanjut dan jenazahnya dimakamkan di gunung Kutarunggu.

Dalam proses pembuatan permainan kartu ini, salah satu chapter di aman Ramawijaya bersama bala tentaranya menyereang Negara Alengka untuk

membebaskan Dewi Sinta diangkat sebagai jalan cerita dalam permainan kartu ini.

Konsep Perancangan

Kartu-kartu didesain dengan menggunakan teknik visual ilustrasi dengan gaya kartun karena anak-anak menyukai karakter-karakter yang lucu. Pengerjaan dilakukan secara manual untuk awalnya, kemudian dilakukan editing dengan proses digital. Untuk bahasa, bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak di seluruh Indonesia.

Pembahasan

Tujuan Kreatif

Selama ini, kesenian wayang dianggap sudah ketinggalan zaman oleh sebagian masyarakat. Untuk itu, permainan kartu ini dibuat dengan desain yang berbeda agar dapat kembali menarik minat anak-anak untuk mengenal dunia pewayangan. Selain itu, dengan memainkan permainan kartu ini, diharapkan anak-anak dapat mengambil nilai-nilai kebaikan dari setiap tokoh pewayangan yang dihadirkan dalam permainan kartu ini.

Strategi Kreatif

Permainan kartu dipilih sebagai media pengenalan karena permainan kartu merupakan salah satu bentuk permainan yang digemari oleh anak-anak. Masih sedikit sekali permainan kartu hasil karya bangsa sendiri yang bertema sejarah maupun pelajaran tertentu. Melalui permainan kartu ini diharapkan anak-anak mampu menyerap pengetahuan baru mengenai karakter-karakter wayang dalam kisah Ramayana sambil bermain. Selain itu, gambar-gambar serta teks pada kartu juga diharapkan dapat membantu anak-anak dalam mengingat karakter-karakter yang tertera di setiap kartunya.

Topik dan Tema Permainan Kartu

Pokok pembahasan dari permainan kartu ini adalah pewayangan, khususnya cerita pewayangan Ramayana. Maksud dan tujuan dari permainan kartu ini adalah agar anak-anak Indonesia mau mengenal kembali tokoh-tokoh serta cerita pewayangan yang ada. Dengan desain yang lucu diharapkan dapat menarik minat anak-anak dalam memainkan permainan kartu ini. Jika anak-anak senang terhadap permainan kartu ini, maka dengan sendirinya akan timbul rasa ingin tahu terhadap versi asli dari kisah Ramayana itu sendiri.

Tokoh-tokoh dalam permainan kartu ini dibuat berdasar pada karakteristik setiap tokoh Ramayana dalam cerita sebenarnya. Ada yang berwujud manusia, ada yang berwujud raksasa dan ada yang berwujud kera. Kartu-kartu *skill* juga dibuat berdasar

pada keahlian mereka masing-masing sesuai cerita aslinya. Sesuai cerita “Anoman Obong”, Hanoman adalah kera putih yang berjasa dalam membakar negara Alengka dengan mengandalkan kelincihannya. Sisi lincah inilah yang diangkat menjadi dasar *skill-skill* yang dimiliki Hanoman dalam permainan. Begitu pula dengan karakter Rahwana. Dalam cerita, Rahwana berwujud raksasa yang penuh dengan angkara murka, maka *skill* Rahwana dalam permainan berdasar pada kekuatan dan kemarahan. Selain itu rahwana memiliki ilmu sakti untuk hidup kembali, keahlian ini juga dijadikan salah satu *skill* Rahwana dalam permainan.

Untuk melengkapi suasana permainan, aturan bermain dibuat mengikuti salah satu *chapter* kisah Ramayana, sehingga dalam permainan, pemain dibagi menjadi 2 kubu, yaitu kubu Rama dan kubu Rahwana. Dalam *chapter* tersebut diceritakan bahwa Ramawijaya bersama bala tentaranya berusaha untuk menyerang negara Alengka sekaligus menyelamatkan Dewi Sinta yang telah diculik oleh Rahwan selama 13 tahun. Dalam proses penyerangan ini, Ramawijaya dibantu oleh adik kandungnya, Lesmana, kemudian dibantu juga oleh Hanoman (seekor kera putih) dan dibantu juga oleh Subali. Bantuan dari Subali datang sebagai tanda terima kasih kepada Ramawijaya atas jasanya dalam menyelesaikan permasalahan antara Subali dan Sugriwa.

