TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i4.6436

PERANCANGAN *TRADING CARD GAME* SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL MINANGKABAU UNTUK SISWA SMP DI SUMATERA BARAT

Design of a Trading Card Game as an Informational Medium for Introducing Traditional Minangkabau Weapons to Junior High School Students in West Sumatra

Zikra Hanum & Olvyanda Ariesta
Institut Seni Indonesia Padang Panjang
zikrahanum537@gmail.com; olvyanda@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 14, 2025	Jun 11, 2025	Jun 23, 2025	Jun 28, 2025

Abstract

Most students at SMP Negeri 6 Payakumbuh are unfamiliar with the various traditional weapons of the Minangkabau culture, reflecting a lack of interest in local cultural content due to the unavailability of information media tailored to the characteristics and preferences of adolescents. This study aims to design an educational media based on a Trading Card Game (TCG) as an enjoyable and interactive tool for introducing Minangkabau traditional weapons to teenagers. The design approach integrates engaging visual elements, contextual narratives, and interactive features to create a meaningful and relevant learning experience. By adopting a modern game concept popular among adolescents, the TCG is expected to serve as an alternative learning medium that is not only informative but also entertaining, thereby enhancing students' interest and understanding of local cultural heritage. The study concludes that visual game-based media such as TCG has strong potential as an effective strategy for

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

preserving Minangkabau culture while reinforcing the cultural identity of the younger generation amid the challenges of modernization and globalization.

Keywords: Traditional; Visual Communication Design; Traditional Weapons; Educational Game; Cultural Preservation

Abstrak: Sebagian besar siswa di SMP Negeri 6 Payakumbuh belum mengenal berbagai jenis senjata tradisional Minangkabau, yang mencerminkan kurangnya minat terhadap materi budaya lokal akibat media informasi yang tersedia belum sesuai dengan karakteristik dan preferensi usia remaja. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi berbasis *Trading Card Game* (TCG) sebagai sarana edukatif yang menyenangkan dan interaktif dalam memperkenalkan senjata tradisional Minangkabau kepada remaja. Pendekatan desain menggabungkan elemen visual yang menarik, narasi yang kontekstual, dan fitur interaktivitas guna menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna. Melalui konsep permainan modern yang populer di kalangan remaja, TCG diharapkan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran alternatif yang tidak hanya informatif tetapi juga menghibur, serta mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap warisan budaya lokal. Kesimpulan dari studi ini menegaskan bahwa pengembangan media berbasis permainan visual seperti TCG berpotensi menjadi strategi efektif dalam pelestarian budaya Minangkabau sekaligus memperkuat identitas budaya generasi muda di tengah tantangan modernisasi dan globalisasi.

Kata Kunci: Tradisional; Desain Komunikasi Visual; Senjata Tradisional; Permainan Edukatif; Pelestarian Budaya

PENDAHULUAN

Senjata tradisional merupakan senjata turun-temurun yang memiliki arti simbol dan lambang yang bernilai rasa. Selain itu, di balik keberadaan senjata tradisional juga terdapat arti simbolis yang mengandung nilai budaya yang tinggi. Sehingga, benda atau alat yang dikategorikan sebagai senjata tidak selalu sama pada setiap masyarakat di masing-masing daerah, terutama dalam hal bentuk, guna, fungsi, dan arti simboliknya. Senjata tradisional Minangkabau memiliki beragam jenis dan bentuk yang mencerminkan kekayaan budaya dan sejarah Minangkabau. Senjata-senjata tersebut memiliki keunikan dan kegunaan pada masing-masingnya. Dari pedang, keris, hingga tombak, setiap senjata tradisional memiliki filosofi dan kegunaan tersendiri yang menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Minangkabau.

Seiring berkembangnya zaman teknologi, senjata tradisional Minangkabau sudah sangat jarang terlihat maupun dipergunakan. Hanya Sebagian kecil dari senjata tradisional yang masih digunakan hingga sekarang, seperti parang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Bentuknya pun juga sudah berbeda dari peninggalan terdahulu. Hal ini mengakibatkan banyak senjata tradisional yang beralih fungsi menjadi benda pusaka atau sebagai peralatan upacara.

