

BAB II

PERMAINAN *CARDFIGHT VANGUARD*

Pada bab ini penulis akan menjelaskan gambaran umum tentang permainan *Cardfight Vanguard*, sejarah permainan *Cardfight Vanguard*, sejarah komunitas *Cardfight Vanguard* di Bekasi, awalan seseorang bermain *Cardfight Vanguard*, dan lingkungan di mana seseorang bermain *Cardfight Vanguard*. Gambaran umum yang akan dijelaskan adalah pengenalan tentang kartu yang digunakan, tempat bermain, bagaimana memulai persiapan permainan *Cardfight Vanguard* dan menyelesaikan permainan.

2.1 Permainan *Cardfight Vanguard*

Sebelum mengawali permainan, kedua pemain harus memiliki *Deck* atau tumpukan kartu mereka masing-masing sejumlah 50 kartu, yang berisikan kartu-kartu yang akan mereka gunakan sewaktu bermain nanti. Kartu-kartu itu terdiri dari *Normal Unit* dan *Trigger Unit*. Deck biasanya terdiri dari kumpulan 34 kartu *Normal Unit* dan 16 kartu *Trigger Unit* dengan jumlah 50 kartu.



Gambar 2.1 Kartu *Cardfight Vanguard*

Sumber: https://cf-vanguard.com/howto/first_guide/#group=image-group&photo=1

Perlu dipahami bahwa ada istilah “Grade”, “Shield”, “Power” dan “Nation”. “Grade” adalah angka pada bagian kiri atas kartu yang menunjukkan *level* kartu tersebut. Semakin tinggi dan kuat “Power”nya, “Grade” akan semakin tinggi juga. “Shield” adalah angka yang terletak pada bagian kiri tengah kartu yang menunjukkan angka jika kartu tersebut dipakai untuk bertahan atau “Guard”. Dalam hal ini, ada juga kartu yang memiliki “Shield” 0 tetapi mempunyai efek dapat menangkis angka sebesar apapun. “Power” adalah angka pada bagian tengah bawah kartu yang menandakan kekuatan kartu tersebut. Angka ini akan menjadi poin utama dalam menyerang dan bertahan. “Nation” pada bagian kanan bawah kartu adalah asal dunia kartu tersebut dalam ceritanya.

Setelah menyusun *Deck*, waktunya mempersiapkan meja untuk bermain dan dipersiapkan seperti gambar berikut.



Gambar 2.2 Playmat Permainan Cardfight Vanguard

Sumber: https://cf-vanguard.com/howto/first_guide/#group=image-group&photo=3

Setelah mempersiapkan tempat ini, pilih 1 “Grade” 0 pada *Deck* masing-masing untuk diletakkan di *Circle* tengah (*Vanguard Circle*) dalam posisi tertutup. Kartu ini akan menjadi “Vanguard” pemain dalam permainan. *Deck* masing-masing dikocok dan diletakkan di “*Deck Zone*”. Untuk menentukan siapa yang memulai giliran pertama, biasanya menggunakan *Janken* (Suit). Selanjutnya menarik 5 kartu dari atas

Deck, jika ada kartu yang tidak disukai dapat diletakkan ke bawah *Deck* lalu menarik kartu dari atas *Deck* lagi sejumlah kartu yang diletakkan ke bawah. Kedua pemain lalu bersiap untuk membalikkan “*Grade*” 0 mereka yang tertutup tadi di *Vanguard Circle* dan mengucapkan *kakegoe* “*Stand up, Vanguard!*” lalu permainan dimulai.

Setiap pemain di awal giliran akan melakukan “*Stand and draw*” mengawali giliran mereka dengan membangunkan semua kartu mereka dan menarik 1 kartu dari atas *Deck*. Tujuan dari permainan ini adalah melakukan “*Ride*” kepada “*Vanguard*” agar dapat selalu mencapai “*Grade*” yang lebih tinggi dan lebih kuat. Contohnya dalam giliran pertama, pemain mengawali giliran dengan *Grade* 0, lalu melakukan “*Ride*” menggunakan *Grade* 1 yang ada di tangan dan ditimpa di atas *Grade* 0 dan *Vanguard* akan menjadi *Grade* 1. *Vanguard* tidak sendirian, dia dapat memanggil teman-temannya dari kartu tangan. Karena *Vanguard*nya sudah menjadi *Grade* 1, maka pemain dapat memanggil *Grade* 1 ke bawah dari kartu tangannya ke arena permainan, ini dinamakan “*Call*”, kartu yang dipanggil adalah “*Rear Guard*”

Ketika *Vanguard* menyerang, pemain akan melakukan “*Drive Trigger Check*” dan ketika diserang akan melakukan “*Damage Trigger Check*”, yaitu akan membuka 1 kartu dari atas *Deck* dan diletakkan “*Trigger Zone*” untuk mengecek adakah *Trigger* lalu ditambahkan ke kartu tangan, atau jika diserang maka akan ditaruh ke “*Damage Zone*”. Ketika diserang, pemain juga dapat menahannya dengan menggunakan kartu di tangan pemain dan diletakkan di “*Guardian Circle*”, ini dinamakan “*Guard*”. Kartu dari “*Rear Guard*” jika diserang atau di “*Retire*” akan masuk ke dalam “*Drop Zone*”. Kartu yang digunakan setelah “*Guard*” juga diletakkan ke dalam “*Drop Zone*” Permainan akan berjalan terus-menerus sampai salah satu “*Vanguard*” pemain sudah memiliki 6 kartu di “*Damage Zone*” atau kartu di “*Deck Zone*”nya habis. Siapa yang masih bertahan, ialah yang menang.

2.2 Sejarah Permainan *Cardfight Vanguard*

Permainan ini dibuat oleh Akira Itou, seorang *mangaka*, dengan perusahaan bernama “Bushiroad”. Produk pertama versi Jepang permainan ini dirilis pada tanggal 26 Februari 2011, dan versi Inggris dirilis pada tanggal 3 Desember 2011. Pada tanggal 12 Mei 2011, permainan ini resmi rilis secara internasional. Manganya pertama kali merilis *chapter 1* di tanggal 26 November 2010, dan animenya pertama kali tayang di Jepang tanggal 8 Januari 2011.

Cara bermainnya seperti yang digambarkan dalam *manga* atau *animenya* yaitu kedua pemain disimbolkan seolah-olah roh astral yang bertarung di dunia fiksi, Planet Cray. Kedua pemain mempersiapkan *Deck* (tumpukan kartu) yang disebut “*Unit*” yang disimbolkan sebagai karakter yang dapat dipanggil oleh pemain dalam Planet Cray dan bertarung untuk mereka. Kedua pemain mempunyai giliran masing-masing untuk memanggil, menyerang dan bertahan menggunakan *Unit*.

Permainan kartu ini dijual dalam bentuk *Boosters Set*, *Extra Boosters Set*, dan *Trial Deck* yang biasanya terdiri dari kartu baru, atau kartu yang diprint ulang. *Booster Pack* biasanya berisi 5 kartu: 4 kartu *Common* (C), 1 kartu *Rare* (R) atau lebih langka, seperti *Double Rare* (RR), *Triple Rare* (RRR), atau *Special Parallel* (SP). SP biasanya hasil bentuk *print* dari kartu di bawah kelangkaannya dengan bentuk gambar yang berbeda. Setiap *Rare* ke atas juga memiliki *holo* dan *foil* yang berbeda.

2.3 Sejarah Komunitas *Cardfight Vanguard* di Bekasi

Awalnya permainan ini masuk ke Indonesia di beberapa toko-toko kartu terkenal di Indonesia tahun 2011 yaitu, CNG (Comics and Games), Animemachi. Pertama kali penulis memainkan permainan ini sekitar tahun 2014 dengan membeli salah satu *Trial Decknya* di toko kartu di Bekasi bernama TCGoods. Bekasi memiliki 2 tempat bermain yang biasa didatangi oleh para pemain kartu di tahun 2014 yaitu TCGoods dan Toys City bagian Card Corner di Sumarecon Mall Bekasi. Dapat dikatakan bahwa inilah awalnya pemain kartu wilayah Bekasi saling bertemu satu sama

lain. Setiap 2 kali dalam seminggu mengadakan kumpul bersama untuk bermain bersama atau mengadakan turnamen di toko kartu.

