



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

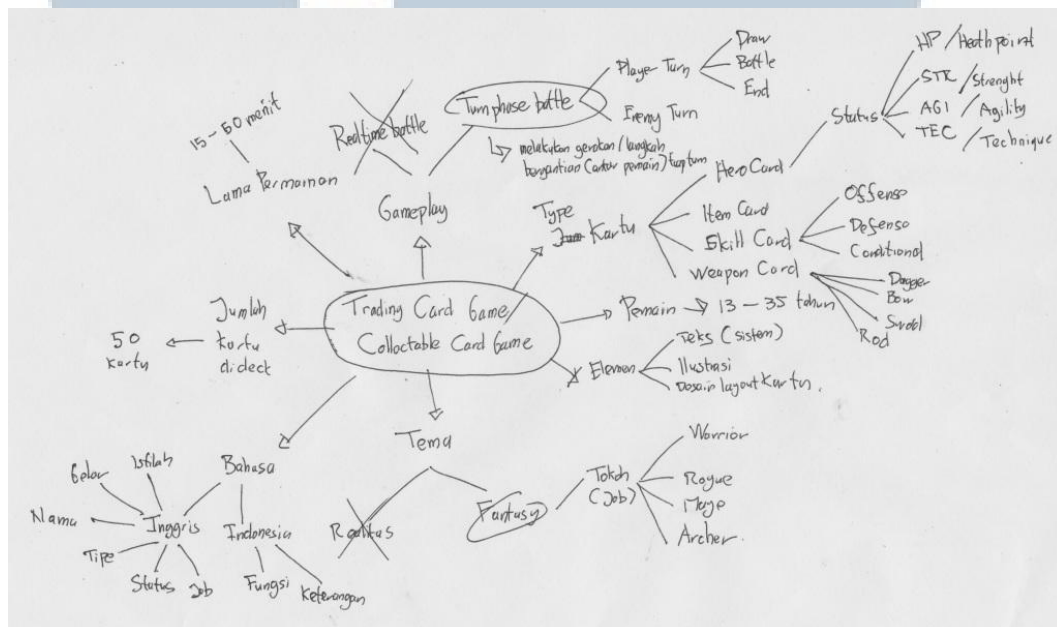
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI TUGAS AKHIR

A. Brain Storming

Langkah awal pada pembuatan *trading card game* adalah melakukan *brain storming* dengan cara membuat sketsa kasar mengenai *trading card game* yang dibuat.



Gambar 3.1. Sketsa *brainstorming*.

Trading card game yang dibuat mempunyai cara permainan yang dibagi menjadi dua tahap yaitu giliran pemain dan giliran lawan, masing-masing pemain melakukan gerakan atau serangan secara bergantian. *Trading card game* yang dibuat menggunakan tema fantasi dan mempunyai tokoh dengan pekerjaan seperti warrior, mage, archer, rogue, dan lain sebagainya. Mempunyai empat jenis kartu

berupa *hero card*, *item card*, *skill card*, dan *weapon card*. Setiap jenis kartunya terdiri dari teks, ilustrasi, dan desain *layout* kartu. Menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Ditargetkan untuk pemain berusia 13 tahun sampai 15 tahun. Dalam permainan menggunakan 50 kartu dengan lama permainan berkisar antara 15 menit sampai 50 menit.

B. Gambaran Umum Karya

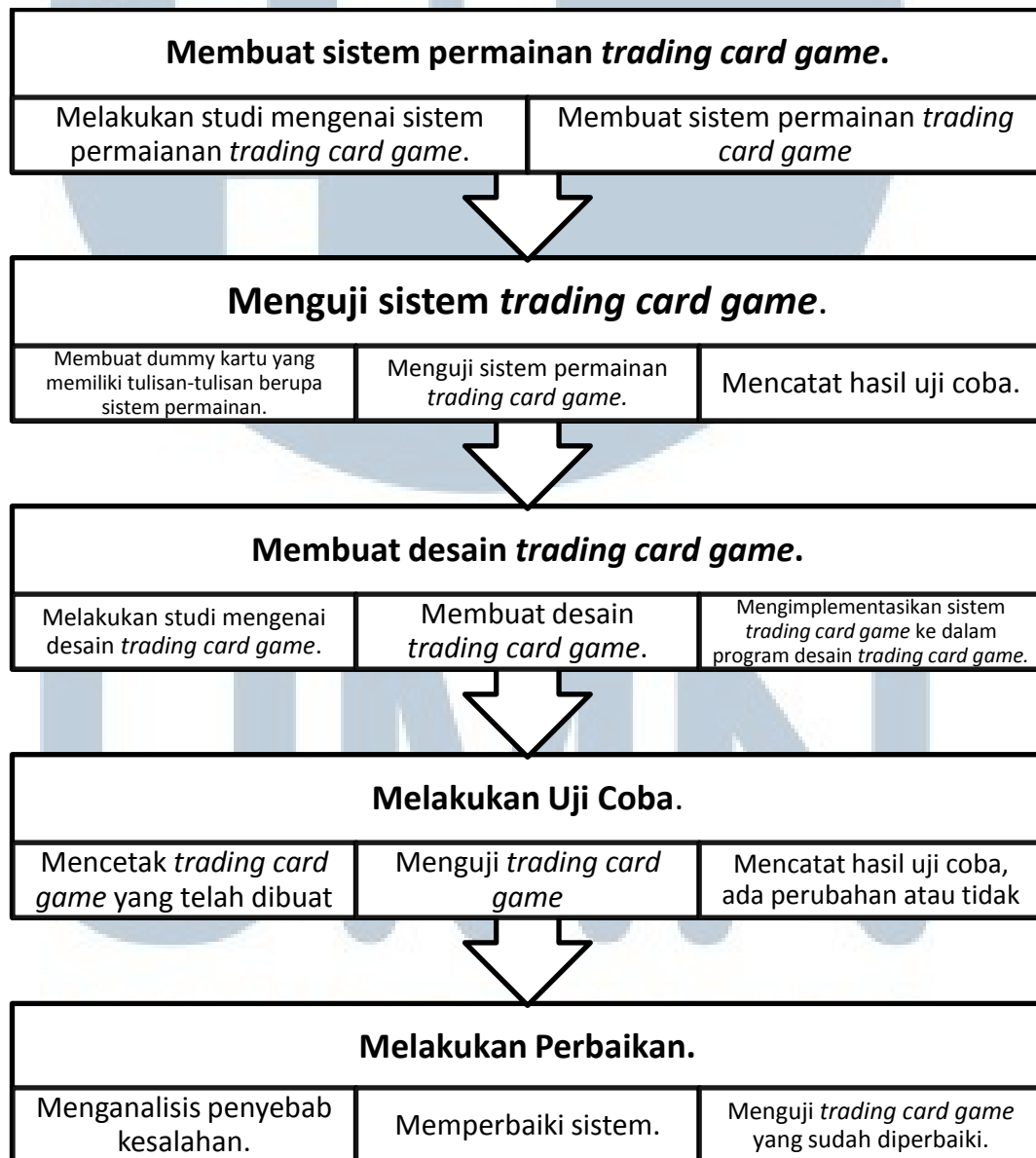
Penulis membuat suatu karya berupa sebuah *trading card game*. *Trading card game* adalah sebuah game yang dimainkan dengan menggunakan kartu yang didesain atau dirancang secara khusus. Penulis berupaya untuk membuat sebuah *trading card game* buatan lokal.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

