BAB II

PEMBAHASAN DAN PENYELESAIAN MASALAH

II.1. Translasi Visual

II.1.1 Pengertian Sistem Visual

Menurut Ibnu Al-Hayatam (2007), Sistem visual adalah bagian dari sistem saraf pusat yang memungkinkan organisme untuk memproses detail visual, serta memungkinkan beberapa fungsi respons pada cahaya terbentuk. Sistem visual menafsirkan informasi dari cahaya yang tampak untuk membangun sebuah representasi dari dunia sekitarnya. Sistem visual melakukan sejumlah tugas yang rumit, termasuk penerimaan cahaya dan pembentukan representasi penglihatan, pembangunan persepsi teropong dari proyeksi binokular dua dimensi; identifikasi dan kategorisasi objek visual, menilai jarak antara obyek dan; dan membimbing gerakan tubuh dalam kaitannya dengan objek visual. Manifestasi psikologis dari informasi visual dikenal sebagai persepsi visual.

II.1.2. Pengertian Translasi Visual

Translasi Visual adalah teknik visualisasi dengan mengambil esensi dari suatu image, diringkas, direka ulang menjadi image baru. Ada beberapa desainer yang menamakan translasi visual sebagai visual morphing, visual hirarki, tahapan visual dan lain-lain, namun pada intinya yang ditekankan adalah bagaimana sebuah tampilan visual dapat terwujud dan memiliki rangkaian proses yang rasional.

Semua perpindahan media pasti akan mengalami translasi visual. Termasuk kisah Perang Diponegoro.

II.2. Perang Diponegoro

II.2.1. Kisah Perang Diponegoro

Setelah kekalahannya dalam Peperangan era Napoleon di Eropa, pemerintah Belanda yang berada dalam kesulitan ekonomi berusaha menutup kekosongan kas mereka dengan memberlakukan berbagai pajak di wilayah jajahannya, termasuk di Hindia Belanda. Selain itu, mereka juga melakukan monopoli usaha dan perdagangan untuk memaksimalkan keuntungan. Pajak-pajak dan praktek monopoli tersebut amat mencekik rakyat Indonesia yang ketika itu sudah sangat menderita.

Untuk semakin memperkuat kekuasaan dan perekonomiannya, Belanda mulai berusaha menguasai kerajaan-kerajaan lain di Nusantara, salah satu di antaranya adalah Kerajaan Yogyakarta. Ketika Sultan Hamengku Buwono IV wafat, kemenakannya, Sultan Hamengku Buwono V yang baru berusia 3 tahun, diangkat menjadi penguasa. Akan tetapi pada prakteknya, pemerintahan kerajaan dilaksanakan oleh Patih Danuredjo, seseorang yang mudah dipengaruhi dan tunduk kepada Belanda. Belanda dianggap mengangkat seseorang yang tidak sesuai dengan pilihan/adat keraton.

Pada pertengahan bulan Mei 1825, pemerintah Belanda yang awalnya memerintahkan pembangunan jalan dari Yogyakarta ke Magelang lewat Muntilan, mengubah rencananya dan membelokan jalan itu melewati Tegalrejo. Rupanya di salah satu sektor, Belanda tepat melintasi makam dari leluhur Pangeran Diponegoro. Hal inilah yang membuat Pangeran Diponegoro tersinggung dan memutuskan untuk mengangkat senjata melawan Belanda. Ia kemudian memerintahkan bawahannya untuk mencabut patok-patok yang melewati makam tersebut.

Belanda yang mempunyai alasan untuk menangkap Pangeran Diponegoro karena dinilai telah memberontak, pada 20 Juli 1825 mengepung kediaman beliau. Terdesak, Pangeran beserta keluarga dan pasukannya menyelamatkan diri menuju barat hingga Desa Dekso di Kabupaten Kulonprogo, dan meneruskan ke arah selatan hingga tiba di Goa Selarong yang terletak lima kilometer arah barat dari

Kota Bantul. Sementara itu, Belanda yang tidak berhasil menangkap Pangeran Diponegoro, membakar habis kediaman Pangeran.

