

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Seiring berkembangnya teknologi, wawasan generasi muda di Indonesia mengenai cerita rakyat yang berasal dari Indonesia mulai berkurang. Salah satu penyebabnya yaitu, penyebarluasan yang dilakukan oleh pihak berkompeten terhenti di perpustakaan sekolah dan perpustakaan daerah lantaran tidak diterapkannya metode penyampaian yang sesuai dengan karakter-karakter masyarakat. Generasi muda di Indonesia pada saat ini lebih meminati cerita-cerita hasil produk budaya dari luar yang dikemas menggunakan teknologi modern, serta mudah diakses melalui berbagai media seperti televisi dan internet. Kecenderungan mengkonsumsi produk budaya dari luar membuat generasi muda di Indonesia mulai kehilangan rasa bangga dengan produk budaya lokal yang dimiliki Indonesia. Sehingga mereka lebih tertarik untuk mempelajari budaya luar dari pada budayanya sendiri. Berdasarkan hal tersebut, penulis berupaya memperkenalkan salah satu cerita rakyat yang berasal dari provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu, cerita rakyat “Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo” untuk menambah wawasan generasi muda di Indonesia mengenai cerita rakyat yang dimiliki Indonesia.

Upaya yang penulis berusaha lakukan adalah menyebarluaskan cerita rakyat “Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo” dengan memperkenalkannya kembali melalui *mobile game* berbasis *smartphone*. Penulis memilih media tersebut karena *smartphone* sendiri seperti sudah menjadi kebutuhan primer bagi setiap kalangan, dan industri *video game* di Indonesia telah berkembang dimana kompetisi E-sport beserta komunitasnya mulai menjamur di Indonesia. Untuk mewujudkan hal tersebut, terlebih dahulu penulis merancang *concept art* berupa materi visual dengan tema cerita rakyat “Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo”. *Concept art* yang penulis rancang tersebut, merupakan visualisasi dari konsep *mobile game* bergenre *battle royale* berbasis *fighting* dengan judul *game* “Kiskendo: Legend Fighting”. Dalam perancangannya penulis memerlukan proses dan waktu yang panjang, dimulai dari penyeleksian alur cerita yang akan diangkat, pemilihan karakter yang akan dihadirkan dalam *game*, *setting* tempat, penentuan

*item* dan juga senjata, hingga pemilihan gaya visual semi *flat design* untuk mengemas dan menyajikan setiap materi visual yang penulis hasilkan.

Setelah proses sebelumnya terlalui, penulis memulai tahap visualisasi dengan membuat sketsa *character*, *battlefield*, dan *equipment*. Kemudian dilanjutkan hingga tahap *coloring* serta *finishing*. Materi visual yang penulis hasilkan kemudian dimasukan pada tahap *layouting* untuk mengatur dan menyusun seluruh materi visual menjadi satu kesatuan dalam sebuah *artbook*. Penulis beroptimis dan mempercayai bahwa *artbook mobile game* “Kiskendo: *Legend Fighting*” yang penulis rancang dengan mengemas materi visualnya menggunakan gaya visual semi *flat design*, sekiranya dapat menjadi *pitch media* eksklusif yang mampu bersaing dengan *concept artbook* lainnya.

Harapan penulis, *artbook mobile game* “Kiskendo: *Legend Fighting*” dapat menarik minat *game developer* di Indonesia untuk mengembangkan *mobile game* “Kiskendo: *Legend Fighting*” pada tahap pengembangan selanjutnya, hingga memproduksinya menjadi *game* yang dapat dimainkan. Selain menjadi *pitch media* untuk menarik minat *game developer* di Indonesia, setidaknya cerita rakyat “Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo” dapat diperkenalkan terlebih dahulu kepada generasi muda di Indonesia melalui *artbook* yang penulis rancang tanpa harus memainkan *mobile game* yang nantinya akan diproduksi. Begitu juga dengan para penikmat *game battle royal* dan *fighting*, penikmat karya ilustrasi, serta mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) yang mencari referensi terkait perancangan *concept artbook*, dapat menikmati karya ilustrasi yang sudah penulis rancang di dalam *artbook mobile game* “Kiskendo: *Legend Fighting*”.