C. Metodologi Tugas Akhir

Tugas akhir ini dilakukan dengan membuat sistem permainan *trading card game* yang dilanjutkan sampai pembuatan desain dan pada akhirnya menjadi sebuah *trading card game* yang dapat dimainkan.

Grafik dari metodologi tugas akhir:



Gambar 3.2. Grafik metode tugas akhir.

Langkah-langkah di dalam tugas akhir adalah:

1. Membuat sistem permainan *trading card game*.
 - a. Melakukan studi mengenai sistem permainan *trading card game*.

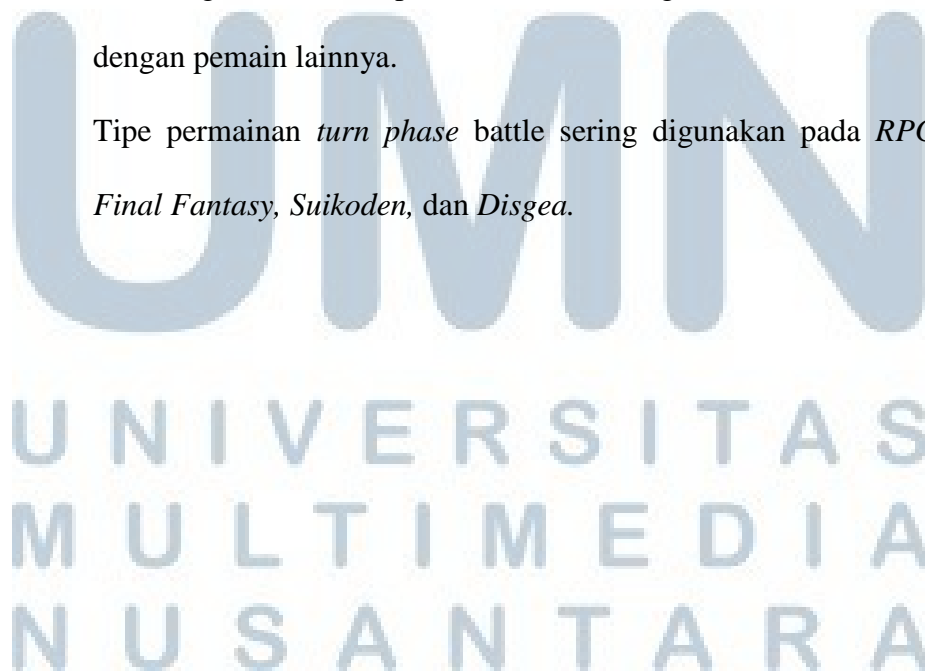
Studi dilakukan dengan cara mempelajari sistem permainan beberapa *trading card game* yang sudah ada dan menganalisa kelebihan maupun kekurangan sistem *trading card game* tersebut. Sistem permainan yang dipelajari adalah sistem permainan dari *trading card game* seperti *Yu-Gi-Oh!*, *Pokemon*, dan *Magic: the Gathering*.

Setelah mempelajari sistem permainan *trading card game*, penulis membuat konsep yang akan digunakan sebagai dasar dalam *trading card game* yang akan dibuat. Konsep *trading card game* yang dibuat adalah:

- 1) Tipe permainan

Turn phase battle adalah tipe permainan dimana pemain melakukan sebuah gerakan atau perintah secara bergantian antara satu pemain dengan pemain lainnya.

Tipe permainan *turn phase battle* sering digunakan pada *RPG* seperti *Final Fantasy*, *Suikoden*, dan *Disgea*.





Gambar 3.3. Adegan *turn battle phase* pada *Final Fantasy 7*⁴².

2) Tema

Tema yang dipilih oleh penulis sebagai dasar dalam *trading card game* adalah tema fantasi. Tema fantasi yang dimaksud adalah sebuah *setting* cerita didalam *trading card game* yang dibuat tidak sama dengan keadaan di dunia nyata namun di sebuah dunia fiksi yang berasal dari imajinasi penulis.

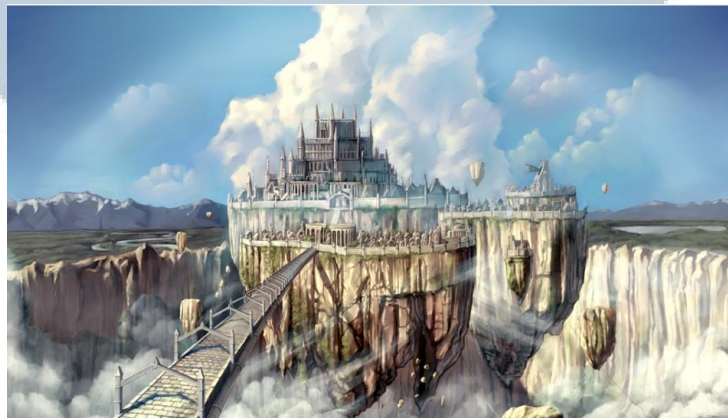
Di dunia fiksi tersebut terdapat berbagai macam ras *humanoid* selain manusia seperti *elf*, *orc*, dan *goblin*. Terdapat juga sihir-sihir dan kepercayaan kepada dewa-dewi yang mewarnai kehidupan masyarakat di sana, yang tentu saja mempengaruhi kebudayaan di dunia tersebut. Sehingga terdapat adanya suatu lingkungan atau lokasi yang sama sekali

⁴² <http://petergamingblog.blogspot.com/2011/11/old-review-final-fantasy-vii-ps1.html>; 14 Januari 2012

berbeda dengan apa yang ada di dunia nyata seperti sebuah kota yang melayang, kapal yang bergerak di udara, dan lain sebagainya.



