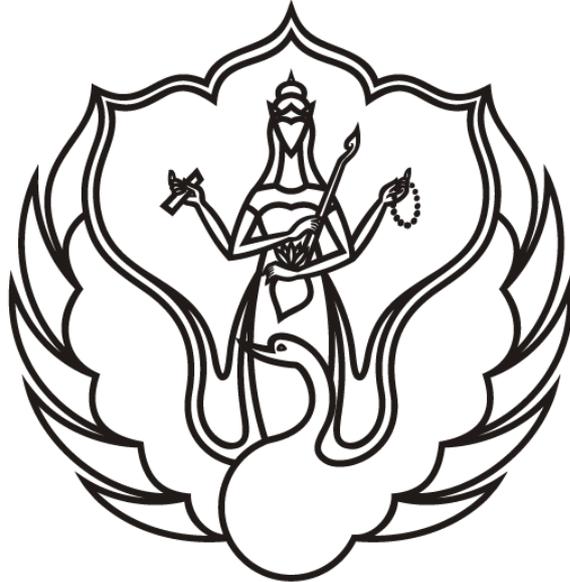


JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME*
“THE LEGEND OF THE MOUNTAIN GIANT”
UNTUK BELAJAR BAHASA INGGRIS



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 S-1 Desain Komunikasi Visual (Kode Prodi: 90241), Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi DKV /Ketua/ Anggota



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

NIP. 19870103 201504 1 002 /NIDN. 0003018706

ABSTRAK

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

Erika Fatikhasari

1612435024

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

CONCEPT ART GAME “THE LEGEND OF THE MOUNTAIN GIANT” FOR LEARNING ENGLISH LANGUAGE

Erika Fatikhasari

1612435024

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 is 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

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. 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*

D. Batasan 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.

E. Manfaat Perancangan

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. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan

a. Data Premier

Data premier didapatkan dari artikel penelitian yang telah teruji, survei kepada *target audient*, data wawancara dengan guru bahasa Inggris.

b. Data Sekunder

Data sekunder didapat dari buku cerita rakyat, pembelajaran bahasa Inggris didapat dari buku lembar kerja siswa SD, serta data tentang *game*, dan *concept art* didapat dari jurnal dan artikel di *website*.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Survei

Survei dilakukan dengan menyebarkan angket kepada orang tua, guru bahasa Inggris, mahasiswa jurusan bahasa Inggris, anak – anak, masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka ini dilakukan untuk memberikan bekal ilmu dalam memulai perancangan. Materi yang yang dipelajari berupa cerita rakyat, *game* edukasi, *mobile game*, kemudian perihal target audient untuk anak-anak, dan visualisasi *UI game*. Sumber pustaka ini diperoleh dari buku skripsi, jurnal, serta informasi yang dimuat dalam *website*.

c. Instrumen Pengumpulan Data

1) Laptop

Perangkat yang digunakan dalam penyusunan naskah dan membuat karya desain.

2) *Mobile Phone*

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

3) Kamera

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

G. Metode Analisis

Analisis SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, Threats*) dilakukan untuk menjabarkan kelebihan, kekurangan, peluang, dan rintangan apa saja terhadap buku *concept art game* yang dirancang. Aspek yang dipertimbangkan dari segi ide kreatif, topik yang dibahas, *moodboard*, pemasaran, fungsi, material atau bahan, dan *layout*.

Berikut penjabarannya:

1. *Strength*, adalah cara menunjukkan kekuatan yang ditonjolkan pada perancangan ini.
2. *Weakness*, adalah menyelidiki kekurangan yang ada pada perancangan ini, dengan memahami karya yang ada di pasaran.
3. *Opportunity*, cara memahami keuntungan yang digunakan sebagai kebanggaan dan ketertarikan tersendiri.
4. *Threat*, menyadari kekurangan yang tidak dimiliki seperti karya lain dan merupakan ancaman.

II. PEMBAHASAN

A. Teori

1. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan secara visual dengan mengelola elemen grafis yang berupa gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout dengan tujuan agar pesan dapat diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (Kusrianto, 2007:2).

2. *Concept Artbook*

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).

3. Game Edukasi

Kelebihan yang ada terletak pada visualisasi dari permasalahan nyata. Massachusetts 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.

