

ABSTRAK

Munadi, Hilman. 1401120120. (2016). “Perancangan Karakter *Moe Anthropomorphism* Berbasis Artefak pada Game yang Mengangkat Budaya Nusantara Indonesia”. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif, Telkom University.

Perancangan ini dilatarbelakangi oleh potensi budaya tradisional Indonesia yang sampai saat ini masih diperkenalkan secara sendiri-sendiri padahal Indonesia memegang erat asas “Bhinneka Tunggal Ika” dan akan lebih baik lagi jika dalam mempromosikan budayanya dibuat satu dengan konsep keragaman, adanya peluang saat ini dalam industri game adalah kesempatan yang besar untuk mengadaptasi konsep keragaman budaya tradisional Indonesia dalam bentuk game. “Touken Ranbu” merupakan game populer berkonsep karakter personifikasi dari Jepang yang diminati juga oleh masyarakat Indonesia pecinta budaya Jepang karena konsep karakternya yang diadaptasi dari pedang-pedang katana Jepang. Sehingga ada peluang untuk mengadaptasi karakter personifikasi berkonsep budaya tradisional Indonesia. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menemukan bentuk perancangan visual karakter yang tepat untuk game yang mengangkat keragaman budaya tradisional Indonesia. Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan melakukan kajian literatur pada buku referensi yang berkaitan dengan game dan perancangannya, observasi terhadap game terdahulu yang populer dan patut untuk dijadikan contoh, serta wawancara kepada pengembang game dan pengamat budaya. Hasil yang diharapkan dari perancangan ini adalah sebuah game yang bisa dinikmati oleh masyarakat Indonesia maupun luar negeri dengan langkah awal berupa *artbook* perancangan dan *game prototype*.

Katakunci: Budaya tradisional, Keragaman, Game, Karakter, *Moe Anthropomorphism*
Perancangan visual.