Gambar 3.4. Adegan dalam game *Perfect World* sebagai gambaran tema fantasi⁴³.



Gambar 3.5. Kota Juno dalam game *Ragnarok* sebagai gambaran tema fantasi⁴⁴.

⁴³ <http://www.kotakgame.com/berita/detail.php?id=568>; 14 Januari 2012

⁴⁴ http://twilight-ro.wikia.com/wiki/The_Schwarzwald_Republic; 14 Januari 2012



Gambar 3.6. Tokoh dalam game *Final Fantasy 11* sebagai gambaran tema fantasi⁴⁵.

3) Fungsi

Trading card game yang dibuat diharapkan dapat memiliki fungsi sebagai media hiburan yang juga dapat mengasah otak melalui penyusunan strategi untuk memenangkan permainan.

4) Tujuan

Trading card game yang dibuat merupakan sebuah *trading card game* ciptaan Indonesia dan diharapkan dapat ikut serta meningkatkan kualitas perindustrian *game* Indonesia.

5) Rencana Sistem Permainan

Seperti *game RPG*, *trading card game* yang dibuat memiliki *point* utama dimana tiap pemain mengontrol beberapa tokoh atau *hero* untuk mengalahkan *hero* pemain lawan. Sesuai dengan konsep, tipe permainan

⁴⁵ <http://ps3.ign.com/articles/719/719369p1.html>; 14 Januari 2012

yang digunakan adalah *turn phase battle*, dimana setiap pemain harus bergiliran untuk melakukan sebuah gerakan atau perintah.

6) Perencanaan Jenis Kartu

Sebuah *trading card game* memiliki beberapa macam tipe atau jenis kartu⁴⁶. Di *trading card game* yang dibuat ini, penulis berencana untuk membuat empat jenis kartu yaitu:

a) *Hero card*

Sebuah jenis kartu yang berisikan tokoh di game ini.

b) *Skill card*

Sebuah jenis kartu yang berisikan jurus atau sebuah gerakan yang dilakukan oleh *character* atau tokoh.

c) *Weapon card*

Sebuah jenis kartu yang berisikan senjata yang digunakan oleh *character* atau tokoh.

d) *Item card*

Sebuah jenis kartu yang berisikan peralatan yang digunakan oleh *character* atau tokoh

7) Nama *Trading Card Game*

Berdasarkan dengan cara permainan yang sudah direncanakan yaitu dimana para pemain mengontrol beberapa tokoh atau *hero* untuk saling mengalahkan *hero* pemain lain. Maka, penulis memberi nama *Heronity*

⁴⁶ Antidote, <http://antidote.hubpages.com/hub/makeyourowntradingcardgame>; 17 Oktober 2011

untuk *trading card game* yang akan dibuat. *Heronity* berasal dari kata *hero* yang memiliki arti pahlawan.

2. Membuat sistem permainan *trading card game*

Setelah melakukan studi mengenai sistem permainan *trading card game*, peneliti membuat sistem permainan *trading card game* yang berbeda namun tetap mempertahankan ciri khas sebuah *trading card game* dan sesuai dengan konsep yang telah dibuat.

a. Cara permainan *trading card game*

1) Persiapan permainan

a) Setiap pemain menyediakan 50 *skill card*, 3 *hero card*, 3 *weapon card*, beberapa *item card*, dan beberapa koin, manik, *token*, batu, atau sejenisnya sebagai tanda pemberian damage pada *hero* atau jumlah *energy* yang didapatkan. Penggunaan *skill card* dan *item card* hanya diperbolehkan membawa 3 kartu yang sama. Sedangkan, untuk penggunaan *hero card* hanya diperbolehkan membawa 1 kartu yang sama.

b) Khusus untuk *hero card*, *weapon card*, dan *item card* dibawa sesuai atau kurang dari total *cost* kartu yang telah ditentukan pada awal permainan (nilai normal 100).

Contoh:

Jika pada permainan, *cost* maksimal yang ditetapkan sebesar 100:

(a) *Hero card*

- Velvet, Blue Blood Thief memiliki *cost* 20
- Eion, Fallen Star memiliki *cost* 15
- Darkha, Eastern Blade memiliki *cost* 25

(b) *Weapon card*

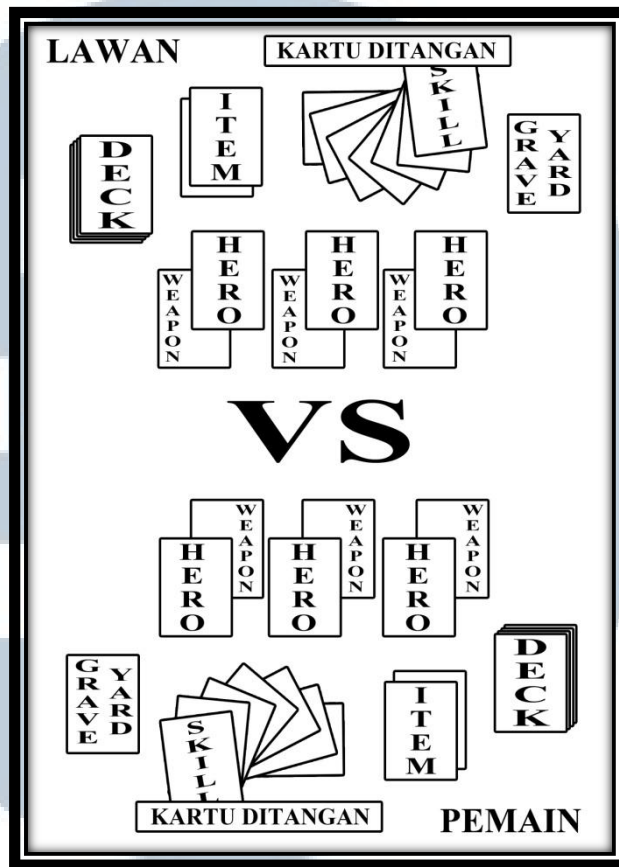
- Poor Dagger memiliki *cost* 0
- Staff memiliki *cost* 10
- Dragon Slayer memiliki *cost* 20

(c) *Item card*

- Potion memiliki *cost* 5
- Potion memiliki *cost* 5

Maka total *cost* secara keseluruhan sebesar 100, sesuai dengan jumlah maksimal *cost* yang ditetapkan pada awal permainan.

