

**PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME* SIMULASI
MEMASAK JAJANAN TRADISIONAL KOTA
BANDUNG**



Oleh

**RAY ALLEN SEBASTIAN
FADLURRAHMAN SATRIAWAN**

NIM : 1812491024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME* SIMULASI
MEMASAK JAJANAN TRADISIONAL KOTA
BANDUNG**



Oleh

**RAY ALLEN SEBASTIAN
FADLURRAHMAN SATRIAWAN**

NIM : 1812491024

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai Salah Satu
Syarat untuk Memperoleh Gelar S1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2025

Tugas Akhir Karya Desain berjudul **PERANCANGAN CONCEPT ART GAME SIMULASI MEMASAK JAJANAN TRADISIONAL KOTA BANDUNG** diajukan oleh Ray Allen Sebastian Fadlurrahman Satriawan, 1812491024, Program Studi SI Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP 19821113 201404 1 001/NIDN 0013118201

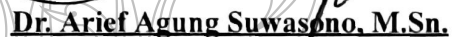
Pembimbing II



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 19900215 201903 2 018/NIDN 0015029006

Cognate

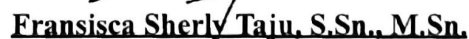


Dr. Arief Agung Suwasono, M.Sn.

NIP 19671116 199303 1 001/NIDN 0016116701

Koordinator Program Studi

Desain Komunikasi Visual



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 19900215 201903 2 018/NIDN 0015029006

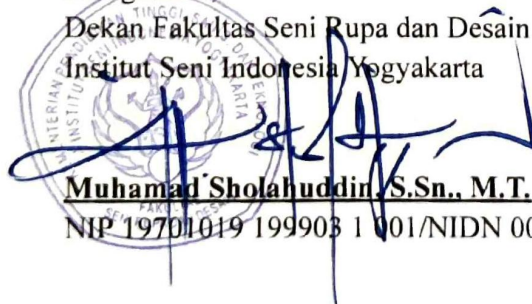
Ketua Jurusan Desain



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

“Karya yang bagus adalah karya yang selesai”

~Muhammad Ikhsan Al-Khalili, Forte Comic~



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ray Allen Sebastian Fadlurrahman Satriawan

NIM : 1812491024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya BuDesain berjudul **PERANCANGAN CONCEPT ART GAME SIMULASI MEMASAK JAJANAN TRADISIONAL KOTA BANDUNG** yang dibuat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan sebuah karya asli berdasarkan hasil pengamatan, penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dalam bentuk naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum di dalam laporan Tugas Akhir ini. Apabila dalam laporan ini terdapat karya yang dibuat oleh orang lain, maka penulis akan menuliskan sumber karya secara jelas.

Apabila di kemudian hari ditemukan penyimpangan atau ketidakbenaran di dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia untuk menerima sanksi akademik yang berlaku.

Yogyakarta, 8 Januari 2025

Pembuat pernyataan,

Ray Allen Sebastian Fadlurrahman
Satriawan

NIM 1812491024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ray Allen Sebastian Fadlurrahman Satriawan

NIM : 1812491024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Karya Desain yang berjudul **PERANCANGAN CONCEPT ART GAME SIMULASI MEMASAK JAJANAN TRADISIONAL KOTA BANDUNG**. Dengan demikian penulis memberikan hak untuk menyimpan, mengalih bentuk, dan mengelola, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin terlebih dahulu kepada penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 8 Januari 2025

Pembuat pernyataan,

Ray Allen Sebastian Fadlurrahman
Satriawan

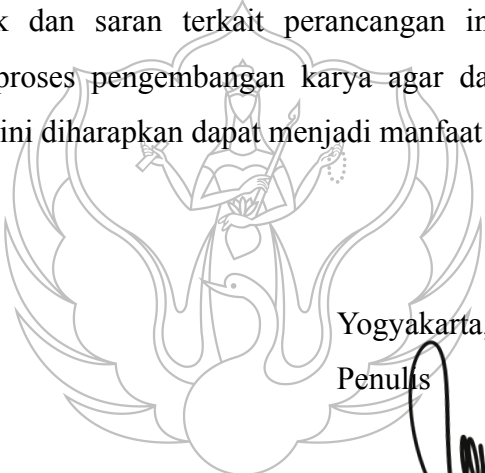
NIM 1812491024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugerahkan segala rahmat dan karunianya sehingga Laporan Tugas Akhir Perancangan *Concept Art* Game Simulasi Memasak Jajanan Tradisional Kota Bandung dapat diselesaikan mengikuti segala ketentuan yang berlaku dan tanpa kekurangan.