Namun, sebagian besar siswa di SMP Negeri 6 Payakumbuh masih belum mengenal berbagai jenis senjata tradisional Minangkabau. Hasil survei yang dilakukan melalui kuesioner kepada siswa-siswi berusia 12-15 tahun menunjukkan bahwa media informasi yang tersedia saat ini belum mampu menarik minat dan perhatian mereka. Kondisi ini menegaskan perlunya pengembangan media informasi yang lebih menarik dan relevan dengan karakteristik usia remaja. Meskipun informasi mengenai senjata tradisional Minangkabau sudah tersedia melalui berbagai media, seperti internet dan buku, hasil observasi menunjukkan bahwa media tersebut belum efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa. Hal ini diketahui dari hasil observasi kepada siswa SMP Negeri 6 Payakumbuh yang mengatakan bahwa tidak banyak media yang mengangkat tentang senjata tradisional.

Menurut Rio Tampati Putra selaku kepala Museum Perang Sintuk dalam sebuah wawancara (2024), fenomena modern menunjukkan bahwa banyak masyarakat, termasuk kalangan remaja, cenderung tidak memahami senjata tradisional dari segi fungsi dan filosofi yang terkandung di dalamnya. Pengetahuan tentang senjata tradisional saat ini umumnya terbatas pada aspek visual semata, di mana senjata tersebut lebih dikenal sebagai objek pajangan dekoratif atau sebagai barang koleksi pribadi. Pemahaman yang mendalam tentang nilai historis, budaya, dan kegunaan asli senjata tradisional sebagai bagian dari warisan budaya lokal perlahan-lahan memudar di tengah arus modernisasi. Kondisi ini mencerminkan adanya kebutuhan akan media informasi yang dapat memperkenalkan kembali senjata tradisional dengan pendekatan yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga mampu menyampaikan informasi tentang fungsi dan filosofi senjata tradisional secara efektif kepada masyarakat, khususnya generasi muda. Oleh karena itu, Media informasi ini dipilih untuk dikembangkan dengan harapan dapat meningkatkan daya tarik sekaligus meningkatkan pengetahuan siswa terhadap kekayaan budaya tradisional Minangkabau, khususnya senjata tradisional.

Penting bagi masyarakat untuk mengenal keberagaman peninggalan budaya Indonesia, salah sataunya senjata tradisional Minangkabau. Mengenalkan jenis-jenis senjata tradisional Minangkabau melalui desain senjata serta desain karakter yang dapat menjadi daya tarik untuk meningkatkan pengetahuan siswa-siswi terhadap senjata tradisional Minangkabau. Perancangan media informasi mengenai senjata tradisional Minangkabau pada permainan diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk memberitahukan kepada remaja tentang senjata tradisional.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengungkapkan bahwa permainan berpotensi besar dalam memperkenalkan nilai-nilai budaya kepada generasi muda (Pendidikan, 2021:13). Permainan yang melibatkan unsur pendidikan dapat meningkatkan minat anak remaja terhadap budaya lokal.

Dengan mengadaptasi konsep ini, *Trading Card Game (TCG)* diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk mengenalkan tentang senjata tradisional Minangkabau kepada anak remaja. Permainan kartu telah mengalami berbagai kemajuan seiring perkembangan zaman, mencakup aspek desain, jenis, hingga cara memainkannya. Salah satu bentuk inovasi dari permainan kartu saat ini adalah *Trading Card Game (TCG),* sebuah permainan kartu berseri yang tetap populer hingga kini. Popularitasnya didukung oleh cara bermain yang beragam, desain yang memikat, dan ilustrasi yang beragam, menjadikannya daya tarik bagi banyak penggemar. TCG bertema senjata tradisional Minangkabau diharapkan mampu menyampaikan konsep secara visual yang menarik dan deskripsi yang jelas. Namun, dari sekian banyaknya TCG yang marak beredar di Indonesia, TCG buatan Indonesia yang mengangkat konten budaya lokal masih belum banyak. Mengingat banyaknya TCG yang beredar di Indonesia adalah TCG buatan negara asing, dan mereka sedikit banyak menggunakan budaya mereka untuk melakukan promosi, Indonesia terbilang cukup tertinggal dalam bidang ini. (Yudha Adya Pratama Alvanov Zpalanzani & Kunci, 2012)

