

PERANCANGAN BISNIS TOKEN UNTUK *TRADING CARD GAME*

Kimberly Noviana

Hutomo Setia Budi

Visual Communication Design

Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra

UC Town, Citra Land, Surabaya

ABSTRAK

Trading Card Game adalah sebuah permainan kartu yang digunakan untuk koleksi dan bermain. Dalam permainan *Trading Card Game* memiliki banyak jenis kartu di dalam permainan tersebut, salah satunya adalah Token. Token merupakan kartu sekunder untuk merepresentasikan sesuatu saat permainan sedang berlangsung. Akan tetapi tidak semua pemain *Trading Card Game* perlu menggunakan kartu ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pendapat pemain *Trading Card Game* mengenai penggunaan kartu Token, dan peluang bisnis yang dapat diraih sebagai produsen kartu Token. Populasi penelitian ini adalah Pemain *Trading Card Game* di seluruh Indonesia, yang di pisahkan menjadi 2 kelompok. Penentuan subjek tersebut dilakukan secara spesifik hanya kepada anggota komunitas *Trading Card Game*, yang terdiri dari 100 pemain *Trading Card Game* dan 5 orang ahli dalam bidang *Trading Card Game*. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dan kuantitatif terhadap objek penelitian. Instrumen pengambilan data pengamatan langsung dan juga penyebaran kuisioner yang dilakukan menggunakan bantuan media *online*. Hasil dari penelitian ini didapatkan kesimpulan pentingnya memiliki Token dalam *Trading Card Game*, dan adanya peluang yang bagus untuk memasarkan *Trading Card Game* berjenis kartu Token.

Kata Kunci: *trading card game*, token, pemain

ABSTRACT

Trading Card Game is a card game used for collection and play. In the game *Card Trading Game* has many types of cards in the game, one of which is *Token*. A *token* is a secondary card to represent something while the game is in progress. However, not all *Trading Card Game* players need to use this card. The purpose of this research is to know the opinion of *Trading Card Game* players regarding the use of *Token* card, and the business opportunity that can be achieved as *Token* card manufacturer. The population of this research is *Trading Card Game* Players across Indonesia, which are separated into 2 groups. The specified subject is specified only for members of the *Trading Card Game* community, which consists of 100 players of *Trading Card Game* and 5 experts in *Trading Card Game*. This research is done by qualitative and quantitative method toward the research object.

Direct observation data collection tools as well as distributing questionnaires conducted using online media assistance. The results of this study concluded the importance of having a Token in Trading Card Game, and there is a good opportunity to market Trading Card Game Token type card.

Keyword: trading card game, token, players

PENDAHULUAN

Trading Card Game adalah salah satu jenis permainan kartu dimana kartu tidak hanya digunakan untuk bermain tetapi dapat juga digunakan sebagai objek koleksi. Beberapa jenis *Trading Card Game* yang cukup terkenal antara lain adalah *Magic: The Gathering*, *Yu-Gi-Oh!*, *Pokemon*, dan *Vanguard*. *Trading Card Game* biasanya dimainkan oleh dua atau lebih orang pemain yang akan bertanding satu sama lain untuk menentukan pemenang sesuai peraturan dan cara bermain yang berlaku. Masing-masing player bermain menggunakan “deck” yang merupakan tumpukan kartu milik pribadi pemain yang menjadi alat untuk memenangkan permainan tersebut.

Dalam mayoritas permainan *Trading Card Game*, terdapat sebuah kartu sekunder yang tidak masuk ke dalam *deck* yang disebut sebagai kartu Token. Kartu Token digunakan untuk merepresentasikan sebuah “monster” ataupun “objek” didalam permainan *Trading Card Game*.

Pentingnya kartu Token pada saat permainan adalah sebagai indikasi ataupun pengingat agar pemain maupun lawan tidak mencurangi permainan tersebut. di dalam permainan *Trading Card Game* banyak terjadi masalah dimana player lupa atau mencurangi permainan dengan memalsukan informasi adanya Jenis Token ataupun adanya Token yang sedang berada di Permainan. Pemain seringkali menggunakan alat substitusi untuk merepresentasikan kartu Token berupa kertas yang disobek, tissue, sleeve kartu, maupun *cardback* yang tidak digunakan. Hal ini dapat membuat kerancuan dimana sebagai lawan, tidak semua pemain dapat mengingat banyaknya jenis Token yang sedang berada di dalam permainan, dan lawan pemain tersebut dapat saja berbohong mengenai Token tersebut. Hal ini membuktikan bahwa Token merupakan kartu yang fatal karena adanya ataupun tidak adanya Token dapat mengubah keadaan dalam permainan tersebut.