Karakteristik Target Perancangan

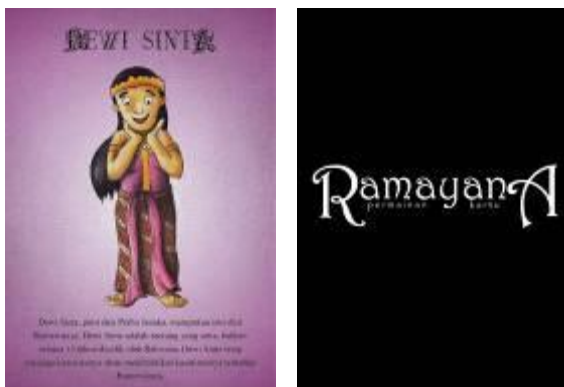
Target audience adalah khalayak atau sasaran yang berpotensi berhadapan langsung dengan media.

Target audience dari perancangan ini ialah :

- a. Usia : 9-15 tahun
- b. Jenis kelamin : Pria dan wanita
- c. Aktivitas : Sekolah
- d. Wilayah : Indonesia
- e. Pendidikan : SD, SMP
- f. Kelas sosial : Menengah ke atas (SES A)
- g. Psikografis : anak-anak berusia 9-15 tahun yang suka bermain untuk mengisi waktu senggang mereka. Selain itu perancangan ini ditujukan untuk anak-anak yang suka berkumpul bersama teman-temannya. Dan yang tidak kalah penting adalah mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta mau mempelajari hal-hal yang sifatnya baru bagi mereka.
- h. Behavioral : Anak-anak berusia 9-15 tahun yang sudah mulai meninggalkan hal-hal yang bersifat konvensional dan kuno seperti wayang. Selain itu tentu saja anak-anak yang suka bermain, khususnya permainan kartu.

Format Desain

Kartu-kartu ini dibuat dengan bentuk persegi panjang berukuran 8,5 x 6 cm. Dalam satu set kartu terdapat 97 buah kartu yang terbagi dalam 3 bagian, yaitu kartu *lakon*, kartu *ksatria* dan kartu *aksi*. Terdapat pula selembarnya peraturan permainan dan semua itu dibungkus dengan sebuah *packaging* berukuran 12,5 x 9 x 2,2 cm. Konten bahasa menggunakan Bahasa Indonesia. Selain kartu dan *packaging*, terdapat juga selembarnya peraturan permainan, lembar peraturan ini berukuran 8 x 22 cm yang dilipat menjadi menjadi berukuran 8 x 11 cm. Untuk media-media pendukung, digunakan kaos, gantungan kunci, magnet kulkas, payung lipat, buku tulis, tumbler dan *puzzle*. Untuk kaos dapat dibuat dalam berbagai ukuran, untuk gantungan kunci dan magnet kulkas dibuat dalam bentuk lingkaran dengan diameter 5,5 cm. Gantungan kunci dan magnet kulkas ini dibuat dalam 7 desain berbeda, menyesuaikan banyaknya tokoh yang ada di dalam permainan. Kemudian untuk buku tulis didesain berbentuk persegi panjang berukuran 25 x 17,5 cm. Buku tulis dibuat dalam 5 varian, yaitu Dewi Sinta, Rahwana, Rama, Hanoman dan Subali-Sugriwa. Untuk media *puzzle*, *puzzle* dibuat dalam ukuran A4.



Gambar 1. Contoh salah satu kartu tampak depan (kiri) dan tampak belakang (kanan).

Konsep

Konsep dari permainan kartu ini adalah pengenalan tokoh-tokoh pewayangan dalam kisah Ramayana, jadi melalui permainan kartu ini, diharapkan para pemain dapat mendapatkan informasi siapa saja yang terlibat dalam kisah Ramayana beserta bagaimana karakteristik dari setiap tokoh tersebut.

