

PERANCANGAN *CARD GAME* DENGAN TEMA KARAKTER SUPERHERO INDONESIA

Hanny Gunawan, Obed Bima Wicandra, Asthararianty
Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Kristen Pertra,
Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: hangun197@gmail.com

Abstrak

Superhero adalah sosok fantasi yang bertugas untuk membela kebenaran dengan kekuatan dan kemampuan super yang dia miliki. Di Indonesia sendiri juga memiliki beberapa tokoh yang sangat terkenal pada jamannya. Namun sekarang ini *superhero* Indonesia telah hilang posisinya di generasi muda saat ini. Hal tersebut dikarenakan gaya gambar yang kuno, serta kurangnya eksplorasi terhadap bentuk media pengenalan. Sehingga mengurangi minat anak-anak terhadap tokoh *superhero* tersebut. Menjadikannya sebuah permainan kartu adalah salah satu alternatif yang dapat menjawab masalah tersebut. Perancangan *cardgame* sebagai media pengenalan didukung dengan desain gambar dan bentuk media yang baru dapat mempermudah pengenalan tokoh dan sejarahnya kepada anak-anak dengan mudah.

Kata Kunci : Permainan *Card Game*, *Super Sekawan*, Kartu, Anak-anak

Abstract

Title: *Card Game Design with Indonesian Superhero Character Theme*

Superhero is a fantasy figure whose job is to defend the truth with the super powers and abilities that he has. In Indonesia itself also has several figures who are very famous in their era. But now Indonesia's superhero has lost its position in the current generation of young people. This is due to the old-fashioned picture style, and the lack of exploration of forms of media recognition. Thus reducing children's interest in the superhero character. Making it a card game is one alternative that can answer the problem. Cardgame design as an introduction media is supported by drawing designs and new forms of media can facilitate the introduction of characters and their history to children easily.

Keywords : *Card Games*, *Super Fellow*, *Cards*, *Children*

Pendahuluan

Superhero merupakan sosok atau karakter heroik yang memiliki sebuah kemampuan khusus dan sangat luar biasa, yang menggunakan kemampuan serta kekuatannya untuk kebaikan dan melindungi orang lain dari kejahatan yang biasanya terdapat di buku-buku komik atau di serial film. Di Indonesia sendiri juga terdapat berbagai jenis karakter *superhero* yang sempat berjaya dan di gemari oleh kalangan masyarakat di era 60 hingga 80-an. Saat itu

kemunculan cGundala Putra Petir dan Godam Manusia Besi laris manis di pasaran. Hal itu memantik banyak komikus lain membuat karya serupa (Romdlon, 2015).

Gundala Putra Petir adalah karakter *superhero* karya komikus Indonesia bernama Emanuel Harya Suraminata atau yang lebih akrab dengan sebutan Hasmi, lahir di Yogyakarta, 22 Desember 1955

merupakan salah satu dari sekian banyak komikus terkenal di Indonesia. Selain Gundala Hasmi juga menciptakan beberapa karakter *superhero* lainnya yaitu seperti Pangeran Mlaar, Sembrani, Kalong, Maza dan Jin Kartubi. Selain itu juga ada *superhero* ciptaan Widodo Noor Slamet atau yang lebih di kenal dengan Wid N.S adalah Godam Manusia Besi dan Aquanus. (Tribunnews. 2019)

Semakin berkembangnya jaman lama - kelamaan selera pasar pun juga akan berubah, masuknya pengaruh DC, Marvel, dan Anime-anime Jepang pun mulai menguasai. Hal ini menyebabkan semakin lama karakter *superhero* asli Indonesia semakin terdesak dan terancam dilupakan oleh negaranya sendiri. Penyebab kurangnya minat masyarakat terhadap tokoh *superhero* Indonesia adalah karena kurangnya eksplorasi secara visual serta pengembangan dari karakter *superhero* itu sendiri, yang menyebabkan semakin lama konten lokal ini tergeser oleh budaya populer dari luar yang menyebabkan hilangnya minat generasi muda saat ini terhadap tokoh *superhero* Indonesia.