Laporan ini mengangkat topik pengenalan jajanan tradisional Kota Bandung yang kemudian disampaikan dalam bentuk game simulasi untuk mengenalkan bukan hanya sebatas bentuk jajanan tapi juga bahan-bahan dan cara pembuatannya.

Demi menyempurnakan keseluruhan laporan ini, penulis berharap diberikannya kritik dan saran terkait perancangan ini yang kemudian akan digunakan dalam proses pengembangan karya agar dapat menjadi lebih baik. Terlebih lagi karya ini diharapkan dapat menjadi manfaat bagi para pembaca.



Yogyakarta, 8 Januari 2025

Penulis



Ray Allen Sebastian Fadlurrahman
Satriawan

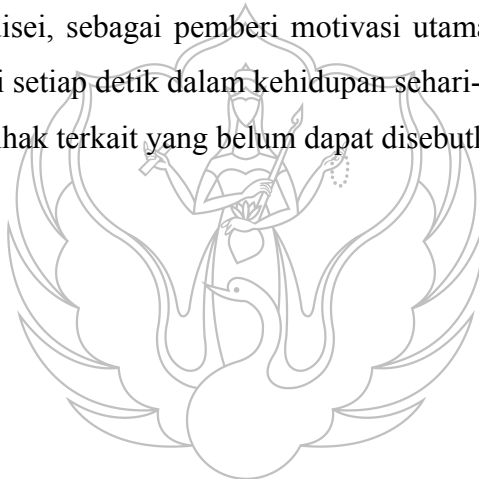
NIM 181249102

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas segala bentuk bantuan, doa, dan dukungan lainnya yang telah diterima sepanjang masa pembuatan laporan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam pembuatan laporan ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT. atas restu yang diberikan olehNya sehingga tugas ini bisa selesai.
2. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
3. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T.
4. Ketua Jurusan Desain, Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
5. Koordinator Program Studi sekaligus Dosen Pembimbing II, Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. atas bimbingan dan bantuannya sepanjang proses pengerjaan laporan tugas akhir ini.
6. Dosen Wali Edi Jatmiko S.Sn., M.Sn.
7. Dosen Pembimbing I, Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. atas segala dukungan, bimbingan, dan bantuan selama pengerjaan laporan tugas akhir ini.
8. Dosen Penguji Ahli, Dr. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn. atas kesediaannya sebagai penguji dalam menyempurnakan laporan ini.
9. Seluruh Dosen dan staf pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan selama penulis berkuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh anggota keluarga, Ayah, Ibu, Kakak, Kakak Ipar, serta anggota dari keluarga besar lainnya yang memberikan dukungan sebesar-besarnya selama penulis merintis di kota yang jauh.
11. Raihan Al-Farabi Z sebagai penyelamat dan cahaya dikala gelap sepanjang proses pengerjaan karya dan pengetikan tugas ini.
12. Teman seperjuangan Tugas akhir, Maman, Dapit, Stepan, Rama, Gozi yang memberikan keringanan batin karena mengingatkan bahwa perjuangan ini tentu tidak dilalui sendirian.
13. Teman-teman alumni, Roland, Ihsan, Bimsa, yang menyempatkan untuk bersilaturahmi selama proses pengerjaan tugas ini.

14. Ketua Geng Kanehitsuyogumi, Nouzhan Kharim sebagai alumni yang tetap bersedia mengayomi kaki tangannya untuk lulus dan bersedia dititipkan akun game untuk diurus.
15. Teman-teman lintas jurusan, Aldy, Nando, Pras, Kepin, Gepin, Manyu, Iqtifa, Dyah, Dinda, Atina, Bella, Repan.
16. Teman-teman penghuni Ahegao, Indra, Hilman, Arkan, Bern, Mar, Dyo, dan Brian sebagai teman berbincang lintas hari.
17. Kakak-kakak senior, Alili, Alghi, Wawan, Hasbi, Reza, dan lainnya.
18. Mas Ghyvari, sebagai teman, kakak tingkat, bos, rekan, serta salah-satu pemberi support terbesar sejak dahulu kala.
19. Debian, sebagai teman baik sedari dulu, rekan diskusi hobi yang bejibun, serta salah-satu pemberi mental dan morale support terbaik.
20. Hoshimachi Suisei, sebagai pemberi motivasi utama pada penulis serta yang telah menemani setiap detik dalam kehidupan sehari-hari.
21. Serta seluruh pihak terkait yang belum dapat disebutkan satu persatu