4. *Game Design*

Game design ini mencakup banyak bidang dan mengacu pada penggunaan kreativitas. Desain untuk mengembangkan sebuah *game* bisa difungsikan untuk hiburan dan tujuan pendidikan. Hal tersebut melibatkan secara intensif pada pembuatan cerita, karakter, tujuan, aturan, dan tantangan yang menimbulkan interaksi dengan karakter lain, pemain, atau beberapa objek.

B. Analisis Data

Analisis pada perancangan ini menggunakan SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, Threats*)

1. *Strengths*

- a. Ide kosakata bahasa Inggris dalam buku *concept art* lebih menarik secara visual daripada *text book*.
- b. Karakter *game* dalam buku *concept art* didesain seperti chibi Tujuannya menyampaikan ke developer atau pembaca bahwa *game* dimainkan khusus untuk anak, namun tidak menutup kemungkinan usia dewasa pun bisa.
- c. *Moodboard* buku yang menggunakan tema suasana alam, jika diperhatikan cukup berkesan *forest* melalui psikologi warna yang dominan hijau, biru, coklat.
- d. Bahan kertas *ivory*, dengan ketebalan tertentu agar tidak mudah robek.
- e. *Layouting* buku lebih terorganisir, karena menggunakan teknik vektor yang gaya desainnya berbentuk lebih geometris.

2. *Weakness*

- a. Buku dengan teknik desain vektor, jika terlalu simpel dapat berkesan membosankan.
- b. Buku *concept art* yang dominan visual, sulit jika ingin menjelaskan secara detail dengan teks.
- c. *Game* edukasi belum bisa digunakan, karena masih membutuhkan developer untuk direalisasikan.

3. *Opportunities*

- a. Cerita Legenda Retna Lestari yang dijadikan tema visual atau *moodboard* menjadi keunikan, karena dengan teknik vektor yang modern, tapi masih mempertahankan unsur kultural.
- b. Segi pemasaran visual teknik vektor dan media *mobile game* selaras dengan era modern saat ini, karena beberapa pihak sedang berlomba – lomba menciptakan inovasi berkaitan dengan teknologi.

4. *Threats*

- a. Ide cerita legenda bisa dianggap khayalan pada era modern, karena proses berpikir lebih rasional dan logis.
- b. Pemasaran buku terbatas pada tempat dan dengan pihak tertentu saja, karena tidak bisa diperjualbelikan di toko buku.

III. Strategi dan Konsep Kreatif

A. Strategi Kreatif

Buku *concept art* dipilih sebagai media utama perancangan ini karena *concept art* mampu mengakomodasi banyak hal, diantaranya seperti inti konsep *game*, sinopsis cerita legenda, *mission* kosakata soal bahasa Inggris, ilustrasi *environment*, dan *GUI game*. Adapun media pendukung dibuat untuk memaksimalkan perancangan *concept art game*, seperti penyebaran poster di sosial media, pembuatan katalog, dan lain - lain.

Pada perancangan *concept art* ini melihat pada referensi beberapa karya yang sudah dikenal, untuk visualisasi yang terpenting adalah pada isi buku agar mendapat gambaran apa yang perlu dimuat. Kemudian yang tidak kalah penting adalah desain tata *layout* dan kunci visual (*identity*). Setelah rancangan visual terbayangkan, baru membuat daftar isi atau *table of contents*, pada bagian ini kita dengan mudah *scanning* untuk memastikan apa saja yang dimuat dalam buku *concept art game*. Sebab perlu diketahui bahwa banyak varian buku *concept art* seperti untuk film, animasi, dan komik.

B. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dalam perancangan ini ditujukan untuk pihak pengembangan *game* termasuk bagian *game artist* agar memiliki pedoman dalam penciptaan karakterk, objek, dan *environment*. Kemudian bagian *game designer*, untuk mengetahui alur *game* dan cara bermain, dan juga bagian *developer* untuk memrogram *UI/UX* sesuai pada *flow* atau fungsi dalam buku *concept art*. Selain itu buku *concept art game* ini didesain sedemikian rupa agar menarik layaknya visual book bagi para *designer* dan pecinta *game*.

2. Strategi Kreatif

Concept art game yang dirancang ini berbeda tidak seperti *concept art* pada umumnya, karena pada perancangan ini *game* digunakan untuk belajar, tidak hanya bermain. Pada bagian permainan perlu dijabarkan misinya pada tiap level. Supaya pembaca memahami desain *game* ketika dimainkan, memahami alur *game*, dan cara memainkannya. Maka dibuat *user flow* dalam buku *concept art* ini.

