

## ABSTRAK

Lidya Josephine Saragi (01023200020)

### **PERANCANGAN KONSEP VIDEO GAME “GARUDA STRA” ADAPTASI CERITA RAKYAT**

(XII + 151 halaman: 112 gambar; 3 tabel; 3 lampiran)

Cerita rakyat merupakan bagian yang penting dari budaya Indonesia. Dalam cerita rakyat, bukan hanya terdapat nilai-nilai luhur yang penting yang dapat diterapkan dalam kehidupan, namun juga memperkuat nilai sosial dan budaya. Namun seiring perkembangan zaman, minat akan cerita rakyat berkurang, terlebih pada remaja. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang menyesuaikan penyajian cerita rakyat dengan perkembangan jaman, seperti dalam media game. Tujuan dari perancangan ini adalah *concept art* dari *video game* bergenre fantasi yang diharapkan dapat membangkitkan rasa ketertarikan remaja atas budaya Indonesia melalui media yang baru.

Metode riset yang digunakan dalam proyek ini merupakan studi pustaka dan studi wawancara. Studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari halaman web, buku dan jurnal ilmiah, sedangkan studi wawancara dilakukan dengan narasumber budayawan dan juga guru sejarah atas topik relevansi adaptasi cerita rakyat yang dibahas.

Hasil luaran dari proyek ini berupa *concept art book* yang terdiri dari 7 desain karakter yang terinspirasi dari cerita rakyat Indonesia yaitu Bawang Merah dan Bawang Putih, Malin Kundang, Garuda Wisnu Kencana dan Nyi Roro Kidul, beserta dengan 3 desain latar, 8 desain properti dan 3 *key art*. Tema dari karya ini dibuat berdasarkan kata kunci *mysterious*, *magical*, dan *self-discovery*.

Referensi: 26 (1975-2023)

Kata kunci: cerita rakyat, adaptasi, *video game*, remaja

## ABSTRACT

Lidya Josephine Saragi (01023200020)

### **CONCEPT DESIGN OF “GARUDA STRA” A VIDEO GAME ADAPTATION OF INDONESIAN FOLKLORE**

(XII + 52 pages: 112 figures; 3 tables; 3 appendices)

*Folklores are an important part of Indonesian culture. From all 34 provinces in Indonesia, there are 945 folk tales consisting of fairy tales, legends and myths. In folklore, not only is there important noble values that can be applied in daily life, but it also strengthens social and cultural values. However, as time goes by, interest in folklore decreased, especially among teenagers. Therefore, a new media that adapts these folklores and presents it in accordance with current trends are needed, such as through video games. The purpose of this design is to make concept art of a fantasy video game which is expected to evoke teenagers' interest in Indonesian culture through a new media.*

*The research methods used in this project are literature study and interview study. Literature study is done by collecting data from web pages, books and scientific journals, while an interview study was carried out with a humanist and history teacher on the topic of the relevance of folklore adaptations.*

*The output of this project is a concept art book consisting of 7 character designs inspired by Indonesian folklore, namely Bawang Merah and Bawang Putih, Malin Kundang, Garuda Wisnu Kencana and Nyi Roro Kidul, along with 3 background designs, 8 prop designs and 3 key arts. The theme of this work is based on the keywords mysterious, magical, and self-discovery.*

*References: 26 (1975-2023)*

*Keywords: folklore, adaptation, video game, teenagers*