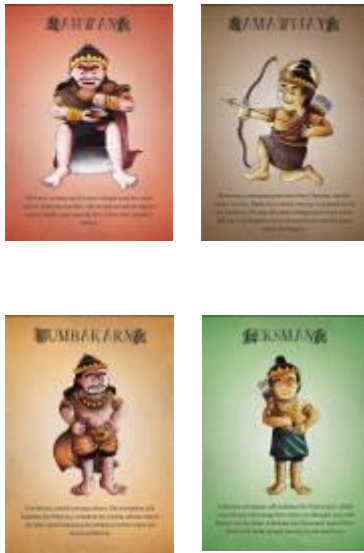
Isi yang ditampilkan di dalam setiap kartu ini adalah gambar karakter beserta informasi terkait tokoh-tokoh Ramayana. Informasi yang diberikannya berupa pengenalan singkat setiap tokoh dan *skill-skill* yang dimiliki oleh setiap tokoh. Selain itu terdapat juga selembarnya peraturan permainan yang berisi tentang bagaimana cara memainkan permainan kartu ini. Sebagian aturan permainan disesuaikan dengan

salah satu *chapter* dari kisah Ramayana, di mana Rama bersama bala tentaranya berusaha untuk menyelamatkan Dewi Sinta dari Negara Alengka yang dipimpin oleh Rahwana.



Gambar 2. Lembar peraturan permainan "Permainan Kartu Ramayana".

Permainan kartu ini ditujukan untuk anak-anak berusia 9-15 tahun, maka dari itu warna-warna yang digunakan dalam pembuatan kartu-kartu ini adalah warna yang *colorful*, sehingga dapat menimbulkan kesan yang tidak membosankan di mata anak-anak sehingga mereka tidak merasa bosan dengan permainan kartu ini. Tipografi dalam kartu-kartu yang dibuat terdiri dari 3 macam *typeface*, di mana setiap *typeface* memiliki tingkat keterbacaan yang cukup bagi anak-anak. Gaya desain kartun serta karikatur dipilih untuk menyempurnakan kartu-kartu ini. Gaya desain ini dipilih karena karakter-karakter kartun yang bersifat lucu dan *fun* akan lebih menarik perhatian anak-anak daripada karakter-karakter yang bersifat realis.



Gambar 3. Salah satu bagian dari satu set kartu “Permainan Kartu Ramayana”, yaitu kartu *lakon*.

Penataan dan peletakan akan bersifat fleksibel dan menyesuaikan antara visual dengan teks sehingga tidak monoton dan kaku. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik anak-anak yang lincah dan fleksibel sehingga belum terpatok pada suatu peraturan yang paten.

Dalam perihal ilustrasi karakter dalam permainan kartu ini, ilustrasi menggunakan gaya kartun serta karikatur sehingga dapat menimbulkan kesan fun yang dapat menarik minat anak-anak untuk memainkannya. Selain itu setiap karakter dalam permainan kartu ini memiliki pose yang berbeda-beda, warna yang diberikan pada karakter-karakter ini bermacam-macam, namun tetap memperhatikan kecocokan serta kekontrasan warna sehingga walaupun berwarna-warni namun tetap memberikan kesan senada serta menarik bagi anak-anak. Hal ini bertujuan agar tidak menimbulkan kesan monoton dan membosankan bagi anak-anak nantinya. Setiap karakter yang terdapat di dalam kartu mengenakan atribut-atribut yang sederhana namun tetap dapat mewakili dunia pewayangan.



Gambar 4. Contoh beberapa pose dari Rahwana.



Gambar 5. Beberapa contoh gambar pose dari Subali-Sugriwa.



Gambar 6. Beberapa contoh gambar pose dari Hanoman.

Penjaringan Ide

Permainan kartu ini terinspirasi dari sebuah kisah pewayangan Ramayana, di mana ini adalah sebuah kisah yang penuh dengan nilai-nilai kehidupan yang positif yang hampir punah. Aturan permainan serta skill-skill yang dimiliki oleh para tokoh dalam permainan kartu ini disesuaikan dengan cerita Ramayana. Visualisasi gambar serta layout gambar berdasarkan referensi gambar-gambar untuk anak-anak, serta melalui buku ataupun dunia maya atau internet.