Pada karakter dibuat berbeda dengan sisi yang bulat dengan kesan kartun atau karakter imajinatif, bukan realis. Karakter dibuat demikian karena

untuk menyesuaikan *target audient* atau *player* yaitu anak - anak kelas 1 – 6 SD. Objek untuk soal bahasa Inggris menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai pada buku lembar kerja siswa kelas 1 – 6 SD, serta menyesuaikan objek agar berhubungan dengan cerita legenda. Seperti yang diketahui cerita legenda menjadi *storygame*.

Tipografi yang digunakan untuk buku *concept art* berjenis *serif* bernama *Maiandra GD*, sedangkan tipografi *UI sans serif* bernama *Nunito sans*, masing – masing bebas lisensi. Jenis desain *layout* atau tata letaknya yaitu *Picture Window Layout* dan *Frame Layout*. *Picture Window Layout* adalah susunan gambar sangat besar dan dominan, tulisan seperti judul dan isi ada namun tidak banyak. *Frame Layout* adalah penyusunan berbentuk *frame* fungsinya untuk menjelaskan secara ilustratif melalui gambar, sehingga membentuk suatu naratif tertentu. Gambar disusun dalam *border* persegi panjang atau *frame*.

3. Isi Pesan (*What to Say*)

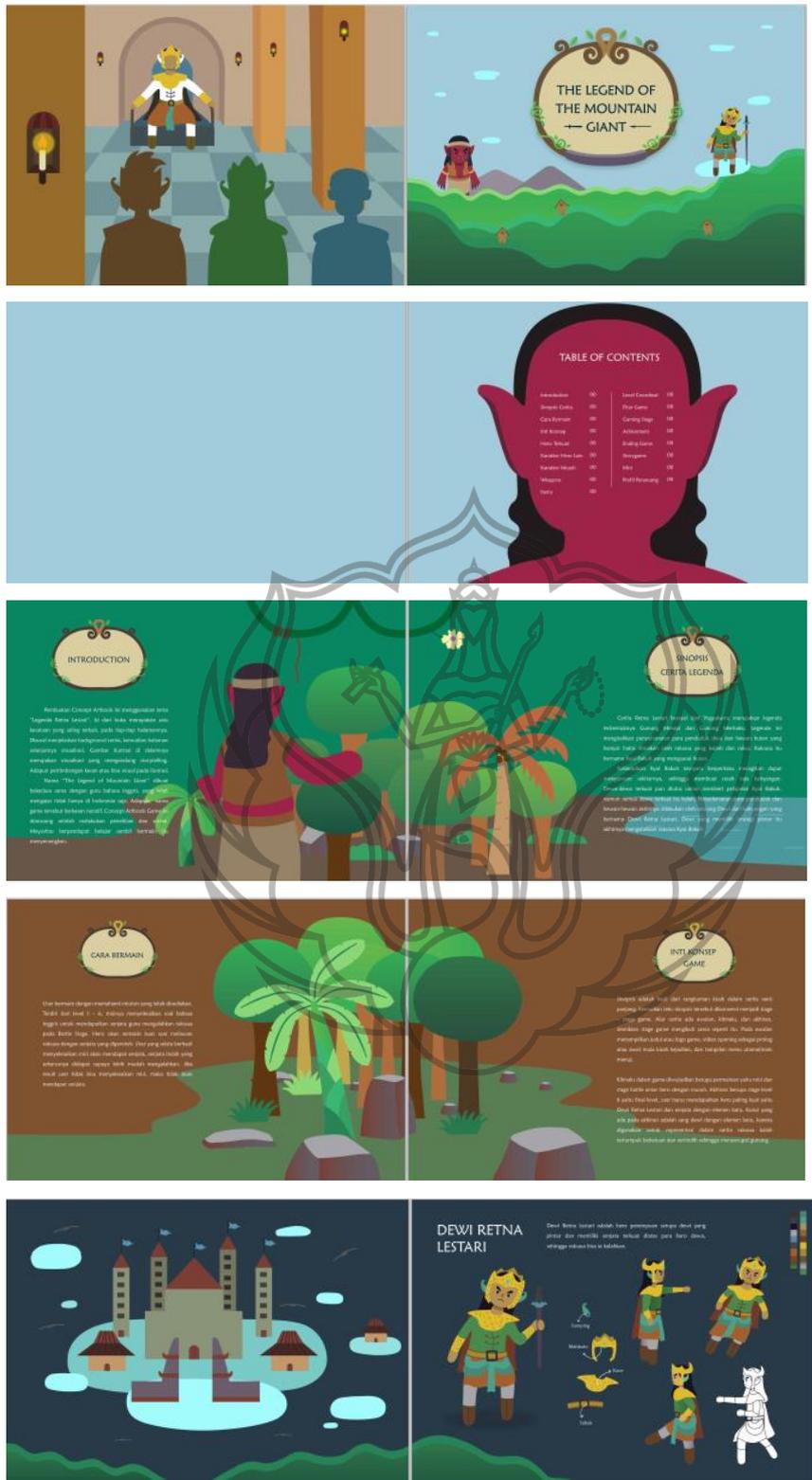
Pada buku *concept art* ini menampilkan visual naratif cerita legenda Retna Lestari, melalui gambar ilustrasi, karakter, objek, dan *GUI game*. Pada *GUI game* yang disampaikan adalah alur cerita legenda dari awal sampai akhir, yang merupakan *stage – stage game* seperti visual pada *UI level coordinat level 1 – 6*, *gaming stage*, *result*, dan *ending game*. Adanya buku *concept art game* “*The Legend of The Mountain Giant*” ini untuk mengingatkan akan budaya tradisional, menjadi tanda kecanggihan zaman, dan menjadi media belajar bahasa Inggris yang lebih menarik.

