

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* GIM SEBAGAI
SARANA EDUKASI PENTINGNYA
INKLUSIVITAS DI RUANG PUBLIK**



PERANCANGAN

OLEH

ALYSSA FATIMA ZAHRA

NIM: 2112805024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* GIM SEBAGAI
SARANA EDUKASI PENTINGNYA
INKLUSIVITAS DI RUANG PUBLIK**



PERANCANGAN

OLEH

ALYSSA FATIMA ZAHRA


NIM: 2112805024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2026

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

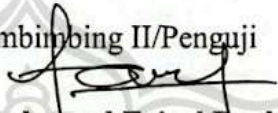
PERANCANGAN *CONCEPT ART* GIM SEBAGAI SARANA EDUKASI PENTINGNYA INKLUSIVITAS DI RUANG PUBLIK yang diajukan oleh Alyssa Fatima Zahra, NIM 2112805024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 18 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji


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


NIP 198211132014041001/NIDN 0013118201

Pembimbing II/Penguji


Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.

NIP 197802212005011002/NIDN 0021027802

Cognate/Penguji Ahli


Terra Bajraghosa, M.Sn.

NIP 198104122006041004/NIDN 0012048103

Koordinator Program Studi


Fransisca Sherry Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/ NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain


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

NIP 197301292005011001/ NIDN 0029017304

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


Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001/ NIDN 0019107005


KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah S.W.T. yang atas rahmat dan karunia-Nya perancang dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Concept Art* Gim Sebagai Sarana Edukasi Pentingnya Inklusivitas di Ruang Publik” ini dengan sebaik-baiknya sebagai salah satu syarat kelulusan.

Perancangan ini berangkat dari isu inklusivitas terhadap kelompok marginal yang kian mendesak untuk diperhatikan lebih lanjut, serta bagaimana menyikapi hal tersebut dalam lingkup yang lebih luas dan umum.

Perancangan ini tentu masih memiliki banyak kekurangan, sehingga perancang memohon maaf atas segala kesalahan yang ada. Namun tentu saja, penulis tetap berharap perancangan ini dapat menjadi referensi yang berguna bagi penelitian dan perancangan selanjutnya.

Yogyakarta, 13 Januari 2026



Alyssa Fatima Zahra
NIM 2112805024

UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas Akhir ini tentu tidak bisa penulis selesaikan seorang diri. Oleh karena itu, penulis sangat berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam bentuk apa pun, langsung maupun tidak langsung, dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Tanpa seluruh dukungan tersebut, perancang tidak akan bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Secara khusus, ucapan ini perancang berikan pada:

1. Allah SWT. yang atas kehendak-Nya perancang dapat memulai dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Dr. Irwandi, M. Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Setya Budi Astanto, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Fransisca Sherly Taju, S. Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan arahan dan bimbingan serta mendorong perancang untuk bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T. selaku Dosen Pembimbing 2 yang memberikan banyak masukan dan saran baik dalam penulisan maupun perancangan karya.
8. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn., selaku *Cognate*/Penguji Ahli yang telah menguji Tugas Akhir ini dan memberikan kritik dan saran yang konstruktif dalam penulisan dan presentasi karya.
9. Ibu Alit Ayu Dewantari, M.Sn. selaku Dosen Wali/Pembimbing Akademik yang telah mendampingi perancang dalam urusan akademik selama masa perkuliahan hingga menuju sidang.
10. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Yogyakarta atas bantuan dan ilmu yang diberikan pada penulis selama menjalani perkuliahan.

