

BAB II

LANDASAN TEORI

Desain berasal dari bahasa Inggris *design*, dalam bahasa Indonesia sering digunakan padanan katanyayaitu: rancangan, pola atau cipta. Desain merupakan suatu proses pengorganisasian unsur garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, cahaya, dan unsur-unsur desain lainnya, sehingga tercipta suatu hasil karya tertentu (Nurhayati: 78, 2004).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 346), desain adalah gagasan awal, rancangan, perencanaan pola susunan, kerangka bentuk suatu bangunan, motif bangunan, pola bangunan, corak bangunan. Awal dari istilah desain berasal dari bahasa Italia "*designo*" yang berarti gambar. Kata ini diberi makna baru dalam bahasa Inggris pada abad ke-17, yang dipergunakan untuk membentuk *school of design* tahun 1836. Makna baru tersebut dalam praktek sering kali dimaknai dengan kata *craft*, kemudian atas jasa Ruskin dan Morris, dua tokoh gerakan revolusi industri di Inggris pada abad ke-19, kata desain diberi bobot sebagai *art and craft* yaitu paduan antara seni dan ketrampilan (Sachari-Sunarya: 2, 2002).

Didalam dunia desain dikenal yang namanya unsur desain dan prinsip desain semua itu bertujuan agar desain yang dibuat lebih menarik dan memiliki nilai. Elemen- elemen dasar tersebut digunakan agar dapat menghasilkan komposisi desain yang harmonis, menarik dan komunikatif (Supriyono:58, 2011).

Adapun unsur- unsur desain dan prinsip desain antara lain:

1. Unsur Desain

a. Garis

Dapat dimaknai sebagai jejak dari suatu benda, garis tidak memiliki kedalaman (*depth*), hanya memiliki ketebalan dan panjang. Oleh karena itu garis disebut elemen satu dimensi. Wujud dari garis sangat bervariasi dan masing-masing garis memiliki citra yang berbeda. Namun pemakaian garis dalam desain harus memiliki tujuan dan konsep yang jelas. Misalnya, garis lurus mempunyai kesan kaku dan formal, garis lengkung memberi kesan dinamis dan luwes, garis zigzag terkesan keras dan dinamis. Begitu juga dengan garis tegak, miring, dan mendatar masing-masing memiliki citra yang berbeda.

b. Bidang

Dapat dimaknai sebagai Semua bentuk yang memiliki dimensi tinggi dan lebar. Pengertian bentuk menurut Leksikon Grafika adalah wujud rupa sesuatu, dapat berupa bulat, elips, segiempat dan lain sebagainya. Bidang dibagi menjadi dua bentuk yaitu geometris dan non geometris. Bidang yang berbentuk geometris seperti lingkaran, segitiga, segi empat dan elips memberikesan formal. Sebaliknya, bidang-bidang non geometris memilikikesan tidak formal, santai dan dinamis.

c. Warna

Warna merupakan salah satu elemen pendukung yang penting dalam desain. Warna dapat menarik perhatian dan menciptakan suasana hati. Penggunaan warna yang kurang tepat dapat merusak citra, mengurangi

nilai keterbacaan dan menghilangkan gairah bagi *audience*. Sebaliknya, penggunaan warna yang tepat dapat membantu menciptakan mood (suasana hati). Sebagai contoh, desain publikasi yang menggunakan warna-warna soft menyampaikankan kesan lembut, tenang dan romantis sedangkan warna-warna kuat dan kontras cenderung memberi kesan dinamis dan meriah. Dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu :

- a. Hue : Pembagian warna berdasarkan nama-nama warna, seperti merah, biru, hijau, kuning, dan seterusnya
- b. Value : Terang gelapnya warna, misalnya tingkatan warna dari putih hingga hitam
- c. Intensity : Tingkat kemurnian atau kejernihan warna, disebut juga dengan chroma.
- d. Tekstur

