

Pembuatan Trading Card Game bertema Cerita Rakyat Indonesia sebagai Media Alternatif dari Storytelling

Caesario Refint Sia¹⁾, Darius Andana Haris²⁾, Ruby Chrissandy, S.Sn., M.Ds³⁾

¹⁾ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jl. Letjen S. Parman No. 1, Grogol Petamburan, Jakarta Barat, DKI Jakarta 11440
email: caesario.625220031@stu.untar.ac.id¹⁾

²⁾ Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara, Jl. Letjen S. Parman No. 1, Grogol Petamburan, Jakarta Barat, DKI Jakarta 11440
email: dariush@fti.untar.ac.id²⁾

³⁾ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jl. Letjen S. Parman No. 1, Grogol Petamburan, Jakarta Barat, DKI Jakarta 11440
email: rubyc@fsrd.untar.ac.id³⁾

ABSTRACT

Trading Card Game atau Game Kartu Koleksi adalah jenis permainan kartu yang menggunakan kartu fisik dan membutuhkan strategi serta perhitungan untuk dimainkan. Permainan ini disukai oleh banyak orang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, karena faktor koleksi atau mekanik permainannya yang menarik. Tujuan dari perancangan game kartu koleksi ini adalah mengangkat tema storytelling agar pemain bisa lebih mengenal berbagai cerita dari berbagai belahan dunia. Hipotesa dalam membuat media alternatif berupa kartu game koleksi sebagai media storytelling adalah karena media yang ada saat ini terasa kurang interaktif dan membuat sesi membaca terasa membosankan. Hasil dari perancangan kartu game koleksi ini adalah pembaca akan lebih terlibat dalam cerita melalui desain karakter dan rancangan permainan yang disajikan.

Key words

Cerita, Game, Interaktif, Kartu, Storytelling.

1. Pendahuluan

Saat ini, ada banyak cara untuk memperoleh pengetahuan mengenai berbagai cerita dari berbagai belahan dunia, seperti cerita rakyat, mitos, legenda, dan sejarah. Karena kemudahan akses internet, banyak generasi muda yang bisa mempelajari berbagai cerita ini. Namun, ada beberapa masalah yang muncul ketika generasi muda mencoba

mempelajari cerita tersebut melalui media konvensional yang kurang menarik bagi mereka.

Menurut E. Kisyanto (Aktif & Kisyanto, n.d.), storytelling adalah proses menyampaikan cerita baik yang sudah terkenal maupun yang belum dikenal, secara lisan dari satu orang ke orang lain.

Menurut Johel Bowel-Grant (Bowel-Grant, 2022), storytelling adalah seni menyusun narasi tentang peristiwa, kejadian, atau insiden. Untuk memahami storytelling, diperlukan eksplorasi dari berbagai aspek dan perspektif agar bisa merasakan makna dan nuansa yang kaya dalam cerita tersebut.

Menurut Roth, P.C.H (Roth, 2015), interactive storytelling adalah pengembangan media interaktif di mana cerita bisa mengalami perubahan secara real-time sesuai dengan interaksi pengguna. Dari hasil penelitian Nur Nabilla (Nabilla dkk., 2022), interactive storytelling dapat memberikan dampak positif terhadap semangat belajar, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Menurut Azmy S (Azmy et al., 2022), short attention span adalah fenomena yang terjadi pada generasi yang lahir setelah tahun 1995, terutama Generasi Z. Fenomena ini menunjukkan kesulitan otak dalam memproses informasi yang kompleks, tetapi cenderung lebih baik dalam melakukan multitasking. Dari definisi ini, banyak generasi muda sulit fokus pada bacaan dan cenderung

mudah bosan serta malas membaca.

Menurut J. Naimah (Winarni et al., 2020), game edukasi adalah media permainan yang memuat materi pembelajaran untuk mendidik dan membimbing siswa dalam proses belajar yang menyenangkan. Pembelajaran melalui permainan membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar. Pengalaman belajar yang aktif biasanya mampu meningkatkan perkembangan kognitif, sedangkan pengalaman belajar yang pasif tidak menunjukkan peningkatan signifikan dalam perkembangan kognitif.

Penelitian mengenai efektivitas game edukasi dalam membantu siswa memahami konsep, meningkatkan keterampilan, serta memperluas pengetahuan menunjukkan bahwa game edukasi sangat efektif dalam meningkatkan proses belajar siswa. Dengan adanya game edukasi, siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Yovita, 2022).

