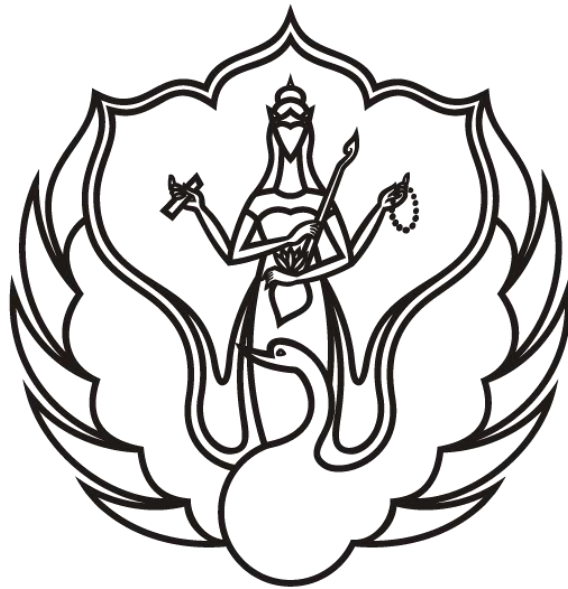


PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME*
“THE LEGEND OF THE MOUNTAIN GIANT”
UNTUK BELAJAR BAHASA INGGRIS



TUGAS AKHIR

Oleh:

Erika Fatikhasari


NIM: 1612435024

DKV A / Reguler

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021


Tugas akhir karya perancangan berjudul:
PERANCANGAN CONCEPT ART GAME "THE LEGEND OF THE MOUNTAIN GIANT" UNTUK BELAJAR BAHASA INGGRIS diajukan oleh ERIKA FATIKHASARI, 1612435024, Program Studi 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 7 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19801125 200812 1 003/NIDN. 0025118007

Pembimbing II/Anggota


Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP. 19740730 199802 2 001 /NIDN. 0030077401

Cognate/Anggota


Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

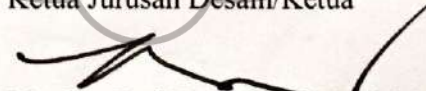
NIP. 19850103 201504 1 001/NIDN. 0030198507

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota,


Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002 /NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan Desain/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702

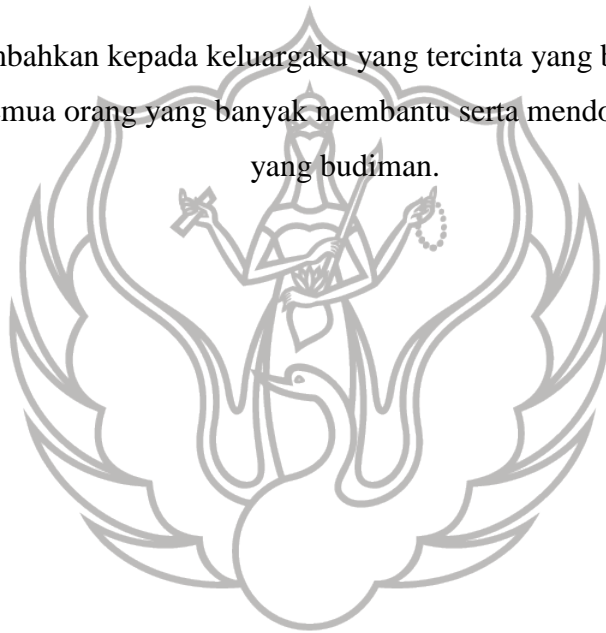
Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan kepada keluargaku yang tercinta yang banyak memberi dukungan, semua orang yang banyak membantu serta mendoakan, dan pembaca yang budiman.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erika Fatikhasari
Tempat, tanggal lahir : Temanggung, 8 Januari 1998
NIM : 1612435024

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN CONCEPT ART GAME "THE LEGEND OF THE MOUNTAIN GIANT" UNTUK BELAJAR BAHASA INGGRIS** ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu Perguruan Tinggi dan juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan benar dan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 16 Juni 2021



Erika Fatikhasari

LEMBAR PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : Erika Fatikhasari

NIM : 1612435024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN CONCEPT ART GAME "THE LEGEND OF THE MOUNTAIN GIANT" UNTUK BELAJAR BAHASA INGGRIS**. Dengan demikian, penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 16 Juni 2021