ABSTRAK

PERANCANGAN CONCEPT ART GAME SIMULASI MEMASAK JAJANAN TRADISIONAL KOTA BANDUNG

Oleh : Ray Allen Sebastian Fadlurrahman Satriawan
NIM : 1812491024

Jajanan Tradisional kota Bandung kurang dikenali oleh masyarakat Indonesia meskipun memiliki reputasi tinggi sebagai peringkat ke-5 dalam Kota Kuliner Terbaik di Asia. Meski begitu, ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap budaya ini terpantau cukup tinggi, dan budaya ini memiliki potensi untuk dapat dikenal lebih banyak orang lagi. *Game* yang merupakan salah-satu media yang terbukti memiliki potensi tinggi sebagai sarana edukasi dapat digunakan untuk mengenalkan budaya jajanan tradisional Bandung ini. Perancangan ini menggunakan metode observasi dan survei sebagai langkah pengumpulan data serta menggunakan metode 5W1H sebagai metode analisis data. Observasi digunakan untuk mengumpulkan segala macam referensi tertulis dan visual terkait media *game* dan jajanan Bandung yang akan diangkat ke dalamnya, serta survei dilakukan untuk mengumpulkan data pemain *game* simulasi sebagai basis data untuk perancangan konsep *game* yang dituju. Perancangan ini menghasilkan karya *Concept Art Book* untuk *game* berjudul “Nyari Jajan: Petualangan Cita Rasa” yang berisikan konsep dan prototipe *game* simulasi memasak dengan tema utama jajanan tradisional Bandung. Konsep *game* yang dirancang dalam *Art Book* ini diharapkan dapat berpotensi menjadi sarana pengenalan dan edukasi budaya jajanan tradisional kota Bandung yang dikemas dengan media yang interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci : Game, Simulasi, Jajanan, Tradisional

ABSTRACT

DESIGNING CONCEPT ART FOR A SIMULATION GAME OF TRADITIONAL SNACKS FROM BANDUNG CITY

By : Ray Allen Sebastian Fadlurrahman Satriawan
Student IDN : 1812491024

Traditional snacks from the city of Bandung are less recognized by the Indonesian public, despite having a high reputation, ranking 5th in the Best Culinary Cities in Asia. However, the interest of the Indonesian public in this culture is relatively high, and this culture has the potential to be known by more people. Games, which are one of the media that has been proven to have high potential as an educational tool, can be used to introduce the traditional snack culture of Bandung. This work uses observation and survey methods as data collection steps and the 5W1H method as the data analysis method. Observation is used to gather all kinds of written and visual references related to game media and Bandung snacks that will be incorporated into it, while surveys are conducted to collect data from simulation game players as a data foundation for designing the game concept. This design results in a Concept Art Book for a game titled "Nyari Jajan: Petualangan Cita Rasa," which contains the concept and prototype of a cooking simulation game with the main theme of traditional Bandung snacks. The game concept designed in this Art Book is expected to have the potential to serve as a medium for introducing and educating the culture of traditional snacks from Bandung, packaged in an interactive and enjoyable way.

Keywords: Game, Simulation, Snacks, Traditional

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat perancangan.....	3
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan.....	4
H. Skematika Perancangan.....	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	7
A. Tinjauan Game Simulasi.....	7
B. Tinjauan Jajanan Tradisional.....	12
C. Tinjauan Concept Art.....	25
D. Tinjauan Referensi Game.....	29
E. Data Kuesioner.....	32
F. Analisis Data.....	37
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	40
A. Tujuan Kreatif.....	40
B. Strategi Kreatif.....	40
C. Program Kreatif.....	46
BAB IV VISUALISASI KARYA.....	95
A. Pengembangan Visual.....	95
B. Bentuk Visual.....	102
C. Final Desain.....	126
BAB V PENUTUP.....	168
A. Kesimpulan.....	168
B. Saran.....	169
DAFTAR PUSTAKA.....	171
LAMPIRAN.....	175