## B. Saran

Perancangan *concept art* untuk sebuah *mobile game* bukanlah suatu pekerjaan yang mudah. Dari berbagai tahap yang sudah penulis lalui, dapat penulis jelaskan sebagai *creator concept art* harus mempertimbangkan berbagai aspek. Dari segi untuk apa benda ini dibuat, penggalian ide, pencarian data, lamanya waktu yang dibutuhkan untuk merancang dan memproduksi, serta tenaga yang banyak dikeluarkan. Hal tersebut perlu dipertimbangkan ketika mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) sedang menjalani tugas akhir dalam merancang sebuah *concept art*. Manajemen waktu dan manajemen produksi

merupakan kunci utama ketika seseorang merancang *concept art*. Karena setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, dimana seharusnya dalam merancang sebuah *concept art* seorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) lebih dianjurkan berfokus pada satu bidang *concept art* yang benar-benar dikuasai, dengan begitu karya yang dihasilkan dapat lebih maksimal. Selama proses menghasilkan karya, akan lebih baik apabila *creator* memberikan *deadline* batas waktu perancangan secara mandiri, kapan bagian-bagian dari *concept art* harus diselesaikan, hingga daftar urutan apa saja yang perlu dikerjakan terlebih dahulu. Sehingga, proses dalam mengerjakan perancangan akan lebih terorganisir dan tepat waktu. Hal tersebut perlu dilakukan untuk mencapai hasil karya yang maksimal dalam merancang *concept artbook*.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Abdillah, L. A. 2020. *Aplikasi Teknologi Informasi: Konsep dan Penerapan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Adisasmito, N. D. 2002. *Buku Seniman: Buku Sebagai Objek Berekspresi Dalam Berkesenian, Mengapa Tidak?*. Bandung: P3M-STISI.
- Danandjaja, J. 1991. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Eva. 2020. *Suatu Pengantar: Metode Dan Riset Desain Komunikasi Visual DKV*. Yogyakarta: Deepublish.
- Henry, S. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Jasson. 2009. *Role Playing Game (RPG) Maker*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Juwati. 2018. *Sastra Lisan Bumi Silampari: Teori, Metode, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kennedy, S. R. 2013. *How to Become a Video Game Artist*. New York: Watson-Guptill.
- Migotuwio, N. 2020. *Desain Grafis Kemarin, Kini, dan Nanti*. Yogyakarta: Alinea Media Dipantara.
- Pearl, J. 2017. *Becoming a Video Game Artist: From Portfolio Design to Landing the Job*. Boca Raton: CRC Press Taylor & Francis Group.
- Piliang, Y. A, dan Jaelani, J. 2018. *Teori Budaya Kontemporer Penjelajahan Tanda dan Makna*. Yogyakarta: Aurora.
- Sandy, T. A, dan Hidayat, W. N. 2019. *Game Mobile Learning*. Malang: Ahlimedia Book.
- Schell, J. 2015. *The Art of Game Design*. Boca Raton: CRC Press Taylor & Francis Group.
- Sfetcu, N. 2014. *Game Preview*. Bucharest: MultiMedia Publishing
- Sudibyoprono, R. R. 1991. *Ensiklopedi Wayang Purwa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Susetya, W. 2012. *Ramayana*. Yogyakarta: Medpress Digital.
- Sutardi, T. 2007. *Antropologi Mengungkap Keragaman Budaya*. Bandung: PT Setia Purna Inves.
- Wolf, M. J. P. 2008. *The Video Game Explosion*. Westport: Greenwood Publishing Group.

## **Makalah**

Al Mudra, M. 2008. *Mewariskan Cerita Rakyat Nusantara di Tengah Pluralisme Budaya*. Makalah Seminar “Tradisi Lisan Sebagai Kekuatan Kultural Membangun Peradaban” 1-3 Desember 2008, Wakatobi: Asosiasi Tradisi Lisan (ATL) Pusat.

## **Skripsi**

Mulyani, E. 2016. *Pengaruh Klaim Budaya Indonesia Oleh Malaysia Terhadap Kebijakan Kebudayaan Nasional Indonesia*. Skripsi S-1 Jurusan Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung.

## **Jurnal**

Apriliani, W. 2019. *Perancangan Concept Art Game “Ciung Wanara Udagan Kasampurnaan”*. Jurnal Tugas Akhir S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Grady, M. K. 2014. *Perancangan Game Edukasi Cerita Rakyat Malin Kundang Untuk Anak*. Jurnal DKV Adiwarna Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra Surabaya.

