

JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *ARTBOOK*
BATTLE ROYALE GAME BERBASIS FIGHTING
“KISKENDO: *LEGEND FIGHTING*”



PERANCANGAN

Oleh:

Yosep Anggit Sasmita Aji

NIM: 1510160124

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

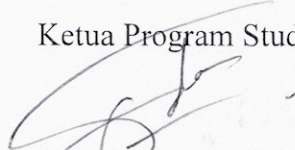
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022

Jurnal Tugas Akhir Perancangan:

PERANCANGAN ARTBOOK BATTLE ROYALE GAME BERBASIS FIGHTING “KISKENDO: LEGEND FIGHTING” diajukan oleh Yosep Anggit Sasmita Aji, NIM 1510160124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 5 Januari 2023.

Ketua Program Studi



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

ABSTRAK

PERANCANGAN *ARTBOOK* *BATTLE ROYALE GAME BERBASIS FIGHTING* “KISKENDO: *LEGEND FIGHTING*”

Yosep Anggit Sasmita Aji

NIM. 1510160124

Artbook yang penulis rancang ini berisikan *concept art* untuk *mobile game* bergenre *battle royale* berbasis *fighting* yang mengangkat cerita rakyat Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo dengan judul “Kiskendo: *Legend Fighting*”. *Artbook mobile game* “Kiskendo: *Legend Fighting*” berisikan konsep dan materi visual diantaranya meliputi konsep *gameplay*, konsep cerita, desain karakter, desain *battlefield map*, serta *equipments* yang merupakan perlengkapan seperti *item* ataupun senjata. Tujuan dirancangnya *artbook mobile game* “Kiskendo: *Legend Fighting*” ini adalah sebagai *pitch* media untuk melalui tahap *pitching*. Tahap *pitching* tersebut merupakan langkah pertama dalam pembuatan *video game*.

Pada tahap *pitching*, seluruh konsep dan materi visual dipresentasikan agar mendapatkan lampu hijau dari *game developer* sehingga nantinya bisa dilanjutkan ke tahap pengembangan selanjutnya. Dengan adanya *mobile game* “Kiskendo: *Legend Fighting*” dalam bentuk *game* yang sudah bisa dimainkan, cerita rakyat Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo dapat diperkenalkan kepada generasi muda di Indonesia dengan cara yang lebih efisien menggunakan media modern yang sesuai dengan masa kini. *Artbook* yang penulis rancang ini diharapkan dapat dinikmati oleh seluruh generasi muda di Indonesia, terutama bagi yang berasal dari provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Sehingga sekiranya dapat menambah wawasan mengenai keragaman produk budaya lokal berupa cerita rakyat yang berasal dari Indonesia.

Kata Kunci: *Concept Art, Mobile Game, Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo.*

ABSTRACT

ARTBOOK DESIGN FIGHTING-BASED BATTLE ROYALE GAME “KISKENDO: LEGEND FIGHTING”

Yosep Anggit Sasmita Aji

NIM. 1510160124

The artbook that the researcher designed contains the concept art for a fighting-based battle royale mobile game based on the folklore of the Legend of Goa Kiskendo Kulon Progo with the title "Kiskendo: Legend Fighting". The mobile game artbook "Kiskendo: Legend Fighting" contains visual concepts and materials including gameplay concepts, story concepts, character designs, battlefield map designs, and equipment such as items or weapons. The purpose of the design of the mobile game artbook "Kiskendo: Legend Fighting" is to serve as a media pitch to go through the pitching stage. The pitching stage is the first step in making a video game.

At the pitching stage, all concepts and visual materials are presented in order to get approval from the game developer so that later it can be continued to the next development stage. With the mobile game "Kiskendo: Legend Fighting", in the form of a game that can already be played, the folklore of the Legend of Goa Kiskendo Kulon Progo can be introduced to the younger generation in Indonesia in a more efficient way using modern media that suits today. The artbook that the researcher designed is expected to be enjoyed by all young people in Indonesia, especially those from the Special Region of Yogyakarta province. Thus, hopefully, it can add more insights into the diversity of local cultural products in the form of folklore that originated in Indonesia.

