

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game atau permainan sekarang ini memiliki tingkat kebutuhan yang dianggap penting dalam kehidupan masyarakat terutama anak muda. Hal ini dapat dilihat dari tingkat kebutuhan dan menjamurnya *Developer Game* beserta *game* yang hadir di dalam kehidupan dan perkembangan teknologi dalam dasawarsa terakhir, untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan para gamers (sebutan untuk pecinta *game*) dimulai dari *Game* untuk anak-anak, remaja dan orang dewasa. Tujuan sebuah *Game* dibuat semakin beragam, seperti yang di ungkapkan Novak (58:2012) dalam bukunya *Game Development Essential* yang menyatakan bahwa *game* bukan lagi sekedar kesenangan yang bisa diberikan, melainkan *game* juga dapat ditujukan sebagai alat edukasi, dan sebagai alat untuk pengenalan tentang sebuah produk maupun jasa. Melihat penjabaran tentang hal tersebut maka peran seorang desainer grafis sangat penting dalam kemajuan dan perkembangan dunia *game*.

Indonesia merupakan salah satu negara yang mengikuti dan mengamati tentang perkembangan dunia *game* dimasa kini. Hal ini bisa dibuktikan dengan adanya sebuah event yang merupakan kelanjutan dari acara yang sering dilakukan di negara-negara besar seperti Jepang, Amerika dan negara maju lainnya yang diselenggarakan pada bulan ini yaitu *Indonesia Game Show* atau IGS yang dimana di Jepang acara pameran *game* ini memiliki sebutan sebagai Tokyo Game Show pada tanggal 16-18 agustus 2014 di Jakarta. Sebuah acara dimana para desainer

muda, *game developer*, dan para pecinta *game* di nusantara di manjakan untuk melihat dan

menyaksikan kemajuan dan perkembangan dunia *game* yang begitu pesat. Banyak sekali para *game developer* lokal menunjukkan taringnya dalam ajang tersebut begitu juga para *gamer* yang begitu antusias dalam mengikuti dan menikmati hasil karya *game* dari para *developer* lokal tersebut.



Gambar 1. Poster Event IGS

Sumber: (<https://www.duniaku.net/2014/07/22/sambut-kemeriah-an-indonesia-game-show-2014/>)

Lewat *game* pula Indonesia pernah mengejutkan seluruh perindustrian *game* di dunia dengan dibuktikanya keberhasilan *developer* lokal yang berhasil merancang sebuah *game* yang masuk dalam peringkat pertama dalam sebuah situs

web game Steam. Sebuah situs yang di naungi oleh *game developer* raksasa di dunia di masa ini dengan judul Dreat Out. Sebuah *game* yang memiliki genre Horror yang mengambil setting dan lingkungan negara Indonesia. Dan masih banyak lagi prestasi yang di telah di raih oleh *game developer* lokal dalam ajang perindustrian dunia game dunia dimasa ini.

Di dalam dunia *gameter* dapat bermacam- macam media dan genre yang dibuat untuk memanjakan para pemainnya. Tidak hanya terbatas pada *console* elektronik, media yang digunakan pun bermacam macam seperti : board game dan game kartu.

Game kartu adalah salah satu cabang dari banyak sekali permainan yang terkenal dan mendunia. *Game* kartu telah mengalami banyak perkembangan dari berbagai aspek sejalan dengan zaman, mulai dari desain, jenis, sampai cara bermain kartu itu sendiri. Salah satu hasil perkembangan dari permainan kartu pada zaman ini adalah *Trading Card Game*, atau lebih populer disingkat dengan TCG. TCG adalah permainan kartu yang menggunakan kartu berseri, yang sangat populer sampai sekarang. TCG juga memiliki khalayak pasar yang luas, mulai dari anak- anak sampai dewasa. Cara bermain yang unik dan 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 pemain untuk 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 dikatakan sedikit tertinggal di bidang perkembangan *trend* dunia *game*, TCG merupakan salah satu permainan yang memiliki banyak peminat, baik dari anak- anak sampai orang dewasa.