Pangeran Diponegoro kemudian menjadikan Goa Selarong, sebuah goa yang terletak di Dusun Kentolan Lor, Guwosari Pajangan Bantul, sebagai basisnya. Pangeran menempati goa sebelah Barat yang disebut Goa Kakung, yang juga menjadi tempat pertapaan beliau. Sedangkan Raden Ayu Retnaningsih (selir yang paling setia menemani Pangeran setelah dua istrinya wafat) dan pengiringnya menempati Goa Putri di sebelah Timur.

Setelah penyerangan itu, dimulailah sebuah perang besar yang akan berlangsung 5 tahun lamanya. Di bawah kepemimpinan Diponegoro, rakyat pribumi bersatu dalam semangat "*Sadumuk bathuk, sanyari bumi ditohi tekan pati*"; sejari kepala sejengkal tanah dibela sampai mati. Selama perang, sebanyak 15 dari 19 pangeran bergabung dengan Diponegoro. Perjuangan Diponegoro dibantu Kyai Maja yang juga menjadi pemimpin spiritual pemberontakan. Dalam perang jawa ini Pangeran Diponegoro juga berkoordinasi dengan I.S.K.S. Pakubowono VI serta Raden Tumenggung Prawirodigdoyo Bupati Gagatan.

Pertempuran terbuka dengan pengerahan pasukan-pasukan infantri, kavaleri dan artileri yang sejak perang Napoleon menjadi senjata andalan dalam pertempuran frontal di kedua belah pihak berlangsung dengan sengit. Front pertempuran terjadi di puluhan kota dan desa di seluruh Jawa. Pertempuran berlangsung sedemikian sengitnya sehingga bila suatu wilayah dapat dikuasai pasukan Belanda pada siang hari, maka malam harinya wilayah itu sudah direbut kembali oleh pasukan pribumi; begitu pula sebaliknya. Jalur-jalur Iogistik dibangun dari satu wilayah ke wilayah lain untuk menyokong keperluan perang. Berpuluh kilang mesiu dibangun di hutan-hutan dan dasar jurang. Produksi mesiu dan peluru berlangsung terus sementara peperangan berkecamuk. Para telik sandi dan kurir bekerja keras mencari dan menyampaikan informasi yang diperlukan untuk menyusun strategi perang. Informasi mengenai kekuatan musuh, jarak tempuh dan waktu, kondisi medan, curah hujan menjadi berita utama; karena taktik dan strategi yang jitu hanya dapat dibangun melalui penguasaan informasi.

Serangan-serangan besar rakyat pribumi selalu dilaksanakan pada bulan-bulan penghujan; para senopati menyadari sekali untuk bekerjasama dengan alam sebagai "senjata" tak terkalahkan. Bila musim penghujan tiba, gubernur Belanda akan melakukan usaha-usaha untuk gencatan senjata dan berunding, karena hujan tropis yang deras membuat gerakan pasukan mereka terhambat. Penyakit malaria, disentri, dan sebagainya merupakan "musuh yang tak tampak", melemahkan moral dan kondisi fisik bahkan merenggut nyawa pasukan mereka. Ketika gencatan senjata terjadi, Belanda akan mengonsolidasikan pasukan dan menyebarkan mata-mata dan provokator mereka bergerak di desa dan kota; menghasut, memecah belah dan bahkan menekan anggota keluarga para pengeran dan pemimpin perjuangan rakyat yang berjuang dibawah komando Pangeran Diponegoro. Namun pejuang pribumi tersebut tidak gentar dan tetap berjuang melawan Belanda.