Karakter tokoh *superhero* Indonesia perlu diperkenalkan kembali, karena hal ini merupakan salah satu aset kreatifitas milik Indonesia, bila tidak dipertahankan keberadaannya, maka aset kreatif ini akan hilang. Berbeda dengan karakter-karakter *superhero* dari luar negeri yang benar-benar diolah oleh pihaknya masing-masing. Anak-anak jaman sekarang mempunyai minat yang cukup tinggi pada karakter *superhero*, di mana anak-anak mengidolakan sebuah sosok pembela kebenaran yang menarik di mata mereka. Pada banyak anak, mereka bisa saja menyukai karakter *superhero* meskipun belum atau tidak pernah membaca dan menonton filmnya.

Menurut Naeema Jiwani, seorang psikolog perkembangan anak dari *Human Relations Institute*, Dubai mengatakan "Salah satu alasan terbesar anak-anak menyukai *superhero* adalah rasa kontrol dan kekuatan yang dapat mereka tunjukkan". "Saat bermain atau berpura-pura jadi *superhero*, anak dapat menyalurkan energinya ke dalam tokoh-tokoh fiktif ini, lantas merasa mampu menaklukkan orang-orang jahat, menguasai dunia dan jadi raja atau ratu di dunia imajinasi mereka"(kumparan.com, 2018).

Menurut Bobby Hartanto otak manusia itu lebih suka dengan segala sesuatu yang bergambar dan berwarna. Karena gambar bisa memiliki sejuta arti sedangkan warna akan membuat segala sesuatu menjadi lebih hidup (Detik.com, 2010). Dalam perancangan ini, dipilih beberapa tokoh *superhero* di antaranya adalah Gundala Putra Petir, Pangeran Mlaar, Sembrani, Merpati, Kalong, Maza dan Jin Kartubi, Godam dan

Aquanus. Karena semua tokoh *superhero* ini selain memiliki cerita independen, juga memiliki cerita yang karakternya saling berhubungan satu sama lain. Selain itu genre *superhero* yang sedang populer saat ini menjadi salah satu peluang untuk memperkenalkan kembali para *superhero* Indonesia yang terlupakan.

Maka dari itu untuk menarik minat anak-anak untuk mengenal karakter-karakter *superhero* Indonesia serta kisahnya dibutuhkan sebuah media penyampaian yang menarik bagi mereka salah satunya adalah permainan kartu atau yang lebih dikenal dengan *card game*. Permainan kartu sendiri merupakan permainan yang digemari anak-anak dari masa ke masa. Dengan peraturan yang sederhana dan tampilan yang menarik diharapkan akan lebih mudah untuk memperkenalkan karakter-karakter *superhero* Indonesia kepada anak-anak jaman sekarang.

Sebelumnya sudah ada perancangan dengan topik yang sama yaitu mengenai "*Superhero* Indonesia". Judul perancangan tersebut adalah "Perancangan karakter tokoh *Superhero* Indonesia dengan gaya chibi untuk anak usia 3-12 tahun". karya Fransiscus.E.Jasi dari Universitas Kristen Petra. Perancangan tersebut memiliki kesamaan dalam pengambilan tema namun karya yang akan dibuat kali ini akan memiliki perbedaan pada rancangan yang sudah ada sebelumnya. Perbedaannya terdapat pada perancangan akhir, yang di mana Fransiscus terinspirasi dari mainan *Funco Pop* yang dimana mainan tersebut berbentuk statu dengan gaya chibi. Sehingga dia terinspirasi untuk membuat statu *superhero* Indonesia dengan gaya chibi menggunakan 3d printer. Sedangkan perancangan yang saya buata ini adalah sebuah permainan berbentuk *card game*, yang di mana di dalamnya akan terdapat 4 karakter utama, yang di mana tiap-tiap karakter ini memiliki kartu skill tersendiri. Serta terdapat juga beberapa kartu skill tambahan yang bisa di gunakan oleh semua pemain yang berfungsi untuk membantu diri sendiri atau menyusahkan pemain lain. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengenalkan kembali karater-karakter *superhero* indonesia serta menarik perhatian serta minat anak-anak jaman sekarang terhadap *superhero* asli Indonesia .

Metode perancangan

Memperoleh data terkait dengan kualitatif berupa data melalui wawancara dan kuantitatif melalui kuesioner.

Metode Pengumpulan Data

Perancangan menggunakan data primer secara kualitatif berupa observasi dengan mengamati secara

langsung kondisi lapangan Metode ini digunakan karena dapat melihat langsung dan mengamati kondisi lapangan, serta tingkah laku *target audience* tentang penelitian yang akan dilakukan. Wilayah yang dipilih untuk observasi adalah daerah sekitar perumahan yang terdapat anak-anak.