Dengan mempelajari informasi yang sudah ada, Trading Card Game (TCG), atau disebut juga permainan kartu koleksi, adalah jenis permainan kartu yang terdiri dari berbagai kartu khusus. Kartu-kartu ini dibuat dari bahan seperti karton atau kertas tebal (Nguyen et al., 2016). TCG bisa menjadi media interaktif yang bisa digunakan oleh generasi muda untuk mengenal berbagai cerita dari berbagai belahan dunia. Permainan ini memiliki tujuan yang jelas, yaitu dengan menggunakan unsur cerita dan mengumpulkan poin sebagai cara untuk menang dalam permainan.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan Rizki Arga Putra (Rizki et al., 2018), diberikan rekomendasi untuk membuat karakter dalam TCG yang lebih beragam. Desain karakter bisa lebih beragam dengan menggabungkan ilustrasi modern dan nilai-nilai tradisional. TCG ber tema cerita Indonesia bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran.

2. Metode

Dalam proses membuat penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode seperti kuesioner, studi pustaka, dan wawancara. Penulis mulai mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti

jurnal, buku, dan hasil penelitian sendiri, serta langsung mengunjungi toko-toko hobi dan toko permainan.

Penulis melakukan wawancara dengan berbagai orang yang bekerja di toko-toko hobi. Salah satu dari mereka adalah pemilik toko Ogre Greenlake City yang terletak di Cengkareng, Greenlake City. Nama pemilik toko ini adalah Yehezkiel Lyas Anandri. Beliau sangat mengerti tentang cara kerja permainan Trading Card Game serta pihak-pihak yang menyediakan permainan tersebut di Indonesia. Beliau juga memberikan dukungan kepada penulis untuk terjun ke dunia Trading Card Game dan berbagi pengalaman terkait topik ini.

Selain wawancara, penulis juga melakukan studi pustaka untuk memahami lebih dalam tentang cara merancang sebuah permainan Trading Card Game. Penulis mengumpulkan materi dari berbagai jurnal dan skripsi mahasiswa lain yang pernah merancang permainan serupa. Dari sini, penulis bisa mengetahui kelebihan dan kekurangan yang sering terjadi dalam proses perancangan. Selain itu, penulis juga membaca buku-buku cerita rakyat karena topik penelitian ini terkait dengan cerita rakyat, dan penting untuk memahami elemen cerita tersebut agar bisa diaplikasikan dalam permainan.

Setelah melakukan wawancara dan studi pustaka, penulis membuat kuesioner yang bisa diberikan kepada para pemain. Dari hasil wawancara dan kuesioner tersebut, penulis mendapatkan wawasan dan informasi menyimpang yang sangat membantu dalam merancang permainan Trading Card Game yang berbasis cerita rakyat. Dari sumber-sumber ini, penulis mengetahui bahwa pemain cenderung bisa mengabaikan tema permainan jika gameplay-nya menarik.

Selain kuesioner, wawancara, dan studi pustaka, penulis sendiri memiliki pengalaman cukup dalam topik ini. Penulis sudah berpengalaman selama dua tahun dalam memainkan Trading Card Game dan memiliki konsep yang kohesif dalam merancang permainan.

3. Pembahasan dan Hasil

Berikut tahapan yang dilalui dalam membuat permainan Trading Card Game, yaitu pra-produksi,

produksi, dan pos-produksi. Tahap pra-produksi meliputi pengumpulan informasi, menyusun konsep, dan membuat prototipe. Tahap produksi mencakup membuat desain tata letak, menggambar ilustrasi, dan melakukan penyetelan akhir. Tahap pos-produksi terdiri dari merancang media, mencetak, dan menyelesaikan produk.

Dalam membuat Trading Card Game yang berdasar cerita rakyat Indonesia, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah cara mengintegrasikan unsur cerita dalam permainan sebagai media interaktif yang menarik bagi generasi Gen-Z. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan rasa penasaran dan pemahaman terhadap cerita rakyat Indonesia melalui desain karakter dan alur cerita yang menarik.