11. Kedua orang tua, Bapak Abil Mansyur dan Ibu Yulita Triadiarti, yang telah dengan sabar mendukung dan menyemangati perancang baik secara moril maupun materil serta menjadi teman berdiskusi dan bercerita, terutama pada masa-masa perancangan Tugas Akhir ini.
12. Kedua adik perancang, Abrar dan Syaira, yang menjadi salah satu motivasi untuk memberikan hasil yang maksimal, serta menemani perancang saat beristirahat.
13. Mengdoang; Berlin, Nesha, Zalfa, Febi, dan Bia yang telah menemani perancang selama perkuliahan, memberikan motivasi untuk melanjutkan Tugas Akhir, dan membantu dalam masa-masa kritis pendaftaran sidang.
14. Teman-teman sebimbingan yang senantiasa mengingatkan jadwal konsultasi dan saling membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
15. Seluruh teman seangkatan di Mayura DKV 2021 yang sejak awal masa perkuliahan sudah banyak membantu dan menginspirasi perancang.
16. Teman-teman online perancang; Misa & Bulan selaku teman dekat yang banyak sekali mendengar, membantu, dan memberi saran sebagai tempat perancang berbagi pengalaman, server Discord PMOD yang menjadi salah satu *safe place* perancang, serta teman-teman di media sosial X dan Instagram yang menghibur dan menyemangati perancang.
17. Mas Karel Tuhehay selaku ketua program MHDIS dalam organisasi SATUNAMA yang bersedia diwawancarai untuk pengumpulan data.
18. Seluruh narasumber wawancara yang telah bersedia perancang tanya mengenai perihalnya dengan sarana umum dan difabel.
19. Developer game yang pernah perancang mainkan, terutama Natsume & Segawa, yang telah menjadi inspirasi besar perancang dalam pemilihan media dan visualisasinya.
20. Seluruh *music artist* yang telah menemani dan menghilangkan rasa penat penulis dengan lagu-lagunya yang penulis dengarkan selama merancang Tugas Akhir, serta *music video* dan *creative direction* dalam karyanya yang turut menjadi inspirasi karya perancang, terutama Chuu LOONA, Wonderlands x Showtime, Phantom Siita, dan SEVENTEEN.
21. Seluruh pihak yang berkontribusi langsung dan tidak langsung.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Alyssa Fatima Zahra
NIM : 2112805024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir Perancangan berjudul **PERANCANGAN *CONCEPT ART* GIM SEBAGAI SARANA EDUKASI PENTINGNYA INKLUSIVITAS DI RUANG PUBLIK** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran dan pengkayaan perancang sendiri dan belum pernah diajukan maupun dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali bagian-bagian yang sumber informasinya tercantum sebagai referensi dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Demikian pernyataan ini dibuat dengan kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 13 Januari 2026



METERAI
TEMPEL
964ANX246032666
Alyssa Fatima Zahra
NIM 2112805024


PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Melalui surat pernyataan ini, saya sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Alyssa Fatima Zahra
NIM : 2112805024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN *CONCEPT ART* GIM SEBAGAI SARANA EDUKASI PENTINGNYA INKLUSIVITAS DI RUANG PUBLIK** ini diberikan pada UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta untuk disimpan, dialihkan dalam bentuk lain, dikelola sebagai pangkalan data (*database*), disebarluaskan secara terbatas, dan dipublikasikan ke internet dan media lain untuk kepentingan akademik dan pengetahuan tanpa perlu meminta izin tambahan pada perancang. Demikian pernyataan ini dibuat dengan kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 13 Januari 2026


Alyssa Fatima Zahra
NIM 2112805024

ABSTRAK

Semua orang memiliki hak yang sama untuk dapat menggunakan dan menikmati ruang publik tanpa didiskriminasi. Namun pada kenyataannya, penyandang disabilitas cenderung kurang diperhatikan, terutama dalam pengadaan fasilitas umum prioritas. Salah satu masalah terbesar dalam pengadaan fasilitas umum tersebut adalah kurangnya pengetahuan masyarakat secara umum tentang apa tujuan dan makna dari tanda yang terdapat pada fasilitas umum prioritas, yang menyebabkan terjadinya ignoransi dan penyerobotan penggunaan yang tidak tepat sasaran. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan edukasi perihal pengenalan tanda dan hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan pada fasilitas umum prioritas melalui anak-anak untuk mencapai kehidupan bermasyarakat di masa depan yang lebih inklusif. Perancang menggunakan metode observasi lapangan dan wawancara untuk mengumpulkan data yang kemudian dianalisis dengan 5W+1H sebelum ditranslasi menjadi karya visual dalam bentuk *concept art* gim, yang dipilih karena merupakan salah satu media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hasil perancangan ini berupa gim *puzzle-adventure* RPG yang berfokus pada cerita, penyelesaian masalah dan pengumpulan informasi yang memiliki kebaruan berupa cerita yang berpusat pada tanda di fasilitas umum prioritas. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru perihal inklusivitas untuk masyarakat yang lebih baik.

Kata Kunci: Edukasi, Fasilitas Umum Prioritas, Tanda, Disabilitas, Inklusivitas

ABSTRACT

It is of everyone's right to be able to use and enjoy public spaces equally without having to be subjected to discriminatory instances. However, in reality, disabled people tend to be overlooked, especially in the procurement of prioritized public facilities. One of the biggest problem in this subject is the knowledge, or lack thereof, of people in general of what does the sign on those facilities entails, resulting in ignorance and intrusion of usage, thus making the facilities not land on the right subject. The objective of this design is to educate on the matters of recognizing the signs and what should and should not be done of the prioritized public facilities through children to achieve a more inclusive society in the future. The methods used to collect data are observation and interviewing, before it is then analyzed using the 5w+1H method to translate into a visual in the form of game concept art, which was chosen for its capabilities to be a fun and interactive media to be learning from. The result of this design would be a puzzle-adventure RPG game focusing on narrative, problem solving, and gathering information which has the novelties of having a theme surrounding around signs in prioritized public facilities. This design is to be expected to give new insights on inclusivity to make a better society.

