

Bab II

Gambaran umum Permainan kartu *Yu-Gi-Oh!* & Komunitas di Jepang

Bab ini membahas tentang gambaran umum permainan kartu *Yu-Gi-Oh!*. Kemudian penulis juga akan membahas tentang gambaran umum, cara bermain, jenis-jenis kartu, dan kondisi komunitas *Yu-Gi-Oh!* di Jepang.

2.1. Gambaran Umum Permainan Kartu *Yu-Gi-Oh!*

Yu-Gi-Oh! adalah manga yang bertema kan tentang permainan kartu karya Kazuki Takahashi pada tahun 1996 dan animasikan pada tahun 2000 dengan judul seri pertama *Yu-Gi-Oh* Duel Monster (遊☆戯☆王デュエルモンスターズ). Pada permainan kartu *Yu-Gi-Oh!* terbagi menjadi 2 jenis yaitu Official Card Game (OCG) dan Trading Card Game (TCG), Official Card Game ialah salah satu versi kartu *Yu-Gi-Oh!* yang di cetak oleh Konami pada tahun 1999 dan berbahasa Jepang. Pada umumnya jenis kartu ini dimainkan pada pertandingan resmi di negara Jepang, Korea selatan, dan beberapa negara asia lainnya, sedangkan Trading Card Game (TCG) adalah salah satu versi kartu *Yu-Gi-Oh!* yang dicetak Konami pada tahun 2002 dan berbahasa Inggris, untuk versi Trading Card Game (TCG) lebih umum dimainkan pada pertandingan di Negara barat dan eropa seperti Amerika, Inggris, Jerman.(Isabella, 2006)

Mulai dari perilisan seri pertamanya, permainan kartu *Yu-Gi-Oh!* hanya memiliki sedikit jenis kartu dan yaitu Monster Card (モンスターカード), Spell Card (魔法ほうカード), Trap Card (罠カード) dan hanya memiliki mekanik Normal Summon, Special Summon, Tribute Summon, Ritual Summon, Seiring perilisan seri *Yu-Gi-Oh!* yang lain, muncul juga mekanik yang baru seperti Fusion summon yang di perkenalkan pada seri *Yu-Gi-Oh* Duel monster bagian akhir dan di fokuskan pada seri *Yu-Gi-Oh!* GX, Syncro Summon yang di perkenalkan pada seri *Yu-Gi-Oh!* 5D'S, Xyz Summon yang di perkenalkan di seri *Yu-Gi-Oh!* Zexal

dan *Yu-Gi-Oh! Zexal II*, Pendulum summon yang diperkenalkan pada seri *Yu-Gi-Oh! Arc-V*, dan Link summon yang di perkenalkan pada seri *Yu-Gi-Oh! Vrains*.

2.2 Jenis Kartu yang terdapat pada permainan *Yu-Gi-Oh!*

Permainan kartu *Yu-Gi-Oh!* terdapat 3 tipe utama dari total lebih dari 8500 Jenis kartu yang dapat dimainkan, 3 Tipe tersebut yaitu *Monster card*, *Spell Card*, dan *Trap Card* setiap tipe utama kartu pun masih terbagi menjadi beberapa jenis. Dalam bab ini akan dijelaskan secara rinci tentang apa saja jenis kartu yang terdapat pada permainan *Yu-Gi-Oh!*, Jenis kartu tersebut yaitu :

2.2.1. *Monster Card*

Kartu monster digunakan dalam pertarungan untuk mengalahkan lawan, pertarungan antara 2 monster adalah hal dasar dalam pertandingan manapun, ada banyak jenis dari kartu monster ini, permainan ini tidaklah sederhana, jadi monster dengan jumlah *Attack & Defense* yang tinggi tidak cukup untuk memenangkan pertandingan.

Gambar 1. *Monster Card*



Sumber : *Yu-Gi-Oh!* master rule 2020 rulebook

Penyusunan sebuah *Deck*, banyak hal yang perlu diperhatikan saat ingin memasukkan kartu monster tertentu. Hal yang perlu diperhatikan ialah seperti gambar diatas, nomor 1 adalah nama monster, dalam sebuah *Deck*, hanya di perbolehkan membawa maksimal 3 kartu dengan nama yang sama. Nomor 2 adalah elemen kartu, dalam kartu monster terdapat 6 elemen yaitu *Fire*, *water*, *wind*, *earth*, *dark*, dan *light*. Elemen ini terkadang sangat penting untuk beberapa efek kartu.

Nomor 3 adalah level kartu, jumlah bintang yang terdapat pada kartu monster adalah level monster. Nomor 4 adalah deskripsi kartu, efek kartu akan terdapat pada kolom ini, menjelaskan kemampuan khusus kartu tersebut dan cara menggunakannya, normalnya efek kartu tidak dapat digunakan saat kartu monster ini tertutup atau biasa dikenal dengan istilah *Face-down*. Nomor 5 adalah tipe kartu, kartu monster memiliki berbagai jenis tipe kartu seperti *Spellcaster*, *beast-warrior*, *plant*, *fairy*, dan msh banyak yang lainnya. Biasanya tipe kartu sangat penting dalam mengaktifkan efek kartu yang lain. Nomor 6 adalah jumlah *Attack & defense*. Kartu dengan jumlah *attack & defense* yang tinggi biasanya sangat berguna dalam pertandingan. Kemampuan spesial dalam sebuah kartu atau biasa dikenal sebagai *Card effect* terbagi menjadi 4 kategori yaitu :

A. Continuous effect

Efek ini aktif selama kartu dengan efek jenis ini berada dalam arena atau *Field*, efek ini dimulai pada saat kartu ini turun ke arena dan berakhir saat kartu tersebut menghilang dari arena atau posisi kartu tersebut diubah menjadi *Face-down*, monster dengan efek ini biasanya digunakan untuk melindungi diri ataupun melindungi kartu lain yang berada di arena, berikut contoh teks dari kartu monster yang bernama "*Cryomancer of the Ice Barrier*" yang tergolong dalam kategori ini.