Para pemain kartu ini walaupun sudah sibuk dengan kehidupan pribadi mereka, sesekali juga masih saling berhubungan via media sosial agar hubungan tetap berjalan dengan baik bahkan sampai saat ini. Sekarang, toko kartu yang ada di Bekasi adalah Ogre Patriot, lalu para pemain kartu ini kembali berdatangan untuk datang berkumpul, bermain bersama lagi, dan menjadi satu dengan Komunitas Ogre. Lahirlah Komunitas Ogre di Bekasi.

Dalam kaitan komunitas yang diartikan sebagai paguyuban atau *gemeinschaft*, paguyuban dimaknai sebagai suatu bentuk kehidupan bersama di mana anggotanya diikat oleh hubungan batin yang murni, alamiah, dan kekal, biasanya dijumpai dalam keluarga, kelompok kekerabatan, rukun tetangga, rukun warga dan lain sebagainya. (Soekanto, 1983: 128-129)

Ciri-ciri *gemeinschaft* menurut Tonnies dalam Soerjono yaitu :
1) Hubungan yang intim; 2) Privat; 3) Eksklusif. (Soekanto, 1983: 130-131)

Tipe *gemeinschaft* sendiri ada tiga yaitu :

- a. *Gemeinschaft by blood*, hubungannya didasarkan pada ikatan darah atau keturunan
- b. *Gemeinschaft of place*, hubungannya didasarkan pada kedekatan tempat tinggal atau kesamaan lokasi
- c. *Gemeinschaft of mind*, hubungannya didasarkan pada kesamaan ideologi meskipun tidak memiliki ikatan darah maupun tempat tinggal yang berdekatan.

Menurut Mac Iver (Mansyur, 1987: 80-81), keberadaan *communal code* (keberagam aturan dalam kelompok) mengakibatkan komunitas terbagi menjadi dua, yaitu :

- a. *Primary group*, hubungan antar anggota komunitas lebih intim dalam jumlah anggota terbatas dan berlangsung dalam jangka waktu relatif

lama Contoh: keluarga, suami-istri, pertemanan, guru-murid, dan lain-lain

- b. *Secondary group*, hubungan antar anggota tidak intim dalam jumlah anggota yang banyak dan dalam jangka waktu relatif singkat. Contoh: perkumpulan profesi, atasan-bawahan, perkumpulan minat/hobi, dan lain-lain.

Dalam hal ini Komunitas Ogre di Bekasi, dapat dikategorikan sebagai bentuk *gemeinschaft of mind* atau didasarkan pada kesamaan ideologi atau pemikiran untuk memiliki kegemaran bermain *Cardfight Vanguard* di Bekasi dan menjadi bagian dari *secondary group* di mana komunitas ini terbentuk karena kesamaan minat anggotanya.



Gambar 2.3 Komunitas Ogre Patriot dalam *Bushiroad Springfest* 11 Juni 2022

Sumber:

https://web.facebook.com/permalink.php?story_fbid=pfbid0MHpzLHqRn9VtZjHHpaEx1kGL6m34NejALXBKu8N5a8zH9j1QAF6vVcA2nXaFz4RJl&id=103276068948575

Gambar diatas adalah salah satu *event* tahunan yang diadakan oleh *Bushiroad*, dan komunitas *Cardfight Vanguard* Ogre Patriot ikut serta dalam *event* tersebut.



Gambar 2.4 Komunitas Ogre di *Ogre Patriot Weekly Tournament*

Sumber:

https://web.facebook.com/permalink.php?story_fbid=pfbid02q2AVRkvCSkebWTahsTBJ2CsUbrJxtRZV6CxWVG9tpSfTxnTMWzPJzYFABWHjZQXrl&id=103276068948575

Gambar diatas merupakan suasana kebersamaan komunitas *Cardfight Vanguard* Ogre Patriot dalam *weekly tournament* atau turnamen mingguan ditoko.

2.4 Awal Mula Seseorang Bermain *Cardfight Vanguard*

Setiap orang pasti memiliki hobi, atau keinginan untuk bermain. Sebelum bermain, seseorang akan memilih apa yang ingin ia mainkan seperti merakit gundam, bermain video *game*, olahraga dan lain sebagainya. Manusia adalah makhluk sosial, sehingga manusia tidak dapat hidup sendiri, apalagi jika seseorang memiliki hobi. Setiap orang tentu ingin memiliki teman yang dapat diajak berbicara, berbincang tentang hobinya.