Melalui permainan *Trading Card Game (TCG),* diharapkan para remaja SMP di Sumatera Barat dapat lebih mendalami dan menghargai kekayaan budaya Indonesia yang begitu beragam. Dengan pendekatan pembelajaran yang dirancang menyenangkan dan interaktif, permainan ini bertujuan menanamkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap budaya lokal Minangkabau. Upaya ini tidak hanya berkontribusi dalam mengenalkan nilai-nilai budaya tradisional, tetapi juga menjadi langkah strategis untuk menjaga identitas budaya di tengah gempuran arus modernisasi dan globalisasi yang kian menguat. Melalui media informatif yang kreatif seperti TCG diharapkan mampu menciptakan generasi muda yang memiliki pemahaman lebih mendalam terhadap akar budayanya dan siap menjadi penjaga warisan budaya, terutama senjata tradisional Minangkabau.

METODE

Metode yang diterapkan dalam perancangan *Trading Card Game (TCG)* ini adalah metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengubah kumpulan data mentah menjadi

bentuk data yang lebih mudah dipahami, yaitu dalam bentuk informasi yang lebih jelas dan ringkas. Hal ini sejalan dengan pemikiran Sugiyono dalam (Wulandari dkk., 2022) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif deskriptif menggunakan data dan menghasilkan hasil dalam bentuk kata-kata serta gambar. Metode pengumulan data dalam perancangan ini dilakukan melalui berbagai cara, salah satunya adalah wawancara. Dalam metode wawancara, perancangan berdiskusi dengan narasumber yang memahami senjata tradisional Minangkabau, yaitu Bapak Rio Tampati Putra, serta Bapak Khairul sebagai pemuka adat. Perancang juga menerapkan teknik pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner kepada audiens yang ditargetkan untuk memperoleh informasi mengenai desain yang akan digunakan sebagai acuan dalam merancang *Trading Card Game (TCG)* ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di bagian ini, diskusi terbagi menjadi 3 kategori, yaitu konsep verbal, konsep visual dan konsep media. Setiap ketegori dibagi menjadi beberapa poin, yaitu:

1. Konsep Verbal

a. Nama Permainan, nama permainan *Trading Card Game (TCG)* mengenai senjata tradisional Minangkabau sebagai sarana informasi pengenalan bagi remaja SMP akan disesuaikan dengan kata kunci "Senjata Tradisional Minangkabau". Nama yang sesuai untuk perancangan ini adalah "Amerta" yang mengandung arti tidak bisa mati atau abadi. Nama ini dipilih untuk menegaskan kepada remaja bahwa senjata tradisional Minangkabau senantiasa ada dan akan selalu menjadi warisan budaya Minangkabau.

b. Gaya Bahasa, gaya Bahasa yang dipakai dalam perancangan Trading Card Game (TCG) ini menggabungkan dua bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Minangkabau. Bahasa Indonesia dipilih karena merupakan Bahasa yang sering digunakan sehari-hari oleh remaja di Indonesia, dengan nuansa yang ringan dan santai hingga mudah dipahami serta diingat. Sementara itu, Bahasa Minangkabau dipakai khusus untuk memberi nama senjata tradisional, agar tetap mencerminkan kekayaan budaya.

2. Konsep Visual

a. Ilustrasi, ilustrasi dapat menjadi elemen kunci dalam merancang permainan *Trading Card Game (TCG)* karena dapat membantu menambah daya Tarik visual. Ilustrasi adalah representasi visual dari sebuah ide, cerita, atau narasi yang bertujuan untuk

memperjelas dan memperkuat makna atau pesan yang ingin disampaikan dalam suatu teks (Putri, 2021). Ilustrasi harus relevan dan sesuai dengan adat Minangkabau. Maka dari itu perancangan ini akan menggunakan elemen ilustrasi yang mengandung unsur budaya Mianangkabau. Ilustrasi yang dipakai dalam perancangan *Trading Card Game (TCG)* mengenai senjata tradisional Minangkabau ini menggunakan gaya ilustrasi semi realis yang dibuat menggunakan Teknik digital painting yang diduga mampu memberikan efektivitas waktu dan didukung dari palet warna yang beragam.