Erika Fatikhasari

KATA PENGANTAR

Perancangan ini merupakan salah satu upaya penulis untuk membantu masyarakat belajar bahasa Inggris dan memperkenalkan kembali Kebudayaan Indonesia yaitu Cerita Legenda Retna Lestari. Perancangan ini juga berusaha menjawab rasa ingin tahu dan kegelisahan penulis dengan generasi sekarang dan mendatang dalam sebuah era modern yang terus berkembang di Indonesia. Penetrasi budaya yang berlangsung memberi pengaruh hal-hal dari luar(asing) masuk ke Indonesia, hal tersebut harus disikapi dengan bijak. Jika tidak ada usaha membuat media belajar yang lebih menarik, dikhawatirkan berdampak pada ketinggalan zaman. Cerita legenda adalah folklor yang diwariskan secara turun-temurun, bila tidak diperkenalkan kembali, maka lama kelamaan akan hilang. Oleh karena itu, *Concept Art Game "The Legend Of The Mountain Giant"* ini dibuat.

Pada kesempatan saat hampir selesai, penulis menempuh Tugas Akhir berharap bisa memberikan yang terbaik, sebelum melanjutkan langkah dan meninggalkan jenjang S-1. Penulis juga berharap untuk kedepannya mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, menggunakan pengetahuan dalam perancangan ini, dan Tugas Akhirnya bisa benar-benar terealisasikan. Meskipun sudah maksimal secara personal, namun perancangan ini tidak luput dari kekurangan di berbagai aspek. Kritik dan saran yang membangun diharapkan penulis sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan Tugas Akhir perancangan selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur yang teramat dalam kepala Allah SWT beserta Rasulullah Muhammad SAW, atas terselesaikannya Tugas Akhir ini dengan baik sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terwujudnya penulisan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing 1.
6. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing 2.
7. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. selaku *cognate* dan dosen wali.
8. Segenap keluarga besar dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu yang bermanfaat dan juga para staf.
9. Bapak dan Ibu, yang terus memberikan dukungan dengan doa dan kasih sayang yang luar biasa. Sampai kapanpun aku tidak mampu untuk membalasnya dan aku berusaha untuk bisa selalu membanggakan.
10. Mr. Waras Adhi Raga sebagai guru bahasa Inggris yang menjadi narasumber.
11. Mr. Rico Muller sebagai guru bahasa Inggris yang membantu jalannya perancangan ini.

12. Para sahabat dan teman-teman kuliah yang senantiasa memberi dukungan dan saling memberi nasihat saat mengerjakan Tugas Akhir ini.
13. Seluruh teman Kidang Alas DKV ISI Yogyakarta angkatan 2016.
14. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang sangat membantu.

Yogyakarta, 16 Juni 2021



Erika Fatikhasari



ABSTRAK

Erika Fatikhasari

Perancangan *Concept Art Game "The Legend Of The Mountain Giant"*

Perancangan *concept artbook* ini sebagai pedoman untuk menciptakan *game* edukasi bahasa Inggris. Berawal dari permasalahan banyak orang yang mempelajari bahasa Inggris sejak kecil masih tidak bisa berkomunikasi dengan baik ketika dewasa. Padahal fungsi bahasa Inggris itu sebagai medium komunikasi internasional. Maka perancangan ini dibuat agar menjadi salah satu media yang memadai belajar bahasa Inggris yang menarik. Selain itu, mengajak mulai sejak kecil untuk tertarik dengan bahasa Inggris.

Metode perancangannya yaitu observasi, kajian pustaka, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yaitu mencari data yang menjadi bukti terkait topik perancangan. Kajian pustaka mengumpulkan informasi atau pustaka yang relevan. Wawancara teknik pengumpulan data yang diperoleh dari narasumber atau serorang ahli bidang tertentu pada suatu instansi. Dokumentasi berupa foto dan berkas yang berkaitan dengan objek yang diteliti. Data yang dimuat dari berbagai sumber tersebut dari buku, *ebook* dan artikel-artikel keseluruhan dianalisis dengan SWOT, sehingga *concept artbook* dirancang sesuai standar dan dengan solusi yang terbaik.