Pada puncak peperangan, Belanda mengerahkan lebih dari 23.000 orang serdadu; suatu hal yang belum pernah terjadi ketika itu dimana suatu wilayah yang tidak terlalu luas seperti Jawa Tengah dan sebagian Jawa timur dijaga oleh puluhan ribu serdadu. Dari sudut kemiliteran, ini adalah perang pertama yang melibatkan semua metode yang dikenal dalam sebuah perang modern. Baik metode perang terbuka (*open warfare*), maupun metode perang gerilya (*guerrilla warfare*) yang dilaksanakan melalui taktik *hit and run* dan penghadangan. ini bukan sebuah *tribal war* atau perang suku. Tapi suatu perang modern yang memanfaatkan berbagai siasat yang saat itu belum pernah dipraktekkan. Perang ini juga dilengkapi dengan taktik perang urat syaraf (*psy-war*) melalui insinuasi dan tekanan-tekanan serta provokasi oleh pihak Belanda terhadap mereka yang terlibat langsung dalam pertempuran; dan kegiatan telik sandi (*spionase*) di mana kedua belah pihak saling memata-matai dan mencari informasi mengenai kekuatan dan kelemahan lawannya.

Pada tahun 1827, Belanda melakukan penyerangan terhadap Diponegoro dengan menggunakan sistem benteng sehingga Pasukan Diponegoro terjepit. Pada tahun 1829, Kyai Modjo, pemimpin spiritual pemberontakan, ditangkap. Menyusul kemudian Pangeran Mangkubumi dan panglima utamanya Alibasah Sentot

Prawirodirjo menyerah kepada Belanda. Akhirnya pada tanggal 28 Maret 1830, Jenderal De Kock berhasil menjepit pasukan Diponegoro di Magelang. Di sana, Pangeran Diponegoro menyatakan bersedia menyerahkan diri dengan syarat sisa anggota laskarnya dilepaskan. Maka, Pangeran Diponegoro ditangkap dan diasingkan ke Manado, kemudian dipindahkan ke Makassar hingga wafatnya di Benteng Rotterdam tanggal 8 Januari 1855.

Berakhirnya Perang Jawa merupakan akhir perlawanan bangsawan Jawa. Perang Jawa ini banyak memakan korban dipihak pemerintah Hindia sebanyak 8.000 serdadu berkebangsaan Eropa, 7.000 pribumi, dan 200.000 orang Jawa. Sehingga setelah perang ini jumlah penduduk Yogyakarta menyusut separuhnya.

II.2.2. Elemen Visual yang Terdapat pada Kisah Perang Diponegoro

Kisah Perang Diponegoro memiliki sangat banyak elemen visual. Mulai dari tokoh, lokasi, hingga senjata-senjata yang digunakan.

II.2.2.1. Tokoh

Pangeran Diponegoro

Diponegoro adalah putra sulung Hamengkubuwana III, seorang raja Mataram di Yogyakarta. Lahir pada tanggal 11 November 1785 di Yogyakarta dari seorang *garwa ampeyan* (selir) bernama R.A. Mangkarawati, yaitu seorang *garwa ampeyan* (istri non permaisuri) yang berasal dari Pacitan. Pangeran Diponegoro bernama kecil Raden Mas Ontowiryo.



Gambar II.1. Pangeran Diponegoro
Sumber: Carey (2007)

Menyadari kedudukannya sebagai putra seorang selir, Diponegoro menolak keinginan ayahnya, Sultan Hamengkubuwana III, untuk mengangkatnya menjadi raja. Ia menolak mengingat ibunya bukanlah permaisuri. Diponegoro mempunyai 3 orang istri, yaitu: Bendara Raden Ayu Antawirya, Raden Ayu Ratnaningsih, & Raden Ayu Ratnaningrum.

Diponegoro lebih tertarik pada kehidupan keagamaan dan merakyat sehingga ia lebih suka tinggal di Tegalrejo tempat tinggal eyang buyut putrinya, permaisuri dari HB I Ratu Ageng Tegalrejo daripada di keraton. Pemberontakannya terhadap keraton dimulai sejak kepemimpinan Hamengkubuwana V (1822) dimana Diponegoro menjadi salah satu anggota perwalian yang mendampingi Hamengkubuwana V yang baru berusia 3 tahun, sedangkan pemerintahan sehari-hari dipegang oleh Patih Danurejo bersama Residen Belanda. Cara perwalian seperti itu tidak disetujui Diponegoro.