Keywords: *Concept Art, Mobile Game, Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo.*

A. PENDAHULUAN

Kecenderungan mengkonsumsi produk budaya dari luar membuat generasi muda di Indonesia mulai kehilangan rasa bangga terhadap produk budaya lokal yang dimiliki Indonesia. Generasi muda di Indonesia pada saat ini lebih tertarik untuk mempelajari budaya luar dari pada budayanya sendiri. Contohnya maraknya istilah *wibu* dan *otaku* bagi seseorang yang menyukai anime, manga, *game* atau budaya yang berasal dari Jepang, dengan berbagai komunitasnya yang mulai berkembang di Indonesia. Beberapa kalangan *wibu* yang sangat tergila-gila dengan Jepang biasanya menganggap budaya Jepang jauh lebih baik dibandingkan budayanya sendiri, bahkan adapula yang sampai membenci budaya dari daerahnya (<https://inibaru.id>, diakses 06 September 2021).

Dengan teknologi yang sudah berkembang, produk budaya lokal seperti cerita rakyat perlu diperkenalkan kembali kepada masyarakat luas khususnya generasi muda di Indonesia melalui media yang sesuai dengan kehidupan masyarakat modern, sehingga generasi muda pada saat ini lebih bisa menerimanya dan dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap produk budaya lokal yang dimiliki Indonesia. Pada kesempatan perancangan tugas akhir ini, untuk menarik minat dan menambah wawasan generasi muda terhadap cerita rakyat dari Indonesia, penulis bertujuan untuk memperkenalkan kembali salah satu cerita rakyat dari provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta kepada masyarakat luas khususnya generasi muda yang tinggal di provinsi tersebut melalui media yang lebih modern yaitu, *mobile game* berbasis *smartphone*. Pada saat ini teknologi *smartphone* seperti menjadi suatu kebutuhan primer bagi setiap kalangan. Selain itu, alasan penulis menggunakan media *mobile game* karena industri *video game* di Indonesia telah berkembang dengan menjamurnya kompetisi E-sport dan berbagai komunitasnya. E-sport merupakan istilah kompetisi untuk *video game*, pada tahun 2018 yang lalu kompetisi E-sport dimasukkan sebagai cabang olahraga yang diperlombakan dalam Asian Games 2018 (<https://www.garudaprint.com>, diakses 06 September 2021).

Sebuah *game* akan terasa menyenangkan apabila dapat menampung banyak pemain dalam satu arena, saling bersaing dengan pemain dari berbagai daerah, dan akan terasa menyenangkan juga apabila dapat dimainkan bersama orang-orang terdekat. Oleh karena itu *mobile game* yang ingin penulis rancang akan berbasis *online*, menggunakan genre *battle royale* berbasis *fighting* dengan

judul Kiskendo: *Legend Fighting*. Pada dasarnya *fighting game* biasanya menyajikan berbagai macam pilihan karakter dengan gaya bertarung yang berbeda-beda. Sehingga, seorang pemain pasti akan memiliki karakter *favorite* yang sesuai dengan gaya bermainnya. Oleh karena itu, cerita rakyat dari provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang akan penulis angkat adalah Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo. Dalam cerita rakyat tersebut, setidaknya ada 8 hingga 11 tokoh yang terlibat langsung di dalam cerita. Cerita rakyat “Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo” juga masih berhubungan dengan epos Ramayana yang merupakan kisah pewayangan Jawa. Dengan memperkenalkan kembali Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo kepada masyarakat luas, khususnya generasi muda yang tinggal di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, setidaknya sebagian kisah dari epos Ramayana tersebut juga dapat diperkenalkan melalui *mobile game* “Kiskendo: *Legend Fighting*”. Genre *battle royale* pada umumnya sering disajikan dalam bentuk permainan tembak-menembak yang biasa disebut dengan *shooter game*. Karena cerita rakyat yang penulis angkat adalah cerita pertarungan, maka penulis menyajikannya dalam bentuk *fighting game* sehingga Kiskendo: *Legend Fighting* nantinya dapat menampilkan pertarungan-pertarungan yang *epic* ketika dimainkan dengan berbagai jurus yang membuat *mobile game* tersebut lebih menarik minat pecinta baku hantam maupun penggemar *fighting game*.