Tekstur adalah tampilan permukaan atau corak dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Pada kenyataannya, tekstur sering dikategorikan sebagai tekstur dari suatu permukaan benda. Misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, cat dinding, cat kanvas dan lain-lain. Penggunaan tekstur pada desain, akan menambah pengalaman dan menjadikan desain lebih daripada sekedar estetika. (Anggraini & Nathalia, 2014 :

e. Kontras

Kontras merupakan warna yang berlawanan antara lainnya, terdapat perbedaan baik warna atau titik fokus. Gelap terang ini digunakan dalam desain sebagai salah satu cara menonjolkan pesan atau informasi yang dapat juga menambah kesan dramatis. Warna ini didapatkan dari warna yang berseberangan (memotong titik tengah segitiga) terdiri dari warna primer dan warna sekunder. (Anggraini & Nathalia, 2014 : 35)

f. Ukuran

Ukuran dalam desain dapat diartikan sebagai besar kecilnya suatu objek. Pemilihan ukuran visual dalam membuat desain diperlukan untuk dapat menemukan bagian yang sangat penting, penting, dan kurang penting.

2. Prinsip Desain

Prinsip desain memiliki peran yang sangat penting dalam proses desain, untuk menciptakan suasana yang lebih nyaman dipandang dan dirasakan. (Anggraini & Nathalia, 2014 : 41) Berikut penjelasan mengenai prinsip desain :

a. Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan merupakan pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optik. Desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Dalam desain tidak dapat diukur secara pasti, tetapi dapat dirasakan. Ketika suatu

keadaan di mana semua bagian dalam sebuah desain tidak ada yang saling membebani.

b. Tekanan/ Dominasi (emphasis)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Penggunaan tekanan ini dapat membangun visual sebagai pusat perhatian, yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian.

c. Irama (rhythm)

Irama adalah pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang – ulang. Dalam desain, irama dapat berupa repetisi atau variasi. Repetisi merupakan elemen yang dibuat secara berulang – ulang dan konsisten. Sedangkan variasi merupakan pengulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran dan posisi.

e. Kesatuan (unity).

Kesatuan merupakan prinsip desain yang sangat penting, tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya desain akan membuat karya desain terlihat cerai berai dan kacau balau. Dan mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, terdapat kesatuan antara tema, tipografi, dan ilustrasi.

Game atau permainan merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya hilang (Salen-Zimmerman: 83, 2004). Arti yang paling tepat ialah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang- senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dari aksi pemainnya karena ada target- target yang hendak dicapai. Kelincahan intelektual (*intellectual playability*) pada tingkat tertentu juga merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Sebuah *game* pastilah konsep dasar dan komponen- komponen yang membangun situasi bersaing dari dua atau beberapa orang kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Adapun komponen- komponen *game* antara lain :

a. *Fitur*

Fitur merupakan hal yang bisa membedakan setiap *game* yang ada.

Fitur juga bisa menggambarkan jalan cerita *game* kedalam bentuk- bentuk yang dilihat maupu dirasakan

b. *Gameplay*

Gameplay membantu pengembang *game* untuk mengetahui cara kerja suatu *game*, dimana fitur- fitur yang ada akan membentuk suatu *gameplay*.

c. *Interface*

Interface merupakan semua tampilan yang ada dalam suatu *game*.

Sebuah *interface* yang baik adalah *interface* yang menarik, tidak membosankan, dan memudahkan pemain *game*.

d. Aturan/ *rules*

Merupakan kumpulan aturan- aturan dalam sebuah *game*.

e. Desain level

Desain level mencakup *style*, *background*, dan jalan cerita dari sebuah *game*.

Proses dalam perancangan sebuah *game* disebut *Iterative design* yaitu suatu proses perancangan berdasarkan suatu permainan. Menitik beratkan pada pengetesan permainan (*playtesting*) dan pembuatan purwarupa (*prototyping*). *Iterative design* adalah metode dimana penentuan desain dibuat berdasar pada pengalaman memainkan *game* selama proses *development* berlangsung (Salen-Zimmerman: 31, 2004). Dalam metode *Iterative*, versi kasar purwarupa (*prototype*) sebuah *game* dibuat secepat mungkin di awal proses pengembangan. Purwarupa diawali dengan penentuan peraturan fundamental dan mekanisme dasar. Proses ini belum termasuk purwarupa (*prototype*) desain visual secara estetika melainkan masih berupa versi kasar yang menitik beratkan pada pembentukan mekanisme awal permainan. Purwarupa (*prototype*) ini lalu dimainkan, dievaluasi, direvisi, dan lalu dimainkan ulang hingga dirasa cukup untuk ditetapkan sebagai versi permainan yang diinginkan. Setelah purwarupa

ditetapkan barulah desainer memasuki tahapan *aesthetic design* dimana purwarupa game di desain secara visual agar terlihat menarik dan indah.