- 50 *skill card* yang telah disediakan diacak (*shuffle*) dan diletakan dalam posisi tertutup dan kemudian susunan kartu tersebut diberi nama *deck*.
- Kemudian, *hero card*, *weapon card* dan *item card* yang digunakan juga ditutup di tempat permainan, kemudian dibuka pada waktu permainan dimulai.
- Langkah terakhir, giliran pemain ditentukan dengan cara diundi. Pemain yang pertama memasuki giliran tidak dapat menggunakan *skill card*.



Gambar 3.7. Gambaran susunan permainan di area.

2) Alur permainan

Alur permainan dibagi menjadi dua giliran yaitu: giliran pemain dan giliran lawan. Selain itu terdapat beberapa tahap, yaitu:

a) *Draw phase*

Tahap dimana pemain yang memiliki giliran tersebut mengambil kartu sampai kartu di tangan sejumlah 7. Jika kartu di *deck* kedua pemain habis, seluruh kartu di *graveyard* diacak ulang dan dikembalikan ke dalam *deck*.

b) *Battle phase*

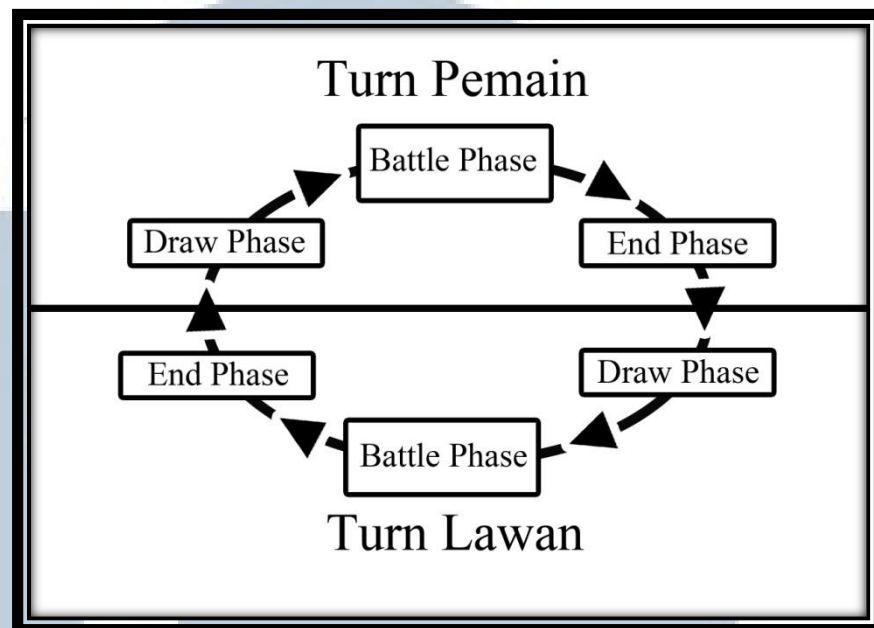
Tahap dimana pemain yang memiliki giliran tersebut dapat melakukan serangan dengan menggunakan *offense skill* dan pemain yang diserang dapat melindungi dirinya dengan *defense skill*.

Tahapan *battle phase*:

- (a) Pemain melakukan *recycling* kartu *skill* yang tidak diperlukan untuk mendapatkan *energy*.
- (b) *Energy* yang didapat dari *recycle*, digunakan untuk menggunakan kartu *offense skill* sesuai dengan persyaratan.
- (c) Pemain yang menggunakan *offense skill* memilih *target* sesuai dengan persyaratan yang tertera di kartu.
- (d) Setelah pemain menentukan *target*, pemain lawan yang kartu *hero*-nya terkunci diberikan kesempatan untuk menggunakan *defense skill* dengan terlebih dahulu melakukan proses *recycle* untuk mendapatkan *energy* guna memenuhi persyaratan menggunakan *defense skill*.
Proses tahapan-tahapan ini dapat dilakukan berulang kali sesuai keinginan pemain pemilik giliran tersebut.

c) *End phase*

Tahap dimana kedua belah mengembalikan jumlah *energy* menjadi 0. Kemudian permainan dilanjutkan dengan memberikan giliran pada pemain lain.



Gambar 3.8. Tahapan alur permainan.

3) Akhir permainan

a) Permainan berakhir jika semua *hero* dari salah satu pemain hancur.

Hero hancur ketika *health point hero* berjumlah 0. Pemain yang sudah tidak memiliki *hero* kalah.

b) Permainan berakhir jika salah satu pemain menyerah.

c) Permainan berakhir jika *skill card* kedua pemain habis, saat itu permainan dianggapimbang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

b. Jenis Kartu

Di *trading card game* ini, penulis membuat empat jenis kartu yaitu:

1) *Hero card*

Jenis kartu yang berisikan tokoh di dalam *game*. *Hero card* memiliki beberapa bagian atau elemen yaitu:

a) Nama *hero*

Contoh: Velvet

b) Gelar *hero*

Contoh: Blue Blood Thief

c) *Health point hero*

Contoh: Health Point (HP) = 6

d) *Status point hero*

Contoh:

Strength (STR) = 1

Agility (AGI) = 2

Technique (TEC) = 2

e) *Job hero*

Contoh: *Rogue*

f) *Weapon type hero*

Contoh: *Dagger / Sword*

g) *Hero ability*

Contoh: Ketika *hero* ini akan diserang, buang 1 kartu dari tangan lawan secara acak.