Dengan metode pengumpulan data yang sudah dilakukan, penulis memiliki wawasan yang lebih luas mengenai Trading Card Game dan berbagai hal yang diperlukan dalam membuat permainan berbasis cerita. Media interaktif storytelling berbentuk Trading Card Game bertema cerita rakyat Indonesia menggunakan berbagai elemen seperti ilustrasi dan mekanik permainan untuk menceritakan kisah. Ilustrasi dalam permainan ini dapat mengenalkan pemain dengan karakter atau benda-benda yang langsung diambil dari cerita rakyat Indonesia, seperti legenda, mitos, cerita rakyat, sejarah, dan lain sebagainya. Permainan ini dapat dimainkan oleh 2 hingga 4 orang, dengan sistem permainan berupa mengumpulkan poin hingga mencapai batas yang telah ditentukan.

3.1 Gameplay (Sistem Permainan)

Dalam permainan trading card game ini, pemain memulai permainan dengan berbagai komponen seperti playmat, dadu, counter, token, buku petunjuk, dan kartu. Pemain memulai dengan mengocok deck yang terdiri dari 40 kartu, terbagi menjadi 3 jenis yaitu karakter, spell, dan equipment. Setelah diocok, deck ditempatkan menghadap ke bawah di area deck di playmat. Pemain juga meletakkan kartu legend di area legend dan deck epoch di area deck epoch. Selanjutnya, pemain menentukan siapa yang akan bermain pertama dengan menggunakan dadu atau batu gunting kertas.

Bila pemain sudah menentukan pemain yang

bermain pertama, pemain tersebut akan mengambil 5 kartu dari atas deck dan melakukan aksi yang dinamakan mulligan. Mulligan adalah aksi di mana pemain bisa mengembalikan sejumlah kartu ke bawah deck dan mengambil kartu sejumlah yang dikembalikan dari atas deck. Setelah melakukan mulligan, pemain mengocok decknya kembali dan meletakkannya kembali di area deck. Pemain yang tidak melakukan mulligan tidak perlu mengocok decknya lagi. Setelah ini, pemain yang bermain pertama dapat memulai permainan. Dalam permainan ini, fase terbagi menjadi 5 bagian yaitu Start Phase, Write Phase, Challenge Phase, Tale Phase, dan End Phase.

Setiap pemain harus mengikuti kelima fase tersebut. Di dalam Start Phase terdapat 4 aksi, yaitu Upkeep, Draw, Page, dan mengaktifkan efek Start Phase. Upkeep adalah aksi dimana pemain menempatkan semua kartu dalam posisi tidur atau horizontal. Draw adalah aksi dimana pemain mengambil kartu teratas dari deck. Page adalah aksi dimana pemain dapat meletakkan satu kartu dari tangan ke area page dalam posisi terbalik.

Setelah fase start, pemain masuk ke fase write. Di fase ini, pemain bisa memainkan kartu dari tangan dengan membayar biaya penggunaan kartu tersebut. Untuk memainkan kartu, pemain harus mengubah posisi kartu di area page menjadi horizontal sesuai dengan biaya yang tertera di kartu itu. Karakter yang baru dimainkan dalam putaran ini tidak bisa melakukan challenge atau tale. Setelah selesai fase write, pemain masuk ke fase challenge. Di sini, karakter yang sudah ditempatkan di area play selama satu putaran bisa melakukan challenge terhadap karakter pemain lain yang dalam posisi horizontal atau tidur. Jika pemain tidak memiliki karakter yang sudah berada di area play selama satu putaran, fase challenge berakhir dan langsung berlanjut ke fase tale. Fase tale adalah fase di mana pemain bisa mengubah posisi karakter yang berdiri menjadi posisi horizontal untuk mengumpulkan poin bernama Tales. Tales adalah poin yang bisa digunakan pemain untuk memenangkan permainan. Setelah fase tale, pemain masuk ke fase end dan giliran pemain selesai, kemudian bergantian ke pemain berikutnya.

Kartu Epoch digunakan untuk menunjukkan

berapa banyak Tales yang sudah dikumpulkan pemain. Selain itu, kartu Epoch juga menunjukkan hasil pengumpulan poin yang telah dicapai. Di setiap kartu Epoch terdapat sebuah bait singkat yang menceritakan cerita dari setiap legend yang dimiliki pemain. Tujuan dari permainan trading card ini adalah membantu legend menulis cerita dan legenda mereka sendiri.