Salah satu unsur yang membedakan TCG satu dengan lainnya adalah tema dari TCG tersebut. Tema dalam satu TCG dengan yang lain sangatlah beragam seperti misalnya: Sejarah, Kepahlawanan, mitologi, dan sebagainya. Salah satu tema yang bisa diangkat menjadi TCG adalah tema fantasi. Dalam buku berjudul *Fantasy: The Literature of Subversion* yang juga dikutip dari *TheGame of the Impossible: A Rethoric of Fantasy*, bahwa fantasi didefinisikan sebagai ‘...astory based on and controlled by an overt violation of what is generally accepted aspossibility’ (Rosemary Jackson: 2013).

Game- game dengan tema fantasi sangat diminati terutama di Indonesia. Hal ini dikarenakan pengembangan dari game dengan tema ini bisa sangat luas. Dimana game tersebut menyuguhkan sistem, alur cerita yang dapat membuat pemain masuk dan menikmati di dalam dunia imajinasi yang dibuat. Serta dari segi artwork pun disajikan dengan unsur- unsur yang menarik dengan eksplorasi yang tidak terbatas.

Eksplorasi – eksplorasi dalam game fantasi tentulah dapat dipadukan dengan berbagai hal. Salah satunya adalah

Tabel Periodik Unsur kimia dibuat oleh Dimitri Mendeleyv pada tahun 1834- 1907. Merupakan grafik yang mengkategorikan unsur- unsur kimia dan mengelompokan secara sistematis sesuai golongan dan periode. Unsur- unsur juga

diurutkan oleh nomor atom dan masa atom. Jumlah dalam Unsur Atom dalam Tabel periodik saat ini berjumlah 118 unsur.

Melihat dari kombinasi dan variasi dari elemen- elemen yang terkandung dalam TCG dan tabel periodik unsur yang memiliki sifat- sifat berbeda, maka dengan menggabungkan kedua keunikan tersebut dapat diperoleh suatu variant baru game TCG yang tidak hanya menawarkan hiburan semata melainkan dapat menjadi sarana pengenalan dan edukasi tentang tiap unsur- unsur kimia yang ada di dalam tabel periodik unsur Mendeleyv kepada masyarakat.

Dilihat dari pemaparan diatas, penulis meyakini bahwa perpaduan antara *trading card game* dengan tabel periodik unsur kimia sangat layak untuk diangkat menjadi tema perancangan tugas akhir kekaryaan. Diharapkan pula produk ini dapat menjadi produk ekonomi sekaligus sarana pengenalan berbagai macam unsur-unsur kimia beserta sifat-sifat karakteristiknya kepada masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan dalam Tugas Akhir ini, maka perlu adanya perumusan masalah. Masalah pokok yang akan diteliti di dalam penulisan Tugas Akhir ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- A. Bagaimana merancang *trading card game* yang bertemafantasi dengan memasukkan informasi yang terdapat pada tabel periodik unsur kimia sebagai elemen dalam pembuatan *game* ?

B. Bagaimana merancang *trading card game* yang bertemafantasi dengan memasukkan informasi yang terdapat pada tabel periodik unsur kimia sebagai elemen agar terlihat unik dan menarik ?

C. Tujuan Perancangan

Penelitaian tentang perancangan *trading card game* AGATA : *the elemental heroes* ini memiliki beberapa tujuan diantaranya:

- A. Merancang *trading card game* yang bertemafantasi dengan memasukkan informasi yang terdapat pada tabel periodik unsur kimia sebagai elemen dalam pembuatan game.
- B. Merancang *trading card game* yang bertemafantasi dengan memasukkan informasi yang terdapat pada tabel periodik unsur kimia sebagai elemen utama pembuatan game agar terlihat unik dan menarik.

D. Manfaat Perancangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya :

- A. Bagi Penulis

Dapat mengetahui tahapan- tahapan dalam proses perancangan *trading card game* yang berdasar pada tabel periodik unsur kimia sebagai elemen utama pembuatan game.

- B. Bagi Lembaga

Sebagai acuan untuk mahasiswa yang akan merancang *trading card game* yang bertema tabel periodik unsur kimia dimasa mendatang.

- C. Bagi Masyarakat

- Sebagai salah satu produk *entertainment* atau hiburan untuk masyarakat berupa *trading card game*.
- Sebagai media pengenalan dan edukasi mengenai elemen- elemen tabel periodik unsur kimia kepada masyarakat yang didesain agar mampu menarik minat masyarakat untuk mengenal elemen- elemen didalam tabel periodik unsur kimia.