h) *Cost*

Contoh: *Cost = 20*

2) *Skill card*

Jenis kartu yang berisikan jurus atau gerakan yang dapat dilakukan oleh *character* atau tokoh. *Skill card* memiliki beberapa bagian atau elemen yaitu:

a) *Skill name*

Contoh: *Fatal Blow*

b) *Skill type*

Contoh: *offense skill*

c) *Requirement job*

Contoh: *assassin*

d) *Requirement weapon*

Contoh: *dagger*

e) *Requirement status*

Contoh: *STR 3*

f) *Energi cost*

Contoh: *energy cost = 4*

g) *Skill type 1*

Contoh: *melee*

h) *Skill type 2*

Contoh: *physical*

i) *Skill type 3*

Contoh: *single*

j) *Skill function*

Contoh: Distribusikan *damage* sejumlah STR ke target lawan, *damage* ini tidak dapat dikurangi maupun dihindari.

k) *Energy Recycle*

Contoh: *energy recycle = 1*

3) *Weapon card*

Sebuah jenis kartu yang berisikan senjata yang digunakan oleh *hero* atau tokoh. *Weapon card* diletakan disebelah *hero card* sebagai simbol *weapon card* sedang digunakan oleh *hero* disebelahnya. Penggunaan *weapon card* harus sesuai dengan *weapon type hero* yang tertera pada *hero card* dan *hero card* tersebut harus sesuai dengan requirement dari *weapon card*.

Weapon card memiliki beberapa bagian atau elemen yaitu:

a) *Weapon name*

Contoh: Ancient Saber

b) *Weapon type*

Contoh: *sword*

c) *Requirement job*

Contoh: -

d) *Requirement status*

Contoh: *STR* 3

e) *Equipment ability*

Contoh: *Hero* memperoleh *STR*+1. *Immune Stun* (*Hero* tidak dapat terkena status *Stun*).

f) *Cost*

Contoh: *Cost* (C) = 10

4) *Item Card*

Sebuah jenis kartu yang berisikan peralatan yang digunakan oleh *hero* atau tokoh. *Item card* memiliki beberapa bagian atau elemen yaitu:

a) *Item name*

Contoh: *Potion*

b) *Item type*

Contoh: *consumable*

c) *Requirement job*

Contoh: -

d) *Requirement status*

Contoh: -

e) *Requirement weapon*

Contoh: -

f) *Item Function*

Contoh: Hanya dapat digunakan pada waktu main *phase* anda.

Target *hero* peroleh 2 HP.

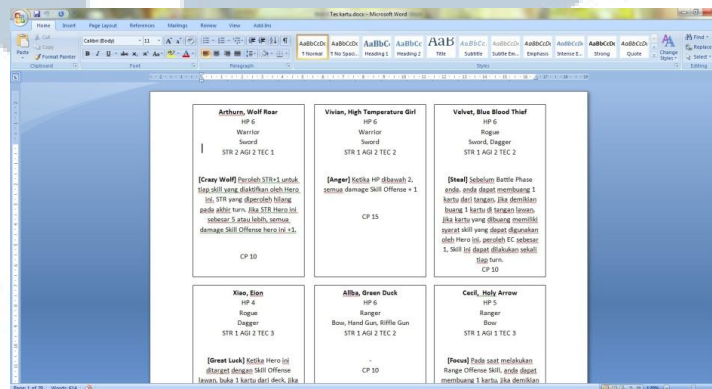
g) Cost

Contoh: $cost = 10$

2. Menguji sistem *trading card game*.

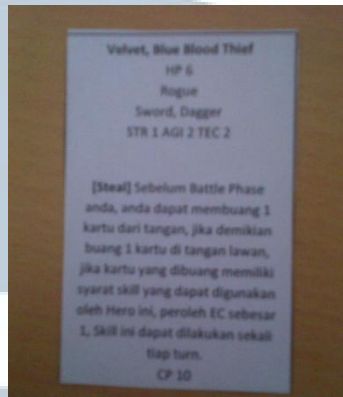
a. Membuat kartu *dummy* yang memiliki tulisan-tulisan berupa sistem permainan.

Proses pengujian sistem permainan *trading card game* Heronity diawali dengan pembuatan *dummy trading card game* dibuat dengan menggunakan program Microsoft Word.



Gambar 3.9. *Print screen dummy* kartu yang dibuat menggunakan Microsoft Word.

Kemudian kartu *dummy* yang telah dibuat menggunakan Microsoft Word dicetak dengan menggunakan kertas HVS dan dipotong.



Gambar 3.10. *Dummy trading card game Heronity.*

- b. Menguji sistem permainan *trading card game*.

Setelah kartu *dummy* jadi, *dummy* tersebut dimainkan sesuai aturan *trading card game* yang sudah dibuat.



Gambar 3.11. Foto saat proses pengujian sistem permainan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

- c. Mencatat hasil uji coba.

Saat menguji sistem permainan *trading card game* tersebut, peneliti juga mencatat hasil-hasil uji coba tersebut berupa kesalahan sistem maupun kekurangan-kekurangan pada sistem permainan.

- d. Melakukan perbaikan sistem permainan

Setelah melakukan pengujian terhadap sistem permainan, maka sistem permainan *trading card game Heronity* yang baru adalah:

- 1) Cara permainan setelah diperbaiki:

Persiapan Permainan

- a) Setiap Pemain menyediakan 50 *skill card*, tiga *hero card*, tiga *weapon card*, beberapa *item card*, dan beberapa koin, manik, *token*, batu atau sejenisnya sebagai tanda pemberian *damage* pada *hero* atau jumlah *energy* yang didapatkan. Penggunaan *skill card* dan *item card* hanya diperbolehkan membawa tiga *copy* kartu yang sama. Sedangkan, untuk penggunaan *Hero card* hanya diperbolehkan membawa satu *copy* kartu yang sama.
- b) Khusus untuk *hero card*, *weapon card*, dan *item card* dibawa sesuai atau kurang dari *total cost* kartu yang telah ditentukan pada awal permainan (nilai normal 100).