Dalam kisah perang Diponegoro, Pangeran Diponegoro merupakan tokoh utama. Karakternya gagah, berani, bijak dan santun, namun tak takut pada pihak kolonial Belanda. Visualisasi Pangeran Diponegoro haruslah menonjolkan sisi kepahlawanan dan keberaniannya.

Jendral De Kock

Hendrik Merkus Baron de Kock (lahir di Heusden, 25 Mei 1779 – meninggal di Den Haag, 12 April 1845 pada umur 65 tahun) adalah seorang perwira militer, menteri, dan senator Belanda.



Gambar II.2. Jenderal de Kock
Sumber: Carey (2007)

Pada 1801 dia masuk dinas angkatan laut Republik Batavia dan menjelang 1807 ditempatkan di Hindia-Belanda. Pada 1821 dia terlibat dalam ekspedisi militer ke Kesultanan Palembang untuk menekan pemberontakan sultan Palembang. Sultan berhasil ditangkap dan Kesultanan Palembang dihapuskan. Selanjutnya, sebagai letnan gubernur jenderal (1826-1830), De Kock menuntun perjuangan terhadap Pangeran Diponegoro di Perang Diponegoro. Sebelumnya, ia ditugaskan sebagai gubernur jenderal sementara pada masa pergantian pemerintahan Godert van der Capellen dan Leonard Pierre Joseph du Bus de Gisignies.

Ia dianugerahi gelar Baron pada 1835 karena jasa-jasanya dan bertugas di pemerintah Belanda sebagai menteri luar negeri dan menteri negara antara 1836-1842. Selanjutnya ia menjadi anggota Dewan Parlemen (Majelis Tinggi) sampai kematiannya.

Karakter yang dimiliki Jenderal De Kock adalah kuat, licik, bengis, dan tak kenal ampun, dan sangat berkuasa. Maka visualisasi Jenderal De Kock haruslah menonjolkan kelicikan dan keserakahannya, juga sosok adidayanya.

Prajurit Jawa

Pada Jaman Kerajaan dahulu, setiap kerajaan mempunyai prajurit atau tentara untuk melindungi kerajaannya, demikian juga dengan kerajaan-kerajaan di Jawa pada saat itu. Prajurit Jawa berwatak pekerja keras, pemberani dan pantang menyerah.



Gambar II.3. Pakaian perang prajurit Jawa
Sumber: Carey (2007)

Pakaian perang ala Jawa ini terdiri atas celana yang berkancing, panjangnya dari pinggang hingga mata kaki. Selain celana panjang umumnya celana untuk

berperang yang disebut *kathok* juga dilengkapi dengan celana pendek. Hanya saja celana pendek tersebut diletakkan (dipakai) di luar celana panjang.

Pakaian perang ala Jawa juga dilengkapi dengan rompi ketat tanpa kancing yang sering disebut *sangsang*. Di atas *sangsang* terdapat rompi dengan kancing yang dimulai dari leher sampai perut. Di atas semua jenis baju itu dikenakan baju lengan panjang yang disebut sikepan. Baju lengan panjang ini jika dilihat model atau potongannya agak mirip dengan jaket panjang. Umumnya pakaian perang juga dilengkapi dengan tutup kepala. Penutup kepala pertama umumnya berupa kain yang diikat dan disimpulkan. Kemudian penutup kepala paling luar umumnya berupa tutup kepala semacam topi atau kuluk.

Prajurit Belanda

Tidak begitu banyak kisah yang menceritakan Prajurit Belanda secara terperinci, yang diketahui hanyalah bahwa mereka bersifat angkuh, kejam, dan sangat patuh pada atasannya.