Gambar 1. Disney Lorcana & Riftbound TCG
(Sumber: Official Riftbound TCG & Official Disney Lorcana)

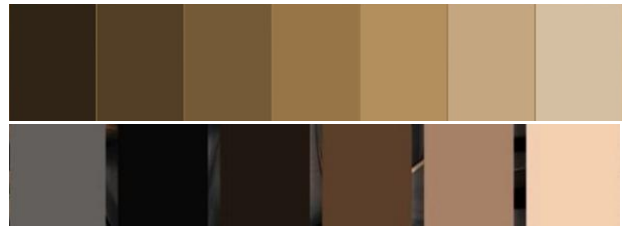
Konsep tampilan dari permainan kartu trading ini mengambil inspirasi dari Disney Lorcana dan Riftbound TCG dari berbagai bagian dan elemen. Tata letak kedua permainan tersebut bersifat minimalis dan sangat menyenangkan dipandang dengan warna yang menonjol serta tata arran yang rapi dan mudah dipahami. Ilustrasi dari kedua game tersebut lebih menekankan pada desain karakter, di mana tindakan yang dilakukan oleh karakter terlihat jelas dan mencerminkan kepribadian atau sifat dari karakter tersebut.



Gambar 2. Riftbound TCG Card Back
(Sumber: cardgamer.com)

Konsep tampilan kartu balik mengacu pada Riftbound TCG, menggunakan logo sebagai bagian utama desainnya, serta berbagai warna yang

berbeda untuk membedakan jenis kartu dalam permainan kartu koleksi ini.



Gambar 3. Tone
(Sumber: pinterest)

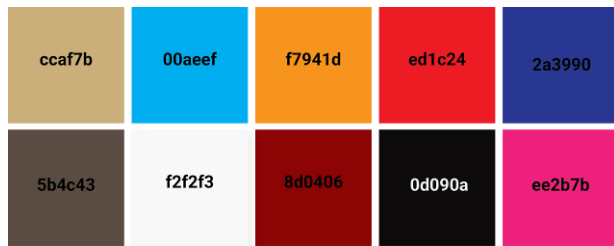
Tone dan skema warna yang digunakan dalam perancangan ini bersifat monokromatik dan bernuansa vintage, mirip dengan buku-buku lama, serta mengandung beberapa warna yang lebih gelap. Tone ini berperan untuk menegaskan warna-warna yang terdapat dalam ilustrasi, sehingga memberikan kesan kaya dan berkelas.



Gambar 4. Mood
(Sumber: pinterest)

Mood yang diberikan terlihat lembut namun tetap kontras dengan warna tembaga atau emas. Kontras antara karakter dan tata letak akan terlihat jelas, di mana karakter menggunakan aksesoris warna yang lebih menonjol dibandingkan tata letak, namun tetap mempertahankan bentuk tata letak yang cukup tegas.

Dalam desain permainan kartu trading ini, pemilihan warna banyak mengacu pada beberapa permainan kartu trading lainnya seperti One Piece Card Game, Disney Lorcana, Riftbound, dan Magic: The Gathering. Warna pada permainan-permainan tersebut memiliki nada dan suasana masing-masing yang terlihat lebih gelap dan menarik, namun tetap memiliki kontras dalam penggunaan warna ikon dan identitas warna kartu.



Gambar 5. Color

Roboto Font Family
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 6. Roboto Font

Perpetua Font Family
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 7. Perpetua Font

Archivo Black
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 8. Archivo Black Font

Berikut adalah jenis font yang digunakan dalam desain Trading Card Game yang berdasarkan Cerita Rakyat, yaitu keluarga font Roboto, Perpetua, dan Archivo Black. Pemilihan font tersebut bertujuan untuk memperkuat gaya tampilan pada layout. Setiap font tersebut termasuk dalam kategori Sans Serif.

Dalam desain ini, ikon serta elemen-elemen pada layout kartu diberi kesan vintage dan antik, agar dapat mencerminkan suasana yang sesuai dengan tema cerita rakyat yang bersejarah.



