

## ABSTRAK

Jordan Alexandra Anton (01023190054)

### **PERANCANGAN VISUALISASI KONSEP VIDEO GAME ADAPTASI CERITA FABEL “MOU’S ADVENTURE: CUCUMBER HUNT”**

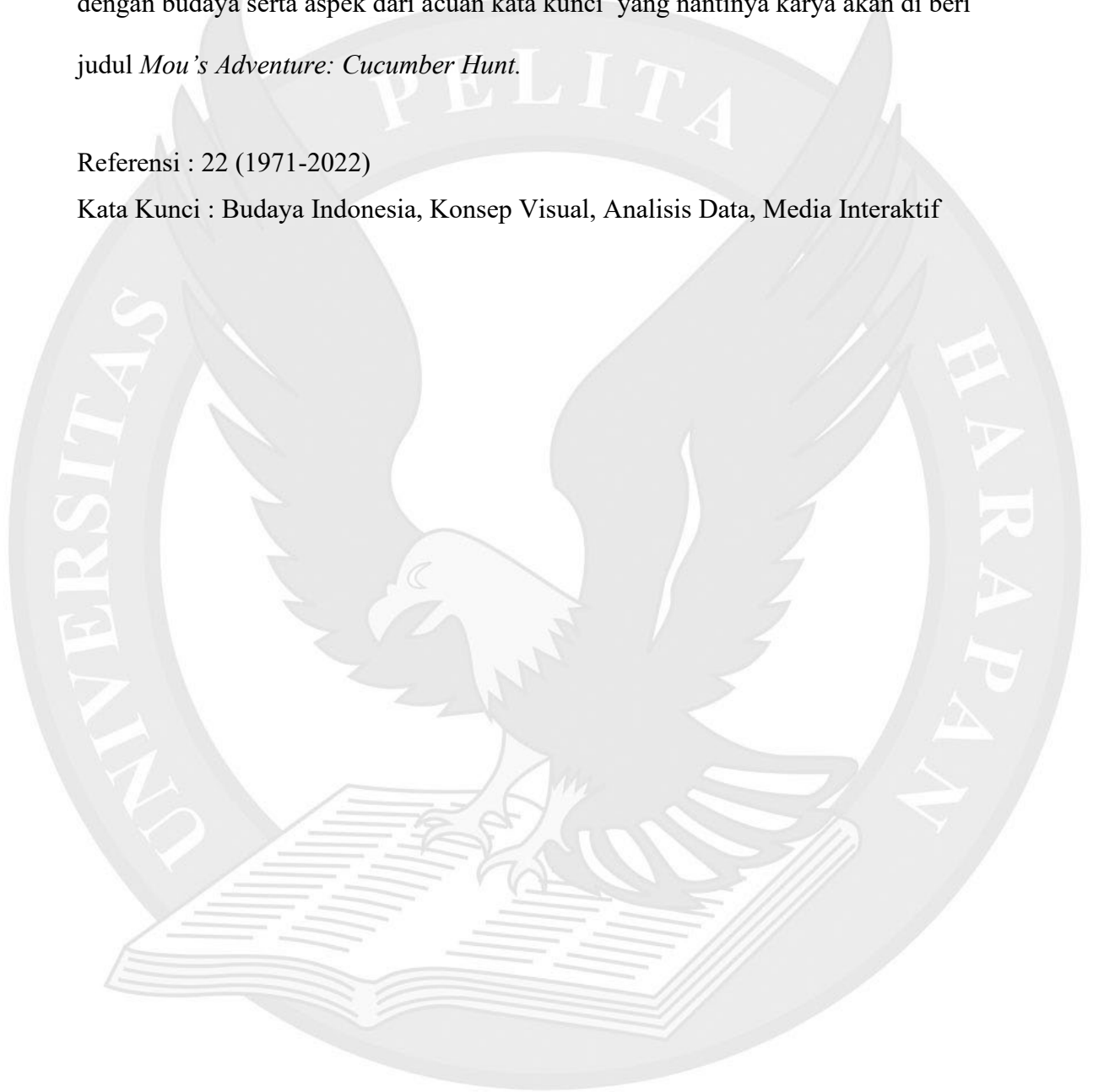
(Xii + 116 Halaman, 99 Gambar, 1 Lampiran)