Walaupun memiliki peranan penting dalam beberapa jenis permainan *Trading Card Game*, jumlah Token yang beredar di kalangan pemain sangat terbatas. Hal ini dikarenakan Kartu Token hanya dapat di dapatkan melalui *Booster Pack* yang diisi secara acak oleh perusahaan yang mengakibatkan tidak semua pemain bisa mendapatkan atau memiliki kartu Token yang mereka butuhkan atau inginkan.

Dari hasil penelitian dan pengamatan yang dilakukan penulis, saat ini masih belum ada kartu Token yang dijual secara terpisah oleh perusahaan *Trading Card Game*. Melihat adanya peluang dari terbatasnya kartu Token yang beredar, penulis ingin mengetahui pendapat para pemain *Trading Card Game* tentang pendapat mereka mengenai pentingnya kartu Token, dan minatnya para pemain maupun kolektor *Trading Card Game* terhadap kartu Token yang dijual secara terpisah apabila ada perusahaan yang memproduksi *deck* khusus yang berisi Token tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah gabungan dari metode kualitatif dan kuantitatif. Menurut Emzir (2012) pendekatan Mixed Methods merupakan salah satu pendekatan yang cenderung didasarkan pada paradigma pengetahuan pragmatik (seperti orientasi konsekuensi, orientasi masalah, dan pluralistik). Pendekatan ini menggunakan strategi penelitian yang

melibatkan pengumpulan data baik secara simultan maupun secara sequensial untuk memahami masalah penelitian sebaik-baiknya. Berorientasi pada tindakan dengan menggunakan baik metode kuantitatif maupun metode kualitatif dalam proses pelaksanaan suatu penelitian yang sama. Penelitian gabungan merupakan suatu prosedur untuk pengumpulan data, analisis data, dengan penggunaan gabungan secara sekvensial metode kuantitatif dan kualitatif atau sebaliknya, dalam memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap masalah utama.

Metode Pengumpulan Data Primer

Pengumpulan Data Primer dilakukan dengan cara langsung maupun tidak langsung. Pengumpulan data secara langsung dari subjek yang diteliti, yaitu melalui wawancara dengan lima orang narasumber dan observasi atau pengamatan langsung lewat *gathering* dengan pemain Trading Card Game. Observasi *gathering* dilaksanakan pada 28 November 2017 bertempat di Lenmarc Mall, Surabaya. Dalam pengawasan seorang profesional dengan objek penelitian 12 orang dewasa berumur sekitar 25 hingga 55 tahun.

Metode Pengumpulan Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh dengan cara tidak langsung. Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang tersusun dalam arsip yang dipublikasikan dan yang tidak di publikasikan. Pengumpulan data sekunder diperoleh melalui studi literatur dengan sumber informasi buku, serta artikel dari internet.

- Teori Business Model Canvas yang diambil dari buku “*Business Model Generation*” yang ditulis oleh Alexander Osterwalder dan Yves Pigneur (2012) digunakan sebagai acuan elemen-elemen dasar yang diperlukan untuk merancang pola pikir strategi bisnis Token.
- Teori inovasi yang diambil dari buku “*Ten Types of Innovation: The Discipline of Building Breakthroughs*” yang ditulis oleh Larry Keeley (2013) digunakan sebagai alat bantu untuk memberi nilai tambah pada bisnis Token.
- Teori komunikasi bisnis didapat dari buku “*Campaign It! Achieving Success Through Communication*” yang ditulis oleh Alan Barnard dan Christopher D. Parke (2012) digunakan sebagai basis komunikasi dalam bisnis Token.

Penelitian mengenai perkembangan komunitas *Trading Card Game* sendiri dapat diambil dari website *official Trading Card Game* tersebut.