Studi Visual

Proses pembuatan desain karakter untuk tokoh dalam permainan ini tentu berdasar pada data visual serta referensi yang didapat baik dari digital maupun media cetak. Karena tujuan dari permainan ini adalah memperkenalkan tokoh-tokoh pewayangan yang terlibat dalam cerita Ramayana, maka diberikan penjelasan singkat dalam setiap kartu *Lakon* dalam permainan ini serta visualisasi *skill* yang dimiliki oleh setiap *Lakon* yang mampu merepresentasikan keahlian dari *Lakon-Lakon* itu sendiri. Berikut beberapa penjelasan singkat yang menjadi dasar dari visualisasi tokoh dalam permainan ini :

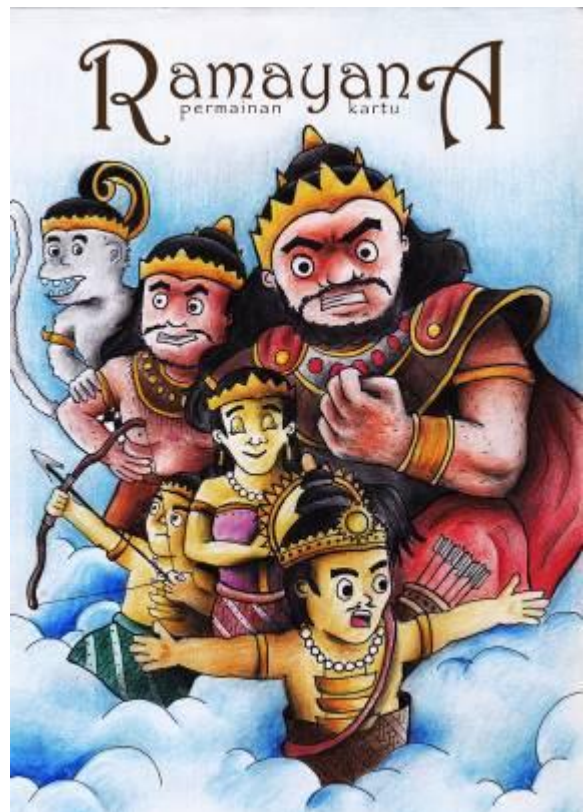
- a. Ramawijaya
Merupakan raja Negara Ayodya yang bijaksana, tampan dan merupakan suami dari Dewi Sinta.
Ahli dalam memainkan busur dan anak panah.
Rama juga yang berperan dalam menyelesaikan masalah antara Subali dan Sugriwa.
- b. Dewi Sinta
Adalah istri dari Ramawijaya.
Dewi Sinta adalah orang yang setia, oleh karena itu selama 13 tahun ditawan oleh Rahwana, dia tetap menjaga kesuciannya demi sang Rama.
Dewi Sinta adalah lambang dari Dewi Kemakmuran, maka dari itu ia diculik oleh Rahwana agar Negara Alengka menjadi makmur.
- c. Rahwana
Wujudnya adalah raksasa (dalam Bahasa Jawa *Buto*).
Bertubuh besar, berwajah merah dan matanya melotot.
Serakah, kuat dan penuh dengan angkara murka.
Dia dikenal sakti karena tidak bias mati apabila belum menyentuh tanah, atau dalam dunia pewayangan dinamakan *Aji Pancasana*.
- d. Leksmana
Dia adalah adik kandung dari Ramawijaya.
Dia yang bertugas menjaga Dewi Sinta di hutan saat Rama pergi memburu kijang emas untuk Dewi Sinta. Dia memberikan perlindungan kepada Dewi Sinta bernama Kala Cakra (bentuknya lingkaran). Namun karena Rahwana berhasil mengelabui Dewi Sinta, maka Dewi Sinta pun bias diculik.
Leksmana juga yang bersumpah kepada Dewi Sinta untuk hidup sebagai perjaka untuk selamanya.
- e. Hanoman
Dia adalah putra dari Subali, titisan Bathara Guru, berwujud kera putih. Dia mengabdikan pada Rama dan membantu Rama dalam

pengintaian Dewi Sinta selama ditahan di Alengka.

Hnoman juga berhasil membakar sebagian besar Negara Alengka.