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skematika Perancangan	6
Gambar 2. 1 Informasi Game Harvest Moon : Back To Nature	9
Gambar 2. 2 Informasi Game Stardew Valley	9
Gambar 2. 3 Informasi Game Cooking Mama: Let's Cook	10
Gambar 2. 4 Logo Seri Game The Sims	11
Gambar 2. 5 Surabi Bandung	13
Gambar 2. 6 Peuyeum	14
Gambar 2. 7 Kue Bandros	15
Gambar 2. 8 Es Lilin Kacang Hijau	16
Gambar 2. 9 Cilok	17
Gambar 2. 10 Cireng	19
Gambar 2. 11 Cimol	20
Gambar 2. 12 Batagor	21
Gambar 2. 13 Comro	23
Gambar 2. 14 Sampul dan konten Art Book Granblue Fantasy	27
Gambar 2. 15 Sampul dan konten Art Book Princess Connect Re:Dive	27
Gambar 2. 16 Sampul dan konten Art Book Atelier Ryza : Ever Darkness & Secret Hideout	28
Gambar 2. 17 Sampul dan konten Art Book Blue Archive	29
Gambar 2. 18 Simulasi memasak Cooking Mama Let's Cook!	30
Gambar 2. 19 Pertengahan Stage Overcooked	30
Gambar 2. 20 Kebun Stardew Valley	31
Gambar 2. 21 Kebun Harvest Moon: Back to Nature	32
Gambar 2. 22 Overworld Pokemon Ruby	32
Gambar 3. 1 Tampilan Game simulasi Harvest Moon	43
Gambar 3. 2 Tampilan Game simulasi Cooking Mama	44
Gambar 3. 3 Tampilan Game Pokemon Omega Ruby	44

Gambar 3. 4 Referensi Karakter Ujang	50
Gambar 3. 5 Referensi Karakter Eneng	50
Gambar 3. 6 Referensi Karakter Bapak	51
Gambar 3. 7 Referensi Karakter Ibu	52
Gambar 3. 8 Referensi Karakter Raja	52
Gambar 3. 9 Karakter Bandros	53
Gambar 3. 10 Karakter Serabi	54
Gambar 3. 11 Karakter Cilok	54
Gambar 3. 12 Karakter Cireng	55
Gambar 3. 13 Karakter Cimol	55
Gambar 3. 14 Karakter Batagor	56
Gambar 3. 15 Karakter Comro	56
Gambar 3. 16 Karakter Peuyeum	57
Gambar 3. 17 Karakter Es Lilin	57
Gambar 3. 18 Referensi Tas	58
Gambar 3. 19 Referensi Telepon	58
Gambar 3. 20 Referensi Lentera	59
Gambar 3. 21 Referensi Korek Api	59
Gambar 3. 22 Referensi Sarung Tangan	60
Gambar 3. 23 Referensi Sekop	60
Gambar 3. 24 Referensi Penyiram Tanaman	61
Gambar 3. 25 Referensi Panci	61
Gambar 3. 26 Referensi Cast Iron Pan	62
Gambar 3. 27 Referensi Sendok	62
Gambar 3. 28 Referensi Pisau	63
Gambar 3. 29 Referensi Centong	63
Gambar 3. 30 Referensi Mangkuk	63
Gambar 3. 31 Referensi Gelas Ukur	64