D. Bagi Dunia Desain

Menambah referensi terutama dalam hal perancangan *trading card game* yang bertema tabel periodik unsur kimia sebagai elemen utama pembuatan game.

5. Tinjauan Pustaka

Sebuah kegiatan penelitian tentulah diawali dengan studi kepustakaan mengenai permasalahan yang bertujuan untuk mendapatkan data- data dalam rangka membangun kerangka pemikiran sebagai konsep dasar penelitian. Untuk memahami lebih lanjut mengenai penelitian ini. Berikut beberapa rujukan buku yang penulis gunakan :

Buku yang berjudul "*Rules of Play- Game Design Fundamental*" oleh Katie Salen dan Eric Zimmerman tahun 2004 diterbitkan oleh The MIT Press Cambridge, Massachusetts London. Buku ini sangat membantu penulis khususnya dalam hal mengetahui fundamental dalam suatu perancangan permainan dan perancangan aturan- aturan yang akan diterapkan dalam permainan. Pembahasan didalam buku ini meliputi skema perancangan permainan, fundamental perancangan permainan, proses perancangan permainan, elemen dasar sistem

dalam suatu permainan. Semua pembahasan itu akan digunakan dalam perancangan skema dan konten permainan sehingga permainan dapat diterima masyarakat dengan mudah (*user friendly*).

Buku "*Game Development Essentials*" oleh Jeannie Novak tahun 2012 diterbitkan oleh Delmar Cengage learning, New York. Buku ini sangat bermanfaat bagi penulis khususnya dalam membangun *character development* dan cerita didalam sebuah game dan menentukan *genre* dan tujuan yang hendak dicapai dalam suatu pengembangan *game*. Selain itu, didalam buku ini dijabarkan pula elemen- elemen sejarah pengembangan game secara rinci yang dimana membantu penulis dalam hal perancangan landasan teori penelitian *trading card game Agata: the elemental heroes*.

Buku "*Creative Character Design*" oleh Bryan Tillman tahun 2011 diterbitkan oleh Elsevier Inc, USA. Buku ini sangat membantu penulis khususnya untuk mengembangkan rancangan karakter tiap kartu yang hendak dibuat. Pembahasan dalam buku ini menguraikan tentang bagian terpenting dalam sebuah desain karakter, Estetika dalam pembuatan karakter, dan *WOW factor*. Dalam buku ini dijelaskan secara rinci mengenai proses pembanguna suatu karakter mulai dari karakteristik emosional hingga pola dasar (*archetype*) dalam membangun sebuah karakter.

Jurnal yang ditulis oleh Brian David- Marshall pada tahun 2010 berjudul "*Trading Card Game Industry: From the T to the C to the G*", New york. Jurnal ini mengupas tentang seluk beluk industri permainan trading card game. Sangat membantu penulis dalam proses perancangan khususnya dalam mengetahui

sejarah trading card game, perkembangan industri *trading card game*, analisa data sample *trading card game* yang sudah beredar di masyarakat, dan penentuan segmentasi dan demografi *trading card game*.

Buku yang berjudul *Pengantar Desain Komunikasi Visual* oleh Adi Kusrianto tahun 2007 yang diterbitkan oleh CV. ANDI, Yogyakarta. Buku ini sangat membantu penulis khususnya dalam menentukan pembuatan media informasi. Pembahasan dalam buku ini banyak menguraikan mengenai bahasa visual, sejarah desain komunikasi visual, tata cara dalam mengolah ilustrasi dan tipografi, unsur dalam desain serta prinsip-prinsip dalam desain.

Buku yang berjudul “*Layout, Dasar dan Penerapannya*” oleh Surianto Rustan, S.Sn tahun 2008 diterbitkan oleh PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. Buku sangat bermanfaat dalam penulisan dalam hal pemilihan dan proses perancangan layout *trading card game Agata: the elemental heroes* secara baik. Pembahasan didalam buku ini meliputi tipografi dalam layout, elemen layout, prinsip layout, dan penerapan layout. Pembahasan dalam buku ini memberikan manfaat terutama dalam penentuan layout tata letak desain kartu sehingga mampu menghasilkan kesatuan layout yang *user friendly* dan sesuai dengan *target market* yang hendak dicapai.