Profil Narasumber

Narasumber yang diwawancara adalah mereka yang memiliki pengalaman dan pengetahuan dalam bidang komunitas *Trading Card Game*:

- Bapak Russel Noah, Distributor *Trading Card Game Magic: The Gathering*, dan *Bushiroad Indonesia*, serta merupakan pemilik toko “*Orange Hobby Shop*”, Jakarta.
- Bapak Steven Hindharta, *Judge level 1 Trading Card Game Magic: The Gathering* Indonesia, dan *Store Manager* toko kartu “*Duelist Battlezone*”.
- Bapak Deni Prasetya, Penemu *Elder Dragon Highlander Group* Surabaya.
- Bapak Hsu Tienming, *Judge level 1 Trading Card Game Magic: The Gathering* Indonesia, dan pemilik toko kartu “*Outpost*”, Surabaya.
- Bapak Lius Lasahido, *Illustrator official Magic: The Gathering*, dan pemilik “*Polar Engine Studio*”, Jakarta.

PEMBAHASAN

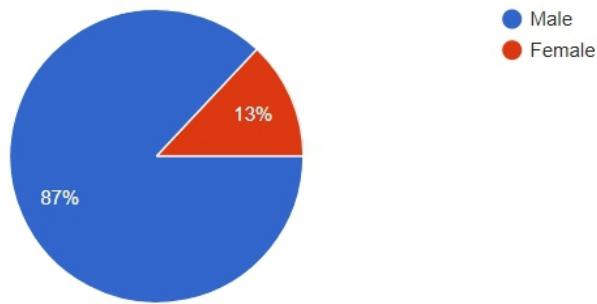
Dengan berdasarkan latar belakang masalah yang telah diteliti dalam penelitian ini ditemukan sebuah ide yang diharapkan dapat menjadi solusi dan peluang bisnis di komunitas *Trading Card Game*, yaitu memproduksi kartu Token yang dapat dibeli secara terpisah. Kartu Token dilengkapi dengan jasa custom serta packaging dimana pemain dapat menyimpan kartu Token mereka secara terpisah dari deck masing-masing untuk mempermudah *storage*.

Hasil Penelitian Data Kuantitatif

Komunitas *Trading Card Game* di Indonesia tergolong sangat berkembang dan aktif. Data Kuantitatif terkumpul dari 100 responden pemain *Trading Card Game* di Indonesia. Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil data penelitian ini adalah sebagian besar pemain *Trading Card Game* merupakan laki-laki, umur bervariasi dari remaja berumur 13 tahun hingga dewasa berumur 55 tahun. Karena banyaknya pengalaman responden dalam bidang *Trading Card Game*, lebih dari 80% pemain setuju akan pentingnya kartu Token dan akan pernyataan bahwa “setiap pemain Token wajib untuk memiliki kartu Token masing-masing”.

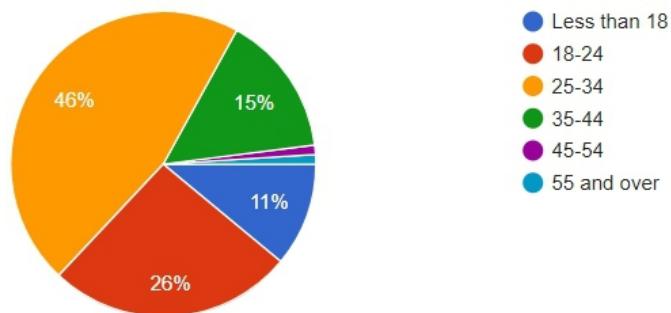
Gender

100 responses



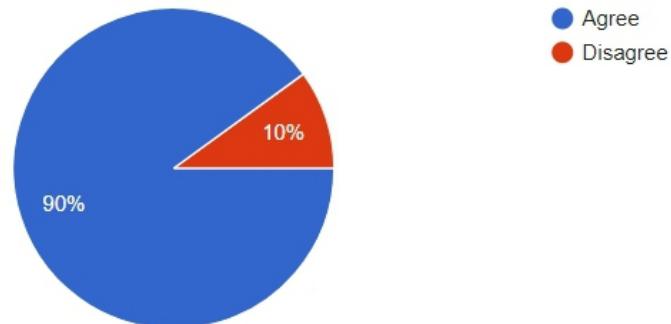
Age

100 responses



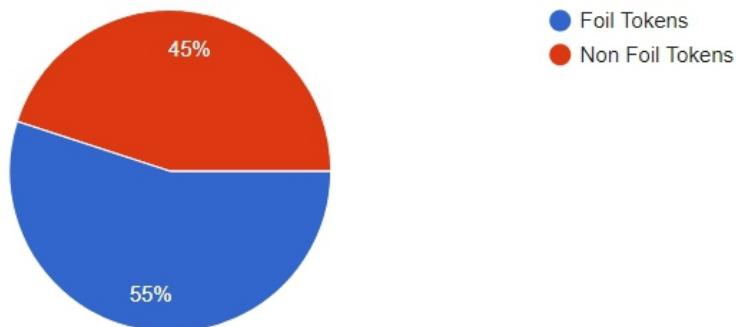
"Players who plays Token Decks should have their own tokens (not just a piece of paper, tissue, or card back)" Do you agree or disagree with this statement?