- f. Subali-Sugriwa
Mereka sebenarnya adalah 2 orang manusia, namun terkena kutukan sehingga berubah menjadi 2 ekor kera.
Mereka memiliki kemampuan yang luar biasa, namun mereka sering sekali bertengkar sehingga suatu saat Sugriwa terbunuh.
- g. Kumbakarna
Dia adalah adik kandung dari Rahwana.
Dia berwujud raksasa juga, namun tidak seperti kakaknya, Kumbakarna berhati baik. Dia ikut berperang melawan Rama semata-mata bukan untuk membela kakaknya, namun dia berperang untuk membela negaranya.

Final Artwork



Gambar 7. Cover packaging "Permainan Kartu Ramayana".



Gambar 8. Salah satu media yang digunakan sebagai alat pendukung promosi, yaitu buku tulis.



Gambar 9. Salah satu media yang dipakai sebagai alat promosi pendukung, yaitu kaos.



Gambar 10. Salah satu media pendukung promosi “Permainan Kartu Ramayana” yaitu payung lipat.



Gambar 11. Beberapa media pendukung lain seperti *puzzle*, gantungan kunci, magnet kulkas dan juga tumbler.



Gambar 12. Cover hitam – putih.



Gambar 13. Tiga jenis kartu dalam 1 set kartu “Permainan Kartu Ramayana”, yaitu kartu *ksatria* (atas), kartu aksi (tengah) dan kartu *lakon* (bawah).

Kesimpulan

Kesenian wayang kulit memang sangat erat kaitannya dengan Jawa maupun Indonesia. Namun, kesenian ini tidak lahir begitu saja. Kesenian yang awalnya dibawa dari luar Indonesia ini mengalami akulturasi dengan budaya setempat yang memakan waktu cukup lama, sehingga akhirnya muncul sebuah kesenian baru berupa wayang kulit, wayang golek, wyaang beber serta wayang orang. Cerit-cerita pewayangan juga beraneka ragam, namun setiap cerita memiliki tokohnya masing-masing dan nilai-nilai sosial yang berbeda-beda.

Namun perkembangan zaman serta teknologi yang datang dari luar negeri perlahan mulai menggeser keberadaan kesenian wayang ini. Munculnya cerita-cerita superhero dari luar negeri yang membawa kesan modern dan keren semakin menjauhkan anak-anak Indonesia dari kesenian yang negeri mereka miliki sendiri. Anggapan masyarakat bahwa kesenian wayang adalah hal yang kuno dan ketinggalan zaman

menambah buruk keberadaan kesenian wayang di Indonesia. Bukan tidak mungkin kesenian wayang akan lenyap apabila hal ini diteruskan dan tidak ada tindakan yang diambil untuk mencegah itu.

Dari permasalahan yang ada tersebut, penulis merancang sebuah permainan kartu di aman lewat media ini penulis ingin memperkenalkan tokoh-tokoh pewayangan dari kisah Ramayana. Kartu didesain secara menarik supaya mendapat respon yang baik dari anak-anak dan menggunakan bahasa Indonesia yang verbal sehingga anak-anak mudah menangkap informasi yang disampaikan dari setiap kartunya. Isi dari kartu-kartu ini adalah gambar karakter dari setiap tokoh Ramayana, informasi singkat dari setiap tokoh serta keahlian-keahlian yang dimiliki oleh setiap tokohnya.

Salah satu kesulitan penulis dalam pembuatan permainan kartu ini adalah bagaimana menciptakan sebuah sistem permainan yang tidak rumit namun dapat menunjang proses pengenalan tokoh serta sedikit cerita pewayangan Ramayana bagi anak-anak. Tidak kalah sulit ketika penulis harus menyesuaikan sistem permainan kartu dengan jalan cerita asli dari kisah Ramayana itu sendiri. Visualisasi dari setiap karakter dalam permainan kartu ini juga menjadi hal yang sulit untuk dikerjakan serta menyita waktu yang cukup lama dalam mengerjakannya. Kesulitannya bagaimana bisa menampilkan karakteristik setiap tokoh yang berbeda-beda namun tetap senada, kemudian pemilihan *skill* sebagai keahlian setiap tokoh juga membutuhkan pemikiran yang cukup panjang. Menyesuaikan jalan cerita permainan dengan kebutuhan *skill-skill* dalam permainan juga tidak kalah menyulitkan proses pembuat permainan kartu ini. Proses memikirkan kartu-kartu movement apa saja yang harus dibuat yang dapat memberikan efek yang signifikan terhadap arena permainan namun didesain secara sederhana, serta menentukan banyaknya jenis kartu movement yang harus dibuat dan jumlah setiap jenis kartu movement juga memakan waktu yang lama. Penentuan prioritas setiap kartu terhadap jumlahnya dalam satu set kartu juga membutuhkan perhatian lebih.