Gaya semi-realis menggabungkan elemen-elemen dari gaya realis dan kartun. Umumnya, gambar dengan gaya semi-realis dibuat menyerupai bentuk aslinya, tetapi ada beberapa bagian yang diberi sentuhan gaya khusus (Pradesta & Aryanto, 2020). Hal ini sejalan dengan pemikiran Permatasari yang mengungkapkan bahwa Gaya semi-realis memiliki peluang besar dalam dunia ilustrasi, sehingga gaya ini masih bisa dieksplorasi menjadi berbagai variasi desain tokoh, sembari mempertahankan aura yang bisa dipercaya (Permatasari & Fiyanto, 2023).

Gambar 1. Ilustrasi yang digunakan pada parancangan kartu Trading Card Game

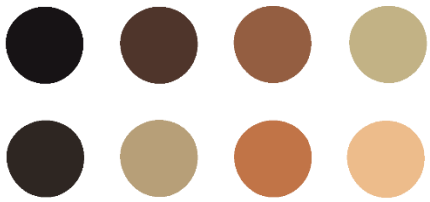
b. Warna, warna memainkan peran krusial dalam membedakan objek dari latar belakang, sehingga membantu pemain dalam menentukan titik fokus mereka saat bermain. Oleh karena itu, pemilihan warna yang sesuai dapat memperbaiki pengalaman visual dan memudahkan pemain memahami alur atau tujuan dalam permainan, Menurut Interaction Design Foundation (Adieb, 2021), adalah pedoman yang digunakan desainer untuk menyampaikan pesan kepada pengguna melalui warna.

Palet warna yang diterapkan dalam desain disesuaikan dengan kebutuhan ilustrasi untuk menegaskan representasi visual. Warna-warna yang digunakan dipilih dengan memperhatikan kontras yang tinggi dan nuansa budaya Minangkabau, sehingga

sesuai dengan tema utama, yaitu senjata tradisional Minangkabau. Pemilihan warna ini juga diselaraskan dengan selera visual dari target audiens, yaitu remaja SMP.

Warna yang digunakan pada media utama menerapkan sistem *full color* untuk menciptakan tampilan visual yang menarik dan dinamis. Palet warna yang dipilih lebih condong pada nuansa hangat, dengan dominasi warna coklat yang menciptakan kesan klasik dan *vintage*. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan nilai estetika dan selaras dengan karakter budaya tradisional yang diangkat dalam tema desain.

Berdasarkan jurnal *Frontiers in Psychology* (2018), warna cokelat dikaitkan sebagai warna yang kuat serta menciptakan atmosfer yang sederhana dan bersahaja. Dalam psikologi warna, cokelat memiliki beragam karakteristik utama, seperti menciptakan kesan kekuatan, koneksi dengan alam *(membumi),* perasaan aman, dan perlindungan. Warna ini juga menghadirkan suasana kehangatan, kenyamanan, kerendahan hati, serta daya tarik emosional. Dengan ciri-ciri tersebut, warna cokelat dianggap sesuai untuk menggambarkan nuansa budaya yang ingin ditampilkan dalam desain media ini



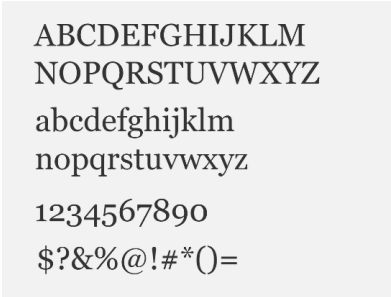
Gambar 2. Warna yang digunakan dalam perancangan permainan Trading Card Game (TCG) mengenai senjata tradisional Minangkabau

c. TipografisTipografi merupakan seni atau teknik dalam merangkai huruf dan teks dengan cara yang membuatnya mudah dibaca, jelas, dan menarik secara visual bagi para pembacanya. Secara umum, tipografi adalah seni dalam memilih dan menyusun huruf dengan pengaturan distribusinya pada ruang-ruang yang ada, untuk menciptakan efek tertentu, sehingga membantu pembaca memperoleh kenyamanan membaca secara optimal. Penggunaan jenis huruf (typeface) dan font (font) sering kali saling berkaitan; tetapi, jenis huruf adalah perancangan karakter yang disatukan oleh kesamaan sifat visual, sedangkan font adalah kumpulan lengkap karakter dari setiap desain, ukuran, bentuk, atau pola yang dibuat (Ahmad Zainudin, 2021:1).