Gambar II.4. Pakaian perang prajurit Belanda

Sumber: Carey (2007)

Ciri khas tentara Belanda adalah topinya yang hitam dan memanjang keatas , seragamnya yang didominasi warna biru dan emas. Juga aksesoris-aksesoris seperti emblem penanda pangkat dan bendera kebangsaan.

Tokoh Lain

Patih Danurejo

Patih Danurejo merupakan pemegang kekuasan era pemerintahan Sri Sultan Hamengku Buwono V yang masih berusia 3 tahun. Patih Danurejo sangat dekat dan cenderung lemah terhadap Belanda. Karakternya sangat mudah diperalat dan dipengaruhi orang.

Kanjeng Ratu (Permaisuri Sri Sultan HB I)

Kanjeng Ratu yang merupakan Buyut dari Pangeran Diponegoro yang semasa kecilnya biasa dipanggil Raden Mas Mustahar, memiliki rasa kasih sayang yang teramat dalam pada cicitnya tersebut, bahkan mungkin lebih dari ibunya sendiri. Beliau merupakan sosok yang telah membentuk Pangeran Diponegoro menjadi seorang yang pemberani, namun tetap menjadikan keislaman sebagai acuan pada kehidupan sehari-harinya. Beliau sosok pelindung dan pemberi kasih sayang yang sangat berarti dimata Pangeran Diponegoro.

II.2.2.2. Senjata

Keris

Keris adalah senjata tikam golongan belati (berujung runcing dan tajam pada kedua sisinya) dengan banyak fungsi budaya yang dikenal di kawasan Nusantara bagian barat dan tengah. Bentuknya khas dan mudah dibedakan dari senjata tajam lainnya karena tidak simetris di bagian pangkal yang melebar, seringkali bilahnya berliku-liku, dan banyak di antaranya memiliki pamor, yaitu guratan-guratan logam cerah pada helai bilah.



Gambar II.3. Keris dan warangka (sarung keris)
Sumber: http://img5.tokobagus.biz/96/83/9668835_868691_4fdabd3b51cdd.jpg

Pada masa lalu keris berfungsi sebagai senjata dalam duel atau peperangan, sekaligus sebagai benda pelengkap sesajian. Maka dari itu, banyak yang menyimpulkan bahwa keris juga memiliki kekuatan non-fisik/ magis.

Pistol

Pistol ialah peralatan mekanik yang menembakkan proyektil pada kecepatan tinggi, dengan menggunakan pendorong seperti bubuk mesiu. Pistol ini digunakan Belanda untuk menembak prajurit Jawa dan penduduk sipil. Beberapa Pistol juga dirampas prajurit Jawa dan digunakan untuk menyerang balik Belanda.



Gambar II.4. Pistol VOC 1863

Sumber: http://murahantik.blogspot.com/2010/03/pistol-voc-zaman-belanda.html

Bayonet

Bayonet (dari bahasa Perancis *baïonnette*) adalah pisau, belati, atau senjata tajam lain yang dirancang untuk dipasang pada moncong senjata api laras panjang. Dengan ini, senjata api dapat berfungsi seperti tombak, dan dapat menjadi senjata jarak dekat atau senjata pertahanan terakhir.



Gambar II.5. Bayonet keluaran tahun 1800

Sumber: http://49thvirginiainfantry.com/Enfield%20Bayonet%20&%20Scabbard.jpg

Tombak

Tombak atau lembing adalah senjata yang banyak ditemukan di seluruh peradaban dunia, terutama karena kemudahan pembuatannya dan biaya pembuatannya yang murah. Tombak adalah senjata untuk berburu dan berperang, bagiannya terdiri dari tongkat sebagai pegangan dan mata atau kepala tombak yang tajam dan kadang diperkeras dengan bahan lain.