Buku “*Font & Tipografi*” oleh Surianto Rustan, S.Sn tahun 2011 diterbitkan oleh PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. Buku ini sangat bermanfaat dalam penulisan terutama dalam proses pemilihan dan perancangan tipografi *trading card game Agata: the elemental heroes*. Selain itu pembahasan dalam buku ini sangat mendalam mengenai klasifikasi huruf, istilah-istilah tipografi dan

eksplorasi tipografi sebagai elemen dalam desain grafis sangatlah berguna terutama dalam hal merancang *trading card game Agata: the elemental heroes* yang sesuai dengan target market yang hendak dicapai.

Buku berjudul "*BukuTeks Kimia Anorganik*" oleh Taro Saito diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia oleh Ismunandar tahun 1996 diterbitkan oleh Iwanamy Publisher, Tokyo. Buku ini sangat berguna dalam proses perancangan terutama dalam mempelajari lebih detail mengenai sistem periodik unsur kimia, asal-usul dan distribusi unsur-unsur kimia, sifat-sifat tiap unsur kimia, dan klasifikasi dalam blok sistem periodik.

Buku "*Kimia dasar: Konsep-konsep Inti*" oleh Raymond Chang diterbitkan oleh Penerbit Erlangga tahun 2003, Jakarta. Buku ini sangat membantu penulis dalam proses perancangan ini khususnya dalam mengetahui lebih jauh tentang Sistem periodik unsur kimia. Pembahasan dan penjabaran dalam buku ini sangat rinci dan mendalam. Pembahasan dalam buku ini meliputi atom, molekul, dan Ion, struktur atom, dan tabel periodik.

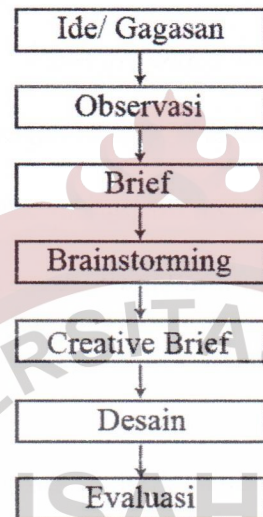
Skripsi yang ditulis oleh Kiki Rizky Muslimun Sinaga pada tahun 2010 mengambil judul "*Pengembangan Aplikasi Sistem Periodik Unsur Kimia Pada Ponsel Menggunakan J2ME*". Pembahasan pada skripsi ini sangat membantu penulis dalam proses perancangan ini terutama mengenai pengaplikasian sistem periodik unsur kedalam berbagai media dan penggalan ide serta strategi yang dipakai dalam penjabaran tabel periodik unsur kimia.

F. Metodologi Perancangan

Perancangan ini memiliki urutan ataupun proses dalam pembuatannya diantaranya:

- a. Ide/ gagasan, yaitu latar belakang permasalahan pada perancangan ini.
- b. Observasi, Dilakukan untuk mengembangkan ide dan gagasan yang hendak di rancang. Sehingga menghasilkan data- data yang sekiranya diperlukan dan membantu dalam proses perancangan. Observasi terdiri dari menentukan jenis penelitian, memilih lokasi penelitian, mencari sumber data dan mengumpulkan data
- c. *Brief*, Merupakan kumpulan data- data yang didapat dari tahapan observasi yang kemudian diolah dan dianalisa.
- d. *Brainstorming*, merupakan teknik kreativitas yang mengupayakan pencarian penyelesaian dari suatu masalah tertentu yang terkait dengan solusi dari latar belakang permasalahan dengan mengumpulkan gagasan secara spontan. Dalam hal ini brainstorming dilakukan antara dosen pembimbing dengan mahasiswa.
- e. *Creative Brief*, merupakan dokumen dokumen yang dipersiapkan guna menyalurkan upaya- upaya kreatif dalam menghasilkan strategi visual yang sesuai dengan latar belakang permasalahan.
- f. Desain, merupakan perwujudan dari ide- ide yang telah ditentukan sebelumnya.

- g. Evaluasi, dilakukan untuk memberikan kesimpulan terhadap hasil jadi dari sebuah perancangan.



Gambar 2. Skema Metodologi Perancangan *Trading card game AGATA: the elemental heroes*

1. Jenis Penelitian

Permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti merupakan masalah yang bersifat dinamis. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menentukan cara mencari, mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil penelitian tersebut. Penelitian kualitatif ini dapat digunakan untuk memahami interaksi sosial, misalnya dengan wawancara mendalam sehingga akan ditemukan pola-pola yang jelas.