Keywords: Education, Prioritized Public Facilities, Sign, Disability, Inclusivity

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	3
UCAPAN TERIMA KASIH.....	4
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	6
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	7
ABSTRAK.....	8
ABSTRACT.....	9
DAFTAR ISI.....	10
DAFTAR GAMBAR.....	12
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Definisi Operasional.....	6
G. Metode Perancangan.....	7
H. Metode Analisis Data.....	9
I. Skematika Perancangan.....	10
BAB II.....	11
A. Tinjauan tentang Gim.....	11
B. Tinjauan tentang Gim Edukasi.....	13
C. Tinjauan tentang Concept Art.....	16
1. Pitch.....	18
2. Mechanics & Game Design Fundamentals.....	18
3. Core.....	19
4. Narrative & Gameplay.....	20
5. Extras & Gallery.....	20
D. Tinjauan tentang Artstyle.....	21
E. Tinjauan tentang Disabilitas Secara Umum.....	22
1. Disabilitas sensorik.....	22
2. Disabilitas fisik.....	23
F. Tinjauan tentang Sarana Publik dan Tanda.....	24
1. Toilet prioritas.....	24
2. Tactile paving.....	25
3. Jalur kursi roda.....	26
4. Lift, kursi, dan parkir prioritas.....	27
G. Tinjauan tentang Inklusivitas.....	28

H. Tinjauan tentang Target Audiens.....	29
I. Kajian Perancangan Terdahulu.....	30
J. Analisis Data.....	32
K. Kesimpulan.....	33
BAB III.....	34
A. Konsep Media.....	34
1. Tujuan Media.....	34
2. Strategi Media.....	35
a. Media Utama.....	35
b. Media Pendukung.....	35
B. Konsep Kreatif.....	35
1. Tujuan Kreatif.....	35
2. Strategi Kreatif.....	36
a. Target audiens.....	36
b. Jenis gim.....	37
c. Isi dan tema.....	37
d. Gaya visual.....	37
e. UI/UX.....	38
C. Program Kreatif.....	38
1. Judul Gim.....	38
2. Sinopsis.....	39
3. Storyline.....	39
4. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	53
5. Gaya Layout.....	58
6. Tone Warna.....	58
7. Tipografi.....	58
BAB IV.....	59
A. Penjaringan Ide.....	60
1. Studi Desain Karakter.....	60
2. Studi Visual Environment.....	67
B. Tahap Thumbnailing & Sketsa.....	69
C. Desain Final.....	78
D. GSM (Graphic Standard Manual).....	96
E. Poster Pameran Tugas Akhir.....	96
F. Katalog Pameran Tugas Akhir.....	96
BAB V.....	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika perancangan.....	10
Gambar 2.1 <i>Screenshot</i> gim Ib.....	12
Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> gim Detention.....	12
Gambar 2.3 <i>Screenshot</i> gim Detention.....	12
Gambar 2.4 Taksonomi Bloom.....	15
Gambar 2.5 Contoh <i>artstyle handdrawn</i>	21
Gambar 2.6 Contoh <i>artstyle handdrawn</i>	21
Gambar 2.7 Contoh <i>artstyle anime</i>	22
Gambar 2.8 <i>Signage</i> toilet.....	25
Gambar 2.9 <i>Tactile paving</i>	26
Gambar 2.10 <i>Signage ramp</i>	27
Gambar 2.11 <i>Signage</i> prioritas.....	27
Gambar 4.1 Princess Peach.....	61
Gambar 4.2 Usagi.....	61
Gambar 4.3 Kagamine Len - Sniper.....	62
Gambar 4.4 Desain karakter <i>adventurer</i>	62
Gambar 4.5 Louis.....	63
Gambar 4.6 Desain karakter pangeran.....	63
Gambar 4.7 Model <i>eyepatch</i> pada model dalam gim.....	64
Gambar 4.8 <i>Jellyfish inspired blouse</i>	65
Gambar 4.9 Pakaian dewi.....	65
Gambar 4.10 Kaki prostetik untuk berjalan.....	65
Gambar 4.11 Visualisasi Grim Reaper.....	66
Gambar 4.12 Inspirasi pakaian <i>preppy</i>	67
Gambar 4.13 Avanna.....	67
Gambar 4.14 Referensi arsitektur dan interior.....	68
Gambar 4.15 Referensi arsitektur dan interior.....	68
Gambar 4.16 Referensi arsitektur dan interior.....	68
Gambar 4.17 Referensi UI/UX.....	68
Gambar 4.18 Konsep awal desain karakter serta layout dialog dan CG saat cutscene.....	69
Gambar 4.19 Sketsa desain awal karakter, dari kiri ke kanan: Damar, Pelita, Kusuma, Sekar. Konsep fighting RPG	69
Gambar 4.20 Revisi sketsa karakter, dari kiri ke kanan: Damar, Pelita, Kusuma, Sekar.....	70
Gambar 4.21 Pemberian warna dasar pada sketsa karakter.....	70
Gambar 4.22 Sketsa beta Sekar.....	71
Gambar 4.23 Konsep turnaround dan sprite Sekar (revisi).....	71
Gambar 4.24 Sketsa desain Puspa dan Walikota	71
Gambar 4.25 Konsep awal desain Puspa.....	71
Gambar 4.26 Sketsa awal konsep sprite karakter.....	71
Gambar 4.27 Template sprite karakter.....	71
Gambar 4.28 Refined lineart dan gambaran tinggi karakter.....	72
Gambar 4.29 Sketsa chibi sticker Kusuma & Sekar.....	72
Gambar 4.30 Sketsa konsep awal logo.....	72
Gambar 4.31 Sketsa splash art karakter Kusuma & Sekar.....	73