100 responses



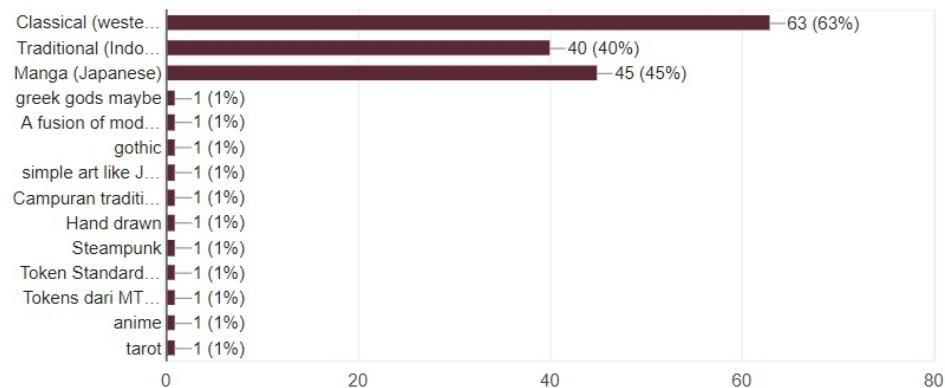
Which of these do you prefer more: Foil Tokens or Non Foil Tokens?

100 responses



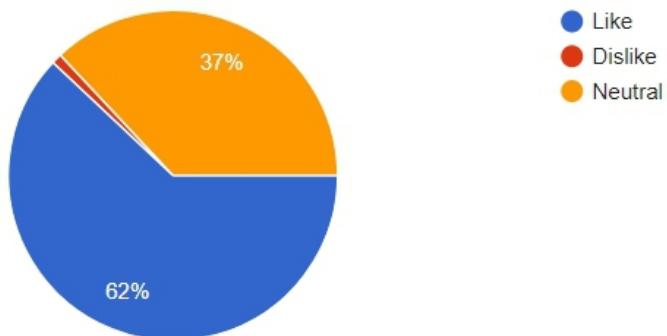
What art characteristic do you like?

100 responses



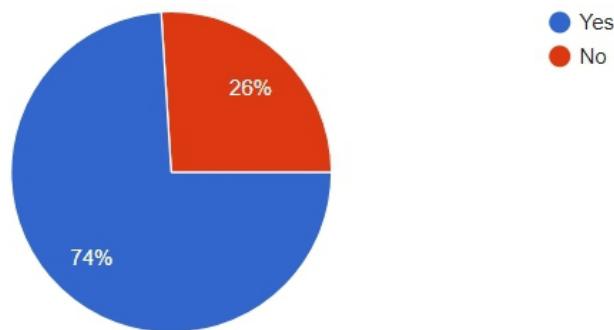
Do you like or dislike my art style?

100 responses



Are you interested in buying my Tokens after seeing my work?

100 responses



Hasil Penelitian Data Kualitatif

Berikut hasil data yang diperoleh berdasarkan wawancara narasumber:

1. Russel Noah

Beliau merupakan salah satu distributor *utama Magic: The Gathering*, dan *Bushiroad* di Indonesia dan juga pemilik toko “*Orange Hobby Shop*” yang berlokasi di Jakarta. Beliau memiliki pengalaman kurang lebih 8 tahun di komunitas *Trading Card Game*. Saat wawancara beliau mengatakan bahwa perkembangan komunitas *Trading Card Game* di Indonesia pada saat ini sedang berkembang dengan sangat cepat dan pemain baru yang mengikuti komunitas *Trading Card Game* sedang bertambah semakin banyak setiap tahunnya. akan tetapi mengenai halnya dengan kartu Token yang akan dijual terpisah, akan ada kendala dimana pemain tidak rela mengeluarkan uang untuk membeli Token karena Token merupakan kartu sekunder, dan juga walaupun kartu Token sulit ditemui dalam *booster pack*, tetap ada kemungkinan untuk di dapatkan. Namun hal ini tidak perlu dikhawatirkan karena masih banyak kolektor maupun pemain yang ingin tampil berbeda yang di pastikan akan membeli Token *custom* tersebut. Untuk informasi mengenai komunitas *Trading Card Game*, seringkali didapatkan melalui *website*, sosial media, dan distributor lainnya.