Gambar II.6. Tombak jawa Tulang Pamor

Sumber:

http://i218.photobucket.com/albums/cc279/pandeka_minang/TombakJawaTulang02.jpg

Di Indonesia tombak menjadi senjata utama yang banyak digunakan oleh tentara-tentara tradisional nusantara. Ini terutama karena kelangkaan besi dan logam lainnya di Indonesia sehingga sulit untuk membuat pedang. Oleh karena itu senjata yang lebih umum digunakan di Indonesia atau bangsa-bangsa melayu dulu adalah senjata yang menggunakan lebih sedikit besi dibanding pedang yaitu kapak, parang atau golok, dan tombak. Di antara senjata-senjata tadi yang hanya tombak yang digunakan hanya sebagai senjata.

II.2.3.1 *Board Game*

Menurut Mike Scorviano (2010), *Board game* adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai seseorang. *Board game* versi awal merepresentasikan pertempuran antara dua pasukan dan *board game* terbaru masih didasarkan pada tujuan untuk mengalahkan pemain lawan dalam hal jumlah, posisi menang atau poin tertinggi.

II.2.3.2. Manfaat *Board Game*

Permainan *board games* memiliki dua fungsi. Fungsi pertama tentunya sebagai media yang menghibur. Fungsi kedua adalah permainan ini bisa menjadi media edukatif yang efisien

Board games menuntut para pemain untuk bisa berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain. Oleh karena itu, permainan tersebut dapat menjadi suatu media sosial yang menyenangkan.

Permainan board games, sangat mungkin untuk mengangkat tema apapun. Tema edukatif yang diangkat bisa berupa cerita, sejarah, dan sebagainya.

II.2.4.1 *Trading Card Game*

Trading card game adalah permainan kartu yang bergambar, yang memiliki gambar berbeda satu sama lain. *Trading card game* biasanya dimainkan oleh 2 orang, namun beberapa permainan ada yang jumlahnya lebih dari 2 orang. Dalam *trading card game*, 1 lembar kartu tidak dapat dimainkan, butuh beberapa lembar kartu untuk membangun (Ghandi, 2012).

Salah satu jenis *trading card game* yang terkenal di Indonesia adalah Yu-Gi-Oh! *Trading Card Game*

Yu-Gi-Oh! *Trading Card Game* adalah permainan kartu koleksi Jepang yang dibuat dan dipublikasikan oleh Konami. Permainan ini dibuat berdasarkan Yu-

Gi-Oh!, Duel Monsters yang dibuat oleh manga artist Kazuki Takahashi, yang merupakan plot utama yang populer dalam seri manga, Yu-Gi-Oh!, dan berbagai film animasi. Permainan Yu-Gi-Oh! *Trading Card Game* pertama kali diluncurkan oleh Konami pada tahun 1999. Permainan ini tercatat sebagai *Top Selling trading card game* di dunia oleh *Guinness World Records* pada tanggal 7 Juli 2009, karena telah menjual lebih dari 25 miliar kartu di seluruh dunia. [1] Permainan *trading card* ini terus mengalami peningkatan popularitas sebagaimana ia dimainkan di seluruh dunia, kebanyakan di Jepang, Amerika Utara, Eropa dan Australia.

Setiap pemain diberikan LP (*Life Point*s) sebesar 2000 atau 4000. Minimal kartu dalam deck harus ada minimal 40 buah, dan maksimal 60 buah jika kelebihan atau kurang maka pemain akan didisfikualisasi.

Life Point yang berkurang biasanya sesuai selisih attack point musuh dengan attack point monster sendiri dan dalam posisi menyerang, sedangkan monster dalam posisi bertahan *life point* pemian tidak berkurang. Jika monster menyerang dengan musuh poin serangan sama, maka kedua monster akan hancur dan tidak terjadi *damage* pada *life point*.