自分フィールドに他の「氷結界」モンスターが存在する限り、レベル4以上のモンスターは攻撃宣言できない。

Terjemahan

Jika kamu mengontrol Monster "*Ice Barrier*" yang lain, Monster level 4 atau lebih tinggi, tidak bisa menyerang

Efek dari *Cryomancer of the Ice Barrier* yang dikutip diatas dikatakan *Continuous effect* karena efeknya dimulai saat kartu monster itu dipanggil, dan hanya akan berakhir saat kartu monster ini dihancurkan atau berpindah dari arena.

B. Ignition Effect

Efek dengan tipe ini bisa diaktifkan dengan cara mendeklarasikan aktifasinya pada saat *Main phase*, ada beberapa efek yang membutuhkan kondisi tertentu untuk mengaktifkan efek dengan tipe ini seperti membuang kartu yang ada ditangan, mengorbankan monster yang ada di arena, atau membayar sejumlah *life*

point. Karena pemain bebas menentukan kapan mau mengaktifkan efek dengan tipe ini, pemain dengan mudah bisa membuat *combo* dalam permainan. Berikut contoh teks kartu “*Ahrima, The Wicked Warden*” yang termasuk dalam kategori ini.

このカード名の②の効果は1ターンの1度しか使用できない。①：このカードを手札から捨てて発動できる。デッキから「闇黒世界—シャドウ・ディストピア—」1枚を手札に加える。②：自分フィールドの闇属性モンスター1体をリリースして発動できる。自分はデッキから1枚ドローする。この効果を発動するためにこのカード以外の闇属性モンスターをリリースした場合、ドローする代わりにデッキから守備力2000以上の闇属性モンスター1体を手札に加える事ができる。

Terjemahan

(Kamu hanya bisa mengaktifkan efek ② dengan nama yang sama, sekali per giliran. ① : kamu bisa mengaktifkan efek ini dengan membuangnya dari tangan. Tambahkan 1 “*lair of darkness*” dari *deck* ke tangan. ② : kamu bisa mengorbankan 1 monster bertipe *dark* yang ada di arena ; *draw* 1 kartu. Jika kamu mengorbankan monster bertipe *Dark* selain kartu ini, sebagai gantinya kamu bisa menambahkan 1 monster bertipe *dark* yang memiliki defense 2000 atau lebih dari *deck* ke tangan.)

Efek dari kartu monster diatas dikatakan *Ignition effect*, karena untuk megaktifkan efek ①, pemain diharuskan mengirim kartu monster tersebut ke kuburan dan jika pemain ingin mengaktifkan efek ②. Pemain diharuskan untuk mengorbankan 1 monser yang ada di arena

C. Trigger Effect

Trigger Effect adalah sebuah efek kartu yang hanya dapat diaktifkan dengan kondisi tertentu seperti “Saat kartu masuk ke *Graveyard*” atau “Saat monster ini dihancurkan”. Efek tipe ini mudah dalam membuat kombo akan tetapi karena hanya bisa di aktifkan kondisi tertentu, musuh dapat memprediksi apa yang ingin pemain lakukan selanjutnya. Berikut contoh teks kartu “*assault dog*” yang termasuk kategori ini.

①：このカードが戦闘で破壊され墓地へ送られた時に発動できる。
デッキから「アサルト・ガンドッグ」を任意の数だけ特殊召喚する。

Terjemahan

(① : Saat monster ini dihancurkan karena pertarungan, dan terkirim ke kuburan : kamu bisa *Special summon* “*assault dog*” dari *deck*.)

Efek dari kartu monster diatas dikatakan *Trigger effect* karena efeknya hanya aktif dalam kondisi tertentu yaitu saat monster itu hancur karena pertarungan

D. Quick Effect

Efek jenis ini dapat di aktifkan pada saat putaran lawan. Efek tipe ini termasuk dalam *spell speed 2*, sedangkan efek yang lain pada umumnya tergolong *spell speed 1*. *Spell speed* itu sendiri ialah sebuah mekanisme yang menunjukkan prioritas dalam mengaktifkan kartu. *Spell speed 1* tidak bisa dibalas dengan sejenisnya dan pada umumnya *spell speed 2* digunakan untuk melawan efek yang tergolong *spell speed 1*. Berikut contoh teks kartu "*Effect Veiler*" yang termasuk dalam kategori ini.

相手メインフェイズに、このカードを手札から墓地へ送り、相手フィールドの効果モンスター1体を対象として発動できる。その相手モンスターの効果をターン終了時まで無効にする。

Terjemahan

(Saat sedang berada di *main phase* lawan. Kamu bisa buang kartu ini dari tangan ke kuburan, lalu *target* 1 kartu lawan yang ada di arena. *Negate* efek dari kartu tersebut hingga akhir giliran).

Efek kartu diatas dikatakan *Quick Effect* karena efek dari kartu diatas dapat aktif pada giliran musuh dan tergolong sebagai *Spell speed 2*

2.2.2. Link Monster Card

Link Monster adalah salah satu dari variasi *monster* yang ada di permainan kartu *Yu-Gi-Oh!*, mekanik *link summon* muncul saat seri ke 6 animasi *Yu-Gi-Oh!* yaitu *Yu-Gi-Oh! Vraains* rilis pada tanggal 10 mei 2017. Dikutip dari *Rulebook Master rule 2020 & Starter Deck Rulebook EN*:

リンクモンスターはレベルと守備力を持たないカードの枠が紺色のモンスターカードです。使用する時は、メインのデッキではなくエクストラデッキゾーンに置いておきます。リンクモンスターのテキストに記されたモンスターを墓地へ送る「リンク召喚」という方法によって特殊召喚されます。リンクモンスターは「リンクマーカー」を持ち、そのモンスター自身だけでなく、マーカーが指し示す先のゾーンやそのゾーンに置かれているカードに様々な効果を及ぼすのが大きな特徴です。

Terjemahan

:

Link monster adalah kartu yang berwarna Biru tua yang tidak memiliki *level* dan *Defense point*. Saat digunakan dalam permainan, link monster di tidak di tempatkan di *Main monster zone* seperti kartu monster pada umumnya, melainkan di *Extra Monster Zone*. *Monster* jenis ini dapat digunakan menggunakan metode yang Bernama *Link summon* yang mengirim beberapa monster yang tertulis pada teks kartu link ke kuburan. *Link monter* memiliki *link marker* yang memberikan efek tidak hanya pada monster itu sendiri, melainkan pada *Main monster zone* & monster yang berada di zona yang ditunjuk oleh *Link marker* tersebut.

A Link Monster is a new kind of monster with the ability to increase the number of monsters you can Summon from your Extra Deck. In addition to the 1 of 2 Extra Monster Zone you can usually use, you can also Summon monsters from the Extra Deck to any of your Main Monster Zones that has a Link Monster's red arrow pointing to it

Terjemahan

Link monster adalah Jenis monster baru yang memiliki kemampuan untuk menambah jumlah monster yang dapat di *Summon* dari extra deck selain 1 dari 2 *Extra Monster Zone* yang biasaya nya digunakan. Kamu juga bisa *summon* monster dari *Extra Deck* pada *Main Monster Zone* yang telah ditunjuk oleh panah merah yang ada pada *Link Monster*.

Gambar 2: Link Monster



Sumber : www.deviantart.com

2 kutipan diatas Menjelaskan Fungsi dan kegunaan *link monster* tersebut. Kartu *Link Monster* itu sendiri memiliki 3 elemen khas, yaitu *Link marker*, *Link rating* dan *Link material*. *Link rating* menunjukkan Jumlah *link marker* dan jumlah monster yang dibutuhkan untuk menggunakan *Link monster* tersebut. *Link Monster* tidak *Defense point*, oleh karena itu posisi *link monster* tidak dapat diubah menjadi *Defense position* oleh kartu efek apapun. *Link material* adalah persyaratan dalam memanggil sebuah *link Monster* Seperti jika ingin memanggil *link monster* dengan *link rating* 3, pemain harus meengirim 3 monster dari arena.

2.2.3. Pendulum Monster Card

Pendulum Monster adalah salah satu variasi kartu monster yang memiliki 2 fungsi, yaitu fungsi sebagai *Spell card* dan fungsi sebagai *Monster Card*. Kartu ini muncul di seri animasi *Yu-Gi-Oh! Arc-V* yang mulai ditayangkan pada tanggal 6 april 2014. Dikutip dari *Rulebook Master rule 2020 & Starter Deck Rulebook EN*:

ペンデュラムモンスターは、モンスターとして呼び出すだけでなく、ペンデュラムゾーンに魔法カードとして発動する事で「ペンデュラム召喚」を行えるようになるカードです。ペンデュラム召喚を行えるのは1ターンに1度のみですが、大量のモンスターを一気に特殊召喚する事ができ、ペンデュラムスケールの数字次第ではレベルの高いモンスターを呼び出す事も可能です。

Terjemahan

Pendulum Monster adalah kartu yang bukan hanya disebut *monster card*, tetapi juga dapat diaktifka sebagai *Spell Card* di *Pendulum zone* untuk melakukan *Pendulum Summon*. *Pendulum summon* hanya dapat dilakukan 1 kali per giliran, akan tetapi pemain bisa *Special Summon* monster dalam jumlah banyak sekaligus. Pemain juga dapat memanggil monster dengan level tinggi tergantung pada jumlah *Pendulum Scale*.

Pendulum Monster Cards are a unique kind of card that blurs the line between Monsters and Spells! They can be Summoned as monsters to attack or defend, or you can activate them as Spell Cards in your Pendulum Zones to activate extra special abilities and allow you to Pendulum Summon.

Terjemahan

Kartu Monster Pendulum adalah jenis kartu yang unik yang memiliki garis blur antara monster dan spell! Mereka bisa di panggil sebagai monster untuk menyerang atau bertahan, atau kamu bisa mengaktifkannya sebagi *spell cards* yang diletakkan pada *Pendulum zones* untuk untuk mengaktifkan kemampuan khusus dan membuatmu bisa melakukan *Pendulum Summon*.

Gambar 3: Pendulum Monster



Sumber : <https://www.suruga-ya.jp/product/detail/GG260085>

Dari 2 kutipan diatas menunjukkan fungsi dan keunikan *Pendulum monster card*, kartu *Pendulum* memiliki 2 elemen khas seperti *Pendulum scale* Dan *Pendulum Effect*. *Pendulum Scale* adalah nomor yang menentukan pemain dapat memanggil monster yang mana, dalam permainan *Monster Pendulum* harus memiliki pasangan jika ingin melakukan *Pendulum Summon*, Jika kedua *Pendulum monster* Memiliki *Pendulum Scale* Berjumlah 1 dan 6, maka pemain dapat memanggil monster yang memiliki level 2, 3, 4, 5 dari kartu tangan. *Pendulum Effect* berbeda dengan *Monster effect*, *Pendulum effect* hanya dapat dilakukan jika *Pendulum Monster* diaktifkan sebagai *Spell card* dan diletakkan pada *Pendulum Zone*. Akan tetapi tidak semua *Pendulum Monster* memiliki *Pendulum effect*.