Gambar 3. 32 Referensi Toples	64
Gambar 3. 33 Referensi Talenan	65
Gambar 3. 34 Background Gedung Sate	65
Gambar 3. 35 Background Kebun Teh	66
Gambar 3. 36 Background Kota Tua	66
Gambar 3. 37 Background Gunung Parahu	66
Gambar 3. 38 Background Lumbung	67
Gambar 3. 39 Background Gedung Sate (Istana)	67
Gambar 3. 40 Background Kuil Segel	68
Gambar 3. 41 Referensi Merchandise	94
Gambar 4. 1 Sketsa Ujang dan Eneng	95
Gambar 4. 2 Sketsa Karakter Ayah dan Ibu	96
Gambar 4. 3 Desain Karakter Cecep, Cahyo, Putri, dan Suparman	97
Gambar 4. 4 Desain Karakter Makanan	98
Gambar 4. 5 Sketsa Kuil Segel	98
Gambar 4. 6 Sketsa Gedung Sate	99
Gambar 4. 7 Sketsa Rumah Ujang dan Eneng	99
Gambar 4. 8 Sketsa Peta	100
Gambar 4. 9 Sketsa Meja dan Talenan	100
Gambar 4. 10 Sketsa Ilustrasi Pertarungan	100
Gambar 4. 11 Sketsa Ilustrasi Berkemah	101
Gambar 4. 12 Sketsa Ilustrasi Memasak	101
Gambar 4. 13 Sketsa Tampilan Permainan	101
Gambar 4. 14 Desain Akhir Eneng	102
Gambar 4. 15 Desain Akhir Ujang	102
Gambar 4. 16 Desain Akhir Ayah	102
Gambar 4. 17 Desain Akhir Emak	103
Gambar 4. 18 Desain Akhir Raja Hideung	103
Gambar 4. 19 Desain Akhir Bagus	103
Gambar 4. 20 Desain Akhir Cahyo	104
Gambar 4. 21 Desain Akhir Cecep	104
Gambar 4. 22 Desain Akhir Kang Teh	104

Gambar 4. 23 Desain Akhir Putri	105
Gambar 4. 24 Desain Akhir Prajurit	105
Gambar 4. 25 Desain Akhir Suparman	105
Gambar 4. 26 Desain Akhir Bandros	106
Gambar 4. 27 Desain Akhir Batagor	106
Gambar 4. 28 Desain Akhir Cilok	106
Gambar 4. 29 Desain Akhir Cimol	107
Gambar 4. 30 Desain Akhir Cireng	107
Gambar 4. 31 Desain Akhir Comro	107
Gambar 4. 32 Desain Akhir Es Lilin	108
Gambar 4. 33 Desain Akhir Peuyeum	108
Gambar 4. 34 Desain Akhir Serabi	108
Gambar 4. 35 Desain Akhir Hotdoggo	109
Gambar 4. 36 Desain Akhir Nuggers	109
Gambar 4. 36 Desain Akhir Borgar	109
Gambar 4. 38 Ilustrasi Bandar Indung	110
Gambar 4. 39 Ilustrasi Gunung Parahu	110
Gambar 4. 40 Ilustrasi Hutan Lumbung	110
Gambar 4. 41 Ilustrasi Kebun Teh	111
Gambar 4. 42 Ilustrasi Kota Tua	111
Gambar 4. 43 Ilustrasi Kuil Segel	111
Gambar 4. 44 Desain Gedung Sate	112
Gambar 4. 45 Desain Pemukiman Lumbung	112
Gambar 4. 46 Desain Rumah Keluarga Ujang	112
Gambar 4. 47 Peta Bandar Indung	113
Gambar 4. 48 Peta Kampung Ujang	113
Gambar 4. 49 Peta Gedung Sate	114
Gambar 4. 50 Peta Kuil Segel	114
Gambar 4. 51 Tas Ujang	114
Gambar 4. 52 Tas Eneng	115
Gambar 4. 53 Lentera	115
Gambar 4. 54 Ponsel	115

Gambar 4. 55 Korek Api	116
Gambar 4. 56 Sarung Tangan	116
Gambar 4. 57 Sekop Tanaman	116
Gambar 4. 58 Panci	117
Gambar 4. 59 Cast Iron Pan	117
Gambar 4. 60 Penyiram Tanaman	117
Gambar 4. 61 Pisau	118
Gambar 4. 62 Centong	118
Gambar 4. 63 Sendok Kayu	118
Gambar 4. 64 Toples Kaca	119
Gambar 4. 65 Mangkuk Kayu	119
Gambar 4. 66 Gelas Takar	119
Gambar 4. 67 Talenan	120
Gambar 4. 68 Meja Lipat	120
Gambar 4. 69 Ilustrasi Berkemah	120
Gambar 4. 70 Ilustrasi Memasak Bersama	121
Gambar 4. 71 Ilustrasi Pertarungan Terakhir	121
Gambar 4. 72 Tampilan Mode Memasak	122
Gambar 4. 73 Tampilan Mode Bertarung	122
Gambar 4. 74 Tampilan Mode Eksplorasi	123
Gambar 4. 75 Tampilan Mode Cerita	123
Gambar 4. 76 Tampilan Menu Utama	124
Gambar 4. 77 Tampilan Menu Karakter	124
Gambar 4. 78 Tampilan Menu Makanan	125
Gambar 4. 79 Logo Game Nyari Jajan	125
Gambar 4. 80 Media Utama	126
Gambar 4. 81 Media Pendukung	165