Secara teoritis format penelitian kualitatif berbeda dengan format penelitian kuantitatif. Perbedaan tersebut terletak pada kesulitan dalam membuat desain penelitian kualitatif, karena pada umumnya penelitian kualitatif yang tidak berpola. Dan juga pendekatan kualitatif, lebih mementingkan pada proses

dibandingkan dengan hasil akhir, oleh karena itu urutan kegiatan dapat berubah-ubah tergantung pada kondisi dan banyaknya gejala-gejala yang ditemukan.

Format desain penelitian kualitatif terdiri dari tiga model, yaitu format deskriptif, format verifikasi, dan format *grounded research*. Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif dengan desain deskriptif, yaitu penelitian yang memberi gambaran secara cermat mengenai individu atau kelompok tertentu tentang keadaan dan gejala yang terjadi (Koentjaraningrat, 1993:89).

2. Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data terdapat beberapa metode diantaranya

a. Metode observasi

Metode observasi adalah pengumpulan data dengan melihat, meninjau dan mengamati langsung ke lapangan untuk mendapatkan data untuk diamati. Teknik observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, tempat atau lokasi, dan benda serta rekaman gambar (H. B Sutopo, 2002: 64). Observasi ini dilakukan dengan pengamatan *trading card game* yang sudah ada di masyarakat baik berupa kartu jadi maupun *trading card game* pada aplikasi android.

b. Metode Kepustakaan

Metode ini menggunakan literatur dalam menunjang semua data yang diperoleh dari berbagai sumber kepustakaan. Metode ini digunakan untuk memperoleh teori-teori dan mempelajari peraturan-peraturan yang

berhubungan dengan penulisan ini dan menunjang keabsahan data yang diperoleh di lapangan (Moloeng, 2011:113). Metode kepustakaan dilakukan dengan mencari data literatur yang berhubungan dengan *game design*, *game development*, kimia, tabel periodik unsur, desain komunikasi visual, layout, tipografi, dan objek permasalahan lainnya yang erat kaitannya dengan objek permasalahan (lampiran- lamiran informasi yang ada).

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu metode pengumpulan data dengan mencatat data- data dari hasil survey baik berupa artikel, selebaran, foto dokumentasi sebagai data berupa fakta dan sebagai bukti untuk dipertanggung jawabkan.

3. Analisis Data

Metode analisis data merupakan cara atau langkah pemikiran penelitian untuk megolah data yang berhasil dikumpulkan dan merupakan tindak lanjut dari usaha untuk menguji kebenaran. Analisa data yang digunakan dalam laporan ini adalah metode deskriptif kualitatif yaitu penggambaran sifat suatu keadaan yang berjalan pada saat penelitian.

Prinsip pokok metode ini adalah mengolah dan menganalisis data- data yang terkumpul menjadi data sistematis, teratur dan terstruktur, dan memiliki makna (Sarwono- Lubis, 2007:110).

G. Sistematika Penulisan

Penulisan pada hasil penelitian ini terbagi menjadi beberapa bab yang dijabarkan secara sistematis. Berikut penjabaran sistematika penulisan pada penelitian ini :

BAB I. Bab ini memuat penjelasan mengenai latar belakang, Rumusan Masalah, Tujuan perancangan, Manfaat perancangan, Tinjauan pustaka dan Metodologi Penelitian.

BAB II. Bab ini memuat penjelasan mengenai teori- teori yang digunakan sebagai acuan. Khususnya kajian teori- teori yang membahas mengenai *Game Design, Game Development*, Tabel Periodik Unsur Kimia, dan kajian mengenai desain grafis.

BAB III. Bab ini memuat mengenai konsep perancangan *trading card game*, identifikasi data, analisis data dan strategi kreatif.

BAB IV. Bab ini berisi penjelasan mengenai karya- karya yang dibuat sesuai dengan analisa data, USP (*Unique Selling Proposition*), positioning, dan strategi kreatif yang telah ditentukan pada bab sebelumnya.

BAB V. Bab ini berisikan kesimpulan, hasil analisa hingga perwujudan karya dan saran untuk perancangan berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN