

## BAB V

### KESIMPULAN

Dalam perancangan yang menjadi dasar terbentuknya *concept artbook* adalah pada visualisasi. Visualisasi ini adalah bagian yang krusial, karena merupakan bagian utama. Pada bagian tersebut mencakup *layout*, gambar ilustrasi, ikon karakter raksasa, dan yang paling penting adalah misi berupa soal bahasa Inggris. Misinya agar mudah untuk dibayangkan maka perlu disusun pada tiap level. Adapun dalam proses mendesain *game* hal menarik diketahui adalah model soal pada buku lembar kerja siswa kelas 1 – 6 . Pada buku-buku tersebut berisi materi bahasa Inggris tingkat Sekolah Dasar yang mana baru saja diketahui.

Pada bagian UI *game* ini perlu beberapa pertimbangan, sebab *game* belum bisa dimainkan, jadi pada saat *layouting* dibuat sebagaimana mungkin tombol atau menu UI mudah untuk dipahami arah dan fungsinya. Dalam proses perancangan ini kesulitan menyelaraskan objek yang ada dalam isi cerita untuk soal-soal bahasa Inggris. Selain itu juga mempertimbangkan tingkat kesulitan seperti dalam buku pelajaran bahasa Inggris kelas 1 – 6. Kendala lain dalam perancangan ini adalah minimnya literatur mengenai *concept art* dengan bahasa Indonesia dan tidak ada pedoman penulisan tugas akhir tentang *concept artbook*. Catatan untuk perancang *concept art* selanjutnya, agar menggunakan tema yang berunsur kebudayaan tradisional dan buatlah buku yang membahas tentang *concept art* dengan Bahasa Indonesia, bisa untuk *game*, film, komik, atau animasi.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Grafit
- Danandjaja, James. 1991. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Endraswara, Suwardi. 2018. *Antropologi Sastra Lisan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan game (Panduan praktis bagi orang tua dalam mendampingi anak bermain game)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hutomo, Suripan Sadi. 1991. *Mutiara Yang Terlupakan: Pengantar Studi Sastra Lisan*. Surabaya: HISKI.
- Miller, Carolyn Handler. 2004. *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Burlington: Focal Press.
- Nuralia, Lia dan Iim Imadudin. 2017. *Cerita Rakyat Nusantara 34 Provinsi*. Bandung: Ruang Kata Imprint Kawan Pustaka.
- Piaget, Jean. 1972. *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York : Viking Press.
- Rahmanto, B. & B. Kaswanti Purwo. 1999. *Sastra Lisan: Pemahaman dan Interpretasi (Pilihan Karangan dalam Basis 1987-1995)*. Jakarta: Mega Media Abadi.
- Rogers, Scott. 2010. *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*. United Kingdom : John Wiley & Sons..

### Jurnal

- Agustina, Candra, dkk. 2015. "Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia". Diakses 25 Mei 2020 di [ejournal.bsi.ac.id: https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/ijse/article/view/590](https://ejournal.bsi.ac.id/index.php/ijse/article/view/590)

- Kanzunnudin, Mohammad. 20 Mei 2015. “Cerita Rakyat sebagai Sumber Kearifan Lokal: Seminar Kebudayaan”. Diakses 25 Mei 2020 di researchgate.net: [https://www.researchgate.net/publication/321003686\\_Cerita\\_Rakyat\\_Sebagai\\_Sumber\\_Kearifan\\_Lokal](https://www.researchgate.net/publication/321003686_Cerita_Rakyat_Sebagai_Sumber_Kearifan_Lokal)
- Musaddad, Zakiy Hakim. 2016. “Pengaruh Media Belajar Berbasis Aplikasi Android Terhadap Minat Belajar Mandiri Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia”. Diakses 25 Mei 2020 di dspace.uii.ac.id: <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/2543>.
- Saputra, Rahmansyah Iman. 2015. “Perancangan Android Game sebagai Alat Bantu Belajar Matematika Dasar untuk Anak dengan Mengadaptasi Dongeng Kancil”. Diakses 25 Mei 2020 di journal.isi.ac.id: <http://journal.isi.ac.id/index.php/saraswati/article/view/1117>
- Suryawan, Nanda. 2016. Perancangan “Aplikasi Multimedia Interaktif Android “*Ruka Kidzone* Berbentuk Cergam sebagai Sarana Pembelajaran Vocabulary bagi Anak-Anak”. Diakses 25 Mei 2020 di digilib.isi.ac.id: <http://digilib.isi.ac.id/2000/>