Contoh:

Jika pada permainan, *cost* maksimal yang ditetapkan sebesar 100 :

(a) *Hero card*

- Velvet, Blue Blood Thief memiliki *cost* 20
- Eion, Fallen Star memiliki *cost* 15
- Darkha, Eastern Blade memiliki *cost* 25

(b) *Weapon card*

- Poor Dagger memiliki *cost* 0
- Staff memiliki *cost* 10
- Dragon Slayer memiliki *cost* 20

(c) *Item card*

- Potion memiliki *cost* 5
- Potion memiliki *cost* 5

Maka total *cost* secara keseluruhan sebesar 100, sesuai dengan jumlah maksimal *cost* yang ditetapkan pada awal permainan.

c) 50 *skill card* yang telah disediakan diacak (*shuffle*) dan diletakan dalam posisi tertutup dan kemudian susunan kartu tersebut diberi nama sebagai *Deck*.

d) Kemudian, *hero card*, *weapon card*, dan *item card* yang digunakan juga ditutup di tempat permainan. Kartu-kartu tersebut dapat dibuka pada saat permainan dimulai.

e) Dan yang terakhir, giliran pemain ditentukan dengan cara pengundian. Pemain yang memasuki giliran pertama kali tidak dapat menggunakan *skill card*.

Alur permainan

a) *Draw phase*

Phase dimana pemain pemilik *turn* menarik kartu dari *deck* ke tangan sampai kartu di tangan berjumlah 7 kartu. *Draw phase* berakhir jika pemain telah menarik kartu dari *deck* ke tangan sampai kartu berjumlah 7. Jika kartu di *deck* kedua pemain habis, seluruh kartu di *graveyard* diacak ulang dan dikembalikan ke dalam *deck*.

b) *Recycle phase 1*

Phase dimana pemain dapat menukarkan (*recycle*) kartu dengan sejumlah *energy* (sesuai jumlah yang tertera pada kartu). *Recycle phase* berakhir jika pemain telah menyatakan selesai dalam melakukan penukaran (*recycle*) kartu dengan sejumlah *energy* (*energy* digunakan untuk menggunakan *skill card*).

c) *Main phase 1*

Phase dimana *hero* pemain dapat melakukan *skill* / *item* yang dapat dilakukan khusus pada *main phase*. *Main phase* berakhir jika pemain telah menyatakan selesai.

d) *Offense / defense phase*

(a) *Turn* pemain – *offense phase*

Phase dimana *hero* pemain dapat melakukan *offense skill*. *Offense phase* berakhir jika pemain telah menyatakan selesai.

(b) *Turn lawan – defense phase*

Phase dimana *hero* pemain dapat melakukan *defense skill* setelah *hero* lawan menggunakan *offense skill* yang mengarah ke *hero* pemain. *defense phase* berakhir jika lawan telah menyatakan selesai.

e) *Recycle phase 2*

Phase dimana pemain dapat menukarkan (*recycle*) kartu dengan sejumlah *Energy* (sesuai jumlah yang tertera pada kartu). *Recycle phase* berakhir jika pemain telah menyatakan selesai dalam melakukan penukaran (*recycle*) kartu dengan sejumlah *energy*.

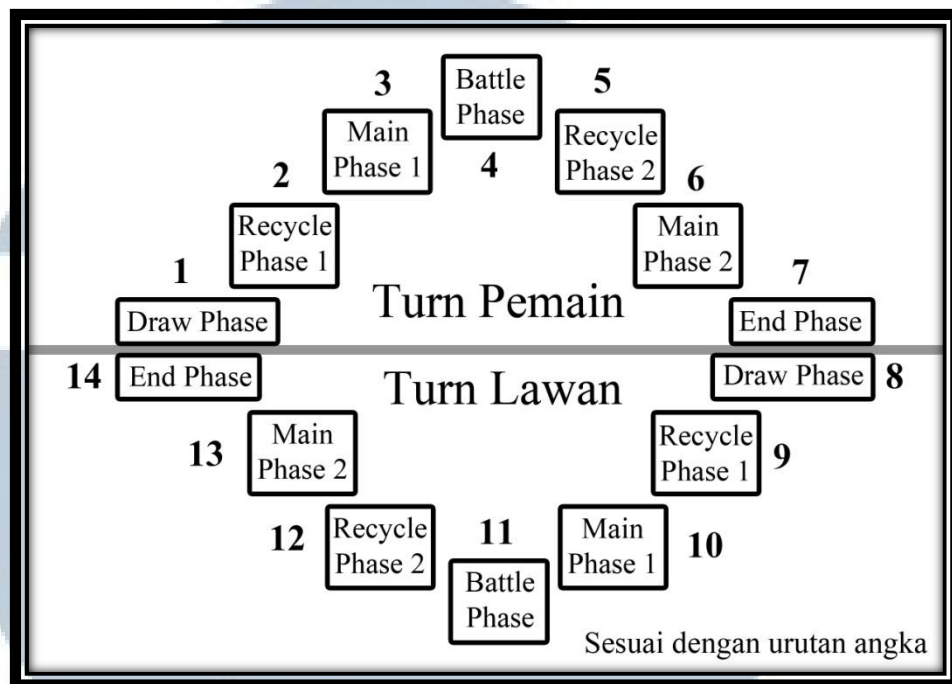
f) *Main Phase 2*

Phase dimana *hero* pemain dapat melakukan *skill card* atau menggunakan *item card* yang dapat dilakukan khusus pada *main phase*. *Main phase* berakhir jika pemain telah menyatakan selesai.

g) *End phase*

Setelah *end phase* Pemain, alur permainan akan dilanjutkan dengan giliran lawan yang diawali dengan *draw phase* lawan. Pada *end phase* semua tambahan status seperti +1 STR, +3 AGI, atau +2 *damage* diulang kembali.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.12. Tahapan alur permainan sistem yang telah diperbaiki.

2) Elemen yang ada di kartu *hero* setelah diperbaiki:

a) Nama *Hero*

Contoh: Velvet

b) Gelar *Hero*

Contoh: Blue Blood Thief

c) *Health Point Hero*

Contoh: Health Point (HP) = 6

Keterangan: *health point hero* ini sebesar 6

d) *Status Point Hero*

Contoh:

Strength (STR) = 2

Agility (AGI) = 3

Technique (TEC) = 3

Vitality (VIT) = 1

Dexterity (DEX) = 2

Wisdom (WIS) = 1

e) *Job Hero*

Contoh: *Rogue*

f) *Weapon Type Hero*

Contoh: *Dagger / Sword*

Keterangan: hero hanya dapat menggunakan dagger atau sword sebagai
weaponnya.

g) *Hero Ability*

Contoh: Ketika *Hero* ini akan diserang, buang 1 kartu dari tangan lawan
secara acak.

h) *Cost*

Contoh: *Cost = 20*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. Membuat desain *trading card game*.
 - a. Melakukan studi mengenai desain *trading card game*.