Concept artbook merupakan media utama dalam perancangan ini dapat mengakomodasi kosakata bahasa Inggris, cerita legenda, dan alur penggunaan game. Seperti yang diketahui buku ini berjenis *visual book*, terdapat ilustrasi naratif yang mencerminkan latar cerita legenda. Konsep desainnya simpel, *flat*, dan modern, namun masih mempertimbangkan unsur budaya. Penerapan desain tersebut demikian, sebab mengikuti perkembangan era yang semakin modern. Sebagai upaya memaksimalkan perancangan maka juga dibuat media pendukung.

Kata kunci: bahasa Inggris, Cerita Rakyat Retna Lestari, *Concept Art, Game*

ABSTRACT

Erika Fatikhasari

Design Concept Art Game “The Legend Of The Mountain Giant”

This concept artbook design is used for guidance to create an educational game of the English language. Initiation of many people’s problem that they learned English since a child, but in their adulthood still can’t communicate clearly. Whereas, the English language is claimed as an International language. Public learning like school English is only a subject, not something that important to be an expert. Therefore, this design is persuaded to learn English since a child or as soon as possible with an interesting concept.

How the methods of this research there are observation, literature studies, interviews, and documentation. Observation is looking for data as proof related to the topic. Literature studies are collecting data or literature that relevant. Interviews are a technique to gain data from an authoritative or an expert in the specific field of a certain institution. Documentation is some photos and bundles that relevant to the research object. Data has been resuming its source is from many books, ebook, and articles. All of the data is analyzed with SWOT, so the concept artbook approaching the standard and solve the problem better.

Concept artbook is the main artwork in this design which available to accommodate English vocabulary, legenda story, and game user flow. As we know the type of this book is a visual book, there is a narrative illustration that figures out the background of the legenda. The general concept are simple, flat, and modern, however when designed still considering the cultural element. So, application of design like that, because following the modern era. Secondary media has been designed to maximize this project.

Keywords: English Language, Cerita Rakyat Retna Lestari, Concept Art, Game

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Lingkup Perancangan	2
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Manfaat Penelitian	3
F. Definisi Operasional	4
G. Metode Perancangan.....	6
H. Skematika Perancangan	7
BAB II	8
A. Tinjauan Tentang Legenda Retna Lestari.....	8
B. Tinjauan Cerita Rakyat	13
C. Tinjauan Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD (Usia 7 – 12 Tahun).....	17
D. Warna yang Disukai Anak untuk Media Belajar.....	18
E. Tinjauan Concept Art.....	19
F. Tinjauan <i>Game</i>	25
G. Tinjauan Game Belajar Bahasa Inggris di Pasaran	28
H. Studi Pustaka	40
I. Metode Analisis Data.....	41
J. Identifikasi dan Analisis Data Lapangan	43
BAB III	54
A. Tujuan kreatif.....	54
B. Strategi kreatif.....	54
C. Program Kreatif	58
BAB IV	64
A. <i>Typeface</i>	64