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bandung merupakan salah-satu kota yang berhasil menjadi bagian dari daftar Kota Kuliner Terbaik di Asia. Dalam penghargaan Taste Atlas Awards tahun 2021, Kota Bandung mendapatkan poin penilaian 4.39 untuk makanan tradisional yang dimilikinya. Poin ini menempatkan Bandung pada posisi ke-5 dalam peringkat kuliner terbaik di Asia. (Detik.com, 2022)

Namun meski Bandung meraih pencapaian tersebut, masyarakat Indonesia hanya mengenal sedikit tentang jajanan tradisional milik Bandung, dan yang memang mengenali pun belum tentu memahami bagaimana makanan tersebut dibuat. Berdasarkan survei yang dibuat oleh penulis dari tanggal 12 Maret 2023, 39.1% Responden mengaku hanya mengenali sedikit tentang jajanan tradisional Bandung, diikuti oleh 11.6% responden menjawab tidak mengenali dan 49.3% responden menjawab kenal. Ditambah lagi dari survei yang sama menyatakan bahwa 58% Responden hanya mengetahui sedikit tentang komposisi dan cara pembuatan jajanan tradisional kota Bandung, dilanjut dengan 21.7% Responden menjawab tidak tahu dan 20.3% Responden menjawab tahu.

Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk mempelajari bagaimana membuat jajanan tradisional Bandung adalah dengan mempelajarinya lewat buku resep masak. Namun sayangnya, berdasarkan data yang dimiliki oleh UNESCO, Indonesia menempati peringkat 60 dari 61 Negara dalam minat membaca (Viva.co.id, 2022). Oleh karena itu dibutuhkan media lain yang lebih efektif untuk masyarakat Indonesia dalam hal mempelajari bagaimana cara membuat jajanan tradisional Bandung.

Salah satu media yang dapat digunakan sebagai sarana edukasi jajanan tradisional kota Bandung adalah *game*. Dalam penelitian yang dilakukan di jurnal *Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History* (Ziwaraga dkk, 2017) menyatakan bahwa *game* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif bagi murid. Hal ini dikarenakan murid dapat mempelajari hal baru selama mereka memiliki motivasi, dan

game merupakan salah-satu media yang dapat mendorong motivasi tersebut melalui pengalaman yang menyenangkan. Ditambah juga dari survei yang dilakukan oleh penulis terkait efektifitas *game* sebagai media edukasi, didapatkan jawaban dari responden yang menyatakan bahwa media *game* dapat menjadi sarana hiburan yang edukatif dan menarik perhatian masyarakat untuk mempelajari sesuatu dengan cara yang menyenangkan. Game juga merupakan media yang lebih interaktif dibandingkan sekadar membaca, oleh karena itu pembelajaran yang diterima melalui media *game* akan lebih bermakna, sehingga informasi yang didapatkan dapat bertahan lebih lama di dalam kepala pemain.

Didapat dari survei yang sama, 56.5% responden menjawab tertarik kepada *game* dengan *genre* simulasi, dan 60.9% responden menjawab tertarik untuk memainkan *game* simulasi memasak bertemakan jajanan tradisional kota Bandung jika ada, dengan jumlah terbanyak dari yang menjawab tertarik merupakan responden dengan jarak umur antara 13 hingga 25 tahun.

Menurut jurnal berjudul *Creating Effective Learning Environments and Learning Organizations Through Gaming Simulation Design* (Willy C. Kriz, 2003), *Game* Simulasi merepresentasikan model dinamik dari situasi nyata dan membantu meniru proses, koneksi, dan struktur, dari sistem spesifik yang sudah ada. Selain mencerminkan sistem dari kehidupan nyata, *game* simulasi juga menggabungkan pemain yang mengambil peran tertentu.

Berdasarkan hal di atas dibuatlah upaya perancangan yang bertujuan untuk menciptakan *Concept Art* mengenai *game* bertemakan Jajanan Tradisional Kota Bandung.