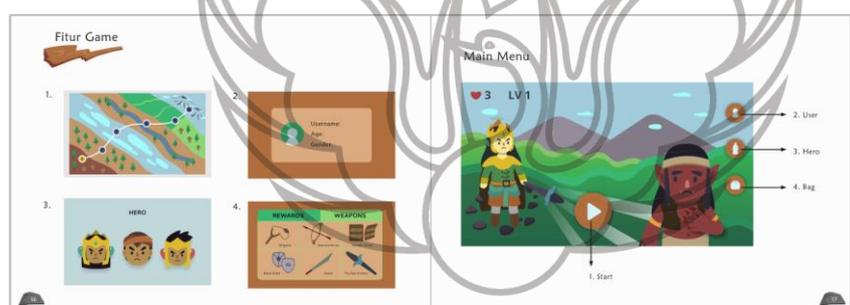
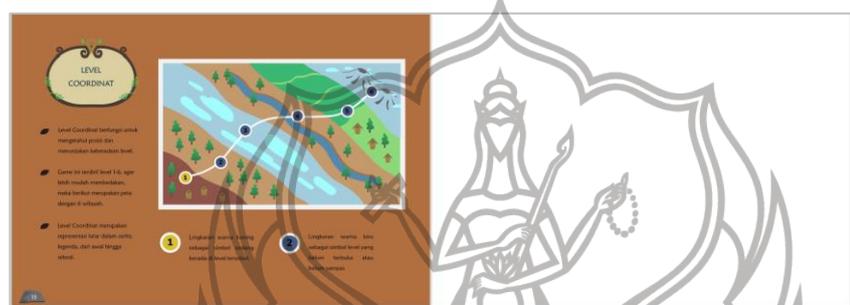
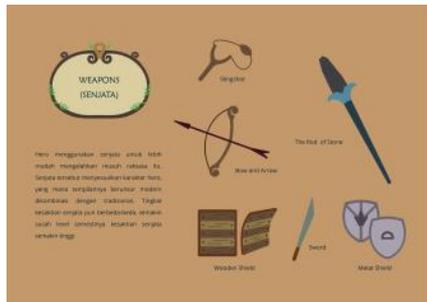
4. Gaya Visual

Gaya visual dalam perancangan adalah gaya *flat design*. Gaya desain ini diterapkan melihat pada gaya desain aplikasi *game* pada *smartphone* yang ada di pasaran. Kelebihan dalam penggunaan *flat design* yaitu informasi yang disampaikan lebih terorganisir, lebih simpel, dan nyaman dilihat.