Gambar 9. Logo dari Fiksi Rakyat Card Game

Berikut adalah logo dari permainan kartu trading yang bertema Cerita Rakyat Indonesia, bernama Fiksi Rakyat Card Game. Elemen-elemen pada logo

terdiri dari huruf F dan R yang digabungkan dalam tipografi, serta empat bintang yang mengelilingi logo. Bintang tersebut melambangkan empat genre yang terdapat dalam Fiksi Rakyat Card Game, yaitu cerita rakyat, mitos, legenda, dan sejarah.



Gambar 10. Layout dari Fiksi Rakyat Card Game

Dengan menggabungkan berbagai elemen seperti tipografi, ikon, warna, dan suasana, diperoleh tampilan yang rapi dan sederhana namun memiliki kesan vintage.



Gambar 11. Layout Belakang dari Fiksi Rakyat Card Game

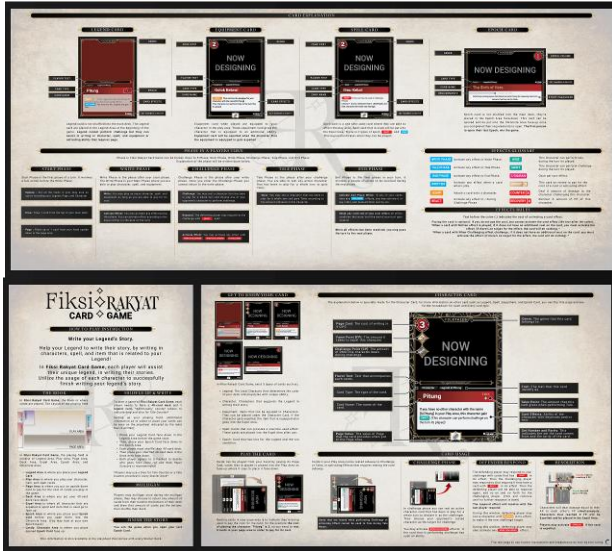
Setiap kartu memiliki desain di bagian belakang yang berbeda. Kartu legenda menggunakan warna merah, sedangkan kartu karakter, spell, dan equipment menggunakan warna coklat. Sementara itu, kartu epoch menggunakan warna putih.



Gambar 11. Layout Playmat dari Fiksi Rakyat Card Game

Playmat memberikan berbagai informasi tentang cara meletakkan kartu serta instruksi singkat untuk

setiap tahap permainan. Pemain hanya perlu mengikuti petunjuk-petunjuk yang terdapat di playmat untuk memainkan permainan kartu ini. Playmat ini diinspirasi dari berbagai permainan kartu populer dengan tampilan yang sederhana dan mudah dipahami.



Gambar 12. Layout Lembar Instruksi dari Fiksi Rakyat Card Game

Layout dari lembar instruksi menjelaskan tujuan permainan Trading Card Game Fiksi Rakyat Card Game beserta elemen-elemen dari permainan seperti efek dan interaksi dalam permainan.



Gambar 13. Sketsa kasar dari Fiksi Rakyat Card Game Set Pitung



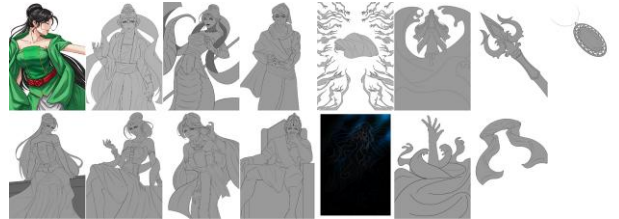
Gambar 14. Sketsa kasar dari Fiksi Rakyat Card Game Set Nyi Roro Kidul

Proses ilustrasi diawali oleh sketsa kasar dan thumbnail-ing untuk memberikan gambaran kasar bentuk dan komposisi dari ilustrasi kartu. Setelah sketsa akan dilanjutkan dengan line-art dan

coloring beserta rendering dengan shading dan background.



Gambar 15. Lineart dari Fiksi Rakyat Card Game Set Pitung

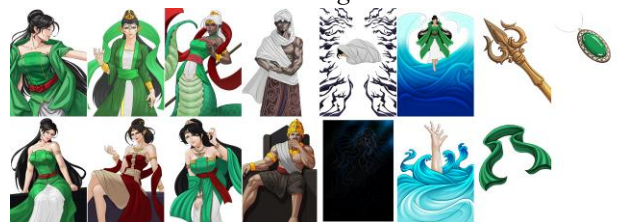


Gambar 16. Lineart dari Fiksi Rakyat Card Game Set Nyi Roro Kidul

Proses ilustrasi dilanjutkan dengan lineart rapih dan greyscale fill sebagai proses awal sebelum rendering. Greyscale digunakan sebagai cara untuk membuat shading yang rapih dan light and shadow value yang benar.