2. Steven Hindharta

Beliau merupakan *Judge level 1 Magic: The Gathering* Indonesia yang juga seorang manager toko “*Duelist Battlezone*” yang berlokasi di Jakarta. Menurut beliau, perkembangan komunitas trading card game di Indonesia cukup pesat terutama beberapa tahun ini. Saat ini peminat *Trading Card Game* bukan hanya usia anak-anak namun juga orang dewasa. Dan dari observasi pengalaman beliau sebagai *judge level 1 Magic: The Gathering*, tolak ukur perkembangan dilihat dari turnamen tingkat nasional yg telah diadakan, memiliki jumlah peserta yang berkisar sekitar 100-300 pemain. Menurut beliau, karena perkembangan komunitas yang pesat, minat nya pemain *Trading Card Game* terhadap kartu Token juga pasti akan melonjak dikarenakan penting nya dan susahnya untuk

mendapatkan kartu Token dari *booster pack*. Dan karena adanya jasa pembuatan Token *custom*, pemain dapat membuat kartu Token yang sesuai selera masing-masing dan merupakan kartu unik yang berbeda dari pemain lainnya. Informasi mengenai perkembangan komunitas yang beliau dapatkan kebanyakan melalui sosial media, ataupun toko *gaming* dan *hobbies* lainnya

3. Deni Prasetya

Beliau adalah seorang aktivis *Magic: The Gathering* yang sudah terjun di komunitas selama 13 tahun. Beliau pencetus perkumpulan *pemain Elder Dragon Highlander* yang merupakan salah satu Format bermain *Magic: The Gathering*. Menurut beliau komunitas Trading Card Game cukup berkembang terutama dengan adanya *Trading Card Game* baru yg bermunculan dan menarik banyak generasi yg baru mendalami bidang *Trading Card Game*. Hal ini juga didukung dengan vendor-vendor baru yg cukup kompeten dalam menyediakan fasilitas dan produk-produk selain *Magic: The Gathering*. Beliau juga menyatakan bahwa Token *custom* memiliki lebih banyak peminat dibandingkan dengan pengguna Token *Official Trading Card Game*, karena design dari kartu Token *custom* bisa disesuaikan dengan selera masing-masing pembeli dan juga memberikan kesan unik dan tiada duanya karena Token tersebut dibuat hanya untuk pemesannya. Mengenai sumber informasi yang di dapatkan beliau berhubungan dengan perkembangan komunitas maupun produk *Trading Card Game* adalah melalui komunitas, internet dan penjual. Beliau juga mengatakan bahwa seringkali bahkan sebelum produk *Trading Card Game* rilis, para player maupun kolektor *Trading Card Game* sudah dapat mendapatkan informasi produk yg akan dirilis 2 hingga 3 bulan kedepan.

4. Hsu Tienming

Beliau merupakan salah satu *Judge level 1 Magic: The Gathering* Indonesia dan juga pemilik toko kartu "Outpost" yang berlokasi di Surabaya. Beliau memiliki pengalaman 10 tahun di komunitas *Trading Card Game* yang bermula dari *Yu-Gi-Oh* hingga saat ini aktif di komunitas *Magic: The Gathering*. Menurut beliau, perkembangan komunitas *Trading Card Game* sangat baik, walaupun dengan perekonomian yang melambat, akan tetapi pasar masih bisa dikembangkan. "Dengan prospek pasar yang masih luas, sebenarnya ini merupakan kesempatan yang sangat baik. Didorong oleh dukungan dari produsen dengan program-program yg sangat mendukung, perkembangannya sangat baik sekali." Ungkap beliau. Mengenai halnya menyangkut Token *custom*, Beliau mengatakan bahwa Token *custom* adalah salah satu alat pelengkap dalam permainan *Trading Card Game* yang akan selalu memiliki keunggulan tersendiri. Dikarenakan mempunyai nilai jual tersendiri dan juga karena Token *custom* cenderung memiliki gambar lebih indah dibandingkan dengan token standar. Token *custom* juga selalu menjadi pilihan dibandingkan token standar. Hal ini juga membuktikan bahwa Token *custom* memiliki pasar yang cukup prospek. Mengenai Informasi *Trading Card Game*, beliau mendapatkannya dari *official website*, informasi dari teman, selebaran, maupun *workshop*. Beliau juga mendapatkan informasi tambahan mengenai produk *Trading Card Game* melalui *email* karena beliau juga merupakan distributor produk *Trading Card Game* di Surabaya.