Ucapan Terima Kasih

Mulai dari sebelum, selama pengerjaan perancangan sampai dengan penyusunan laporan ini, penulis ingin berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu penulis. Khususnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, atas berkat dan kasihNya yang diberikan kepada penulis.
2. Orangtua dan keluarga penulis yang telah memberikan segenap dukungan baik moril maupun materiil.
3. Anang Tri Wahyudi, S.Sn, M. Sn., selaku dosen pembimbing yang sudah setia membimbing

penulis kurang lebih selama 1 semester dan menuntun dalam memvisualisasikan setiap karakter dalam permainan yang dirancang sehingga perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik.

4. Drs. Margana, M.Sn., selaku dosen pembimbing sekaligus ketua tim penguji yang sudah memberikan banyak saran dan ilmu yang berguna bagi penulis.
5. Erandaru S.T., M.Sc., selaku dosen penguji yang sudah memberikan banyak sekali masukan mengenai sistem-sistem permainan sehingga perancangan ini mampu menghasilkan sebuah permainan kartu yang baik,
6. Aristarchus Pranayama, B.A., M.A., selaku dosen pembimbing yang memberikan ide-ide serta saran mengenai sistem permainan untuk perancangan ini.
7. Drs. Subroto, M.Pd., selaku salah satu guru jurusan pedalangan di salah satu SMK di Surabaya yang telah memberikan banyak pengetahuan tentang kisah-kisah pewayangan, karakter-karakter wayang dan lain sebagainya.
8. Pihak-pihak lain yang ikut ambil bagian dalam perancangan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu namanya.

Daftar Pustaka

- “Cerita Wayang #1 : Ramayana ; Kisah Percintaan Rama Sinta“. *Cerita Rakyat Indonesia*. 2013. 22 Februari 2014.
<<http://365ceritarakyatindonesia.blogspot.com/2013/02/cerita-wayang-1-ramayana-kisahpercintaan-rama-sinta.html>>
- “Keluhuran Kumbakarna“. Galeri Wayang Pitoyo. 2006. 30 Januari 2009.
<<http://www.pitoyo.com/duniawayang/mod.php?mod=publisher&op=viewarticle&artid=41>>
- “Kisah Ramayana, Sebuah Romansa Berujung Tragedi“. *Kompasiana*. 2013. 13 Februari 2014.
<<http://bahasa.kompasiana.com/2013/05/03/kisah-ramayana-sebuah-romansa-berujung-tragedi-557184.html>>
- “Kumbakarna“. Hadi Sukirno.com. 13 September 2011.
<<http://www.hadisukirno.com/artikeldetail/Kumbakarna>>
- “Lesmanawodagda“. Galeri Wayang Pitoyo. 2006.
<http://www.pitoyo.com/duniawayang/gallery/details.php?image_id=256&mode=search>
- “Ramawidjaja“. Wayangpedia Indonesian Culture. 2012. 19 Februari 2014.
<<http://www.wayangpedia.com/ramawijaya.html>>
- “Sinta Obong“. Wayangpedia Indonesian Culture. 2012. 19 Februari 2014.

<<http://www.wayangpedia.com/sintaobong.html>>

Soekarno. *Mengenal Wayang Kulit Purwa*. Aneak Ilmu. Semarang. 1992.

Widjojo, Stivan Tanu. *Perancangan Media Pembelajaran Berupa Permainan Kartu Wayang Dengan Latar Belakang Kisah Bharatayudha*. Surabaya. 2012.