2.2.4. XYZ Monster Card

Xyz monster adalah salah satu variasi kartu monster yang memiliki *Rank* daripada *Level*, Kartu muncul saat seri animasi *Yu-Gi-Oh! Zexal* pada 11 april 2011. Dikutip dari *Rulebook Master rule 2020 & Starter Deck Rulebook EN*:

エクシーズモンスターはレベルの代わりにランクを持つ、カードの枠が黒色のモンスターカードです。使用する時はメインのデッキではなくエクストラデッキゾーンに置いておきます。基本的に自分フィールドに同じレベルのモンスターを2体以上揃えてから「エクシーズ召喚」という方法によって特殊召喚されます。その素材となったモンスターはエクシーズモンスターの下に重ねられ、様々な効果を発揮するのに使用されるのが大きな特徴です。

Terjemahan

Xyz *Monster* adalah kartu monster yang memiliki ciri bingkai berwarna hitam dan memiliki *rank* daripada *level*. Jika ingin digunakan, *Xyz monster*

diletakkan pada *Extra Monster Zone*. pada dasarnya, Jika pemain memiliki 2 monster dengan level yang sama, mereka bisa memakai metode yang disebut “*Xyz Summon*”. Monster yang digunakan sebagai *Material* ditumpuk dibawah monster *Xyz* dan dapat digunakan untuk mengaktifkan efek dari monster *Xyz* tersebut

Xyz Monsters (pronounced “ikseez”) are a powerful kind of monster! You can Summon an Xyz Monster whenever you control 2 monsters that are the same Level. Xyz Monsters start in your Extra Deck, not in your Main Deck, and wait for you to call them into action

Terjemahan

Xyz Monster adalah jenis monster yang kuat!. Kamu bisa memanggil *Xyz Monster* kapanpun kamu mengendalikan 2 monster dengan level yang sama. *Xyz monster* dimulai dari *Extra Deck*, bukan dari *Main deck*, dan menunggumu dan memanggil mereka untuk beraksi.

Gambar 4 : XYZ Monster



Sumber : <https://www.suruga-ya.jp/product/detail/GL282732>

2 kutipan diatas menjelaskan tentang ciri *Xyz Monster* dan cara memanggilnya, *Xyz monster* juga mempunyai 2 elemen yaitu *Xyz Rank* Dan *Xyz Material*. *Xyz Rank* ialah sebagai petunjuk jika ingin menggunakan *Xyz monster* tersebut, Jika ingin menggunakan *Xyz* dengan rank 4, bahan yang dibutuhkan adalah 2 monster dengan level 4. *Xyz material* adalah kartu yang menjadi bahan untuk menggunakan *Xyz monster*, *Xyz Material* diletakkan dibawah *Xyz monster* dan pada umumnya *Xyz material* diwajibkan untuk dikirim ke *Graveyard* jika ingin mengaktifkan kemampuan dari *Xyz monster* tersebut.

2.2.5. Synchro Monster Card

Synchro Monster adalah salah satu kartu monster yang diletakkan pada *Extra Deck*, *Synchro monster* muncul saat animasi seri *Yu-Gi-Oh! 5DS* rilis pada 2 april 2008. Dikutip dari *Rulebook Master rule 2020 & Starter Deck Rulebook EN*:

シンクロモンスターはカードの枠が白色のモンスターカードです。使用する時はメインのデッキではなくエクストラデッキに置いておきます。「チューナー」と呼ばれるモンスターのレベルと、それ以外のモンスターのレベルを合計したレベルを持ったモンスターを呼び出す「シンクロ召喚」という方法によって特殊召喚されます。

Terjemahan

Synchro monster adalah kartu monster dengan bingkai putih. Saat digunakan dalam permainan. Tempatkan pada *Extra deck* bukan di *Main deck*. *Synchro Monster* bisa di *Special Summon* menggunakan metode yang dinamakan *Synchro summon*, memanggil *Synchro Monster* dengan level yang merupakan jumlah level monster “*Tuner*” dan monster lainnya.

Synchro Monsters are placed in the Extra Deck, separate from the Main Deck. You can Special Summon a powerful Synchro Monster to the field in an instant just by using the Levels of your monsters. They can be Synchro Summoned from the Extra Deck by sending 1 face-up “Tuner” monster and any number of face-up non-Tuner monsters from your field to the Graveyard, when the sum of all their Levels is exactly equal to the Level of the Synchro Monster.

Terjemahan

Synchro Monster di letakkan pada *Extra Deck*, terpisah dengan *Main Deck*. Kamu bisa *Special Summon Synchro monster* yang kuat ke arena dengan instan hanya dengan menggunakan level monster mu. Mereka bisa di *Synchro summon* dari *Extra Deck* dengan mengirim 1 “*Tuner*” monster dan berapapun “*non-tuner*” *Monster* dari arena ke kuburan, saat total level mereka semua setara dengan level *Synchro Monster*.

Gambar 5 : Synchro Monster



Sumber : https://www.surugaya.jp/product/detail/GG798537?tenpo_cd=400436

2 kutipan diatas menunjukkan tentang ciri dari *Synchro Monster*, dan cara menggunakannya. Seperti yang dijelaskan pada kutipan diatas, untuk menggunakan *Synchro Monster*, dibutuhkan kan “Tuner” monster. *Tuner* Monster sendiri adalah Monster Card biasa pada umumnya yang berada di Main deck dengan perbedaan terdapat tulisan “*Tuner*” disamping tipe kartu dan diatas efek kartu.