Tipografi adalah seni dan teknik dalam pengaturan huruf, yang merupakan elemen krusial dalam menghasilkan karya desain komunikasi visual. Melalui tipografi, huruf-huruf disusun menjadi kata-kata yang kemudian diatur menjadi teks, yang sering disebut sebagai copywriting. Sekarang, meskipun ilustrasi dan fotografi semakin umum digunakan, tipografi masih dipandang sebagai elemen penting dalam desain komunikasi visual. Mengabaikan signifikansi elemen tipografi dan dampaknya dalam sebuah desain dapat menurunkan efisiensi dan kegunaan desain itu sendiri.

Tipe tipografi yang diterapkan pada desain *Trading Card Game (TCG)* sebagai sarana informasi tentang senjata tradisional Minangkabau dipilih berdasarkan prinsip keterbacaan, kenyamanan, dan keindahan visual dalam penyajian teks. Tipografi dalam rancangan ini dibagi menjadi tiga komponen utama, yaitu headline (judul), *subheadline* (subjudul), dan *body text* (teks isi). Dalam desain Trading Card Game ini, dipilih beberapa jenis huruf *(font)* yang disesuaikan dengan peran dan hierarki informasi dalam desain kartu, yaitu:

Gambar 3. Tipografi Imprint MT Shadow



Gambar 4. Tipografi Georgia

d. *Layout* Kartu, rustan dalam Sunanto menjelaskan bahwa layout atau tata letak merupakan pengaturan semua elemen desain dalam sebuah area pada media yang menyampaikan konsep atau pesan tertentu (Sunanto & Imanto, 2013). Tata letak berkaitan dengan pengaturan susunan. Komposisi merupakan penataan elemen-elemen visual dalam suatu karya desain grafis yang disusun secara seimbang, baik antara

bagian-bagian yang ada maupun antara bagian dengan keseluruhan karya (Sunanto & Imanto, 2013).

Layout bingkai kartu senjata dibuat dalam tiga jenis berdasarkan jenis-jenis kartunya, yaitu kartu senjata tradisional, kartu karakter, dan kartu mekanismea lainnya. Kartu senjata terinspirasi dari motif batik Rangkiang khas Sumatera Barat. Motif ini diambil karena dinilai dapat mencerminkan unsur budaya melalui motif batik Rangkiang yang digunakan.

Gambar 5. Layout kartu senjata TCG tradisional Minangkabau

Layout kartu Karakter mengambil motif Pucuak Rabuang di bagian lingkarannya. *Layout* ini dipilih karena lebih sesuai dengan tema kartu lainnya dan lebih kuat dalam menampilkan unsur budaya Minangkabau.

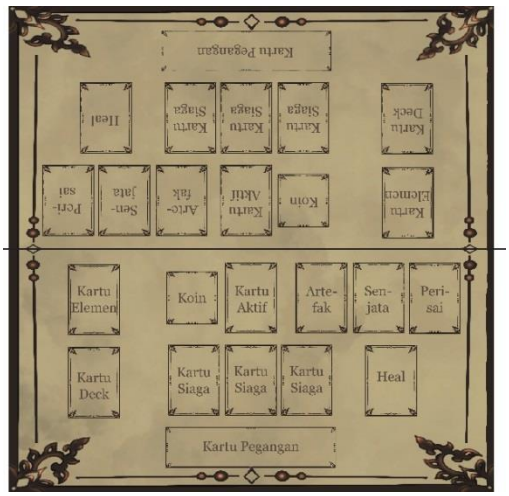
Gambar 6. Layout kartu karakter TCG

Gambar 7. Layout kartu mekanisme lainnya TCG

Dan untuk *layout* kartu mekanisme lainnya dirancang dengan tampilan yang lebih sederhana agar fokus utama tetap tertuju pada isi kartu. Pada bagian sudut bingkai ditambahkan motif Pucuak Rabuang sebagai sentuhan visual yang mencerminkan budaya Minangkabau.