Wawancara ini dilakukan dengan bertemu secara langsung, dengan tujuan mendapatkan informasi tambahan yang diperlukan, dengan ini akan mempermudah dalam bentuk perancangan *card game*, dan jenis gaya gambar yang akan di gunakan, target wawancara ini anak-anak berusia 9-12 tahun dan anak-anak yang gemar bermain *card game*.

Konsep Perancangan

Merancang sebuah kartu permainan dengan tema *superhero* Indonesia bagi anak-anak yang bukan hanya menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga bermanfaat sebagai sarana edukatif bagi yang memainkannya. Permainan edukatif ini hadir dalam bentuk permainan kartu. Permainan kartu ini akan memiliki beberapa karakter pahlawan yang memiliki kartu atribut yang berbeda-beda yang akan di kumpulkan oleh para pemain. Serta terdapat beberapa kartu aksi tambahan yang bisa di gunakan oleh para pemain yang bisa digunakan

Pembahasan

Sejarah Card Game

Permainan kartu atau yang lebih dikenal dengan *card game*, merupakan sebuah jenis permainan yang berupa kartu sebagai media permainannya. Asal-usul permainan kartu sendiri masih belum diketahui kebenarannya, Ada yang berpendapat bahwa permainan kartu pertamakali dibuat sekitar tahun 1000 M di negara China yang kemudian berubah seiring jaman menjadi set kartu domino China yang ditemukan sekitar abad ke- 19, sehingga untuk memastikan kebenarannya kapan dan dimana permainan kartu ditemukan masih banyak menimbulkan perdebatan (Wilkinson 61 par 1).

Permainan kartu sendiri diperkirakan merupakan permainan yang berasal dari China. Permainan kartu telah ditemukan di China sekitar abad 1200M dan baru diperkenalkan di Eropa sekitar abad 1300M (Master, par. 1). B.H. Wilkinson seorang antropologi dari Amerika mengatakan bahwa kartu pertama yang digunakan para masyarakat China jaman dulu adalah sebuah uang kertas yang sekaligus digunakan untuk bertaruh di China, sedangkan permainan mahyong ada sekarang ini juga merupakan evolusi dari kartu awal tersebut.

Data sekunder, melalui penelitian yang dilakukan dengan cara mencari informasi yang dibutuhkan melalui internet, pengumpulan data ini bertujuan untuk menambah informasi sehingga dibekali informasi yang matang mengenai apa-apa saja yang akan diteliti untuk perancangan *cardgame* ini.

Metode Analisis Data

Menggunakan teknik 5W1H supaya dapat mengetahui untukmmenguntungkan diri sendiri atau menggaggu pemain lainya.kondisi saat perancangan dilakukan sehingga permainan *card game* yang dirancang dapat menjawab permasalahan dengan efektif serta menjadi sebuah karya desain yang menarik.

Sedangkan menurut Ed. S. Taylor dalam bukunya yang berjudul “The History of Playing Card” Mengatakan bahwa kartu-kartu tersebut berasal dari timur. Kartu-kartu tersebut dibawah oleh para perantara yang disebut Gipsies dan kartu-kartu tersebut pertama kali diperkenalkan di Eropa, serta menurut Taylor para perantara itu berasal dari negara India. Serta kartu-kartu ini merupakan awal dari adanya kartu tarot (Taylor 7-11)

Banyak teori mengenai permainan kartu, yaitu mengenai kapan dan di mana permainan kartu pertama kali di temukan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kartu telah muncul sebelumnya di berbagai daerah, baru kemudian kartu-kartu tersebut masuk ke Eropa. Permainan kartu sendiri masuk ke Eropa sekitar tahun 1300, orang-orang Mamuleke dari Mesir (sebuah sebutan bagi tentara di Mesir) memperkenalkan gaya kartu mereka ke Eropa, dengan satu pak yang di dalamnya terdiri dari empat jenis kartu yang masing-masing di antaranya terdiri dari 13 kartu sama seperti kartu remi moderen. Empat jenis kartu tersebut memiliki simbol masing-masing yang terdiri dari tongkat polo, koin, pedang, dan cangkir. Sedangkan sisanya terdiri dari 1 kartu bernomor dan 3 kartu pengadilan yakni : Raja, wakil raja, dan wakil raja kedua. Kisah di balik bagaimana Mamelukes datang dengan gaya kartu mereka dan apakah ada hubungan melalui Timur Tengah ke kartu Cina belum diketahui, sampai sekarang (Master par 4).