Studi dilakukan dengan cara mempelajari desain beberapa *trading card game* yang sudah ada dan menganalisa kelebihan maupun kekurangan desain *trading card game* tersebut. *Trading card game* yang dianalisa adalah:

- 1) *Yu-Gi-Oh!*



Gambar 3.13. Desain *trading card game Yu-Gi-Oh!*⁴⁷.

Melalui proses pembelajaran desain *layout trading card game Yu-Gi-Oh!* didapatkan hasil sebagai berikut, yaitu *trading card game Yu-Gi-Oh!* mempunyai desain yang kurang menarik karena warna *layout* kartu yang digunakan terlalu pudar dan warna teks untuk nama kartu tidak *eye catching* dengan warna *background*.

⁴⁷ <http://planetyugioh.com/Search.aspx>

2) *Pokemon*



Gambar 3.14. Desain *trading card game Pokemon*⁴⁸.

Desain *layout trading card game Pokemon* menggunakan warna-warna yang cerah sehingga menarik untuk dimainkan dan memiliki kesan ceria.

3) *Magic: the Gathering*



Gambar 3.15. Desain *trading card game Magic: the Gathering*⁴⁹.

⁴⁸ <http://www.pokemon.com/us/trading-cards/database/ex-series/ex13/78/>

Desain *layout trading card game Magic: the Gathering* berlawanan dengan Pokemon yang terkesan ceria. *Desain Magic: the Gathering* menggunakan warna-warna yang cenderung kusam untuk menampilkan kesan serius, misterius, dan klasik.

Dari proses pembelajaran desain-desain *layout trading card game* di atas, penulis berencana untuk membuat desain *layout trading card game* yang terkesan serius seperti desain *layout trading card game Magic, the Gathering* namun lebih simpel.

b. Membuat desain *trading card game*.

Setelah melakukan studi mengenai desain *trading card game*, peneliti membuat desain *trading card game* yang berbeda namun tetap mempertahankan ciri khas desain sebuah *trading card game*.

Dalam proses pembuatan desain *layout trading card game Heronity*, awalnya penulis membuat gambaran garis besar kolom tempat gambar dan kotak teks yang dibutuhkan didalam desain *layout trading card game Heronity* sesuai sistem *trading card game* yang telah dibuat dengan menggunakan software Adobe Photoshop CS5.

⁴⁹ <http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=87333>



Gambar 3.16. Proses desain *trading card game Heronity 1*.

Setelah desain secara garis besar jadi, penulis memperbaiki desain sehingga sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.



Gambar 3.17. Proses desain *trading card game Heronity 2*.

Border yang berada di kotak gambar dibentuk dan diberikan warna metal untuk memberikan kesan elegan dan serius.



Gambar 3.18. Proses desain *trading card game Heronity 3*.

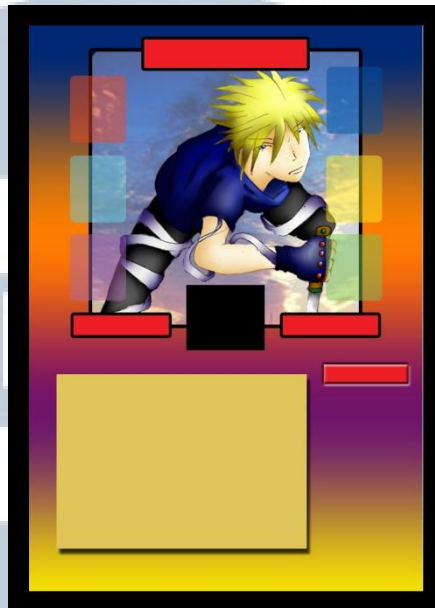
Untuk meyeragamkan dengan warna *border* di kotak gambar, penulis memberikan warna yang sama pada border kartu bagian luar. Untuk warna pada kotak teks utama kartu, penulis memberikan warna coklat menyerupai kertas yang telah using untuk mendapatkan kesan klasik elegan. Huruf untuk teks utama pada kartu menggunakan Calibri dengan ukuran 6 pt.

Setelah selesai mendesain kartu penulis mencetak kartu menggunakan kertas *HVS* dengan ukuran sebenarnya untuk melihat desain kartu secara fisik. Dan berdasarkan pengamatan desain *trading card game* yang telah dicetak, penulis menemukan kesalahan dan pemecahan masalahnya:

- 1) Huruf yang digunakan untuk teks utama terlalu kecil sehingga kurang dan terlihat kurang cocok untuk digunakan sebagai teks utama sebuah *trading card game*. Maka, penulis mengubah jenis huruf yang digunakan serta memperbesar ukuran huruf.
- 2) Bingkai yang digunakan pada bagian luar kotak gambar dan bagian paling luar kartu terlalu kecil. Maka, penulis memperbesar ukuran bingkai kartu.
- 3) Kotak status kurang terlihat karena terdapat didalam kotak gambar. Maka, penulis memisahkan kotak status dengan kotak gambar.
- 4) Desain layout kartu dinilai masih terlalu polos, maka penulis mengubah sebagian besar struktur garis besar desain *layout* kartu.
- 5) Ukuran kartu terlalu besar untuk sebuah *trading card game* yaitu berukuran 7,3 cm x 9,8 cm. Maka, penulis membuat ukuran *trading card game* lebih kecil dan sesuai dengan ukuran standart *trading card game* yaitu 2 1/2" x 3 1/2" atau 6,35 cm x 8,8 cm.

Setelah itu penulis membuat ulang garis besar desain *trading card game* sesuai dengan konsep dan ukuran yang telah diperbaharui.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.19. Proses desain *trading card game Heronity 4*.

Pada desain yang baru, bingkai pada bagian luar dibesarkan, kotak status dibuat sedikit keluar dari gambar agar terlihat lebih *artistic*.

Kemudian, penulis melanjutkan desain kartu menjadi:



Gambar 3.20. Proses desain *trading card game Heronity 5*.

Pada desain ini, penulis menambahkan kotak berwarna putih pada bagian belakang gambar dan juga kotak teks dengan tujuan untuk memberikan kesan cerah dan tegas.