Gambar 8. Layout kartu mekanisme lainnya TCG

e. Arena Bermain, permainan ini dimainkan di atas papan bermain, yang meskipun memiliki kemiripan dengan papan pada permainan board game, terdapat beberapa perbedaan penting. Pada *Trading Card Game (TCG),* papan bermain berfungsi lebih sebagai area untuk penempatan kartu-kartu serta token damage, guna memastikan penataan kartu selama permainan lebih teratur dan tersusun dengan rapi. Papan ini tidak berfungsi sebagai komponen utama dalam pergerakan atau interaksi permainan, melainkan sebagai media untuk mengelola dan mengorganisasi elemen permainan yang ada.



Gambar 9. Arena bermain *Trading Card Game* Bagian depan

Gambar 10. Arena bermain *Trading Card Game* Bagian belakang

f. Token Damage, token dalam Trading Card Game (TCG) adalah elemen tambahan yang digunakan untuk mewakili berbagai efek, kondisi, atau entitas sementara dalam permainan. Token biasanya tidak dimasukkan ke dalam deck pemain secara langsung, tetapi dihasilkan atau ditempatkan di papan permainan sebagai hasil dari efek kartu atau kemampuan tertentu. Fungsi utama token adalah sebagai representasi unit atau karakter yang dipanggil, penanda status seperti kerusakan atau buff/debuff, alat untuk mencatat kondisi permainan sementara, atau bahkan sumber daya tambahan seperti energi atau poin. Token dirancang dengan karakteristik yang lebih sederhana dibandingkan kartu reguler, sering kali tanpa bagian belakang yang sama dengan kartu deck karena sifatnya yang tidak diacak ke dalam permainan. (Kimberly Noviana, 2018.)

Gambar 11. *Token Damage Trading Card Game*

g. *Rulebook*, *rulebook* merupakan buku panduan yang berisi aturan, mekanisme, dan cara bermain dalam sebuah permainan, baik itu permainan kartu, board game, atau permainan lainnya. *Rulebook* bertujuan untuk memberikan pemahaman yang jelas kepada pemain agar permainan dapat berjalan dengan adil, menyenangkan, dan sesuai dengan konsep yang telah dirancang.

Gambar 12. *Rulebook Trading Card Game*

3. Media Pendukung

Media pendukung juga dimanfaatkan sebagai sarana tambahan untuk meningkatkan daya tarik permainan *Trading Card Game (TCG)* ini. Media yang digunakan adalah media yang mendekati dan relevan dengan audiens sasaran, media yang dipromosikan dalam rancangan permainan *Trading Card Game (TCG)* ini meliputi:

a. *Tote Bag,* Totebag atau tas jinjing digunakan sebagai salah satu bentuk merchandise pendukung dalam rangkaian peluncuran Trading Card Game (TCG) yang mengangkat tema pengenalan Senjata Tradisional Minangkabau. Totebag ini berfungsi sebagai media promosi visual yang memperkuat identitas produk. Desain totebag dilengkapi dengan ilustrasi yang selaras dengan tampilan visual pada sampul box TCG, sehingga menciptakan kesan kohesif dan memperkuat citra merek secara keseluruhan. Penggunaan totebag ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik produk di mata target audiens, sekaligus memberikan nilai tambah berupa fungsionalitas dan estetika

yang relevan dengan minat remaja usia 12 hingga 16 tahun sebagai sasaran utama media ini.

Gambar 13. *Totebag Trading Card Game*

b. Baju Kaos, baju kaos digunakan sebagai salah satu bentuk souvenir dalam kegiatan pameran Tugas Akhir, yang berfungsi untuk memperkuat identitas visual dari Trading Card Game (TCG) yang dikembangkan.