Jantoro, F. D. 2018. *Perancangan Artbook “The Ultimate Fire Rescue” sebagai Superhero Alternatif untuk Anak-anak & Remaja*. Jurnal Tugas Akhir S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ramadan, R, dan Widyani, Y. 2013. *Game Development Life Cycle Guidelines*. Jurnal International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACISIS), Institut Teknologi Bandung.

Setiawan, F. 2015. *Perancangan Concept Art Video Game “The Art Of Rwa Bhineda”*. Jurnal Tugas Akhir S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Sundari, F. 2017. *Penerapan Program FOS (Folktale Speaking) sebagai Pembentuk Karakter Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Program Studi Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.

### **Website**

<https://ceritarkyatanusantara.com>, *Kisah di Gua Kiskenda*. Diakses 30 November 2021.

<https://gameonlineindonesia.com>, *Fakta Menarik Sejarah Game Battle Royale*. Diakses 16 November 2021.

<https://girimulyo.kulonprogokab.go.id>, *Gua Kiskendo*. Diakses 30 November 2021.

<https://inibaru.id>, *Sama-Sama Gemar Segala Sesuatu Tentang Jepang, Apa Beda Wibu dan Otaku?*. Diakses 06 September 2021.

<https://megapolitan.kompas.com>, *Putri Salju Kalahkan Gatot Kaca*. Diakses 04 November 2021.

<https://www.designbuckle.com>, *The Definitive Guide to Flat Design: All You Need to Know*. Diakses 30 November 2021.

<https://www.garudaprint.com>, *Perkembangan Esport di Indonesia dari Masa ke Masa*. Diakses 06 September 2021.

<https://www.skillshare.com>, *Concept Art: What It Is, Examples, and How to Become a Concept Artist*. Diakses 26 November 2021.

<https://travel.kompas.com>, *Goa Kiskendo: Petilasan Pertapa yang Kini Jadi Obyek Wisata*. Diakses 30 November 2021.

Wicaksana, T. 2020. *Kuy! Mengenal Sejarah Singkat Game Battle Royale Seperti PUBG Mobile*. <https://games.grid.id>. Diakses 16 November 2021.

# LAMPIRAN

## Lembar Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN  
RISET DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI RUPA

TA.02

### LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI /DESAIN

Nama : Yosep Anggit Sasmita Aji .....  
NIM : 1510160124 .....  
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV) .....  
Pembimbing I / #\*) : Danu Tunggal Aji, S.S., M.A. ....  
Semester : .....  
Judul Tugas Akhir : Perancangan *Arthook Battle Royale Game* .....  
Berbasis *Fighting* "Kiskendo-*Legend Fighting*" .....

| Tanggal                  | Koreksi/Saran/Perubahan  | Tanda Tangan Pembimbing |
|--------------------------|--|-------------------------|
| 29/09/2021<br>(Proposal) | <ul style="list-style-type: none"><li>- Gaya semi flat design pada latar belakang masalah diperjelas.</li><li>- Tujuan perancangan diperjelaskan lagi.</li></ul>   |                         |
| 07/10/2021<br>(Proposal) | <ul style="list-style-type: none"><li>- Tata penulisan pada latar belakang masalah diperbaiki.</li><li>- Variable judul diperbaiki pada defenisi perancangan.</li><li>- Tahap-tahap poin penting skematika perancangan ditambah.</li></ul>   |                         |
| 18/10/2021<br>(Proposal) | <ul style="list-style-type: none"><li>- Saran pada skematika perancangan diperbaiki (nama lengkap dan tahun).</li></ul>  |                         |
| 27/10/2021<br>(BAB I)    | <ul style="list-style-type: none"><li>- Sumber berita serta fakta peristiwa mengapa cerita rakyat perlu dilestarikan dijelaskan pada latar belakang masalah.</li><li>- Data statistik jumlah penonton atau fakta peristiwa mengapa cerita superhero dari luar lebih populer ditambahkan pada latar belakang masalah.</li></ul> |                         |
| 13/11/2021<br>(BAB I)    | <ul style="list-style-type: none"><li>- Halaman buku disertakan pada penulisan kutipan.</li><li>- Pengertian <i>patch</i> dijelaskan pada latar belakang masalah.</li></ul>  |                         |