Orang-orang di Eropa mengadopsi berbagai macam bentuk pakaian dan gaya yang berbeda-beda sesuai dengan selera lokal dan preferensi saat menggambar kartu. Permainan kartu dengan simbol Spades (waru), Clubs (keriting), Diamonds (wajik) dan Hearts (hati) pertama kali muncul di Prancis pada akhir tahun 1400-an. Bentuk-bentuk itu ditemukan oleh seorang kesatria terkenal, bernama Etienne Vignoles. Dia merancangnya untuk menemani permainan kartu baru yang dia buat bernama Piquet (spade) yang baru

ditemukannya. Piquet sendiri merupakan sebuah permainan yang di mainkan oleh para knight (kesatria) dan chivalry (kesatria penunggang kuda) sehingga simbol-simbol tersebut dibuat sesuai dengan mereka, berikut arti dari simbol-simbol berikut:

- Coeurs, Hearts (hati) : Menggambarkan gereja
- Carreaux, Diamonds (wajik) : Menggambarkan panah
- Trefles or Clover, Clubs (keriting) : Menggambarkan husbandmen (semacam petani).
- Piques, Spades (waru) : Menggambarkan kesatria itu sendiri

Ada teori lain yang mengklaim bahwa ke 4 simbol ini mewakili empat kelas orang pada saat itu yaitu: militer, petani, pendeta dan aristokrasi (Master par 5).

Perkembangan Kartu di Indonesia

Di Indonesia sendiri belum ada data yang pasti mengenai kapan masuknya permainan kartu di Indonesia namun berdasarkan data yang bisa ditemukan sekarang ini di yakini permainan kartu masuk ke Indonesia yaitu pada masa penjajahan bangsa Eropa dan Belanda. Namun bukan bangsa Belanda yang memperkenalkan permainan tersebut melainkan bangsa Tiongkok melalui para pedagang.

Di dalam negeri pun sudah banyak produsen yang membuat produk kartu mereka sendiri salah satunya adalah card game vandaria wars, card game ini merupakan card game asli Indonesia yang diciptakan oleh Ami Raditya bersama teman-temannya. card game vandaria wars sendiri pertama kali muncul pada majalah ZIGMA sebagai bonus pada ZIGMA Birthday Edition tahun 2006, sejak saat itu card game ini pun semakin terkenal dan memiliki komunitas pemain yang cukup besar di Indonesia, terutama di Jakarta, Bandung dan Surabaya (CIAYO par 1).

Namun tidak hanya Vandaria Wars, Indonesia juga memiliki produk *card game* lain asli karya anak bangsa yaitu *Pet Wars*. *Pet Wars* merupakan *cardgame* ber tipe NCCG (*Non Collectible Card Game*) karena *Pet wars* sudah terdiri dari 1 pak kartu jadi seperti UNO dan Monopol Deal. *Pet War* sendiri merupakan sebuah permainan kartu yang diciptakan oleh sebuah komunitas yang bernama Canvas Ranger sekitar tahun 2011.

Pengaruh dan Manfaat Bermain

Bermain dapat di golongan menjadi 2 kategori (Tanu 18) yaitu:

1. Bermain Aktif

Dalam bermain aktif, pemain mendapat kesenangan dari aktifitas yang individu itu lakukan, apakah itu kesenangan dalam bentuk berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat.

2. Bermain Pasif

Dalam bermain pasif atau “hiburan”, kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energi. Anak yang menikmati melihat temannya bermain, memndang hewan atau melihat TV, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah kegiatan bermain tanpa mengeluarkan tenaga, tetap kesenangan yang di dapat hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olahraga atau bermain.

Permainan Edukaif

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk Permainan tradisional dan “modern” yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran (Adams, 1975).