Gambar 14. Baju kaos *Trading Card Game*

c. Gantungan Kunci, Gantungan kunci dijadikan salah satu bentuk *merchandise* pendukung dalam peluncuran *Trading Card Game (TCG),* dengan mengambil ilustrasi dari elemental mekanisme permainan seperti api, air, tanah, dan daun. Penggunaan elemen visual tersebut bertujuan untuk menciptakan kesan yang lebih menarik, dinamis, dan penuh warna, sehingga mampu menarik perhatian remaja sebagai target audiens. Meskipun mengedepankan unsur visual yang atraktif dan modern, desain gantungan kunci tetap mempertahankan identitas budaya melalui integrasi motif batik Rangkiang yang menjadi ciri khas dari kartu dalam permainan. Dengan demikian, gantungan kunci tidak hanya berfungsi sebagai souvenir yang menarik, tetapi juga

sebagai media visual yang merepresentasikan perpaduan antara nilai tradisional dan pendekatan desain yang lebih segar serta kontekstual.

Gambar 15. Gantungan Kunci *Trading Card Game*

d. Stiker, stiker digunakan sebagai salah satu bentuk souvenir dalam kegiatan pameran Tugas Akhir, yang berfungsi untuk memperkuat identitas visual dari Trading Card Game (TCG) yang dikembangkan. Desain stiker diadaptasi dari bentuk-bentuk senjata tradisional Minangkabau dan kemasan box yang menjadi fokus utama dalam permainan, kemudian dikemas ulang dalam gaya ilustrasi yang menarik dengan penambahan elemen visual yang sesuai dengan karakteristik masing-masing senjata. Pendekatan ini dilakukan untuk menciptakan daya tarik visual yang tinggi dan relevan dengan minat remaja sebagai target audiens, sehingga stiker tidak hanya menjadi pelengkap pameran, tetapi juga berperan sebagai media promosi yang bersifat personal, mudah dibawa, dan berpotensi menyebarluaskan identitas produk secara lebih luas melalui interaksi langsung dengan pengunjung.

Gambar 16. Stiker *Trading Card Game*

e. *Paper Bag*, *Paper bag* dirancang dengan konsep yang serupa dengan paper bag pada umumnya, berfungsi sebagai tas pembungkus kotak *Trading Card Game (TCG)* agar lebih praktis dan mudah dibawa. Desainnya mengambil elemen visual berupa motif batik yang senada dengan yang digunakan pada kartu permainan, yaitu batik Rangkiang, dengan sedikit modifikasi agar selaras dengan tema senjata tradisional. Proses

perancangan dilakukan menggunakan software Procreate, dengan ukuran 40 cm x 34 cm x 10 cm sedikit lebih besar dari kotak permainan untuk memberikan ruang ekstra, sehingga isi di dalamnya tidak terasa sempit.

Gambar 17. *Paper Bag Trading Card Game*

f. *X-Banner,* X-banner berperan sebagai media pendukung yang penting dalam proses peluncuran produk Trading Card Game (TCG) yang dirancang sebagai sarana informasi untuk memperkenalkan Senjata Tradisional Minangkabau kepada remaja usia 12 hingga 16 tahun. Kehadiran X-banner ini diharapkan mampu menarik perhatian target audiens melalui tampilan visual yang menarik, informatif, dan komunikatif, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan mereka terhadap permainan. Selain itu, X-banner juga berfungsi sebagai elemen visual yang memperkuat identitas dan branding produk pada saat peluncuran, sekaligus menjadi media bantu yang efektif dalam menyampaikan pesan utama kepada khalayak secara langsung.

Gambar 18. *X-Banner Trading Card Game*

g. Poster, poster digunakan sebagai media promosi untuk *Trading Card Game (TCG)* yang dirancang. Poster diciptakan dengan menggunakan unsur visual dari senjata tradisonal Minangkabau dan budaya Minangkabau dalam bentuk karakter dan

elemental mekanisme permainan, seperti elemen Api, Air, Tanah dan Daun. Memasukkan motif batik Rangkiang untuk menambah kesan budaya Minangkabau.