Gambar 4.32 Sketsa ilustrasi cover art.....	73
Gambar 4.33 Sketsa ilustrasi CG art.....	73
Gambar 4.34 Thumbnailing flow permainan untuk map jalan raya.....	74
Gambar 4.35 Thumbnailing flow permainan untuk map jalan raya.....	74
Gambar 4.36 Thumbnailing layout UI/UX dalam gim.....	75
Gambar 4.37 & 4.38 Thumbnailing flow dalam map mal dan sketsa interior kantor.....	75
Gambar 4.39 Refined lineart interior kamar.....	76
Gambar 4.40 Refined lineart interior kereta.....	76
Gambar 4.41 Refined lineart interior lift.....	76
Gambar 4.42 Sketsa kantor dan mansion.....	77
Gambar 4.43 Konsep info cards sebagai arsip pengetahuan dan objek dalam gim.....	77
Gambar 4.44 Sketsa poster.....	77
Gambar 4.45 Desain final Sekar & Kusuma.....	78
Gambar 4.46 Desain final Damar & Pelita.....	79
Gambar 4.47 Desain final Tuan Bulan & Puspa.....	80
Gambar 4.48 Desain motif supergrafis.....	80
Gambar 4.49 Desain final <i>background</i>	81
Gambar 4.50 Contoh <i>screenshot</i>	82
Gambar 4.51 <i>Cover</i>	82
Gambar 4.52 Buku final <i>concept art</i>	95
Gambar 4.53 Media pendukung.....	95
Gambar 4.54 GSM (<i>Graphic Standard Manual</i>).....	96
Gambar 4.55 Poster.....	96
Gambar 4.56 Katalog.....	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ruang publik merupakan salah satu sarana bagi manusia untuk dapat berbaaur dan bergaul dengan sesama manusia, makhluk hidup lain, maupun benda mati. Carr dkk. (1994) mengemukakan bahwa ruang publik tidak hanya digunakan untuk aktivitas umum, namun juga aktivitas pribadi seperti berdagang dan berolahraga. Ruang publik juga erat kaitannya dengan aspek budaya, dan akan terus berkembang seiring berkembangnya budaya di suatu tempat. Namun, tidak selamanya ruang publik dapat dinikmati oleh semua orang. Ruang publik cenderung dirancang untuk memfasilitasi masyarakat non-disabilitas dalam beraktivitas. UN Habitat program dalam Basha (2015) menyatakan bahwa sebuah kota yang inklusif adalah kota yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan yang berdasarkan kesetaraan dan keadilan. Basha juga menyampaikan bahwa masih banyak masalah aksesibilitas yang dihadapi oleh penyandang disabilitas dalam kehidupan sehari-hari, seperti kesulitan bernavigasi dan lainnya. Hal ini berkaitan dengan pemahaman bahwa penyandang disabilitas cenderung tidak beraktivitas di ruang publik, melainkan institusi kesehatan terkait. Badan Pusat Statistik (BPS) pada 2023 mencatat bahwa ada 22,97 juta jiwa yang merupakan penyandang disabilitas di Indonesia. Jumlah tersebut merupakan 8,5% dari total populasi. Meskipun angka tersebut terlihat kecil, tidak dapat dipungkiri bahwa para penyandang disabilitas memiliki hak yang sama untuk dapat menikmati ruang dan sarana publik yang setara dengan non-disabilitas.