Concept Art dipilih karena posisinya sebagai basis dari berbagai adaptasi media lainnya. Suwasono dalam bukunya yang berjudul *Buku Konsep Seni dalam Film Animasi* mengatakan: “Tujuan utama dari konsep seni adalah untuk menyampaikan representasi visual dari sebuah desain, gagasan, dan atau suasana hati untuk digunakan dalam film, video game, animasi, atau buku komik sebelum dimasukkan ke dalam produk akhir”.

Oleh karena itu media *Concept Art* akan menjadi pilihan yang baik dikarenakan luasnya cakupan yang dapat dijangkau setelah media ini dibuat. Perancangan *Concept Art game* bertema Jajanan Tradisional Kota Bandung diharapkan dapat menjadi basis produksi *game* yang akan menjadi sarana pembelajaran generasi muda Indonesia dalam mengenali budaya kuliner jajanan tradisional Kota Bandung.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini berupa pelaksanaan survei serta observasi. Survei akan mencakup pertanyaan terkait *game* dan jajanan tradisional kota Bandung dan akan ditujukan pada responden dari generasi milenial dan generasi. Metode observasi akan digunakan kepada buku resep memasak jajanan tradisional serta media *Concept Art* dari *game* yang sudah ada sebagai basis referensi untuk pembuatan media *Concept Art* yang ingin dirancang. Serta metode analisis data yang akan digunakan berupa rumus $5W + 1H$ demi membantu pengolahan data yang akan digunakan untuk perancangan *Concept Art Game* bertemakan Jajanan Tradisional Kota Bandung.

B. Rumusan Masalah

“Bagaimanakah perancangan *Concept Art* sebagai basis dalam pembuatan Game bertema Jajanan Tradisional Kota Bandung yang dapat mengenalkan dan mengedukasi generasi muda terhadap budaya tersebut?”

C. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan konsep *game* bertemakan jajanan tradisional kota Bandung yang dituangkan menjadi prototipe dan *artbook*.

D. Batasan Masalah

1. Perancangan ini hanya meliputi jajanan tradisional kota Bandung dan tidak mengangkat jenis makanan tradisional Indonesia lainnya.
2. Perancangan ini hanya berfokus pada pembuatan *Concept Art* untuk *game* bertemakan jajanan tradisional kota Bandung.

E. Manfaat perancangan

Hasil dari perancangan media ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada beberapa pihak antara lain :

1. Manfaat bagi mahasiswa

Perancangan ini diharapkan dapat memberi referensi kepada mahasiswa selanjutnya yang ingin merancang media yang serupa.

2. Manfaat bagi generasi muda

Perancangan ini diharapkan dapat memberi wawasan kepada generasi muda perihal jajanan tradisional kota Bandung dan meningkatkan apresiasi mereka terhadap hal tersebut.

3. Manfaat bagi pedagang jajanan tradisional kota Bandung

Perancangan ini diharapkan dapat membantu para pedagang jajanan tradisional kota Bandung dengan meningkatkan peminat muda terhadap dagangan yang mereka jual.

F. Definisi Operasional

1. *Game*

Game atau dapat diartikan sebagai Permainan merupakan aktivitas dengan tujuan bersenang-senang yang dapat dilakukan sendirian maupun bersamaan dengan orang lain.

2. Simulasi

Simulasi merupakan upaya meragakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang menggunakan model dari keadaan yang sesungguhnya sebagai dasar.

3. Jajanan Tradisional

Jajanan Tradisional adalah kudapan yang dijual di pasar sebagai pelengkap sesaji yang diwariskan secara turun-temurun.

4. *Concept Art*

Concept Art adalah suatu bentuk ilustrasi yang berfungsi sebagai media penyampaian ide pada tahap pra-produksi dari berbagai media seperti film, animasi, komik, *game*, dan lain-lain sebelum masuk ke dalam tahap produksi.

G. Metode Perancangan

1. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam perancangan ini akan terbagi menjadi dua, yaitu data visual dan data verbal. Data visual kaitannya dengan bagaimana hasil akhir dari karya yang akan dibuat yang

mengambil data dari berbagai referensi konten *game* yang ada di internet dan media sosial. Kemudian data verbal akan berupa hasil wawancara dan survey untuk mengetahui materi konten seperti apa yang harus dibuat agar dapat menarik audiens.