Kualitas grafis dari sebuah *mobile game* merupakan salah satu masalah bagi beberapa orang ketika ingin bermain *game* pada *smartphone*. *Mobile game* dengan kualitas grafis 3D (tiga dimensi) memang terkesan menarik, akan tetapi setiap *smartphone* memiliki spesifikasi yang berbeda-beda sehingga beberapa *smartphone* dirasa kurang memumpuni untuk menjalankan sistem *game* dengan kualitas grafis tersebut. Agar Kiskendo: *Legend Fighting* dapat dimainkan secara lebih luas di berbagai *smartphone*, maka *mobile game* tersebut dikemas dengan tampilan 2D (dua dimensi) *sidescrolling* semi isometrik menggunakan gaya ilustrasi semi *flat design*.

Gaya semi *flat design* merupakan pengembangan dari *flat design* dimana *flat design* sendiri merupakan gaya desain yang minimalis dengan kesan modern. Pengembangan yang dimaksud adalah objek sederhana yang cenderung memiliki kesamaan akan diberikan penambahan komposisi, sehingga objek yang dibuat tidak terlihat sama dan lebih bervariasi namun tetap menekankan sifat-sifat dari

flat design. Selain untuk memperingan sistem *mobile game* karena bentuk ilustrasi objeknya nantinya minimalis, kesan modern yang ditampilkan pada gaya semi *flat design* ini untuk menghindari persepsi kuno cerita rakyat melalui sebuah tampilan visual. Desain dengan pendekatan minimalis tersebut sesuai dengan minat masyarakat modern yang memiliki karakteristik cepat, modern, efektif, dan *joyfull* (Migotuwio, 2020: 62).

Proses pembuatan *video game* yang baik harus melalui beberapa tahapan yang kompleks. Selain itu, pembuatan *video game* juga memerlukan kerja sama tim dengan berbagai bidang keahlian agar proses pembuatan sebuah *game* dapat berjalan lancar dengan hasil yang maksimal. Pada tahap awal pembuatan *video game* perlu adanya konsep sebagai representasi dari ide, desain, dan *mood*. Di tahap tersebut, konsep *video game* akan divisualisasikan dan dikemas menjadi sebuah *artbook* yang berisikan materi visual seperti ilustrasi karakter, senjata, *environment*, maupun adegan peristiwa yang nantinya terjadi di dalam *game*. Materi visual dalam *artbook* tersebut merupakan *concept art* yang memiliki peran penting dalam pembuatan sebuah *game* yaitu, menjadi dasar acuan di tahap produksi akhir yang bertujuan mewujudkan konsep menjadi *game* yang dapat dimainkan (Maharsi, 2016: 107).

Berdasarkan penjelasan diatas, generasi muda di Indonesia pada saat ini mulai kehilangan wawasan mengenai cerita rakyat yang ada di Indonesia. Mereka lebih berminat dengan cerita-cerita produk budaya dari luar yang terlihat lebih modern dan mudah diakses di berbagai media massa. Karena hal tersebut cerita rakyat dari Indonesia perlu diperkenalkan kembali melalui media yang sesuai dengan kehidupan masyarakat modern. Salah satu upaya untuk menambah wawasan generasi muda mengenai cerita rakyat yang berasal dari Indonesia adalah dengan memperkenalkan kembali cerita rakyat “Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo” melalui *mobile game* “Kiskendo: *Legend Fighting*”. Dengan begitu dapat menambah wawasan generasi muda mengenai produk budaya lokal yang dimiliki Indonesia sehingga dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap produk budayanya sendiri.