B. Studi Visual.....	64
C. Proses Program Visual.....	70
D. Final Desain.....	83
BAB V	96
DAFTAR PUSTAKA	97



DAFTAR GAMBAR

<i>Gb. 1.2 Screenshot Duolingo, 2020</i>	29
<i>Gb. 2.2 Screenshot Duolingo, 2020</i>	30
<i>Gb. 3.2 Screenshot Duolingo, 2020</i>	30
<i>Gb. 4.2 Screenshot Wordlink, 2020</i>	31
<i>Gb. 5.2 Screenshot Wordlink, 2020</i>	32
<i>Gb. 6.2 Screenshot Word Link, 2020</i>	33
<i>Gb.7.2 Screenshot Word Link, 2020</i>	34
<i>Gb.8.2 Screenshot Word Link, 2020</i>	35
<i>Gb.9.2 Screenshot Duolingo dan Word Link, 2020</i>	37
<i>Gb.10.2 Maskot Duolingo dan Wordlink, 2020</i>	38
<i>Gb.11.2 Screenshot Duolingo dan Word Link, 2020</i>	38
<i>Gb.12.2 Word Link, 2019</i>	39
<i>Gb.13.2 Word Link, 2019</i>	40
<i>Gb.14.2 Hero Marvel Kids, 2020</i>	48
<i>Gb.15.2 Ilustrasi Anak, 2020</i>	48
<i>Gb.16.3 Concept Artbook PDF, 2020</i>	55
<i>Gb.17.3 Concept Artbook PDF, 2020</i>	55
<i>Gb.18.3 Concept Artbook PDF, 2020</i>	56
<i>Gb.19.3 Concept Artbook PDF, 2020</i>	56
<i>Gb.20.3 Concept Artbook PDF, 2020</i>	57
<i>Gb.21.3 Concept Artbook PDF, 2020</i>	57
<i>Gb.22.4 Touring book, 2020</i>	64
<i>Gb.23.4 Magazine Layout, 2020</i>	65
<i>Gb.24.4 Ilustration Vector, 2019</i>	65
<i>Gb.25.4 Ilustration Vector, 2019</i>	66
<i>Gb.26.4 Sri Asih, 2020</i>	66
<i>Gb.27.4 Gatokaca, 2019</i>	66
<i>Gb.28.4 Gundala and Friends, 2019</i>	67
<i>Gb.29.4 Marvel & DC, 2014</i>	67
<i>Gb.30.4 Raksasa Timun mas, 2019</i>	68
<i>Gb.31.4 Weapons, 2019</i>	68
<i>Gb.32.4 GUI Game, 2019</i>	69
<i>Gb.33.4 GUI Game, 2019</i>	69
<i>Gb.34.4 Retna Lestari, 2021</i>	70
<i>Gb.35.4 Dewa utusan 1, 2021</i>	70
<i>Gb.36.4 Dewa utusan 2, 2021</i>	71
<i>Gb.37.4 Raksasa Kyai Bakuh, 2021</i>	71
<i>Gb.38.4 Weapons, 2021</i>	72
<i>Gb.39.4 Rewards, 2021</i>	72
<i>Gb.40.4 Level Coordinat, 2021</i>	73
<i>Gb.41.4 Illutrasi, 2021</i>	73
<i>Gb.42.4 Illutrasi, 2021</i>	73
<i>Gb.43.4 Sketsa Cover Depan, 2021</i>	74
<i>Gb.44.4 Sketsa Table of Content, 2021</i>	74

<i>Gb.45.4 Sketsa Introduction dan Sinopsis Cerita, 2021</i>	74
<i>Gb.46.4 Sketsa Cara Bermain dan Inti Konsep, 2021</i>	75
<i>Gb.47.4 Sketsa Dewi Retna Lestari, 2021</i>	75
<i>Gb.48.4 Sketsa Dewa utusan 1, 2021</i>	76
<i>Gb.49.4 Sketsa Dewa utusan 2, 2021</i>	76
<i>Gb.50.4 Sketsa Kyai Bakuh, 2021</i>	77
<i>Gb.51.4 Sketsa Weapons 2021</i>	77
<i>Gb.52.4 Sketsa Reward, 2021</i>	78
<i>Gb.53.4 Sketsa Level Coordinat, 2021</i>	78
<i>Gb.54.4 Sketsa Fitur Game, 2021</i>	79
<i>Gb.55.4 Sketsa Gaming Stage, 2021</i>	79
<i>Gb.56.4 Sketsa Result, 2021</i>	80
<i>Gb.57.4 Sketsa Ending Game, 2021</i>	80
<i>Gb.58.4 Sketsa Storyline Game, 2021</i>	80
<i>Gb.59.4 Sketsa Mission Level 1, 2021</i>	81
<i>Gb.60.4 Sketsa Mission Level 2, 2021</i>	81
<i>Gb.61.4 Sketsa Mission Level 3, 2021</i>	81
<i>Gb.62.4 Sketsa Mission Level 4, 2021</i>	82
<i>Gb.63.4 Sketsa Mission Level 5, 2021</i>	82
<i>Gb.64.4 Sketsa Mission Level 6, 2021</i>	82
<i>Gb.65.4 Sketsa Profil Perancang dan Cover Belakang, 2021</i>	83
<i>Gb.66.4 Cover Depan dan Belakang, 2021</i>	83
<i>Gb.67.4 Table of Contents, 2021</i>	83
<i>Gb.68.4 Introduction dan Sinopsis Cerita Legenda, 2021</i>	84
<i>Gb.69.4 Desain Cover Depan dan Belakang, 2021</i>	84
<i>Gb.70.4 Hero Dewi Retna Lestari, 2021</i>	84
<i>Gb.71.4 Hero Dewa Utusan 1, 2021</i>	84
<i>Gb.72.4 Hero Dewa Utusan 2, 2021</i>	85
<i>Gb.73.4 Karakter Musuh Kyai Bakuh, 2021</i>	85
<i>Gb.74.4 Weapons dan Rewards, 2021</i>	85
<i>Gb.75.4 Level Coordinat dan Fitur Game, 2021</i>	86
<i>Gb.76.4 Gaming Stage, 2021</i>	86
<i>Gb.77.4 Result dan Ending Game, 2021</i>	86
<i>Gb.78.4 Storyline Game, 2021</i>	86
<i>Gb.79.4 Mission Level 1 dan 2, 2021</i>	87
<i>Gb.80.4 Mission Level 3 dan 4, 2021</i>	87
<i>Gb.81.4 Mission Level 5 dan 6, 2021</i>	87
<i>Gb.82.4 Closing dan Profil Perancang, 2021</i>	87
<i>Gb.83.4 Sticker Media Promosi, 2021</i>	88
<i>Gb.84.4 Mug Merchandise, 2021</i>	89
<i>Gb.85.4 T-Shirt Merchandise, 2021</i>	89
<i>Gb.86.4 Notebook Merchandise 2021</i>	87
<i>Gb.87.4 Poster Pameran Media Promosi, 2021</i>	90
<i>Gb.88.4 Katalog Media Promosi, 2021</i>	91
<i>Gb.89.4 Social Media Post, 2021</i>	92
<i>Gb.90.4 Social Media Story, 2021</i>	93
<i>Gb.91.4 Graphic Standard Manual, 2021</i>	94
<i>Gb.92.4 Gantungan Kunci, 2021</i>	94
<i>Gb.93.4 Photobooth, 2021</i>	95