Gambar 17. Illust dari Fiksi Rakyat Card Game Set Pitung



Gambar 18. Illust dari Fiksi Rakyat Card Game Set Nyi Roro Kidul

Setelah lineart dan grey blocking, langsung dilanjutkan dengan pewarnaan. Proses rendering dibantu oleh Gemini AI, yang menggunakan art style penulis sebagai fondasi dan machine learning untuk membuat proses rendering lebih efisien.



Gambar 19. Kartu dari Fiksi Rakyat Card Game Set Pitung



Gambar 20. Kartu dari Fiksi Rakyat Card Game Set Nyi Roro Kidul

Setelah proses rendering ilustrasi, penulis lanjut dengan merancang layout dari setiap kartu dengan nama, efek, set number, dan berbagai eye-candy yang ada dalam kartu.

4. Simpulan

Hasil dari perancangan Trading Card Game bertema Cerita Rakyat Indonesia sebagai media interactive storytelling ini adalah untuk menyediakan sebuah media baru bagi kalangan Gen-Z untuk ingin lebih tahu tentang kekayaan cerita-cerita rakyat yang ada di Indonesia. Namun penulis tahu bahwa media ini bukan media utama yang dapat membangun keinginan Gen-Z dalam mencari tahu ataupun mengenal cerita rakyat Indonesia, tetapi melainkan untuk menunjukkan bahwa cerita rakyat Indonesia itu menarik dan dengan media yang tepat, dapat menjadi sebuah hal yang dapat dibanggakan oleh kalangan Gen-Z. Walau penulis ada banyak kekurangan dalam perancangan media Trading Card Game ini, penulis cukup puas dalam merancang konsep permainan dari Trading Card Game ini dan meng-desain kartu yang layak untuk di koleksi. Penulis berharap Trading Card Game ini dapat dikembangkan lagi di lain waktu dan bagi penulis-penulis lain yang ingin merancang Trading Card Game, bisa lebih diperhatikan dalam merancang jadwal agar penulis dapat merancang sistem permainan yang menarik beserta ilustrasi yang memanjakan mata.

Daftar Pustaka

- [1] Aktif, S. P., & Kisyanto, E. (n.d.). *Storytelling: Satu Paket Pengenalan Cerita Rakyat Nusantara dan Penanaman Pendidikan Karakter pada Siswa*. <http://fk.ugm.ac.id/kekerasan-remaja->
- [2] Azmy, S., Hosen, N., Hassan, N., Ismail, A., Nadiah, F., & Tarmidi, Z. (2022). *ID-167: Active learning: Game-changer to short attention span in Gen Z*.
- [3] Rizki, R., Putra, A., Sukmo Wardhono, W., & Akbar, M. A. (2018). *Pengembangan Permainan Trading Card Augmented Reality Bertema Perang Baratayuda* (Vol. 2, Issue 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [4] Roth, P. C. Herbert. (2015). *Experiencing interactive storytelling*.
- [5] Brown-Grant, J. (2022). Understanding the Concept of Storytelling. In *Knowledge Management and the Practice of Storytelling: The Competencies and Skills Needed for a Successful Implementation* (pp. 5-13). Emerald Publishing Limited.
- [6] Yovita, Y., Qomariah, W. F., & Syafaren, A. (2022). Efektivitas penggunaan game edukasi di Sekolah Dasar: Sistematis literatur review. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, 3(1), 1-8.
- [7] Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan game edukasi science adventure untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91-100.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Yehezkiel Lyas Anandri dalam partisipasinya dalam ikut serta wawancara tentang pemain – pemain TCG serta penjelasan hasil observasi yang terjadi di OGRE Greenlake City, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada komunitas TCG di OGRE Greenlake City yang telah membantu penulis mengumpulkan data untuk TCG. Serta penulis juga ingin berterima kasih kepada selaku Bapak Darius yang telah memberikan penulis insight dalam game design, dan Bapak Ruby Chrissandy, S.Sn., M.Ds yang membantu penulis dalam penulisan.