Orang-orang dengan kepentingan yang sama tentu akan membutuhkan satu sama lain. Dalam Komunitas Ogre di Bekasi, setiap individu tentu memiliki alasan pribadi untuk mengikuti komunitas. Dalam hobi bermain ini, yang paling awal biasanya orang-orang akan mencari kenalan lewat media sosial terlebih dahulu untuk mencari tahu di mana tempat orang biasa bermain *Cardfight Vanguard*. Lalu, mereka

akan memilih waktu sendiri untuk datang tempat bermain dan berkumpul bersama anggota komunitas lainnya.



Gambar 2.5 Mengajarkan Cara Bermain kepada *Player* Baru

Sumber:

https://web.facebook.com/permalink.php?story_fbid=pfbid02h6puMLW7itc7hecYC4XZqW2F9hNXzgX5dzt1KWLauXSZJmhYNbrznhBxNu2HKiSKl&id=103276068948575

Dengan semakin berkembangnya komunitas, maka akan semakin banyak anggotanya. Gambar diatas menggambarkan situasi dimana anggota komunitas harus siap mengajarkan permainan ini kepada *player* baru agar terjalin hubungan baik antar sesama.

2.5 Lingkungan Di mana Seseorang Bermain *Cardfight Vanguard*

Setelah seseorang sudah memiliki tempat biasa bermain, ia biasanya akan menetap di tempat tersebut. Jika berpindah tempat, maka seseorang akan mencari tempat lain yang kurang lebih sama menyediakan apa yang ia ingin capai, misalnya seperti bermain kartu. Biasanya, seseorang bermain *Cardfight Vanguard* di toko kartu, bukan berarti semuanya harus di toko kartu. Toko kartu biasanya memiliki etalase untuk penjualan kartu, beberapa meja dan kursi untuk para pemain kartu bermain.

Untuk wilayah Bekasi, toko kartu yang ada di Bekasi adalah Ogre Patriot. Seseorang yang tinggal di wilayah Bekasi dapat datang ke Ogre Patriot jika mereka ingin bertemu dengan pemain yang lain. Berikut adalah contoh suasana di Ogre Patriot.



Gambar 2.6 Suasana *Weekly Tournament Cardfight Vanguard* di OGRE Patriot 1

Sumber:

https://web.facebook.com/permalink.php?story_fbid=pfbid02q2AVRkvCSkebWTahsTBJ2CsUbrJxtRZV6CxWVG9tpSfTxnTMWzPJzYFABWHjZQXrl&id=103276068948575



Gambar 2.7 Suasana *Weekly Tournament Cardfight Vanguard* di OGRE Patriot 2

Sumber:

https://web.facebook.com/permalink.php?story_fbid=pfbid0FmjVLGhzj3RsD5yrZqnBHYdFqyW3XDu7eKCGFmEysvkH2k6e9fSdGH5sPEN6Chril&id=103276068948575



Gambar 2.8 Suasana *Weekly Tournament Cardfight Vanguard* di Ogre Patriot 3

Sumber:

https://web.facebook.com/permalink.php?story_fbid=pfbid0UQeDLNjX1uoFRmo5i5JdeGgp87w3Bihu6W28Mxw4yJeqNnWfbYFodEnJmxHp4xREl&id=103276068948575

Gambar-gambar diatas menggambarkan suasana *weekly tournament* atau turnamen mingguan yang biasa dilakukan di Ogre Patriot. Anggota komunitas biasanya berkumpul bersama setidaknya seminggu 1 kali untuk bertemu satu sama lain dan tidak putus hubungan antar satu sama lain. Sewaktu berkumpul, biasanya anggota juga bertukar pikiran bersama selagi bermain *Cardfight Vanguard*. Ada juga yang mengadakan event untuk merayakan suatu hal seperti keberhasilan kelulusan, atau keberhasilan menang dalam suatu event besar dan sebagainya.

Jadi tempat mereka biasa berkumpul juga sudah dapat dikatakan menjadi rumah kedua mereka untuk bertemu teman-teman komunitas lainnya. Karena selain bermain, mereka juga dapat bersantai melepas segala beban yang mereka lalui dalam aktifitas sehari-hari dan dapat berbincang bersama teman-teman komunitas jika sedang mengalami masalah atau lainnya.