Data dari perancangan ini akan dikumpulkan menggunakan dua metode yaitu observasi dan survei. Data yang dikumpulkan juga akan terbagi menjadi dua, yaitu data visual dan data verbal.

a. Observasi

Metode Observasi akan digunakan sebagai pengumpulan data visual yang berkaitan dengan visualisasi akhir konten yang akan dibuat. Beberapa sumber data yang akan digunakan sebagai referensi adalah buku-buku resep memasak jajanan tradisional, buku-buku *Concept Art* dari *game* yang sudah ada, serta berbagai foto-foto lokasi yang relevan.

b. Survei

Metode Survei akan digunakan sebagai pengumpulan data verbal yang berkaitan dengan bagaimana basis dari media yang akan dirancang. Survei ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data selera target audiens seputar media *game*, seperti tema, gaya visual, dan pemilihan warna yang relevan.

2. Analisis Data

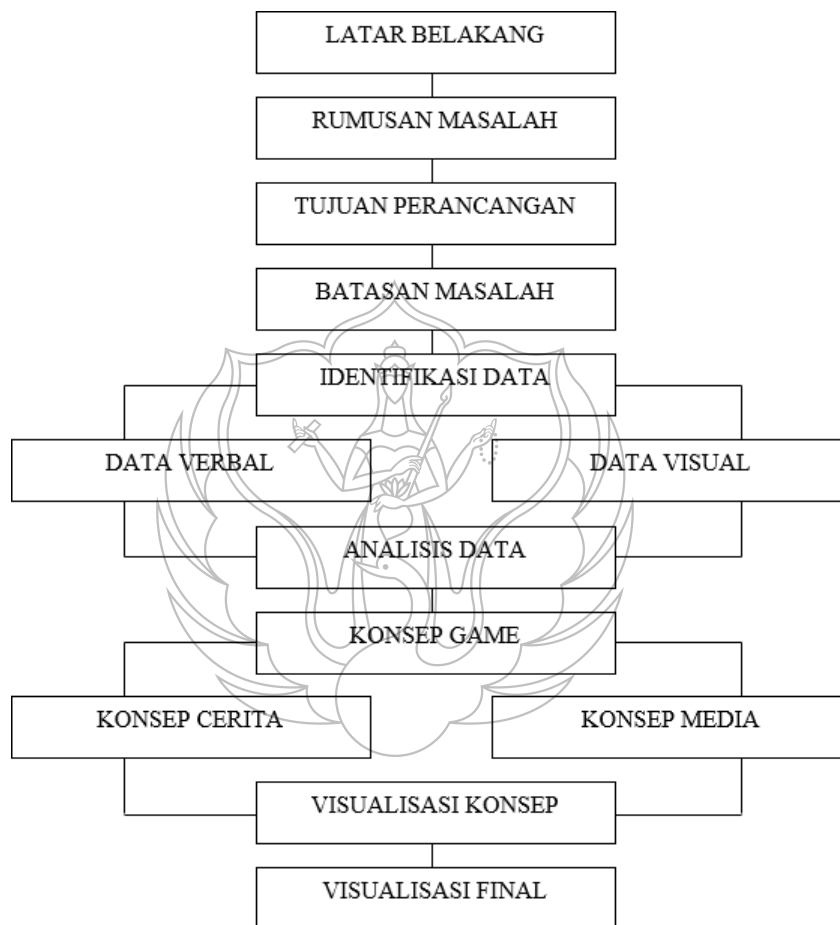
Analisis 5W + 1H merupakan metode analisis yang digunakan demi membantu mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara lebih mendalam dengan memfokuskan pada Enam aspek utama. Metode ini digunakan sebagai sarana identifikasi data yang dibutuhkan untuk kelancaran perancangan *Concept Art Game* yang menarik dan edukatif.

Aspek-aspek 5W + 1H ini dapat membantu menentukan pembangunan latar dan cerita yang akan ada di dalam konsep *game* yang dituju serta memudahkan proses perancangan media *Concept Art* yang diinginkan.

3. Visualisasi Akhir

Hasil akhir dari perancangan ini akan dibuat berdasarkan data-data yang sudah dikumpulkan dan metode yang sudah didapatkan untuk merancang *Concept Art game* yang dituju.

H. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 Skematika Perancangan