Pengertian *trading card game* (David-Marshall, 2010) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa *trading card game* (disingkat TCG), atau juga dikenal sebagai *customized/ collectible card game* (disingkat CCG), adalah game dimana pemain mengoleksi kartu-kartu dalam suatu permainan, dan menggunakan kartu tersebut untuk bermain bersama pemain lainnya dalam sebuah *setting* kompetitif dengan peraturan yang telah ditetapkan sebelumnya. Berbeda dengan permainan kartu yang biasa dimainkan sehari-hari (game yang menggunakan kartu remi biasa), game TCG lebih merujuk pada permainan kartu yang menggunakan set kartu tersendiri (yang memiliki nilai sebagai objek koleksi), dengan peraturan yang disapkan secara spesifik dan eksklusif, hanya untuk permainan tersebut. *Game-game* populer seperti Pokemon TCG, Magic: The Gathering, Yu-Gi-Oh!, dan Cardfight!! Vanguard, termasuk dalam golongan TCG.

Peraturan, istilah, dan gaya bermain tiap-tiap TCG berbeda antara satu dengan yang lain, namun game TCG pada umumnya selalu memiliki poin-poin berikut:

a. Peraturan dalam game

Peraturan dalam game: Setiap game TCG memiliki peraturan bermain tersendiri. Peraturan-peraturan tersebut biasanya didokumentasikan dalam bentuk rulebook resmi (yang ditujukan untuk mengajarkan dasardasar game tersebut), peraturan komprehensif (ditujukan untuk pemain yang sudah menguasai dasar-dasar game,

termasuk diantaranya interaksi antar kartu, terminologi lebih detail tentang suatu tahap permainan, dan lain-lain), dan dokumen wasit (peraturan yang diberlakukan dalam event, biasanya diberlakukan oleh wasit atau *tournament organizer*/TO dan memuat kode etik yang berlaku bagi semua pihak yang mengikuti event tersebut).

b. Kartu *game*

Untuk dapat memainkan game TCG, tentunya pemain harus memiliki kartu yang khusus didesain untuk game tersebut. Penampilan, mekanisme, dan deskripsi setiap kartunya selalu berbeda satu dengan yang lain, dan pemain bermain menggunakan kumpulan kartu-kartu tersebut (sering disebut *deck*) bersama pemain lainnya dalam sebuah setting kompetitif (pertarungan). Kartu-kartu tersebut dapat diperoleh dari *pre-built deck* (*deck* yang khusus dirancang untuk pemain pemula) ataupun *booster pack* (berisikan set kartu yang disusun secara acak).

c. Properti intelektual

Setiap game TCG memiliki latar belakang dan setting yang berlaku dalam game tersebut, umumnya sebagai cerita historik, desain arena permainan (*playmat*), maupun trivia yang terkait dengan game tersebut.

d. Objek pendukung

Selain dari kartu dan peraturan bermain, terkadang game TCG juga menggunakan objek pendukung yang dapat digunakan saat situasi tertentu dalam game. Objek seperti dadu, koin, token, life counter/kalkulator dapat digunakan selama permainan berlangsung, sementara album, card sleeves,

dan playmat dapat digunakan sebagai alat sekunder bagi pemain untuk menyimpan atau melindungi koleksi kartunya.