Proses pembuatan *mobile game* “Kiskendo: *Legend Fighting*” nantinya akan melalui beberapa tahapan yang kompleks selama masa produksi. Agar proses pembuatan *mobile game* tersebut dapat diwujudkan, dibutuhkan kerja sama

tim dengan berbagai bidang keahlian. Sehingga untuk mengawali proses pembuatannya diperlukan sebuah *artbook* yang menampung keseluruhan konsep baik verbal maupun visual sebagai *pitch* media eksklusif untuk menarik minat *game developer* di Indonesia mengembangkan dan memproduksi Kiskendo: *Legend Fighting* menjadi *mobile game* yang dapat dimainkan.

B. PEMBAHASAN

1. Tinjauan *Artbook*

Artbook adalah media yang digunakan untuk mengungkapkan ekspresi yang didalamnya terdapat unsur-unsur estetika hasil karya dari seorang *artist*. *Artbook* berbeda dengan buku pada umumnya, karena merupakan hasil dari seorang *artist* sebuah *artbook* pasti memiliki sisi keunikan baik dari isi, tata letak (*layout*), bentuk huruf, teknik ilustrasi, hingga material yang digunakan pada *cover* dan teknik penjilidan (Adisasmito, 2002: 3).

2. Tinjauan *Mobile Game*

Mobile game adalah *video game* yang dimainkan melalui ponsel berfitur seperti smartphone, tablet, smartwatch, dan Personal Digital Assistant (PDA). Secara umum, istilah *mobile game* pada saat ini lebih dikenal dengan permainan yang dimainkan pada *platform* smartphone dan juga tablet dengan sistem operasi Android ataupun iOS. Pada sistem operasi Android, berbagai macam *mobile game* dapat ditemukan dan diunduh melalui aplikasi Google Play Store. Sedangkan pada iOS *mobile game* diunduh melalui Apple Store. *Mobile game* yang dikenal pertama kali adalah “Snake” pada ponsel Nokia tahun 1997 dan sebagian besar ponsel yang diproduksi oleh Nokia memiliki *mobile game* tersebut (Sandy & Hidayat, 2019: 5).

3. Tinjauan Genre *Battle Royale*

Battle royale adalah genre *video game* yang merupakan gabungan dari elemen bertahan hidup dan juga eksplorasi. Genre *battle royale* menyajikan permainan yang melibatkan banyak pemain dimana permainannya akan dimulai dengan menempatkan setiap pemain secara acak pada sebuah arena. Pemain dapat menemukan berbagai perlengkapan dengan mengeksplorasi arena tersebut dan pemain harus mampu mengeliminasi musuh yang ditemui disepanjang permainan. Apabila pemain berhasil menjadi orang terakhir yang

bertahan hidup, maka pemain tersebut dinyatakan sebagai pemenangnya. (Wicaksana, 2020: 1, <https://games.grid.id>, diakses 16 November 2021).

4. Tinjauan Genre *Fighting*

Fighting adalah genre *video game* yang permainannya identik dengan pertarungan jarak dekat. Sebagian besar genre *fighting* menyajikan berbagai macam pilihan karakter dengan variasi kemampuan bela diri yang berlebihan, serta kekuatan yang juga tidak masuk akal. Tujuan utama genre ini cukup sederhana yaitu, mengalahkan musuh dengan cara menghabiskan *Health Point* (HP) yang dimiliki musuh tersebut. Secara tradisional genre *fighting* menyajikan pertarungan satu lawan satu tanpa menggunakan senjata dan dikemas dengan tampilan dua dimensi (2D) *sidescrolling*. Seiring perkembangannya, genre ini mulai mencakup pertarungan yang melibatkan penggunaan senjata seperti pedang maupun senapan. Sedangkan dari sisi tampilan, genre ini mulai banyak dikemas menggunakan tampilan tiga dimensi (3D) dengan berbagai macam sudut pandang. Yang menjadi ciri khas dari genre *fighting* adalah adanya kombinasi-kombinasi serangan yang dapat dilakukan oleh pemain (Sfetcu, 2014: 311-313).