### **Ebook**

- Juwati. 2018. Sastra Lisan Bumi Silampari. Yogyakarta: Deepublish
- Maharsi, Indiria. 2016. Ilustrasi. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. Sastra Anak; Pengantar Pemahaman Dunia Anak. Yogyakarta: Gadjah Mada *University Press*.
- Poerwadarminta. 2007. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka
- Ratu Bangsawan, Irwan P. 2018. Revitalisasi Sastra Daerah Kabupaten Banyuasin. Sumatera Selatan: Disdikporapar Kabupaten Banyuasin
- Ridoi, Mokhammad. 2018. Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan *Construct 2*.

### **Website**

- Carrot Academy. (2013, 14 Maret). “Langkah Menciptakan *Concept Art* Keren”, Diakses 5 Mei 2020 dari carrotacademy.com: <http://www.carrotacademy.com/battle-kuska-concept-art-mark-bulahao/>

- Cuyethyun. (2015, 29 Agustus). “Hakikat Bahasa Inggris”, Diakses 20 Februari 2020 dari [cuyethyun.blogspot.com](http://cuyethyun.blogspot.com): <http://cuyethyun.blogspot.com/2015/08/hakikat-bahasa-inggris.html>
- Duolingo. “Duolingo Tentang Kami”. Diakses 28 Januari 2020 dari [id.duolingo.com](https://id.duolingo.com): <https://id.duolingo.com/info>
- Didno. (2018, 3 Agustus). “Perbedaan Dongeng, Legenda, Mitos, Fabel dan Hikayat”. Diakses 1 Februari 2020 dari [kompasiana.com](http://kompasiana.com): <https://www.kompasiana.com/didno76/5b646324ab12ae24e3792113/perbedaan-dongeng-legenda-mitos-fabel-dan-hikayat?page=all>
- DetikHealth, (2011). “Warna Bisa Mempengaruhi Psikologi Anak”. Diakses 9 Mei di [romisatriawohono.net](http://romisatriawohono.net): [Warna Bisa Pengaruhi Psikologis Anak \(detik.com\)](http://romisatriawohono.net/Warna-Bisa-Pengaruh-Psikologis-Anak-detik.com)
- Muhammad, Zenudin. (2016, 3 Desember). “Masa Kanak-kanak (7-12 tahun): Perkembangan Kognitif”. Diakses 1 Februari 2020 dari [kompasiana.com](http://kompasiana.com): <https://www.kompasiana.com/zenudinmuhammad/5842a0b05fafbd8f07d39104/masa-kanakkanak-712-tahun-perkembangan-kognitif?page=all>
- Roro. (2018, 20 Agustus). “Pentingnya Belajar Bahasa Inggris Menurut Para Ahli”. Diakses 29 Januari 2020 dari [kompasiana.com](http://kompasiana.com): <https://azbahasainggris.com/pentingnya-belajar-bahasa-inggris-menurut-para-ahli>
- Smale, Will. (2020, 27 Januari). “*The man teaching 300 million people a new language*”, Diakses 22 Februari 2020 dari [bbc.com](http://bbc.com): <https://www.bbc.com/news/business-51208154>
- Wahono, R.S. (2006). “Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran”. Diakses 18 November 2013) di [romisatriawohono.net](http://romisatriawohono.net): <http://mustolihbrs.wordpress.com/2007/09/11/pengantar-media-pembelajar>