5. Lius Lasahido

Beliau merupakan satu-satunya official illustrator *Magic: The Gathering* yang sudah berpengalaman dengan perusahaan game *Wizards of the Coast* selama 6 tahun. Beliau juga merupakan pemilik dari studio Illustrasi khusus game “*Polar engine*” yang berlokasi di Jakarta. Beliau tak hanya seorang illustrator tetapi juga merupakan pemain *Trading Card Game Elder Dragon Highlander*. Menurut beliau perkembangan komunitas dan bisnis *Trading Card Game* saat ini merupakan titik puncak popularitas *Trading Card Game* di Indonesia. Kini tak hanya orang dewasa yang bermain namun juga remaja bahkan anak-anak yang mau ikut terjun dalam dunia *Trading Card Game*. Beliau juga mengatakan bahwa anak-anak jaman sekarang banyak yang hanya bermain dengan elektronik dan console saja, namun sekarang mereka mau membuka diri untuk merasakan senangnya bermain dengan orang lain melalui *Trading Card Game*. Beberapa tahun ini juga banyak toko *Trading Card Game* yang membuka workshop di pameran *Toys and Games*. Hal ini bisa menjadi investasi yang bagus untuk komunitas *Trading Card Game* pada jangka panjangnya. Mengenai halnya Token *Custom*, tentu saja token custom akan lebih banyak peminatnya dibandingkan dengan Token official yang dicetak oleh *Trading Card Game* tersebut karena setiap orang pasti ingin memiliki sesuatu yang tidak dimiliki oleh orang lain seperti Token custom tersebut. Dari *prototype* yang beliau lihat, ia mengatakan bahwa ini merupakan bisnis yang berprospek dan dapat meningkatkan minat para pemain yang sudah pensiun maupun non pemain untuk ikut bermain *Trading Card Game* lagi. Dan mengenai informasi *Trading Card Game*, dikarenakan beliau adalah illustrator *official Wizards of the Coast*, seringkali beliau mendapatkan *e-mail* dari *Wizards of the Coast* dan surat-surat yang dikirim melalui pos mengenai produk baru maupun berita mengenai *Trading Card Game* tersebut, dan juga melalui sosial media maupun teman-teman sesama pemain lainnya.

Hasil Observasi Langsung Gathering dengan Prototype Produk

Untuk observasi atau pengamatan langsung *gathering* pada Hari Sabtu tanggal 28 Oktober 2017. Penulis mengumpulkan 5 orang pemain *Trading Card Game* yang terdiri dari 5 orang dewasa berumur sekitar 20 tahun hingga 45 tahun. Tujuan dari observasi ini adalah untuk menguji dan mengevaluasi *prototype* Token secara langsung kepada para pemain *Trading Card Game*. Dalam *gathering* yang berlangsung selama kurang lebih 4 jam, pemain terlihat merespon baik terhadap *prototype* Token dan dapat menggunakan kartu dengan baik. Para pemain *Trading Card Game* senang dengan fakta bahwa dengan menggunakan Token, para pemain tidak perlu bertanya lagi pada lawan tentang Token yang sedang ada dalam permainan karena informasi Token sudah tertulis dengan jelas pada *prototype*. Pada akhir observasi, para pemain menanyakan apakah mereka bisa membeli kartu Token tersebut. Berdasarkan observasi tersebut, dapat dilihat bahwa kartu Token merupakan alat bantu bermain *Trading Card Game* yang efektif dan menarik bagi pemain serta dapat mempermudah para pemain untuk mengakses informasi yang sedang ada dalam permainan serta dapat meminimalisasi kesalahpahaman

yang sering terjadi diantara para pemain yaitu lupa tentang kartu Token apa aja yang sudah ada dalam permainan.