Salah satu upaya untuk mengupayakan kesetaraan tersebut adalah dengan membuat sarana publik yang dikhususkan untuk mempermudah penyandang disabilitas di ruang publik. Mengutip dari Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas), penyandang disabilitas di Indonesia secara umum terbagi menjadi beberapa klasifikasi, yaitu disabilitas sensorik, disabilitas fisik, disabilitas intelektual, disabilitas mental, dan disabilitas ganda. Sarana publik bagi penyandang disabilitas cenderung berfokus pada

penyandang disabilitas sensorik dan/atau fisik. Sebagai contoh, pengadaan sarana publik seperti lift, parkir, toilet, dan kursi prioritas yang dirancang secara khusus untuk penyandang disabilitas. Sarana-sarana tersebut biasanya memiliki ruang gerak yang lebih luas untuk memfasilitasi pengguna kursi roda, plang besi di dinding sebagai tumpuan gerak, serta jarak yang lebih dekat ke pintu masuk dan keluar ruang publik. Khusus bagi pengguna kursi roda, kini kian marak ditemui jalur khusus kursi roda di tangga atau jalan menanjak yang berupa landasan landai tanpa undakan. Selain itu, ada pula jalur kuning di trotoar yang menggunakan ubin taktil (*tactile paving*) sebagai panduan bagi penyandang disabilitas netra untuk menemukan jalan.

Namun dalam penerapannya, sarana-sarana tersebut tidak selalu tepat sasaran. Trimaya (2018) dalam Novialdi dkk. (2021) menyatakan bahwa menurut Undang-undang Nomor 28 Tahun 2022 mengatur bahwa semua bangunan gedung, kecuali bangunan pribadi, wajib menyediakan sarana/prasarana bagi penyandang difabel. Dalam kenyataannya, ruang publik besar seperti *mall* atau alun-alun kota pun belum tentu menyediakan sarana publik bagi penyandang disabilitas tersebut. Lebih disayangkan lagi apabila sarana-sarana tersebut ada, namun tidak memenuhi standar yang cukup untuk memfasilitasi penyandang disabilitas, dan hanya dibuat sebagai formalitas. Sebagai contoh, jalur kuning atau *tactile paving* di trotoar sering kali terputus di tengah jalan, ataupun didisrupsi dengan adanya pedagang atau parkir kendaraan di trotoar tanpa ditertibkan oleh pihak berwajib. Contoh lain adalah ketika toilet disabilitas yang seharusnya hanya diperuntukkan bagi penyandang disabilitas digunakan oleh non-disabilitas dengan alasan terdesak atau tidak tahu. Hal ini tentu berdampak langsung bagi penyandang disabilitas, baik berupa terbuangnya waktu, maupun rasa enggan dan tidak nyaman untuk menggunakan sarana yang merupakan haknya tersebut di kemudian hari. Perilaku-perilaku tersebut berangkat dari diskriminasi yang tertanam pada masyarakat. Perilaku diskriminatif terhadap penyandang disabilitas umumnya diakibatkan oleh pemahaman negatif/*negative awareness* tentang apa itu disabilitas dan siapa itu penyandang disabilitas (Widinarsih, 2019). Penyandang disabilitas cenderung tidak dianggap sebagai

orang ‘normal’ sehingga secara sadar maupun tidak, non-disabilitas cenderung akan menunjukkan perilaku diskriminatif. Padahal nyatanya, disabilitas bukanlah merupakan sesuatu yang sengaja diinginkan atau dipilih oleh seseorang. Selain itu, semua orang memiliki kemungkinan menjadi penyandang disabilitas sewaktu-waktu, baik karena penyakit, kecelakaan, maupun alasan lain.

Berdasarkan kuesioner yang dilakukan pada tanggal 4 Februari 2025, lebih dari 75 persen orang non-disabilitas menyatakan pernah menggunakan, atau melihat orang lain menggunakan sarana publik yang dikhususkan untuk penyandang disabilitas. Salah satu alasan yang paling banyak dinyatakan adalah ketidaktahuan bahwa sarana tersebut tidak seharusnya digunakan oleh non-disabilitas. Hal ini menunjukkan bahwa tidak hanya jumlahnya yang belum memadai, penyandang disabilitas pun masih harus berbagi dengan non-disabilitas dalam menggunakan sarana-sarana tersebut. Sementara, sarana terkait banyak yang sudah dilengkapi dengan tanda yang menunjukkan bahwa sarana tersebut dikhususkan untuk penyandang disabilitas. Kurangnya literasi masyarakat dalam memahami tanda-tanda ini dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti minimnya media yang memberikan edukasi, maupun rendahnya minat masyarakat dalam memahami hal yang tidak menyinggungnya secara langsung.