2.2.6. *Fusion Monster Card*

Fusion monster adalah variasi monster pertama yang jika digunakan, diletakkan pada *Extra Deck*. Jenis kartu ini sudah ada sejak seri pertama *Yu-Gi-Oh!* Duel monster 18 april 2000, namun *Fusion Monster* lebih di fokuskan pada seri anime *Yu-Gi-Oh!* Duel monster GX yang rilis pada 16 oktober 2004. Dikutip dari *Rulebook Master rule 2020 & Starter Deck Rulebook EN*:

融合モンスターはカードの枠が紫色のモンスターカードです。エクシーズモンスター・シンクロモンスターとは異なり、「融合」魔法カードを使用して呼び出されるモンスターです。魔法カードの効果によって呼び出されるため、フィールドだけでなく、手札のモンスターを使用する事ができるというメリットもあります

Terjemahan

Fusion monster adalah kartu monster dengan bingkai ungu, tidak seperti *Xyz Monster* dan *Synchro monster*, *Fusion Monster* dipanggil menggunakan *Spell card* “*Fusion*”. Karena dipanggil menggunakan efek dari *Spell Card*, dia mempunyai keunggulan yaitu kamu tidak hanya bisa menggunakan (kartu) yang ada di arena, namun bisa menggunakan kartu monster yang ada di tangan juga.

Fusion Monsters are also placed in your Extra Deck (not in your Main Deck). They are Summoned by using the specific monsters listed on the card (called Fusion Materials) combined with a Summoning card like Polymerization. They usually have special abilities and very high Attack Points as well. Since Fusion Summons require specific cards, be sure and include those necessary cards in your Main Deck!

Terjemahan

Fusion Monster juga diletakkan di *extra deck* (bukan di *main deck*). Mereka di *summon* dengan menggunakan monster spesifik yang tertulis pada kartu (disebut dengan *Fusion material*) digabung dengan kartu pemanggilan seperti *polymerization*. Umumnya mereka punya kemampuan khusus dan *Attack*

point yang sangat tinggi.karena *Fusion summon* membutuhkan kartu spesifik, pastikan kartu yang dibutuhkan itu ada di *Main deck* mu!

Gambar 6 : Fusion Monster



Sumber : <https://www.suruga-ya.jp/product/detail/GL282801>

2 kutipan diatas menunjukkan tentang dan cara kerja dari *Fusion summon*. Sama seperti namanya, *Fusion Monster* adalah gabungan dari 2 kartu monster. Selain memerlukan 2 kartu monster dari arena atau dari tangan, Metode ini membutuhkan “*Fusion*” *Spell card*, seperti *Polymerization* yang mempunyai kemampuan khusus untuk menggabungkan 2 kartu monster. *Fusion monster* mempunyai bahan yang spesifik sehingga pemain harus memperhatikan kartu monster apa yang akan dimasukkan kedalam *main deck* jika ingin menggunakan metode ini.

2.2.7. Ritual Monster Card

Sama dengan *Fusion monster*, *Ritual monster* sudah ada sejak perilisan seri pertama animasi *Yu-Gi-Oh! Duel Monster*. Kartu *Ritual Monster* di cirikan dengan kartu yang berwarna biru muda, dan di letakkan dalam *Main deck*. Dikutip dari *Rulebook Master rule 2020 & Starter Deck Rulebook EN*:

儀式モンスターはカードの枠が青色のモンスターカードです。エクシーズモンスター・シンクロモンスターとは異なり、専用の儀式魔法カードを使用して呼び出されるモンスターです。魔法カードの効果によって呼び出されるため、フィールドだけでなく、手札のモンスターを使用する事ができるというメリットもあります。

Terjemahan

Ritual Monster adalah kartu monster dengan bingkai biru, tidak seperti dengan *Xyz monster* dan *Synchro monster*, *Ritual monster* hanya bisa dipanggil menggunakan *Ritual spell card*. Karena *Ritual monster* dipanggil menggunakan efek kartu. Mereka punya keunggulan yaitu tidak hanya menggunakan kartu yang ada di arena saja tapi bisa menggunakan kartu di tangan.

Ritual Monsters are special monsters that are Special Summoned with a specific Ritual Spell Card, along with a required Tribute. Ritual Monster Cards are placed in the Main Deck and cannot be Summoned unless you have all the proper cards together in your hand or on the field. Ritual Monsters generally have high ATK and DEF and some have special abilities, just like Fusion Monsters.

Terjemahan

Ritual Monster adalah monster spesial yang di *Special summon* menggunakan *ritual spell card* spesifik Bersama dengan *tribute* yang dibutuhkan. *Ritual monster card* di letakkan pada *Main Deck* dan tidak bisa dipanggil kecuali kamu punya kartu yang dibutuhkan bersamaan pada tangan ataupun arena, secara umum, *Ritual monster* memiliki *ATK* dan *DEF* yang tinggi, dan memiliki kemampuan khusus sama seperti *Fusion Monsters*.

Gambar 7 : Ritual Monster



Sumber : <https://www.suruga-ya.jp/product/detail/G8751745>

Seperti yang sudah dijelaskan pada 2 kutipan diatas, sama seperti *Fusion Monster*. untuk memanggil, *Ritual Monster* dibutuhkan *Ritual Spell Card* dan beberapa kartu monster. Dan berbeda dengan *Link Xyz*, *Synchro*, dan *Fusion*, *Ritual monster* di letakkan pada *Main deck*, Hal ini membuatnya lebih susah untuk digunakan, karena pemain harus mendapatkan minimal 4 kartu spesifik seperti kartu *ritual monster*, kartu *Ritual spell*, dan 2 monster yang akan dikorbankan, dari minimal 40 kartu yang ada pada *Main Deck*.