Syarat-syarat permainan edukatif:

1. Desain mudah dan sederhana
Sebaiknya permainan edukatif memiliki desain yang simpel dan yang paling penting adalah tepat dengan target sasaran, sehingga anak tidak terbebani dengan kerumitannya.
2. Multifungsi
Permainan edukasi sesuai untuk anak lelaki atau perempuan, sehingga dapat juga dibentuk sesuai kreativitas dan keinginan anak.
3. Menarik
Permainan edukatif sebaiknya mampu memotivasi anak dan tidak memerlukan pengawasan yang intensif. Sehingga anak akan bebas mengekspresikan kekreatifannya.
4. Berukuran besar
Permainan edukatif sebaiknya memiliki ukuran yang besar, dikarenakan hal ini bertujuan untuk memudahkan anak dalam memegangnya serta untuk menghindari kemungkinan membahayakan anak dalam memainkannya.
5. Awet dan sesuai dengan kebutuhan
Hendaknya permainan edukasi tahan lama dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan serta sesuai dengan kebutuhan.
6. Mendorong anak untuk bermain bersama

Sebaiknya memilih anak yang memberi kesempatan untuk bersosialisasi dengan temannya dengan segenap kreativitasnya.

7. Mengembangkan daya fantasi

Permainan edukasi diharapkan mampu membantu pengembangan daya fantasi dan imajinasi anak.

Tinjauan Super Hero

Tinjauan Tentang *Superhero* Indonesia

Superhero merupakan sebuah sosok atau karakter heroik yang memiliki sebuah kemampuan khusus dan sangat luar biasa, yang menggunakan kemampuan serta kekuatannya untuk kebaikan dan melindungi orang lain dari kejahatan yang biasanya terdapat di buku-buku komik atau di serial film. Di Indonesia sendiri juga memiliki berbagai jenis karakter *superhero* yang sempat berjaya dan di gemari oleh kalangan masyarakat di era 60 hingga 80-an.

Contoh : Gundala, Godam, Merpati, Aquanus

Dalam bukunya yang berjudul “Masa depan kemanusiaan, *superhero* dalam pop cultur”, Heru wibowo mengatakan bahwa sosok *superhero* seringkali tampil dalam seribu wajah yang berbeda serta dalam komik dan film *superhero* bisa berwujud siapa saja. Oleh karna itu di dunia *superhero* seolah-olah tidak ada anomali. *Superhero* sendiri sering kali di anggap melambangkan sebuah spirit serta gambaran normatif dari manusia moderen dengan sejumlah ciri-ciri intristik seperti :

1. Memiliki kesediaan untuk menerima pengalaman baru serta keterbulkaan akan hal baru.
2. Berpandangan luas
3. Tida mementingkan masa lampau, melainkan masa kini dan masa depan.
4. Yakin akan kemampuan manusia untuk menguasai alam.
5. Yakin bahwa kehidupannya bukan ditentukan oleh nasib, melainkan kerja keras dan usaha keras.
6. Menghargai martabat orang lain.
7. Percaya pada ilmu pengetahuan dan teknologi.
8. Serta menganut prinsip bahwa ganjaran seharusnya diberikan sesuai dengan tindakan atau prestasi.

Karakter-Karakter *Superhero* Indonesia

Gundala

- Gundala Putra Petir adalah tokoh *superhero* karya Hasmi yang pertama kali muncul dalam bentuk komik pada tahun 1969 dengan judul Gundala Putra Petir dan diterbitkan oleh Penerbit Kentjana Agung. Ide kekuatan Gundala yang berupa petir, menurut Hasmi terinspirasi dari tokoh legenda Jawa, Ki Ageng Selo, yang mampu menangkap petir dengan tangannya.

Godam

- Salah satu tokoh komik *Superhero* Indonesia, ciptaan Wid NS. Komik pertama hadir pada tahun 1969, dengan judul “Memburu Doktor Setan”. Dari penampilan kostum Godam dan kekuatan, terinspirasi dari tokoh komik *superhero* Amerika ciptaan Marvel “Superman”, walaupun kostum dibuat agak berbeda. Mungkin Godam bisa disebut sebagai Superman ala Indonesia.

Aquanus

- Tokoh *Superhero* asal Indonesia ciptaan Wid NS. Hadir pertama kali pada komik berjudul “Aquanus di Planet Vibhy” pada tahun 1968. Desain karakter Aquanus sepertinya terinspirasi dari tokoh *superhero* Amerika “Aquaman”. Begitu juga kemampuan *superheronya* seperti bisa bernafas dalam air, jago berenang dengan kecepatan tinggi di permukaan maupun di dalam air.