Dibutuhkan edukasi yang tepat untuk dapat mengurangi, bahkan menghilangkan perilaku diskriminatif perihal sarana publik. Anak-anak menjadi jembatan yang penting dalam hal ini, karena jika dibandingkan dengan orang dewasa, anak-anak cenderung lebih mudah diedukasi. Trenggonowati dan Kulsum (2018) menyatakan bahwa 50% kecerdasan anak terjadi saat berumur 4 tahun, sementara di usia 8 tahun, kecerdasan sudah mencapai 80%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan pada usia tersebut anak-anak dapat menyerap informasi dengan baik, terlebih jika direpetisi dan disampaikan menggunakan media yang menyenangkan.

Media edukasi yang digunakan tentu harus sesuai dan dapat menyampaikan pesan dengan ringkas, namun akurat. Gim menjadi salah satu pilihan media edukasi untuk masyarakat. Bouchrika (2025) mengutip Murray

(2012) yang menyatakan bahwa lebih dari 50 persen pengajar setuju bahwa pembelajaran berbasis gim dibutuhkan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Jika dibandingkan dengan buku yang terkesan kaku dan tidak bisa diakses setiap saat, gim tentu menjadi media yang lebih fleksibel dan aksesibel, serta tidak membutuhkan biaya cetak dan distribusi yang tinggi.

Namun dalam membuat gim, dibutuhkan *concept art* terlebih dahulu sebagai tahap awal sebelum finalisasi agar pesan yang ingin disampaikan dapat terepresentasikan dengan baik. *Concept art* merupakan jenis seni visual yang digunakan untuk mengartikulasikan sebuah konsep dalam media yang dilakukan sebelum implementasi final (Nashville Film Institute, 2023. Diterjemahkan dari Bahasa Inggris). *Concept art* gim memuat ideasi, alternatif, dan proses dari bagian-bagian dalam sebuah gim hingga menuju final. Dalam membuat *concept art*, dibutuhkan kepekaan agar dapat mentransformasikan sebuah fenomena menjadi konsep visual yang nantinya dapat dimasukkan ke dalam *storytelling*. Selain itu, penting untuk menggunakan teknik pengerjaan yang memadai, dengan dilandasi teori-teori desain seperti estetika dan semiotika. Untuk kepentingan akurasi, dibutuhkan pula data yang bisa diperoleh melalui survei, wawancara, maupun studi literatur yang nantinya akan diterjemahkan menjadi *concept art*.

Perancangan terdahulu yang berpusat pada penyandang disabilitas maupun *concept art* gim tentu sudah ada, namun perancangan ini menawarkan kebaruan dengan memfokuskan pada literasi tanda dalam sarana publik khusus penyandang disabilitas. Perancangan ini juga menggunakan pendekatan baru dengan menggabungkan isu tersebut dengan media *concept art* gim. Perancangan ini diharapkan dapat memberi sumbangsih positif bagi masyarakat untuk memberikan perspektif baru mengenai penyandang disabilitas dan sarana publik, sekaligus sebagai kritik sosial bagi perilaku diskriminatif terhadap penyandang disabilitas, baik dari non-disabilitas maupun perancang sarana publik itu sendiri.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *concept art* gim yang dapat mengedukasi

masyarakat tentang pentingnya literasi tanda pada sarana khusus disabilitas di ruang publik?

C. Batasan Masalah

Perancangan ini akan terbatas pada:

1. Tanda yang terdapat pada beberapa sarana publik, yaitu toilet disabilitas, jalur kuning pada trotoar (*tactile paving*), jalur khusus kursi roda, serta lift, kursi, dan parkir prioritas.
2. Sarana publik yang terdapat di Indonesia dalam kurun waktu 2023-2025.
3. Penyandang disabilitas sensorik dan fisik, yang mencakup disabilitas netra, disabilitas rungu, dan disabilitas daksa.
4. Target audiens berupa anak-anak.
5. Media perancangan berupa *concept art* gim, yang terbatas pada desain karakter, *environment*, aset-aset pendukung, serta *splash art*.