IV. Visualisasi

A. Media Utama



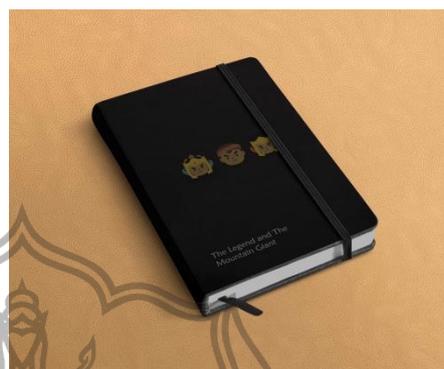


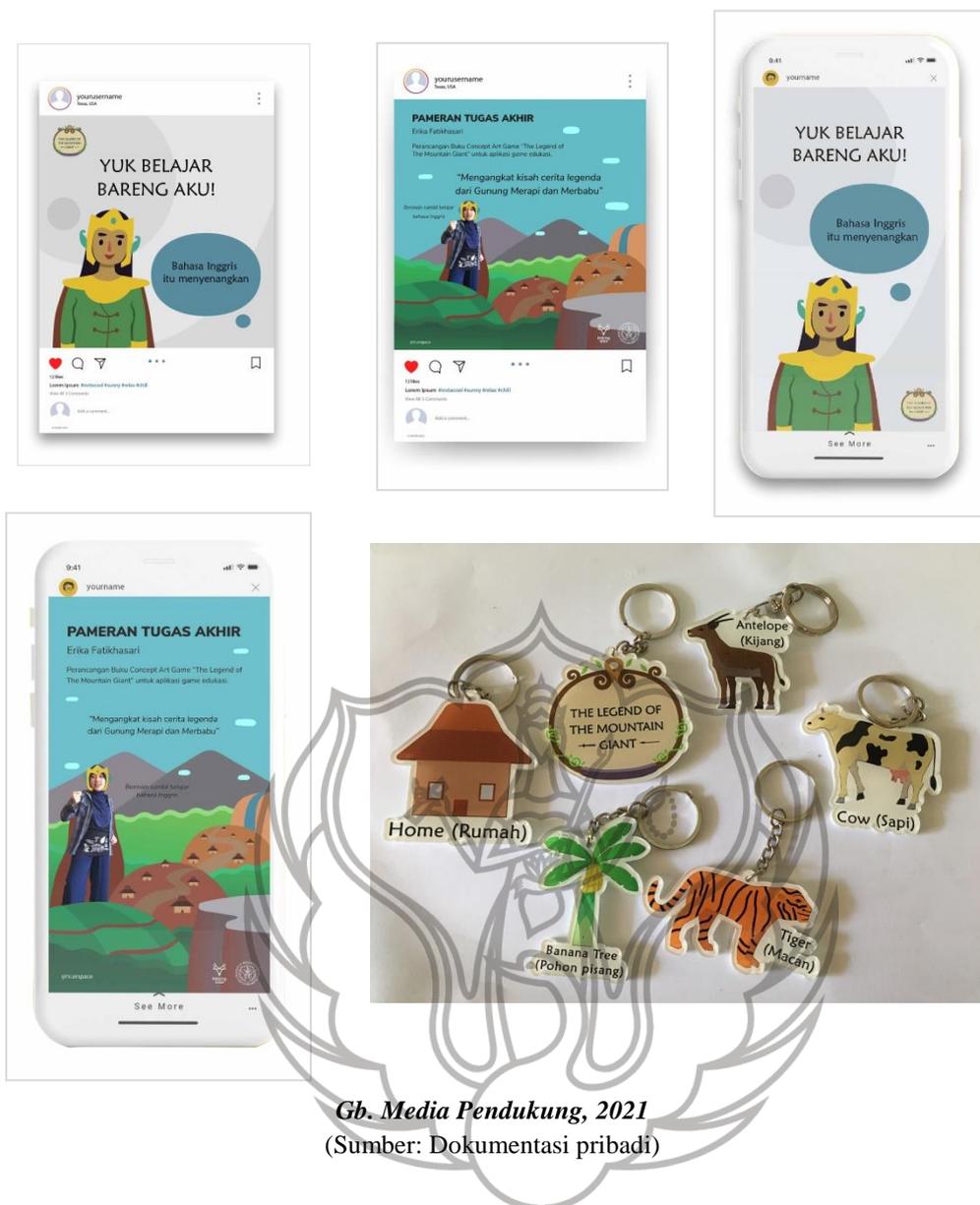


Gb. Media Utama, 2021
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

B. Media Pendukung







Gb. Media Pendukung, 2021
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

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*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin S.T, Muhammad. “Jurnal *Mechanical Engineering Education and Technology*”. Diakses 13 Juni 2021 di jurnal.unimed.ac.id: E-Journal Universitas Negeri Medan (unimed.ac.id)
- Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi
- Maharsi, Indiria. 2016. Ilustrasi. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Stefyn, Nadia. “What is game design and how to become a game designer”. Diakses 13 Juni 2021 di cgspectrum.com: What is Game Design and How to Become a Game Designer | CG Spectrum