Setelah itu penulis memberikan ornamen nusantara untuk memberikan element nusantara pada desain kartu. Ornamen nusantara yang digunakan pada desain *hero card* menggunakan ornamen Borneo.



Gambar 3.21. Proses desain *trading card game Heronity 6*.

Kemudian penulis memberikan tambahan desain pada bingkai dan kotak teks karena dinilai terlalu polos.



Gambar 3.22. Proses desain *trading card game Heronity 7*.

Pada desain ini, penulis juga menetapkan warna dasar *layout* sesuai dengan warna kotak status *hero* tertinggi. Hal ini bertujuan agar memberikan karakteristik *hero card* secara visual kepada pemain.

Kemudian, desain *layout trading card game* dicetak kembali untuk dilihat secara nyata kembali dan mendapatkan kesimpulan bahwa desain *layout trading card game* yang telah diperbaharui sudah layak digunakan.

Setelah desain untuk *hero card* selesai dibuat, selanjutnya penulis membuat desain *skill card*. Desain *skill card* dibuat berdasarkan dengan desain *hero card* yang dimodifikasi agar sesuai dengan sistem dan elemen yang terdapat pada *skill card*.



Gambar 3.23. Desain skill card.

Skill card menggunakan ornamen Toraja pada desainnya. *Offense skill card* menggunakan warna merah untuk *background*, *defense skill card* menggunakan warna biru untuk *background*, sedangkan *condition skill card* menggunakan warna hijau untuk *background*.

Desain *weapon card* dibuat berdasarkan dengan desain *skill card* yang dimodifikasi agar sesuai dengan sistem dan elemen yang terdapat pada *weapon card*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.24. Desain *weapon card*.

Weapon card menggunakan batik Madura pada desainnya. Warna hitam digunakan sebagai warna dasar *layout* kartu.

Dan yang terakhir dalam proses pembuatan desain kartu adalah pembuatan desain *item card*. Desain *item card* dibuat berdasarkan dengan desain *skill card* yang dimodifikasi agar sesuai dengan sistem dan elemen yang terdapat pada *item card*.

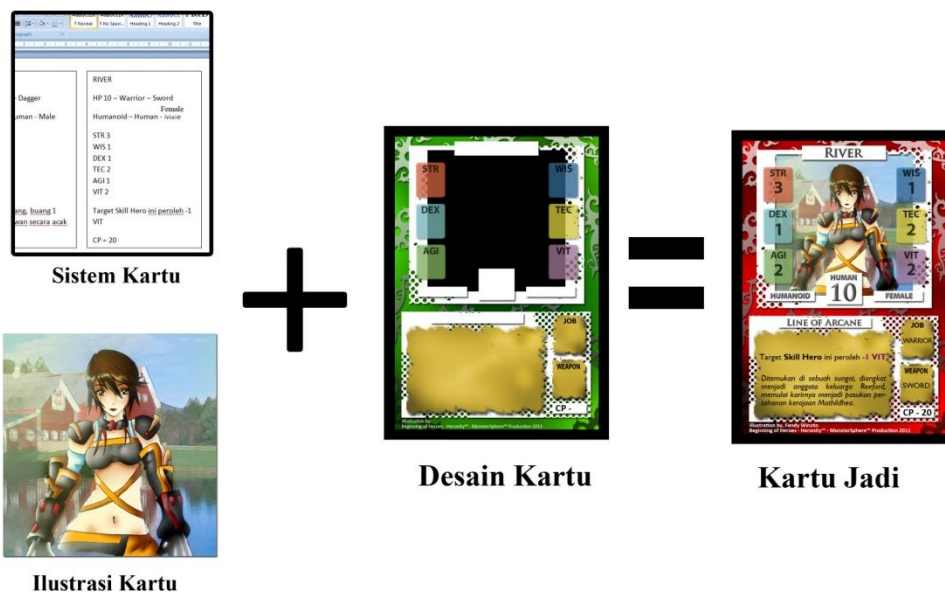


Gambar 3.25. Desain *item card*.

Item card menggunakan batik Solo pada desainnya. Warna coklat digunakan sebagai warna dasar *layout* kartu.

- c. Mengimplementasikan sistem *trading card game* ke dalam program desain *trading card game*.

Peneliti mengimplementasikan sistem *trading card game* yang telah dibuat kedalam desain *trading card game* yang telah jadi.



Gambar 3.26. Gambaran pengaplikasian sistem dan ilustrasi kartu ke desain kartu.

Warna dasar *layout hero card* berubah dari hijau menjadi merah karena warna dasar *layout hero card* mengikuti warna dasar kotak status hero yang tertinggi.

4. Melakukan Uji Coba.

a. Mencetak *trading card game* yang telah dibuat.

Trading card game yang sudah jadi (sistem telah diimplementasikan ke dalam desain) di cetak dengan menggunakan kertas *art cartoon*.



Gambar 3.27. Kartu yang sudah dicetak menggunakan *art cartoon*.

b. Menguji *trading card game*

Trading card game yang telah dicetak menggunakan kertas *art cartoon* diuji coba dengan cara dimainkan sesuai aturan yang telah dibuat.



Gambar 3.28. Proses pengujian akhir *trading card game* Heronity.

- c. Mencatat hasil uji coba, ada perubahan atau tidak.

Hasil uji coba tersebut dicatat dan dilihat apakah masih terdapat kesalahan ataupun kekurangan.

- 5. Melakukan perbaikan.

- a. Menganalisis penyebab kesalahan.

Jika dari hasil uji coba terdapat kesalahan maupun kekurangan, peneliti akan menganalisis penyebab kesalahan maupun kekurangan tersebut. Namun karena sudah tidak terdapat kesalahan maka proses ini ditiadakan.

- b. Memperbaiki sistem.

Setelah dianalisis penyebab-penyebab kesalahan maupun kekurangan tersebut peneliti memperbaiki sistem pemainannya kembali. Namun karena sudah tidak terdapat kesalahan maka proses ini ditiadakan.

- c. Menguji *trading card game* yang sudah diperbaiki.

Setelah diperbaiki *trading card game* diuji coba kembali jika masih ada kesalahan maupun kekurangan maka penulis kembali menganalisis, memperbaiki, dan menguji coba kembali sampai *trading card game* yang dibuat benar-benar layak dimainkan. Namun karena sudah tidak terdapat kesalahan maka proses ini ditiadakan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A