Kondisi untuk memenangkan suatu duel adalah salah satu dari kondisi berikut (yang mana yang lebih dahulu terpenuhi) yaitu: Menghabiskan "*Life Point*" Musuh sehingga 0, atau Lawan menyerah atau Menghabiskan Dek Lawan sehingga lawan tidak dapat menarik kartu lagi dari tumpukan dek

Anatomi Kartu Yu-Gi-Oh! TCG (*Trading Card Game*)

Monster Card



Gambar II.9 Kartu Dark Magician
sumber: Pribadi

Monster Card adalah kartu dengan tipe monster. Biasanya kartu jenis ini digunakan untuk menyerang lawan

Atribut Monster Card:

1. Nama Monster
2. Tipe Monster (berfungsi untuk menentukan kuat-lemahnya kartu terhadap monster dengan tipe yang lain
3. Level monster (biasanya monster dengan level lebih dari 4 memerlukan 1 monster di *field* untuk dikorbankan
4. Gambar monster
5. Keterangan & efek mon-ster
6. *Display* kekuatan serang-an & pertahanan monster.
7. Warna kartu menentukan dengan cara apa kartu tersebut dapat dipanggil. Beberapa kartu dapat dipanggil dengan cara biasa, dan yang lain dapat dipanggil dengan memadukan 2 buah kartu, dan juga dapat dipanggil dengan kartu ritual.

Tentang efek monster: beberapa monster dilengkapi atribut *effect*. Atribut ini memliki pengaruh yang berbeda-beda. Beberapa dapat melancarkan serangan langsung kepada *life point* lawan, atau mampu memusnahkan secara langsung monster-monster dengan tipe tertentu, dan banyak lainnya. Efek ini dapat

diaktifkan langsung saat kartu memasuki *field*, atau dengan cara membalikkan kartu (*flip*)



Gambar II.10 Kartu Monster Reborn
Sumber: Pribadi

Spell Card

Spell Card adalah kartu sihir. kartu ini memiliki berbagai macam fungsi. Beberapa diantara kartu ini dapat memanggil monster tertentu, menambah *life point*, dan banyak lainnya

1. Nama kartu
2. Tipe kartu
3. Gambar kartu
4. Keterangan & efek kartu



Gambar II.10 Kartu Crush Card Virus
Sumber: Pribadi

Trap Card

Trap Card adalah kartu jebakan. kartu ini memiliki berbagai macam fungsi. Beberapa diantara kartu ini dapat memusnahkan monster tertentu, mengurangi *life point* lawan, dan lain sebagainya

1. Nama kartu
2. Tipe kartu
3. Gambar kartu
4. Keterangan & efek kartu

Papan Game TCG



Gambar II.11 Papan kartu Yu-Gi-Oh!

Sumber: Pribadi

■ = Area dek kartu

■ = Area kartu monster

■ = Area kartu sihir area (kartu sihir yang efeknya mempengaruhi seluruh kartu yang ada di papan

■ = Area kartu fusion (kartu monster gabungan)

■ = Area kartu sihir / jebakan

■ = *Graveyard* (tempat kartu monster yang sudah dikalahkan)

II.2.5. Target *Audience*

Target dari permainan ini adalah remaja berusia 13 tahun ke atas. Imanjinasi dan fantasi anak berusia demikian sudah terbangun. Suatu media diperlukan agar mereka bisa bersosialisasi dengan baik. Permainan ini diharapan dapat menjadi sebuah media sosial dan sarana komunikasi dengan teman sebayanya.

II.2.5.1. Demografis

Target Primer: anak-anak dan remaja; laki-laki dan perempuan yang berumur 13-17 tahun. Anak-anak sangat suka berimajinasi pada umur ini dan pembelajaran sosialisasi sederhana diperlukan.

Target Sekunder: orang dewasa; pria dan wanita berumur 17-50 tahun. Orang dewasa juga bisa bermain untuk menghilangkan penatnya ketika beraktivitas selain untuk mendampingi anak bermain.

II.2.5.2. Psikografis

Target Primer: remaja yang sangat menyukai cerita peperangan dan cerita aksi

Target Sekunder: seluruh lapisan masyarakat yang membutuhkan hiburan yang menarik dan edukatif.

II.2.5.3. Geografis

Target Primer: daerah perkotaan dengan masyarakat yang modern. Target dibatasi sampai di sini karena harga *board game*s yang cukup mahal.