Gambar 19. Poster *Trading Card Game*

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya mengenai rancangan Trading Card Game (TCG) terkait Senjata Tradisional Minangkabau, akan disampaikan beberapa hal yang dapat disimpulkan. Berdasarkan dua pertanyaan yang disampaikan dalam rumusan masalah, mengenai bagaimana memberikan informasi tentang permainan modern yang mengangkat tentang senjata tradisional Minangkabau yang menarik dan digemari remaja agar mudah dipahami, serta bagaimana mengalihkan kecanduan bermain gadget ke permainan kartu yang lebih interaktif dan melibatkan interaksi sosial secara langsung. Permainan yang melibatkan unsur pendidikan dapat meningkatkan minat anak remaja terhadap budaya lokal. Dengan mengadaptasi konsep ini, Trading Card Game diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk mengenalkan tentang senjata tradisional Minangkabau kepada remaja. Salah satu bentuk inovasi dari permainan kartu saat ini adalah Trading Card Game, sebuah permainan kartu berseri yang tetap populer hingga kini. TCG bertema senjata tradisional Minangkabau diharapkan mampu menyampaikan konsep secara visual yang menarik dan deskripsi yang jelas.

Melalui permainan Trading Card Game , diharapkan para remaja SMP di Sumatera Barat dapat lebih mendalami dan menghargai kekayaan budaya Indonesia yang begitu

beragam. Dengan pendekatan pembelajaran yang dirancang menyenangkan dan interaktif, permainan ini bertujuan menanamkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap budaya lokal Minangkabau. Upaya ini tidak hanya berkontribusi dalam mengenalkan nilai-nilai budaya tradisional, tetapi juga menjadi langkah strategis untuk menjaga identitas budaya di tengah gempuran arus modernisasi dan globalisasi yang kian menguat dan mengurangi kecanduan bermain gadget terhadap remaja pada saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Adieb, Maulana. (2021). Mengekspresikan Warna dari Desain Kepada Pelanggan melalui Teori Warna. Dari https://glints.com/id/lowongan/teoriwarna/#.YGIRWK8zbIV/ (diakses tanggal 21 Maret 2021.)

Ermawati, Riza Mutia Arnida Sy, melalui buku Senjata Tradisional Sumatera Barat Koleksi Museum "Adityawarman", 1999/1996

Noviana, Kimberly, dan Hutomo Setia Budi. Token Trading Card Game. Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra UC Town, Citra Land, Surabaya 2018.

Pendidikan, K., Badan, T., Statistik, P., Perencanaan, B., & Nasional, P. (n.d.). INDEKS PEMBANGUNAN KEBUDAYAAN TAHUN 2021.

Permatasari, J., & Fiyanto, A. (2023). Penciptaan Ilustrasi Cerita Rakyat Medang Kamulan Dengan Teknik Digital. Dalam Eduarts (Vol. 12, Nomor 3). http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart

Pradesta, E., & Aryanto, H. (2020). Gaya Semi Realis Sebagai Inspirasi Perancangan character concept art game fantasi berbasis legenda nusantara. Jurnal Barik, 1(3), 167–177. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/36147

Pradesta, E., & Aryanto, H. (2020). Gaya Semi Realis Sebagai Inspirasi Perancangan character concept art game fantasi berbasis legenda nusantara. Jurnal Barik, 1(3), 167–177. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/36147

Sunanto, D. A., & Imanto, T. (2013). Perancangan Media Audio Visual Untuk Kerajinan Marmer Tulungagung. Inosains, 8(2).

Wulandari, S. (2021). Representasi Kuliner Indonesia Dalam Film Aruna & Lidahnya. ETTISAL: Journal of Communication, 6(2), 41–51. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21111/ejoc.v6i1.5156

Wulandari, S., Aji, R. I., Izzah, N., & Permanasari, D. E. (2022). Perancangan E-Booklet Tentang Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) Berbahaya Untuk Siswa SD. Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain, 25(1), 71–78. https://doi.org/10.24821/ars.v25i1.6423

Wulandari, S., Setiawan, B., Raihan iqbal, M., & Kamal, M. (2024). Optimalisasi Visual Branding Destinasi Wisata Kampung Jambangan Surabaya Melalui Buku Visual Fotografi. JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Culture Studies, 9(2).

Yudha Adya Pratama Alvanov Zpalanzani, W., & Kunci, K. (n.d.). "WAYANG WARFARE" Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB.

Zainudin, Ahmad. Tipografi. UNIVERSITAS STEKOM. 2021.