DAFTAR TABEL

<i>Table 1.2 Tabel Hasil Survei, 2020</i>	49
<i>Table 2.2 Tabel Hasil Survei, 2020</i>	49
<i>Table 3.2 Tabel Hasil Survei, 2020</i>	50
<i>Table 4.2 Tabel Hasil Survei, 2020</i>	50
<i>Table 5.2 Tabel Hasil Survei, 2020</i>	51
<i>Table 6.2 Tabel Hasil Survei, 2020</i>	51
<i>Table 7.2 Tabel Hasil Survei, 2020</i>	52
<i>Table 8.2 Tabel Hasil Survei, 2020</i>	53



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mempelajari bahasa telah dilakukan manusia sejak lahir. Mempelajari bahasa mulai dari belajar bahasa ibu, yang merupakan hal wajar dan alamiah, namun berbeda dengan belajar bahasa kedua atau bahasa asing. Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa asing yang dianggap penting yang harus dikuasai oleh Bangsa Indonesia karena memiliki kedudukan yang strategis. Kegunaannya bisa untuk pengaksesan informasi, penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya serta komunikasi pergaulan antar bangsa. Pendidikan dan pembelajaran bahasa Inggris didasari suatu pemikiran bahwa belajar bahasa asing atau bahasa kedua akan lebih baik bila dimulai lebih awal (Hammerby, 1982 : 265).

Menurut Jean Piaget (88: 2001), pembelajaran anak-anak usia 7-12 tahun adalah masa kanak menengah akhir, anak-anak menjadi lebih analitis dan logis dalam pendekatannya terhadap kata-kata dan tata bahasa. Penelitian lain yang menyatakan kebermanfaatannya menguasai bahasa asing lebih dini, dinyatakan Mustafa (2007), bahwa anak yang menguasai bahasa asing memiliki kelebihan dalam hal intelektual yang fleksibel, keterampilan akademik, berbahasa dan sosial. Dengan demikian pada usia 7-12 tahun terdapat peluang yang lebih baiknya dikembangkan, karena hal tersebut maka perlu memanipulasi media berbentuk permainan dalam pembelajaran.

Media permainan dalam pembelajaran salah satunya seperti *Mobile games*, memiliki potensi sebagai media dan bermanfaat. *Game* merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasa bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan (Wahono, 2006). Para *professional game designer* mengatakan *game* membutuhkan sebuah cerita untuk melibatkan pemain (Rogers, 2010:37). Salah satunya seperti cerita rakyat. Cerita rakyat termasuk dalam kebudayaan tradisional berjenis kesusastraan lisan dengan pengisahan cerita yang inspiratif.