2.2.8. Spell Card

Spell card adalah sebuah kartu yang dapat membantu pemain dalam sebuah permainan. dasarnya, *Spell card* hanya bisa diaktifkan pada *Main phase* saja dan membantu pemain dengan berbagai efek. Ada berbagai macam kegunaan *spell card* seperti menghancurkan kartu musuh, mengurangi kartu tangan lawan, ataupun memperkuat kartu monster pemain. *Spell card* sendiri memiliki beberapa jenis yaitu,

A, *Normal Spell Card*

Normal spell card mempunyai efek yang hanya sekali pakai untuk menggunakannya, pemain harus mendeklarasikan kartu tersebut dan menaruhnya pada *Spell/Trap Zone* yang ada pada arena. Jika aktivasinya berhasil, jalankan efek yang tertulis pada kartu tersebut lalu pindahkan kartu tersebut ke *graveyard*.

B. *Ritual Spell Card*

Ritual spell card ini hanya digunakan jika pemain ingin melakukan *ritual summon*. Beberapa kartu ini memiliki efek tambahan berupa memperkuat *Ritual Monster* yang dipanggil. Cara penggunaan *ritual spell card* sama dengan *Normal Spell Card*.

C. *Continuous Spell Card*

Continuous spell card akan tetap berada di arena setelah di aktifkan dan efek mereka tetap menyala selama kartu *spell* ini ada di arena, dengan menggunakan *Continuous spell card*, pemain bisa menggunakan efek jangka Panjang dengan hanya 1 kartu saja, akan tetapi ada kemungkinan lawan akan menghancurkan *Continuous spell card* sebelum pemain mendapatkan manfaat dari kartu tersebut.

D. *Equip Spell Card*

Equip spell card memberikan efek tambahan pada 1 kartu monster sendiri ataupun kartu monster lawan, setelah di aktifkan, kartu ini akan tetap berada di arena dan hanya bisa di pasangkan pada 1 monster saja, Jika monster yang dipasangkan dengan kartu ini hancur atau berpindah dari arena ke tangan atau *graveyard*, *Equip Spell card* akan hancur juga.

E, *Field Spell Card*

Berbeda dengan *spell card* lainnya, saat diaktifkan, *Field spell card* diletakkan pada *field zone* dan jika ingin mengaktifkan kartu *Field spell* yang baru. *Field spell* lama akan hancur dan dipindahkan ke *Graveyard*. Siapapun yang mengaktifkan *Field spell card*, efek nya akan berlaku kepada kedua pemain,

F.Quick Spell Card

Quick spell card adalah kartu *spell* yang spesial karena bisa diaktifkan di *phase* manapun saat putaran sendiri bahkan bisa diaktifkan pada putaran lawan jika kartu ini di *set Face-down* terlebih dahulu, akan tetapi kartu ini tidak dapat diaktifkan jika di *set face-down* pada putaran yang sama.

2.2.9 Trap Card

Sama seperti *Spell Card*, *Trap card* sangat membantu dalam permainan.perbedaan antara kedua nya adalah, *Trap card* dapat di aktifkan di putaran lawan, dan Jika *Spell Card* berfungsi untuk membantu pemain dalam penyerangan dan pertahanan, *Trap Card* berfungsi sebagai mengganggu serangan ataupun strategi lawan. Namun lawan juga bisa menghancurkan *Trap Card* sebelum pemain bisa mengaktifkannya. *Trap card* memiliki 3 Jenis yaitu :

A. Normal Trap Card

Sebelum pemain dapat mengaktifkan *Trap Card*, *Trap card* tersebut harus di *set face-down* terlebih dahulu dan tidak dapat diaktifkan di putaran yang sama, akan tetapi setelah putaran berakhir, pemain bisa mengaktifkannya kapan saja.

B. Continuous Trap Card

Sama seperti *Continuous spell card*, kartu ini akan tetap berada di arena setelah diaktifkan, beberapa *Continuous trap card* memiliki efek berjenis *Ignition* dan *Trigger* yang biasanya dimiliki oleh *Monster card*. Efek dari *Continuous Trap Card* umumnya mengunci dan mengganggu lawan seperti mengurangi jumlah *attack point* mereka ataupun monster lawan tidak dapat menyerang selama *Continuous trap card* masih berada di arena.

C. Counter Trap Card

Seperti namanya, *Counter trap card* umum nya digunakan untuk merespon aktivasi dari kartu lain dengan tujuan menetralsir efek dari kartu tersebut. *Counter trap card* sangat efektif melawan *Spell card*, *trap Card*, Maupun efek dari *Monster card*, Namun beberapa *Counter trap card* memiliki syarat untuk mengaktifkannya seperti membayar sejumlah *Life Point*, membuang sejumlah kartu yang ditangan ke *graveyard*, ataupun mengirim kartu monster yang ada di arena ke *graveyard*.

2.3. Cara bermain permainan Yu-Gi-Oh!

Permainan kartu *Yu-Gi-Oh!* membutuhkan beberapa hal sebelum memulai permainan. Hal yang paling utama adalah *Deck*. *Deck* adalah kumpulan kartu yang disusun sesuai keinginan pemain, dalam permainan *Yu-Gi-Oh!*, *Deck* terbagi menjadi 3 Yaitu *Main Deck*, *Extra Deck*, *Side deck*. Lalu pemain membutuhkan

beberapa alat bantu seperti. Game mat, Koin, dadu, pelindung kartu (*Card sleeve*), dan kalkulator.

2.3.1 Game Mat

Game mat membantu pemain untuk mengatur kartu saat berada dalam permainan. Saat permainan dimulai, pemain menaruh kartunya diatas *Game mat*. Beberapa jenis kartu diletakkan di tempat yang berbeda. Setiap pemain membutuhkan *Game mat* nya sendiri, saat dimulai taruh 2 *game mat* secara bersamaan, 2 *game mat* yang disatukan umumnya disebut dengan “*the field*” atau arena. Beberapa area yang ada pada *game mat* ialah :

Gambar 8 : Game mat



Sumber : <https://yugioh.fandom.com/wiki/Field>

1. Main Monster Zone

Zona inilah para monster yang dipanggil berkumpul, setiap pemain dapat mengontrol 5 monster pada zona ini, ada 3 posisi untuk menaruh kartu monster yaitu, *Face-Up attack position*, posisi kartu vertikal dan terbuka, *Face-Up defense position*, yaitu posisi kartu horizontal dan terbuka. Dan terakhir *Face-Down defense position*, yaitu posisi kartu horizontal dan bagian gambar tertutup.