Budaya merupakan salah satu unsur penting yang selalu ada di semua negara, dan budaya Indonesia sendiri pun terkenal dengan berbagai macam jenis keberagamannya namun, seperti yang sudah familiar dan sudah luas diketahui oleh Nusantara adalah bagaimana perkembangan dunia teknologi dan pada konteks Tugas Akhir yakni media interaktif yang relatif menjadi topik pembicaraan pada karya sudah menjadi salah satu unsur yang tidak dapat lepas dari kehidupan sehari-hari baik individu maupun masyarakat. Hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan atau dasar yang positif jika digunakan atau dimanfaatkan dengan metode yang benar karena tentu, dengan adanya perkembangan teknologi terutama media sosial seperti yang diketahui memberikan kita wadah baik secara sadar maupun tidak sadar untuk saling mengetahui baik informasi internasional atau pun dalam negeri dimana tentunya hal inilah yang dapat merealisasikan terjadinya asimilasi serta akulturasi. Pendekatan yang akan dilakukan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini akan melalui analisis data baik dari jurnal atau sumber literasi lainnya yang kelak dapat dijadikan sebagai fondasi literasi pada sisi teori visual yang didalamnya membahas mengenai bentuk, warna serta teori narasi yang digunakan untuk memperjelas narasi yang dijadikan sebagai referensi cerita fabel yakni Si Kancil dan Buaya dan yang terakhir adalah penggunaan referensi visual yang tentu tidak terlepas juga dari beberapa teori *design* yang kiranya dapat dijadikan sebagai

acuan yang *valid* dalam pembuatan karya yang baik dari perancangan karakter hingga kostum dimana hasil luaran dari karya ini akan dijadikan sebagai karya buku konsep visual serta trailer demo sederhana dimana pembuatan akan didasarkan dengan budaya serta aspek dari acuan kata kunci yang nantinya karya akan di beri judul *Mou's Adventure: Cucumber Hunt*.

Referensi : 22 (1971-2022)

Kata Kunci : Budaya Indonesia, Konsep Visual, Analisis Data, Media Interaktif



## ABSTRACT

Jordan Alexandra Anton (01023190054)

### ***VIDEO GAME DESIGN FROM ADAPTED FABLE “MOU’S ADVENTURE : CUCUMBER HUNT”***

*(Xii + 116 Pages, 99 Images, 1 Attachments)*

*Culture will always be something that is important and will always exist in every country, and as we know, Indonesian culture are known to have multiple varieties within itself but as familiar as it is we know the advances that are happening to the technology-based world which the interactive media that relatively will be the base of our topic are known to live amongst the people whether it’s on individual or society. This way we can actually make this advances our own good which can actually be accomplished with the right methods because with this media advances especially social media advances gave us our needed starting point to step into the vast world of both international or local information which at the end of the day this will be the main access for assimilation or acculturation to spread their wings within our society voluntarily or not. All the actions involved on the making of this project will be related to theoretical based analysis which include journal or any other literature sources out there that are valid enough to be the writer’s literature foundation that includes shape, color and narrative theory which will be discussing about the writer’s main fable called Si Kancil dan Buaya and also other than theoretical based analysis, visual theory itself will play a huge role on the making of all the characters and way down to costumes which the output itself will be translated into visual artbook and simple trailer demo which both are created based*

*on key visuals and Indonesian culture that will be called Mou's Adventure:  
Cucumber Hunt*

*References : 22 (1971-2022)*

*Key Words : Indonesian Culture, Visual Concept, Data Analysis, Interactive Media*