Gambar 3.1 Para pemain *Elder Dragon Highlander* saat *gathering* yang diadakan di Lenmarc Mall. (2017)



Gambar 3.2 Kartu Token saat di gunakan oleh pemain *Elder Dragon Highlander*. (2017)

HASIL STUDI LITERATUR

Studi Literatur yang diambil untuk mendukung penelitian ini merupakan buku mengenai bisnis, marketing, design, dan juga mengenai produk kartu Token sendiri.

Teori inovasi *Ten Types of innovation* yang ditulis oleh *Larry Keeley* diperlukan dalam merancang produk untuk bisnis dapat bersaing terdapat di dalam buku cerita interaktif ini adalah *Added Functional Performance* yaitu tidak hanya buku cerita biasa, tetapi menambahkan *value* dengan menyediakan *boardgame* dengan tema yang sama dengan buku cerita interaktif, sehingga produk yang ditawarkan dapat bersaing di pasaran.

Teori *Business Model canvas (BMC)*. Dibutuhkan dalam merancang sebuah bisnis, langkah awal yang perlu dilakukan adalah teori dan panduan dari buku yang mengulas hal tersebut. Buku yang digunakan adalah *BMC* yang ditulis oleh *Alexander Osterwalder*. Dalam buku cerita interaktif ini menargetkan pada segmen pasar yang spesifik, yaitu remaja maupun dewasa yang sudah memiliki pola

pikir yang jelas mengenai dunia *Trading Card Game*, kelompok dan individu serta lembaga yang peduli terhadap perkembangan komunitas *Trading Card Game*. Tingkat ekonomi menengah dan menegah keatas yang mengerti terhadap pentingnya kartu Token.

Teori *SWOT* juga diambil dari buku *SWOT Analysis* yang di tulis oleh *Team FME* (2013). Hasil analisa *SWOT* meliputi kekuatan, kelemahan, peluang serta ancaman pada bisnis kartu Token custom yakni:

Kekuatan:

- Tidak ada pesaing di Indonesia saat ini.
- Produk sulit untuk ditiru
- Sumber daya berbiaya rendah
- Permintaan yang tinggi Peluang:
- Buat tema yang berbeda untuk setiap rangkaian Token
- Proses *live stream* Token di Facebook untuk menunjukkan kredibilitas
- Buat kemasan berukuran lebih baik
- Terbatas, edisi spesial, design kartu belakang yang musiman

Kelemahan:

- Mungkin tidak mendapat *repeat order*
- Produk berusaha keras untuk menciptakannya
- Tidak semua pemain *Trading Card Game* bersedia membeli Ancaman:
- Komunitas *Trading Card Game* harus mendapatkan lebih banyak pemain baru • Perusahaan *Trading Card Game* juga harus terus meningkatkan gameplay untuk mempertahankan pemain *Trading Card Game*

Dalam penelitian ini juga didapat bahwa sebagai penjual jasa dan produk, akan memberikan nilai jual yang lebih tinggi apabila bisa berkomunikasi dan menjaga hubungan yang baik dengan pembeli agar meningkatkan kemungkinan akan membeli ulang jasa dan produk saya. Teori komunikasi bisnis didapat dari buku "*Campaign It! Achieving Success Through Communication*" yang ditulis oleh Alan Barnard dan Christopher D. Parke (2012) digunakan sebagai basis komunikasi dalam bisnis Token.

Menurut Chowdhury (2017), cara paling efektif berjualan di komunitas game adalah untuk harus ikut aktif dalam komunitas itu sendiri. Tak hanya berbisnis untuk mencari uang namun juga ikut serta bermain dan bergaul dengan customer. Buku ini juga mengajarkan bahwa dalam komunitas gaming tidak ada yang sempurna, dan bisa melihat peluang didalam ketidak sempurnaan itulah yang sulit. Terkadang perusahaan Game pun tidak dapat membuat game mereka menarik sehingga after-salesnya seringkali mengalami penurunan penghasilan dan pemain. Dan tujuan sebuah komunitas adalah untuk

meminimalisasikan hal tersebut untuk terjadi. Hal ini dapat di terapkan pada bisnis Token *custom* dimana ini dapat meningkatkan pemain dan juga mempermudah para pemain dalam bermain *Trading Card Game*.