Kejadian dalam cerita Retna Lestari, melatarbelakangi terbentuknya Gunung Merapi dan Gunung Merbabu. Pada cerita tersebut mengisahkan penyelamatan para penduduk desa, hewan-hewan peliharaan dan hewan hutan dari raksasa yang kejam dan rakus. Raksasa itu bernama Kyai Bakuh yang menguasai hutan-hutan. Penyelamatan berhasil dilakukan oleh seorang dewi utusan dari kahyangan yang bernama Dewi Retna Lestari. Dahulu, cerita rakyat diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya secara lisan (Hutomo,1991:4). Masyarakat Provinsi Yogyakarta sudah familiar juga dengan Gunung Merapi dan Merbabu. Cerita rakyat atau sastra lisan jaman dahulu dianggap keberadaannya itu ada, meskipun demikian, sampai saat ini eksistensinya mulai pudar.

Oleh karena hal tersebut di atas, perancangan ini akan membuat *concept art game* “*The Legend Of The Mountain Giant*” untuk dikembangkan menjadi *mobile game* oleh para pengembang *game* atau developer. Adapun alasannya *mobile game* bisa menjadi salah satu peluang, bagi anak usia 7-12 tahun pun sudah akrab dengan gadget. Anak-anak jika diperhatikan masih lebih senang bermain, sehingga media pembelajaran dalam *mobile game* ini menarik. Selain itu, masyarakat Yogyakarta dipandang tidak asing lagi dengan Gunung Merapi dan Merbabu, legendanya cukup efektif menjadi *storygame* dan agar suatu folklor lisan itu masih bisa eksis.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *concept art game* “*The Legend Of The Mountain Giant*”?

C. Lingkup Perancangan

Perancangan ini menghasilkan buku *concept art game*. *Concept art game* yang dirancang mempertimbangkan aspek cerita legenda untuk visualisasi, *game design*, dan *storyline game*. Adapun moodboard yang dibangun ditujukan untuk anak-anak, simpel dan terdapat unsur kultural.

D. Tujuan Perancangan

Perancangan *game* “*The Legend Of The Mountain Giant*” dilakukan sebagai usaha untuk memberi *impact* dalam situasi modern saat ini, yang mana *mobile game* cukup digemari anak. Buku *concept art* bisa memadai untuk menjabarkan konsepnya. Cerita legenda harapannya masih bisa tersampaikan sampai saat ini, disisi lain edukasi bahasa Inggris bisa diselipkan dalam konsep *game*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Masyarakat

Apabila konsep *game* dalam buku *concept art* ini dikembangkan dan diterapkan dengan baik, maka *mobile game* pembelajaran belajar bahasa Inggris ini, anak-anak dan orang tua dapat merasakan manfaatnya.

2. Bagi Perancang

Mendapatkan pengetahuan baru, wawasan yang belum diketahui, proses apa yang perlu dilakukan, dan mengerti tahap-tahap dalam perancangan ini.

3. Bagi Institusi

Menciptakan perancangan berupa *concept artbook* yang bisa digunakan sebagai referensi mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.

F. Definisi Operasional

Definisi atau istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Game edukasi

Pengertian *game* sendiri menurut Ivan C. Sibero (2018: 1), *game* adalah aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini. Penjelasan mengenai *game* edukasi yang memiliki kelebihan dibandingkan metode edukasi konvensional. Kelebihan yang ada terletak pada visualisasi dari permasalahan nyata. Masschussets Institute of Technology (MIT) berhasil membuktikan bahwa *game* sangat berguna untuk meningkatkan logika, dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek *game* yang dinamai *Scratch*. *Game* edukasi berbasis simulasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada, sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

2. *Mobile Games*

Mobile game sama seperti video game, namun dimainkan pada dengan perangkat mobile. Permainan video game ini akan memberikan pengalaman sosial yang menarik, kognitif dan emosional. Yang bisa meningkatkan kesehatan mental atau jiwa pada anak dan remaja. Video game juga bisa membuat mereka semakin merasa sejahtera. (Granic, Lobel, & Engels, 2014).