2. Spell/Trap Zone

kartu *spell* dan kartu *trap* yang akan di aktifkan ataupun di *set*, di letakkan pada zona ini, sama seperti *Main Monster Zone*, setiap pemain juga hanya bisa meletakkan 5 kartu *Spell & Trap*. *Pendulum monster card* juga jika ingin diaktifkan sebagai *spell*, pemain harus meletakkan nya di *spell/trap zone* paling kiri dan paling kanan, umumnya zona ini ditandai dengan logo berlian berwarna biru dan merah.

3. Field Spell Zone

Salah satu jenis *spell card* yang dinamakan *Field Spell Card*, saat diaktifkan, kartu tersebut di letakkan di zona ini. Setiap pemain bisa mengaktifkan 1 *Field spell* dan jika pemain ingin mengaktifkan *field spell* baru, letakkan *field spell* yang lama ke *Graveyard*.

4. Graveyard

Jika kartu monster dihancurkan karena pertarungan, kartu *Spell & Trap* selesai digunakan ataupun dihancurkan karena efek kartu lawan, kartu tersebut diletakkan pada zona ini, *Graveyard* yang dimiliki kedua pemain adalah *Public Knowledge* yang artinya siapapun diperbolehkan untuk melihat kartu apa saja ada yang terdapat pada *Graveyard* lawan. Zona ini biasa disingkat *GY* pada teks yang ada dalam kartu.

5. Extra Deck Zone

Kartu monster *XYZ*, *Synchro*, *Fusion*, dan *link* jika belum digunakan, akan diletakkan pada zona ini, kartu monster *Pendulum* juga jika dihancurkan tidak akan diletakkan di *Graveyard* tetapi diletakkan di zona ini dengan posisi *face-up*. Setiap pemain diperbolehkan membawa *extra deck monster* seperti *XYZ*, *Synchro*, *Fusion*, dan *link* sebanyak 0 hingga 15 kartu saja dan maksimal 3 kartu dengan nama yang sama.

6. Main Deck Zone

Deck yang berisi kartu monster, monster *ritual*, *spell*, dan *trap* diletakkan pada zona ini dalam posisi tertutup atau *Face-down*. Setiap pemain memiliki *Deck* berjumlah 40 kartu hingga 60 kartu, dan maksimal 3 kartu dengan nama yang sama.

7. Extra Monster Zone

Monster yang dipanggil dari *extra deck* seperti *Xyz*, *Link*, *Synchro*, dan *Fusion* diletakkan pada zona ini, setiap pemain hanya bisa menggunakan 1 dari 2 zona ini, namun mereka bisa menggunakan *Main Monster Zone*, dengan cara menggunakan *Link monster* yang memiliki arah panah yang mengarah ke salah satu *Main Monster Zone*.

2.3.2 Istilah yang digunakan pada permainan Yu-Gi-Oh!

Dalam bermain dalam permainan kartu *Yu-Gi-Oh* ada beberapa istilah yang digunakan oleh para pemain, istilah-istilah tersebut yaitu :

A. Public Knowledge

Jumlah kartu yang ada ditangan, *deck*, *graveyard*, ataupun Jumlah *life point* setiap pemain adalah *public Knowledge* yang artinya setiap pemain berhak mengetahui hal tersebut. Dan para pemain diwajibkan menjawab dengan jujur jika ditanya tentang hal yang termasuk *Public Knowledge*.

B. Set

Memainkan kartu dengan kondisi tertutup dinamakan *Set*. Untuk kasus kartu monster, Jika pemain menaruhnya ke arena dengan posisi tertutup dan horizontal, hal itu *Set*. Dan Jika *Spell & Trap card* di letakkan di arena dalam kondisi tertutup dinamakan *Set Card*

C. Battle Damage

Battle Damage adalah kerusakan yang di terima oleh pemain yang disebabkan dari pertarungan antara 2 kartu monster, Jumlah dari *Battle Damage* adalah selisih dari *Attack point* kedua kartu monster tersebut.

D. Discard

Jika kartu yang ada di tangan dikirim ke *Graveyard*, hal itu dinamakan *Discard*. Hal ini dapat terjadi dikarenakan beberapa kartu yang mewajibkan penggunaannya untuk mengirim kartu dari tangan ke *graveyard*.

E. Tribute

Tribute atau dalam bahasa Indonesia adalah pengorbanan, beberapa monster butuh *Tribute* berupa kartu monster lain sebelum dimainkan, salah satunya adalah *Ritual Monster Card*. Beberapa efek kartu monster maupun *spell & trap* juga membutuhkan *tribute* sebelum dapat di aktifkan.

2.3.3. fase dan Win condition dalam permainan Yu-Gi-Oh!

Sebelum dimulainya permainan, setiap pemain diberikan *Life Point* awal sejumlah 8000, dan setiap pemain mengacak *deck* lawan dengan cara *Shuffle*. Lalu kedua pemain melempar dadu atau koin untuk menentukan *Player* mana yang mendapatkan giliran pertama. Setelah permainan dimulai, kedua pemain mengambil 5 kartu dari paling atas *deck* ke tangan. 5 kartu tersebut dinamakan kartu tangan atau *Hand*. Dalam 1 putaran, umumnya terdapat 6 Fase (*Phase*) yaitu, *Draw Phase*, *Standby Phase*, *Main Phase 1*, *Battle Phase*, *Main Phase 2*, *End phase* akan tetapi giliran paling pertama hanya memiliki 2 fase saja yaitu, *Main phase* dan *End phase*.