Teori yang mendasari pola pikir penulis terhadap Token *custom* juga di dapatkan melalui *website official Trading Card Game* antara lain *Magic: The Gathering*, *Yu-GiOh*, *Force of Will*, *Pokemon*, dan *Cardfight!! Vanguard*. Dari *website official Trading Card Game* yang tertera, didapatkan data bahwa semua kartu Token dari *Trading Card Game* tersebut tidak di jual terpisah dengan produk apapun yang di pasarkan secara international. Dan di kedepan nya belum tertera adanya kemungkinan akan di produksi secara terpisah. *Website* juga memberikan banyak informasi tentang jenisjenis token yang sudah ada mau pun yang akan di produksi dalam waktu dekat. Informasi ini penting agar dapat mempersiapkan produksi dan pendekatan kepada customer kedepannya. *Website* pun menjelaskan secara rinci mengenai format token pada setiap *Trading Card Game* yang berbeda. Hal ini penting diketahui agar tidak terjadi kesalahpahaman dan agar setiap Token dapat disesuaikan dengan *Trading Card Game* yang dimainkan.

PENUTUP KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dan analisa terhadap permasalahan Token pada *Trading Card Game*, membuat Token *custom* merupakan solusi yang tepat. Token Custom merupakan alat bantu bermain *Trading Card Game* berupa kartu untuk mensubstitusi objek atau *creature* tertentu pada permainan *Trading Card Game*. Token dapat membantu para pemain agar tidak mengalami kesalahpahaman pada saat permainan sedang berjalan dan meminimalisasikan kemungkinan para pemain untuk bertindak curang karena tidak memiliki kartu Token atau pun atribut lengkap untuk mensubstitusikan objek ataupun *creature* yang ada pada permainan *Trading Card Game* tersebut. Para pemain juga bisa menggunakan Token sebagai bahan koleksi.

Bisnis ini dapat dikatakan berpeluang, mengingat wawancara dan observasi menghasilkan respon yang baik. Keberlanjutan bisnis ini juga cukup terjamin karena masih belum ada pesaing di Indonesia dan juga di dukung oleh banyak pemain lainnya. Penjualan kartu Token custom akan dilakukan secara *online* melalui media sosial, serta secara *offline* dengan cara menitipkan di toko-toko *Hobby* dan *Games*.

SARAN

Perancangan ide bisnis ini tentu masih menyisakan banyak hal yang dapat dikembangkan. Dalam penelitian ini, penulis disarankan untuk memberi lebih banyak variasi art style untuk meningkatkan penjualan dan agar memberikan customer lebih banyak pilihan ketika memesan Token.

DAFTAR PUSTAKA

Barnard, Alan. 2012. *Campaign It! Achieving Success Through Communication*. Hong Kong: Typeset by Graphicraft.

- Chowdhury, Alok. 2017. *The Quest for the Perfect Gaming Community*. BBS Vanilla.
- D. Parke, Christopher. 2012. *Campaign It! Achieving Success Through Communication*. Hong Kong: Typeset by Graphicraft.
- Osterwalder, Alexander. 2013. *Business Model You*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Keeley, Larry. 2013. *Ten Types of Innovation: The Discipline of Building Breakthroughs*. Wiley.
- Osterwalder, Alexander. 2012. *Business Model Generation*. John Wiley & Sons, Inc.: Hoboken
- Team FME. 2013. *SWOT Analysis: Strategy Skills*. Free Management e-Books.
- Pigneur, Yves. 2012. *Business Model Generation*. John Wiley & Sons, Inc.: Hoboken
- DM073. 2017. Diakses tanggal 28 October 2017. *State of the Competitive Environment*. http://www.fowtcg.com/column/competitive_environment
- Fulop, Chris. 2017. Diakses pada tanggal 26 October 2017. *An Evolving Standard*. <http://www.60cards.net/en/expert/user/382/article/1070>
- Miller, Scott. 2017. Diakses tanggal 21 October 2017. *Circuit Break: Leveling the Playing Field*. <https://yugiohblog.konami.com/articles/?p=8419>
- Morgan, Connor. 2015. Diakses pada tanggal 24 October 2017. *Cardfight!! and the Future of the Game*. <http://articles.alterealitygames.com/cardfight-and-the-future-ofthe-game/>
- Rasmussen, Blake. 2017. Diakses pada tanggal 20 October 2017. *The Tokens of Ixalan*. <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/tokens-ixalan-2017-0913>