\*) coret yang tidak perlu



LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI /DESAIN

Nama : Yosep Anggi Sasmita Aji .....  
NIM : 1510160124 .....  
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV) .....  
Pembimbing I / #\*) : Danu Tunggal Aji, S.S., M.A. ....  
Semester : .....  
Judul Tugas Akhir : Perancangan *Artbook Battle Royale Game* .....  
Berbasis *Fighting* "Kiskendo: *Legend Fighting*" .....  
.....

| Tanggal                | Koreksi/Saran/Perubahan   | Tanda Tangan Pembimbing |
|------------------------|---|-------------------------|
| 03/12/2021<br>(BAB II) | - Timunan cerita rakyat yang diangkat di Hengkarji.               |                         |
| 10/12/2021<br>(BAB II) | - Timunan genre fighting, konsep dan flow desain diperdalam lagi. |                         |
| 07/03/2022<br>(BAB II) | - Analisis data serta kesimpulan ditengkap.                       |                         |
| 24/04/2022<br>(-)      | - Tata penulisan pada BAB I, BAB II, dan BAB III diperbaiki.      |                         |
| 27/05/2022<br>(BAB IV) | - Deskripsi informasi karakter ditambahkan.                       |                         |

\*) coret yang tidak perlu





LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI /DESAIN

Nama : Yosep Anggit Sasmita Aji .....  
NIM : 1510160124 .....  
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual.(DKV) .....  
Pembimbing I/II \*) : Kadek Priyayudi, S.Sn., M.Sn. ....  
Semester : .....  
Judul Tugas Akhir : Perancangan *Artbook Battle Royale Game* .....  
Berbasis *Fighting "Kiskendo: Legend Fighting"* .....

| Tanggal                  | Koreksi/Saran/Perubahan   | Tanda Tangan Pembimbing |
|--------------------------|---|-------------------------|
| 29/09/2021<br>(Proposal) | - Gaya semi flat desain pada latar belakang masalah diperjelas.<br>- Tujuan perancangan diperkoreksi lagi.  |                         |
| 07/10/2021<br>(Proposal) | - Tata penulisan pada latar belakang masalah diperbaiki.<br>- Variable judul dijabarkan pada deskripsi operasional.<br>- Tahap-tahap poin penting skematika perancangan ditambah.   |                         |
| 18/10/2021<br>(Proposal) | - Struktur pada skematika perancangan diperbaiki (nama lengkap dan tahun).  |                         |
| 27/10/2021<br>(BAB I)    | - Sumber berita serta fakta peristiwa mengapa cerita rakyat perlu dilestarikan dijelaskan pada latar belakang masalah.<br>- Data statistik jumlah penonton atau fakta peristiwa mengapa cerita superhero dari luar lebih populer ditambahkan pada latar belakang masalah. |                         |
| 13/11/2021<br>(BAB I)    | - Halaman buku di-serasikan pada penitisan kupisan.<br>- Pengertian <i>patch</i> dijelaskan pada latar belakang masalah.  |                         |

\*) coret yang tidak perlu



LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI /DESAIN

Nama : Yosep Auggit Sasmita Aji.....  
NIM : 1510160124.....  
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual.(DKV).....  
Pembimbing\*(/ II \*) : Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.....  
Semester : .....  
Judul Tugas Akhir : Perancangan *Artbook Battle Royale Game*.....  
Berbasis *Fighting* "Kiskendo: *Legend Fighting*".....

| Tanggal                | Koreksi/Saran/Perubahan   | Tanda Tangan Pembimbing |
|------------------------|---|-------------------------|
| 03-12-2021<br>(BAB II) | - Tinjauan cerita rakyat yang diangkat dilengkapi                   |                         |
| 10-12-2021<br>(BAB II) | - Tinjauan genre fighting concept art dan UI design diperdalam lagi |                         |
| 07-03-2022<br>(BAB II) | - Analisis data serta kesempurnaan dilengkapi                       |                         |
| 24-04-2022<br>(-)      | - Tata penulisan pada BAB I, EAB II, dan BAB-III diperbaiki         |                         |
| 27-05-2022<br>(BAB IV) | - Deskripsi informasi karakter ditambahkan                          |                         |

\*) coret yang tidak perlu

## Dokumentasi Pameran Tugas Akhir