D. Tujuan Perancangan

Merancang *concept art* gim untuk mengedukasi masyarakat, terutama non-disabilitas, tentang pentingnya memahami tanda pada sarana publik yang dikhususkan bagi penyandang disabilitas.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangsih ilmu perihal topik terkait, serta menjadi referensi literatur akademik untuk perancangan maupun penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Perancang

Perancangan ini menjadi sarana bagi perancang untuk mempelajari lebih dalam tentang kondisi penyandang disabilitas dan sarana publik di Indonesia, serta menjadi media untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah

perancang pelajari selama masa perkuliahan.

b. Bagi Penyandang Disabilitas

Perancangan ini diharapkan menjadi media untuk menyuarakan pengalaman penyandang disabilitas dalam menggunakan sarana publik sehingga meminimalisir terjadinya sikap diskriminatif.

c. Bagi Masyarakat Umum

Perancangan ini menjadi media edukasi bagi masyarakat, khususnya non-disabilitas, untuk dapat mengenal, berempati, dan memahami bagaimana pentingnya sarana publik yang memadai bagi penyandang disabilitas di Indonesia.

d. Bagi Mahasiswa

Memberikan sumbangan pengetahuan pada mahasiswa terkait perancangan *concept art* gim, disabilitas, dan perilaku diskriminatif dalam masyarakat.

e. Bagi Industri Gim

Perancangan ini dapat menjadi salah satu referensi terkait representasi penyandang disabilitas dan sarana publik dalam media gim, serta membuka peluang bagi gim-gim serupa yang akan dikembangkan ke depannya.

F. Definisi Operasional

1. Definisi *concept art*

Concept art adalah jenis seni visual yang digunakan untuk mengartikulasikan sebuah konsep dalam media yang dilakukan sebelum implementasi final. (Nashville Film Institute, 2023. Diterjemahkan dari Bahasa Inggris.)

2. Definisi gim

Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), gim atau permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain dan bersenang-senang, serta tidak dilakukan dengan sungguh-sungguh.

3. Definisi disabilitas

Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas) mendefinisikan disabilitas sebagai setiap orang yang mengalami keterbatasan

fisik, intelektual, mental, dan /atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak.

Sementara itu, Layanan Mahasiswa Disabilitas dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan jenis-jenis disabilitas yang menjadi fokus perancangan ini dalam lamannya:

a. Disabilitas netra

Individu yang kapasitas melihatnya terganggu, terbatas, atau tidak ada sama sekali.

b. Disabilitas rungu

Individu yang kemampuan mendengarnya terganggu, terbatas, atau tidak ada sama sekali. Biasanya turut disertai keterbatasan bicara.

c. Disabilitas daksa

Individu yang mengalami gangguan, keterbatasan, atau keterlambatan yang memengaruhi kemampuannya untuk bergerak, berkoordinasi, maupun beraktivitas fisik secara signifikan.

4. Definisi sarana publik

Sarana publik adalah wadah atau fasilitas yang dapat digunakan oleh publik yang memiliki manfaat tertentu (Sekeon, 2022). Secara umum, sarana publik merupakan seluruh hal yang bisa digunakan secara bebas untuk kepentingan pribadi dan bersama, seperti jalan raya, trotoar, taman, dan lain-lain. Namun perancangan ini berfokus pada sarana publik prioritas, yang merupakan sarana publik yang dirancang khusus untuk memfasilitasi kelompok-kelompok orang tertentu.

G. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan

a. Data primer

Data yang dibutuhkan berupa kondisi sarana publik serta tanda, yang mencakup, namun tidak terbatas pada warna, ukuran, fungsi, dan ketepatan penggunaan yang dapat didapatkan melalui observasi

langsung dan studi literatur. Selain itu dibutuhkan pula sudut pandang penyandang disabilitas terhadap kondisi sarana publik yang bisa didapatkan dari wawancara langsung.

b. Data sekunder

Data lainnya berupa teori dan referensi visual dalam membuat *concept art* gim didapatkan melalui observasi, baik langsung maupun secara *online*, perancangan terdahulu, serta buku-buku.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Dengan mengunjungi sarana publik secara langsung, perancang akan dapat mengetahui spesifikasi sarana publik yang nantinya akan dibuat menjadi *concept art*. Observasi juga bisa dilakukan melalui internet, seperti mencari referensi maupun gim yang sekiranya dapat diadaptasi gayanya dalam perancangan ini.

b. Wawancara

Dibutuhkan wawancara dengan penyandang disabilitas terkait pengalamannya sehari-hari dan pendapatnya tentang sarana publik di Indonesia.

c. Studi pustaka

Melalui buku-buku, jurnal, dan internet, perancang akan mengumpulkan data-data lainnya yang dapat mendukung perancangan. Data yang dibutuhkan berupa aturan perancangan sarana publik, pengalaman penyandang disabilitas, dan sikap diskriminatif.