Merpati

- Tokoh komik *superhero* Indonesia ciptaan Hasmi yang muncul pertama kali dalam komik serial Gundala “Gundala Sampai Ajal” pada tahun 1976. Merpati merupakan sosok perempuan tangguh yang memiliki kekuatan super serta bisa mendeteksi arah dimanapun ia berada atau dalam kondisi apapun. Ia juga bisa terbang dan memiliki kemampuan beladiri.

Konsep Kreatif

Merancang permainan *Card game*, mengedukasikan anak-anak usia 9-12 tahun mengenai pengenalan karakter *superhero* secara khusus kepada anak-anak jaman sekarang serta secara khusus menanamkan rasa

bangga terhadap superhero lokal, yang merupakan karya para komikus asli Indonesia.

Topik dan Tema

Topik dan tema pembelajaran ini adalah mengenai lalu lintas di Surabaya, yaitu peraturan lalu lintas, rambu lalu lintas dan pembelajaran dalam berlalu lintas yang sesuai dengan peraturan yang berlaku menurut UU No 22 tahun 2009.

Karakteristik Target Audience

target audience adalah anak-anak usia 9 - 12 tahun yang aktif, senang berkumpul bersama teman-teman dan mengisi waktu luangnya dengan bermain, termasuk bermain permainan *cardgame*.

Lokasi dari perancangan ini adalah daerah sekitaran kota Surabaya, yang merupakan kota terbesar kedua di Indonesia namun media pembelajaran serta dengan kondisi nyata Surabaya dapat saling mendukung, dan bukan hanya itu, dengan kondisi ini pun permainan *card game* ini dapat diperkenalkan ke luar kota Surabaya dikemudian hari.

Konsep Pembelajaran

Media pembelajaran sekaligus pengenalan ini digunakan untuk bermain sambil mengenal, saat ini pembelajaran dan mengenal hal baru dapat melalui media apapun, tak terkecuali melalui media permainan kartu bergambar. Jaman seperti sekarang ini anak-anak gemar sekali memainkan *card game* dan banyak pula *card game* yang memiliki nilai dan unsur Indonesia tertentu, sehingga dirancangnya permainan ini dapat memberikan materi pembelajaran dan pengenalan dengan cara yang menyenangkan serta mudah untuk dipahami. Permainan ini dibuat dengan visual yang menarik serta sesuai dengan *target audience* yaitu anak-anak usia 9-12 tahun.

Konsep Visual Interface Desain

Colour Tone, *Card game* ini akan dibuat menggunakan warna yang cerah serta beberapa warna pastel untuk disesuaikan dengan target, dimana warna tersebut memberikan kesan *modern* dan cerah tetapi tidak terlalu mencolok. Selain itu warna yang digunakan juga dapat mengundang perhatian serta tidak membosankan bagi mata anak-anak. Serta bentuk dan ukuran kartu yang pas di tangan anak-anak.

Typeface, untuk *Logo* menggunakan jenis *typeface* yang bersifat *serif* atau memiliki kesan santai serta di tambahkan *font Gadugi* agar terkesan santai tapi tetap kokoh. Dan untuk sub headline menggunakan *font Dimbo* agar dapat mewakili kesan kuat dari *superhero*, serta untuk Body text menggunakan font *modern sans light* agar mudah untuk di baca oleh anak-anak yang memainkannya.

Headline **Gadugi**

Sub Headline **Dimbo**

Body Text Modern
 sans light

Illustration Style yang digunakan adalah memiliki outline untuk pahlawan sedangkan untuk background tidak menggunakan outline, gradasi warna yang tidak terlalu mencolok dan tidak memiliki warna yang terlalu atraktif, menghindari *style art* yang realistis, agar dapat memberikan kesan keren dan menarik bagi anak-anak.

Gameplay

Dimainkan oleh 2-4 orang game, bersifat kolektif yang berarti pemain harus berhasil mengumpulkan kartu yang di tentukan agar bisa menang.

1. Giliran pemain pertama di tentukan menggunakan hompimpa, setelah sudah di tetapkan lalu lanjut searah jarum jam.
2. Tiap pemain akan mendapat 3 kartu secara acak pada awal permainan.
3. Maksimal kartu di tangan pemain berjumlah 7 lembar. Jika sudah ada 7 pemain dilarang untuk mengambil kartu tambahan.
4. Terdapat beberapa gerakan khusus dalam mengeluarkan kartu yang bisa di baca oleh pemain di dalam kertas panduan.