3. *Concept Art*

Concept Art dalam pengertian secara umum bisa dikatakan sebagai bentuk ilustrasi yang digunakan untuk memvisualkan konsep sebuah kreatif baik yang berupa *game*, animasi, komik, bahkan film. *Concept art* ini akan jadi dasar acuan untuk produksi final dari *game*, animasi, komik, film ataupun yang lain. Sehingga ilustrasi dalam *concept art* ini jelas menggambarkan tokoh, *setting*, adegan, peristiwa dalam *game* atau media lain yang akan diwujudkan (Maharsi, 2016: 105-107).

4. Legenda Retna Lestari

Cerita legenda Retna Lestari yang berasal dari Yogyakarta salah satunya memiliki manfaat yang positif. Menurut kejadian dalam cerita itu melatarbelakangi terbentuknya Gunung Merapi dan Gunung Merbabu. Pada cerita tersebut mengisahkan penyelamatan para penduduk desa, hewan-hewan peliharaan dan hewan hutan yang berada di bagian sisi utara Provinsi Yogyakarta dari raksasa yang kejam dan rakus. Raksasa itu bernama Kyai Bakuh yang menguasai hutan-hutan di sisi utara. Penyelamatan dilakukan oleh seorang Dewi utusan dari kayangan yang bernama Dewi Retna Lestari (Aldora. 2018: 43).

5. Pembelajaran Periode Anak Usia 7-12 Tahun

Menurut Jean Piaget seorang filsuf, ilmuwan, dan psikolog yang terkenal karena penelitiannya tentang anak-anak dan teori perkembangan kognitifnya. Pembelajaran anak-anak usia 7-12 tahun adalah masa kanak menengah akhir, anak-anak menjadi lebih analitis dan logis dalam pendekatannya terhadap kata-kata dan tata bahasa. Penelitian lain yang menyatakan kebermanfaatannya menguasai bahasa asing lebih dini, dinyatakan Mustafa (2007), bahwa anak yang menguasai bahasa asing memiliki kelebihan dalam hal intelektual yang fleksibel, keterampilan akademik, berbahasa dan sosial.

6. Bahasa Inggris

Menurut Brumfit (2001:35) "*English is an international language that it is the most widespread medium of international communication*". Maksudnya bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang sangat luas penggunaannya untuk medium komunikasi internasional.

7. Cerita Legenda

Menurut Bascom (dalam Danandjaja 1991:50-83), legenda (*legend*) adalah prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, tokoh dalam legenda adalah manusia walaupun ada kalanya memiliki kemampuan yang luar biasa dan sering dibantu juga oleh makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya

legenda adalah di dunia seperti yang kita kenal sekarang ini, dan waktu terjadinya belum terlalu lampau.

G. Metode Perancangan

Perancangan merupakan sebuah proses yang panjang dalam menciptakan karya. Kurang lebih perancangan ini terdiri dari dua yaitu: tahap perencanaan dan tahap perancangan. Tahap perencanaan meliputi: identifikasi dan analisis data, sedangkan perancangan antara lain: konsep desain dan penciptaan karya. Berikut langkah – langkah yang perlu dilakukan dalam perancangan:

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Mengumpulkan data yang ada di lapangan atau tengah-tengah masyarakat. Data yang telah diperoleh, menjadi bukti dan pertimbangan terkait topik perancangan

b. Kajian Pustaka

Mengumpulkan dan mempelajari informasi atau pustaka yang relevan. Informasi yang diperoleh bersumber dari buku, kamus, skripsi, jurnal, makalah, internet, dan sumber lainnya yang kredibel.

c. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang diperoleh dari narasumber biasanya para ahli pada bidang tertentu atau instansi yang ada di masyarakat.

d. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto dan berkas dari waktu ke waktu berkaitan dengan objek yang diteliti.

2. Teknik Analisis Data

Perancangan ini metode analisis data menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunites, Treats*).

3. Instrumen Perancangan

a. Laptop

Perangkat yang digunakan dalam penyusunan naskah dan membuat karya desain.

b. *Mobile phone*

Perangkat yang digunakan untuk keperluan komunikasi, pengumpulan data, dan dokumentasi.

c. Kamera

Perangkat kamera digunakan untuk memotret desain sketsa atau *mockup* desain, kemudian dimasukkan ke laptop untuk digitalisasi sampai dengan *final design*

H. Skematika Perancangan