3. Kajian Pustaka

Skripsi yang ditulis oleh Ami Indri Yani (2023) yang berjudul “Perancangan *Concept Art Action Game* Untuk Adaptasi Permainan Tradisional dengan Tema Science Fiction” berfokus pada perancangan *concept art* gim dengan subjek yang berbeda. Perancangan tersebut mengadaptasi permainan tradisional menjadi gim *action* dengan tetap mempertahankan keotentikan dari permainan-permainan tradisional yang

dipilih. Skripsi ini dapat menjadi acuan dalam merancang *concept art* gim bagi perancangan ini.

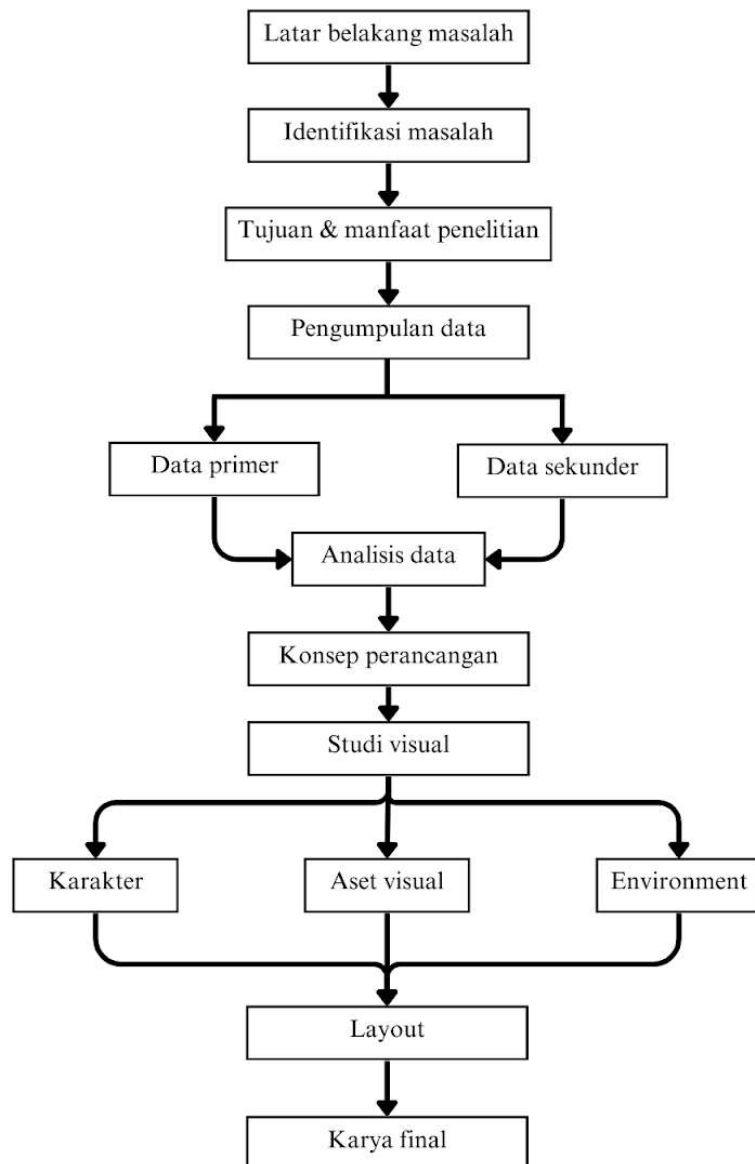
Kemudian, skripsi yang ditulis oleh Danu Sukmawan Aji (2023) dengan judul “Perancangan Film Animasi 2D Tentang Perkenalan BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia) Bagi Remaja Non Tunarungu” memiliki kesamaan dengan perancangan ini berupa subjek perancangan dan target audiens. Meskipun skripsi tersebut memiliki subjek yang lebih terfokus, namun subjek yang juga merupakan penyandang disabilitas dapat menjadi acuan bagi perancangan ini untuk dapat merepresentasikan pengalaman penyandang disabilitas dengan baik bagi non-disabilitas. Perbedaan dengan perancangan ini adalah hasil akhir, yang merupakan film animasi 2D.

H. Metode Analisis Data

Perancangan ini menggunakan metode analisis berupa 5W + 1H oleh Rudyard Kipling. Metode ini digunakan untuk merancang struktur perancangan.

1. *What* (Apa): Apa yang menjadi objek perancangan ini?
2. *Who* (Siapa): Siapa sampel dan target audiens perancangan ini?
3. *Where* (Dimana): Di mana perancangan ini akan dilakukan?
4. *When* (Kapan): Kapan perancangan ini akan dibuat?
5. *Why* (Mengapa): Mengapa perancangan ini penting untuk dibuat?
6. *How* (Bagaimana): Bagaimana cara melakukan perancangan ini?

I. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan
(Sumber: Alyssa Fatima Zahra)