Kondisi pemain yang bisa di nyatakan menang

1. Pemain berhasil mengumpulkan satu kartu pahlawan beserta ke empat kartu atributnya tapi terdapat satu pun kartu penjahat.
2. Pemain berhasil mengumpulkan ke empat kartu pahlawan tanpa terdapat satupun kartu penjahat.

Software yang digunakan

Software yang digunakan dalam perancangan *cardgame* ini adalah Adobe Photoshop, Adobe Illustrator untuk membuat ilustrasi, asset 2D, dalam pembuatan karakter serta *environment*.

Pengembangan Desain

Karakter adalah bagian penting dari sebuah permainan, selain menentukan karakteristik tetapi juga menjadi sebuah obyek utama dari pemain yang memainkan *card game* super sekawan.

Karakter – karakter yang digunakan dalam *card game* yaitu:

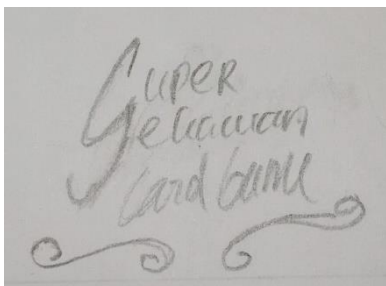
Pahlawan:

Gundala, Merpati, Godam, Aquanus

Penjahat:

Ghazul, Pengkor, Doktor Setan, Bocah Atlantis

Logo



Gambar 1. Thumbnail logo

Thumbnail gambar pahlawan dan penjahat



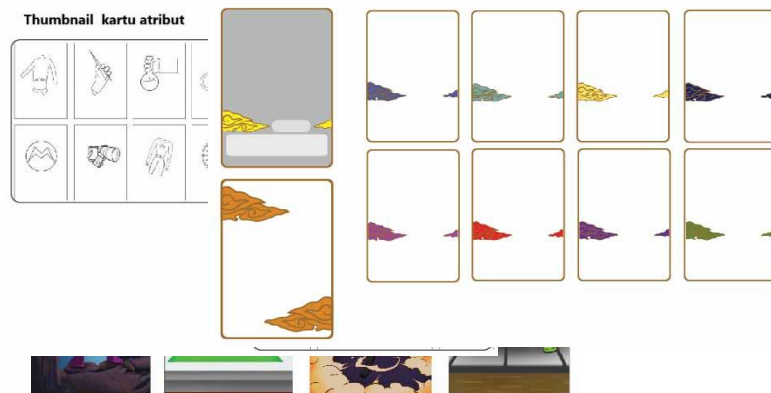
Gambar 2. Thumbnail karakter

Bentuk dari tiap karakter ini disesuaikan dengan tipe gaya gambar yang digunakan tetapi tidak tetap mengikuti bentuk asli dari karakter aslinya.

Gambar 3. Final karakter

Gambar 4. Final Logo

Final gambar pahlawan Tight tissue boarder kartu



Super Sekawan Card Game

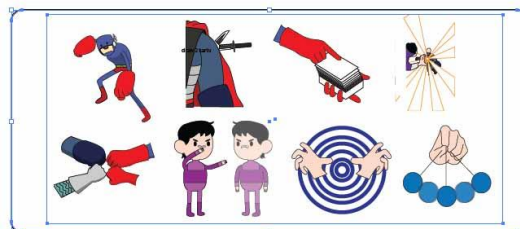
Gambar 5. Thumbnail kartu Atribut

Final kartu atribut



Gambar 6. Final kartu Atribut

Thumbnail kartu aksi



Gambar 7. Thumbnail kartu Aksi



Gambar 8. Final kartu Aksi

Gambar 9. Tight tissue frame kartu



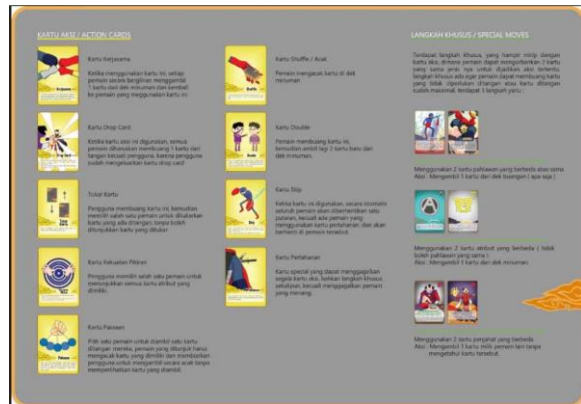
Gambar 10. Logo Pahlawan dan Penjahat

Logo untuk kartu pahlawan dibuat mengikuti bentuk asli dari logo yang sudah ada. Dan untuk logo kartu Penjahat dibuat berdasarkan imajinasi dari kreator dikarenakan kurangnya data-data untuk logo asli yang bisa di temukan.



