

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari kurangnya minat anak SD rentang umur 9-11 tahun terhadap Bahasa Sunda khususnya dengan pelajaran disekolah. Karena kurikulum yang berganti, pelajaran Bahasa Sunda semakin hari dirasa sangat sulit, padahal tujuan utamanya agar bisa digunakan sehari-hari. Untuk itu diperlukan strategi pembelajaran yang lebih efektif pada anak umur 9-11 tahun dengan memanfaatkan cara berpikir mereka yang kognitif. Salah satunya dengan cara belajar sambil bermain. Banyak sekali jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak di daerah Jawa Barat khususnya Kabupaten Bandung. Salah satunya adalah permainan *Oray-orayan*, namun makin hari permainan tradisional ini semakin meredup. Anak-anak zaman sekarang lebih suka bermain permainan digital atau *game*. Permainan tradisional *Oray-orayan* meskipun sederhana namun memiliki nilai-nilai budaya serta mitologi yang cukup kompleks serta ular sendiri ada kaitannya dengan kepercayaan terhadap Dewi Sri Pohaci. Sehingga permainan tradisional tersebut dapat membantu tumbuh kembang anak serta cara berpikir anak khususnya yang berumur 9-11 tahun. Dari permasalahan tersebut, diperlukannya perancangan media yang dapat membantu proses belajar Bahasa Sunda secara interaktif kepada anak umur 9-11 tahun, yaitu melalui media *game* yang lebih disukai oleh anak-anak. Dalam pembuatan *game* dibutuhkan visualisasi konsep *game* tersebut sebelum memasuki tahap produksi. Berdasarkan hal tersebut perancang berperan sebagai *Concept artist* yang bertugas dalam desain karakter dan *environment* pada *game* yang akan dibuat. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan konsep visual *game* ini terdiri dari studi literatur serta observasi, kemudian dianalisis secara kualitatif menghasilkan data yang deskriptif secara mendalam. Dengan data yang sudah di peroleh kemudian menjadi konsep perancangan dalam pembuatan konsep visual yang memenuhi identitas serta karakteristik dalam permainan tradisional *Oray-orayan* serta masyarakat Sunda. Hasil analisis tersebut kemudian akan dijadikan acuan referensi dalam perancangan konsep visual untuk *game* dengan judul “Sawa”.

Kata Kunci: Bahasa Sunda, Ular, Permainan Tradisional, *Oray-orayan*, Konsep Visual, *Game*.