5. Tinjauan Cerita Rakyat “Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo”

Goa Kiskendo merupakan tempat wisata yang berada di Perbukitan Menoreh, Desa Jatimulyo, Kecamatan Girimulyo, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sebagai tempat wisata, Goa Kiskendo memiliki kelebihan yaitu, adanya latar kisah yang dapat menjadi bahan cerita bagi para pengunjungnya. Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta mengelola goa tersebut sejak tahun 1979, kemudian Dinas Pariwisata Kulon Progo ikut mengelolanya sejak tahun 2005 (<https://travel.kompas.com>, diakses 30 November 2021).

Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo menceritakan kisah penyelamatan Dewi Tara yang diculik oleh dua makhluk penguasa Goa Kiskendo yaitu, Mahesasura dan Lembusura. Penyelamatan tersebut dilakukan oleh kakak-beradik Subali dan Sugriwa, dimana setelah Dewi Tara berhasil diselamatkan terjadilah kesalahpahaman antara Subali dengan Sugriwa yang membuat mereka berdua saling bertarung. Legenda yang melatarbelakangi Goa Kiskendo Kulon Progo tersebut sebenarnya merupakan cerita yang diangkat

dari kisah pewayangan Jawa yaitu, epos Ramayana. Di depan mulut Goa Kiskendo Kulon Progo, terdapat dua relief yang diukir untuk wisatawan agar dapat memahami alur cerita “Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo” yang dihubungkan dengan epos Ramayana (<https://girimulyo.kulonprogokab.go.id>, diakses 30 November 2021).

6. Tinjauan Semi *Flat Design*

Semi *flat design* merupakan gaya visual *flat design* yang dikembangkan dengan menambahkan sedikit komposisi pada objek-objeknya untuk menghindari objek sederhana yang seakan-akan terlihat sama, namun prinsipnya tetap menekankan karakteristik dari *flat design* yaitu minimalis. Penambahan komposisi tersebut dapat berupa penggunaan warna gradasi, tekstur, ataupun penggunaan bayangan. Semi *flat design* juga disebut dengan *flat design 2.0* (<https://www.designbuckle.com>, par 2. Diakses 30 November 2021).

7. Konsep Kreatif

a. Tujuan Kreatif

Artbook mobile game “Kiskendo: Legend Fighting” dirancang untuk menyampaikan ide secara visual mengenai konsep *battle royale game* berbasis *fighting* yang mengangkat cerita rakyat “Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo” sebagai temanya. *Artbook* tersebut berisikan materi-materi visual yang berupa desain karakter, desain *battlefield map*, *equipments* (perlengkapan seperti, *item* maupun senjata), dan beberapa ilustrasi *gameplay* untuk menjelaskan bagaimana *mobile game “Kiskendo: Legend Fighting”* tersebut dimainkan. Materi visual yang dirancang dikemas menggunakan gaya visual semi *flat design*, untuk menghindari persepsi kuno mengenai cerita rakyat melalui sebuah tampilan visual yang memiliki karakteristik cepat, modern, efektif, dan *joyfull*.

b. Target Audiens

1) Target Primer

Target utama dari perancangan ini adalah *game developer* di Indonesia yang berfokus pada pengembangan *mobile game*, khususnya untuk *platform* smartphone. Selain itu, tertarik untuk mengembangkan

dan memproduksi *battle royale game* berbasis *fighting* dengan tema cerita mitos, legenda, ataupun dongeng yang berasal dari Indonesia.

2) Target Sekunder

a) Demografis

Target sekunder dari perancangan ini adalah generasi muda yang berusia 16-30 tahun, baik laki-laki maupun perempuan.

b) Geografis

Perancangan ini ditujukan kepada generasi muda yang tinggal di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, dan juga tidak menutup kemungkinan untuk kalangan yang berada di kota-kota besar Indonesia.

c) Psikografis

Target audiens menurut kondisi psikografis adalah generasi muda yang menyukai hal-hal minimalis, efisien, cepat, modern, dan juga tertarik dengan persaingan, pertarungan, serta fantasi.

d) Behavior

Generasi muda yang cenderung menyisakan waktu luang untuk mencari kesenangan dengan cara bermain *mobile game* pada *platform* smartphone, khususnya penggemar genre *fighting* ataupun genre *battle royale*.