Gambar 11. Box kartu

Gambar 12. B uku petunjuk



Simpulan

Dari perancangan yang telah dilakukan, apabila ditinjau dari sudut pandang pembuatan game lain yang serupa tujuan dan cara bermainnya, maka dapat disimpulkan bahwa *super sekawan* dapat menjawab permasalahan yang telah dipaparkan, *super sekawan* dapat memberikan sebuah pembelajaran dan pengenalan yang mudah dipahami oleh anak-anak, dan disetiap pembaharuannya akan terdapat terapat tambahan karakter-karakter dan kartu-kartu pendukung baru lainnya, selain itu *card game* ini sendiri tidak terbatas pada usia meskipun sudah ditargetkan untuk anak-anak usia 9 hingga 12 tahun, anak – anak dan remaja pun dapat memainkannya.

DAFTAR REFERENSI

“Chinesse Origin Playing Card.”.(2010,Januari 8). *Uwaterloo*. Pesan disampaikan dalam <http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca/Archives/Wilkinson/Wilkinson.html>

Fansiscus.E.Jasi. (2016). *Perancangan karakter superhero Indonesia dengan gaya chibi untuk anak usia 3-12 tahun* . Skripsi Jurusan Desain Komuniiasi Visual Universitas Kristen Petra, Surabaya.

Harris,stp. (2015). *Planet superhero*. Pesan disampaikan dalam <https://planetsuperhero.wordpress.com/2015/03/05/moperasi/>

Inri. (2017). *Vandaria Saga Comeback di Tahun 2017*. Pesan disampaikan dalam <https://blog.ciayo.com/news/vandaria-saga-comeback-di-tahun-2017/>

Kho, B. (2017, June 26). *Pengertian Metode 5WIH dalam Manufakturing*. Pesan disampaikan dalam <https://ilmumanajemenindustri.com/pengertian-metode-5w1h-dalam-manufakturing/>

<http://www.ziliun.com/articlesziliun17-superhero-asli-indonesia>

Kumparan.com. (2018, September 3). *Anak Suka Karakter Superhero, Baik Enggak Sih?* Disampaikan dalam <https://kumparan.com/@kumparanmom/anak-suka-karakter-superhero>

Makplus.om. (2015). *Pengertian Bermain (Konsep Pendidikan)*. Pesan disampaikan dalam <http://www.definisipengertian.com/2015/04/pengertian-bermain-konsep-pendidikan.html>

Mayadikiria. (2011). *Pedukatif sebagai media belajar anak usia dini*. Pesan disampaikan dalam <https://mayadikiria.wordpress.com/2011/05/22/permainan-edukatif-sebagai-media-belajar-anak-usia-dini/#more-53>

Playing Cards – History and Useful Information. (2019.). tradgames.org.uk Pesain disampaikan dalam <https://www.tradgames.org.uk/games/playing-cards.htm>

Otak Lebih Suka Gambar dan Warna . (2010). *Detik Health*. Pesain disampaikan dalam <https://health.detik.com/beritadetikhealth/d1404800/otak-lebih-suka-gambar-dan-warna-baik-enggak-sih-1535862428600970599>

Pengertian Warna Dalam Desain Grafis dan Macam-Macam Warna. (Ilham.Mughnifar.). Pesan disampaikan dalam <https://materibelajar.co.id/pengertian-warna-dalam-desain-grafis/>

Taylor, Ed. (1973). *The history of playing cards :with anecdotes of their use in tune-telling and card-sharping*. Jepang:Tokyo,

Type of Card Games.(2007). *Bizymoms*. (2013 September 15).Pesan disampaikan dalam <http://www.bizymoms.com/games/types-of-card-games.html>

Stivan, T. (2012). *Perancangan media pembelajaran berupa permainan kartu wayang dengan latar belakang kisah Bharatayudha*. Skripsi Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra, Surabaya.

Fitri, M. (n.d.). *Superhero Asli Indonesia*. Pesan disampaikan dalam