A. Draw Phase

Fase ini sangat singkat, karena hal utama hanyalah mengambil 1 kartu yang berada paling atas *Deck* atau biasa disebut dengan *Draw*. Namun pada giliran pertama tidak memiliki *Draw phase*.

B. Standby Phase

Beberapa kartu memiliki efek yang mengharuskan pemain melakukan sesuatu seperti membayar sejumlah *Life Point* pada fase ini. Jika pemain tidak memiliki kartu apapun yang memiliki efek tersebut, pemain juga dapat mengaktifkan *Quick Spell Card* ataupun *Trap Card*

C. Main Phase 1

Pada fase inilah pemain memainkan kartu mereka seperti memanggil monster (*Summon*), mengaktifkan *spell card* untuk membuat pertahanan ataupun menyiapkan penyerangan agar dapat bertahan ataupun memenangkan sebuah pertandingan

D. Battle Phase

Pada fase ini adalah fase dimana monster yang telah dipanggil (*Summon*) bertarung, pemain juga dapat mengaktifkan *Quick Spell Card* ataupun *Trap card* untuk pertahanan dari serangan monster lawan ataupun memperkuat monster sendiri saat menyerang.

E. Main Phase 2

Jika pemain telah selesai dalam *Battle Phase*. Pemain dapat masuk ke dalam *Main phase 2*, Fungsi fase ini sama dengan *Main phase 1* yaitu pemain dapat memanggil monster, ataupun menyiapkan *Trap Card* untuk mengganggu lawan pada giliran selanjutnya

F. End Phase

Fase ini adalah akhir dari sebuah giliran, namun kartu monster yang memiliki teks ‘...*During the end phase...*’ dapat diaktifkan pada fase ini.

G. Win Conditions

Setiap pemain di lengkapi dengan sebuah deck dan 8000 *Life Point*. Pemain dapat dinyatakan menang jika mengurangi *Life point* lawan menjadi 0, menghabiskan *Deck* Lawan sehingga lawan tidak bisa *draw* saat *Draw phase*, atau bisa mengaktifkan efek kartu yang memiliki teks “*you win the duel*”

2.4. Komunitas Yu-Gi-Oh! di Jepang

Sebagai salah satu budaya populer di Jepang, Masyarakat Jepang sangat kompetitif sehingga menarik pemain baru dalam Menyusun *Deck* secara kreatif dan strategis. Berbeda dengan Indonesia yang memiliki komunitas *Yu-Gi-Oh!* di berbagai daerah, Jepang menggunakan sistem toko yang dikenal sebagai *Card Shop*. Sesuai namanya, *Card shop* di Jepang juga menjual beberapa *product card game*, seperti *Digimon Card Game*, *Pokemon Card Game*, *Haikyuu Card Game*, *Weiss*, dan *Yu-Gi-Oh! OCG*, tidak hanya menjual produk *Card game* beserta aksesorisnya,

beberapa *Card shop* di Jepang mengadakan turnamen local maupun nasional. Jepang memiliki salah satu *Card Shop* terbanyak terutama di Tokyo. Ada lebih 10 *Card Shop* yang berada di daerah akihabara sendiri. Beberapa *Card shop* besar seperti *Dragon star*, *Full comp*, *Preyz*, *Hobby station*, *Yellow Station*, *CardBox*, *C-Labo*, berkolaborasi dengan pihak Konami Jepang saat acara perayaan ulang tahun yang ke 20 atau *20th Anniversary Celebration event*. Namun banyak juga *Card Shop* kecil yang umumnya memiliki ruang yang kecil dan hanya memiliki 2 meja untuk 8 pemain.

Banyaknya *Card Shop* di Jepang merupakan gambaran kuatnya popularitas permainan kartu di Jepang. Turnamen yang diadakan oleh *Card Shop* terbagi menjadi 2 Jenis, yaitu :

A. Sanctioned Tournament

Sanctioned Tournament adalah turnamen yang diadakan langsung oleh Konami atau mendapat dukungan langsung berupa Hadiah atau *Prize-support* dari Konami Jepang. *Shop Tournament* merupakan turnamen dengan skala kecil yang diadakan secara rutin pada beberapa *Card Shop*. Turnamen ini memiliki kapasitas yang terbatas mengikuti jumlah kursi yang ada di toko, ersebut. Umumnya kapasitas pemain diatur sejumlah 8, 16, atau 32 pemain. Namun, karena didukung oleh pihak Konami Jepang, turnamen yang diadakan pihak toko atau *Shop Tournament* menjadi sebuah kualifikasi untuk mengikuti turnamen dengan skala yang lebih besar yaitu *Japan World Championship*.

B. Non-Sanctioned Tournament

Non-Sanctioned Tournament biasa di kenal juga sebagai *CS (Championship)*, *CS* sendiri umumnya diadakan oleh para pemain atau pihak toko dan memiliki hadiah menarik berupa voucher toko, *Yu-Gi-Oh! booster pack*, ataupun konsol game seperti Nintendo switch. Banyak pemain top dari *World Championship Japan* sering mengikuti turnamen *CS* yang membuat level kompetitifnya tidak kalah dengan *sanctioned tournament*. Umumnya *CS* juga memiliki jenis turnamen lain atau *Side event* berupa *Team duel* seperti 2vs2, 3vs3 dan 5vs5, turnamen jenis ini sangat populer di Jepang terutama 3vs3. memiliki teman untuk diskusi tentang permainan dan strategi sambil menunggu ronde berikutnya membantu melepas stress sehingga turmanen menjadi seru dan lebih menyenangkan.