8. Konsep Media

a. Media Utama

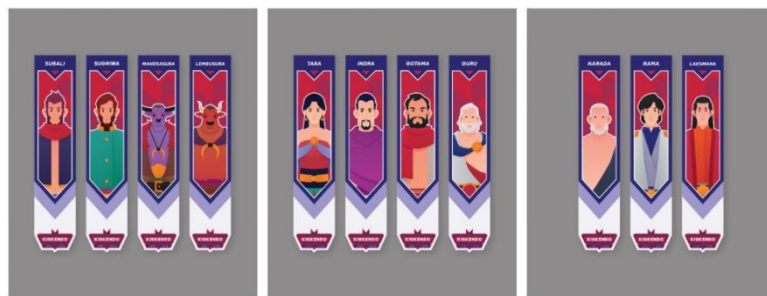
Artbook merupakan media utama dalam perancangan ini. *Artbook* berfungsi untuk mengemas *concept art* yang telah dihasilkan sehingga dapat disajikan secara terorganisir kepada target audiens. Dengan adanya *artbook* dalam bentuk buku fisik, cerita rakyat yang diangkat dapat diperkenalkan secara terpisah tanpa memainkan *game* akhirnya. *Artbook* akan menjadi media eksklusif yang bisa menjangkau generasi muda pada saat ini, dimana sisi keunikan yang terdapat pada isi, tata letak (*layout*), teknik ilustrasi, hingga material yang digunakan berbeda dengan buku pada umumnya.



b. Media Pendukung

1) Pembatas Buku

Pembatas buku dirancang sebagai media pendukung untuk melengkapi media utama yang berfungsi sebagai penanda halaman. Pembatas buku akan sangat berguna mengingat *artbook* yang dirancang nantinya menjadi dasar acuan selama proses pembuatan *mobile game* setelah berhasil melalui tahap *pitching*.



2) Totebag

Totebag berupa tas jinjing dirancang sebagai media promosi yang dapat digunakan untuk membawa *artbook*. *Totebag* ini akan berguna untuk menjaga *artbook* agar tetap dalam kondisi yang aman dan tidak cepat rusak.



3) T-Shirt

T-shirt dipilih sebagai media pendukung karena dirasa efektif untuk mempromosikan suatu produk. *T-shirt* merupakan salah satu kebutuhan primer yang telah berkembang menjadi tren *fashion*, penggunaannya pada berbagai macam aktivitas sehari-hari dapat dimanfaatkan sebagai billboard mini (*human billboard*).



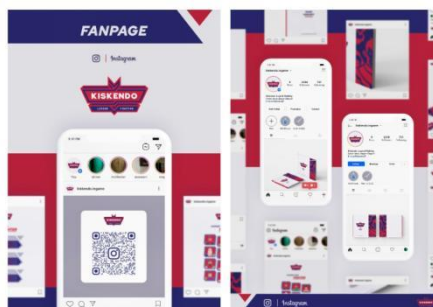
4) Poster *Launching*

Poster *launching* dirancang sebagai media publikasi untuk memberikan informasi mengenai kapan *artbook mobile game* “Kiskendo: *Legend Fighting*” akan diluncurkan. Melalui poster *launching*, target audiens dapat memperoleh pengalaman pertama mengenai produk yang dipromosikan.



5) *Fanpage* Media Sosial

Fanpage media sosial dipilih sebagai media pendukung karena dapat menjangkau banyak orang dari berbagai daerah hingga pengguna internet di seluruh dunia. Media sosial sangat dekat dengan kehidupan masyarakat modern, kegiatan promosi melalui media sosial dapat dilakukan dengan cara yang lebih mudah dan cepat. Dalam perancangan ini, media sosial yang akan digunakan adalah Instagram.



C. KESIMPULAN

Dalam perancangan ini, 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*”.

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://ceritarkyatnusantara.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.