Sejarah *trading card game* (David-Marshall, 2010) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa sejak permulaan abad ke-19, sudah ada beberapa permainan berbasis kartu-kartu yang ditujukan untuk koleksi (atau disebut *collectible cards*), namun saat itu game tersebut belum digolongkan sebagai kategori tersendiri. Game pertama yang berbasiskan *collectible cards* diterbitkan oleh The Allegheny Card Co. pada tahun 1904, berjudul *The Base Ball Card Game*. Game tersebut berfokus pada tokoh-tokoh pemain baseball nasional yang populer di Amerika Serikat yang berjumlah 104 kartu. Meskipun konsepnya masih sederhana, namun game ini tetap populer setelah ratusan tahun lamanya. Setiap kartunya dihargai tinggi di pasaran dan menjadi barang incaran para kolektor di seluruh dunia.

Pada tahun 1993, tepatnya tanggal 5 Agustus 1993, seorang profesor matematika bernama Dr. Richard Garfield, bersama dengan rekannya Peter Adkinson (yang sekarang menjadi CEO perusahaan Wizards of the Coast) menciptakan game berbasis TCG pertama, yang berjudul *Magic: The Gathering*. Serial pertama game kartu *Magic: The Gathering (codename:Alpha)*, memiliki sebanyak 295 kartu, yang dimana pada saat initial release game tersebut terjual sebanyak 2,6 juta lembar kartu. Tak lama setelah itu, serial kedua (*codename:Beta*) terjual sebanyak 7,3 juta lembar kartu, dan serial cetak ulang setelah itu (*code name:Unlimited Edition*) terjual sebanyak lebih dari 35 juta lembar kartu. Pada Desember 1993, *Magic: The Gathering* juga merilis set original pertamanya yang berjudul *Arabian Nights*.

Sejak saat itulah, *Magic: The Gathering* dikenal sebagai pioneer dan standar bagi semua game TCG yang diciptakan di masa depan. Konsep bagian belakang setiap kartu (*backface*) yang dibuat sama untuk mencegah identifikasi yang dipakai di semua game TCG, juga berasal dari game *Magic: The Gathering*. Setelah *Magic: The gathering*, perusahaan-perusahaan lain selain Wizards of the Coast juga turut menyusul untuk memasuki pasar game TCG.

Pada tahun 1995, industri TCG sudah berkembang pesat. Setiap TCG yang beredar juga sudah memiliki lisensi penjualan game mereka masing-masing, menandakan bahwa mereka sudah mendapat posisi yang mapan dalam ekonomi. Namun, dari tahun 1995 sampai tahun 1999, banyak perusahaan-perusahaan yang berupaya menciptakan TCG sendiri, atau yang membuat versi TCG dari produk yang sudah mereka miliki (seperti video game), namun banyak yang tidak sukses dan tersingkir dari pasar. Desain, strategi pemasaran, dan strategi pengembangan TCG yang buruk menjadi faktor dominan jatuhnya perusahaan-perusahaan tersebut, dan hanya sedikit perusahaan penghasil TCG yang mampu bertahan.

Pada tahun 1999, perusahaan game Nintendo merilis Pokemon TCG yang berbasiskan video game dan film animasi serial yang memiliki nama yang sama. Berbeda dengan *Magic: The Gathering* yang berfokus pada pemain berusia dewasa, Pokemon lebih ditujukan pada pemain berusia lebih muda, seperti kalangan anak-anak dan remaja. Faktor popularitas video game, dan serial animasi yang sudah beredar sebelumnya, juga turut membuat popularitas game ini melonjak dalam sekejap dan berhasil menarik perhatian ribuan pemain. Dirilisnya game Pokemon TCG ini juga mendasari beberapa TCG lain yang pada akhirnya

menerapkan langkah yang sama, seperti YuGi-Oh! yang dirilis Konami pada tahun yang sama, Digimon TCG yang dirilis Bandai pada tahun 2000, dan Chaotic yang dirilis 4Kids Entertainment pada tahun 2007. Sampai pada tahun 2008, *Magic: The Gathering* masih mendominasi di pasar TCG sebagai best-selling TCG, namun setelah itu Pokemon TCG dan Yu-Gi-Oh! mulai melampaui *Magic: The Gathering* dalam segi penjualan dan menduduki posisi sebagai game TCG terlaris di seluruh dunia.

