

ABSTRAK

Wardani, Pramudita R. 2016. Perancangan *Key Art Game* Dengan Teknik Pencahayaan Pada Game “Arok” Adaptasi Novel “Arok Dedes”. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Indonesia adalah negara yang kaya dengan budaya dan sejarahnya. Kisah Ken Arok dan Ken Dedes adalah salah satu contohnya. Namun dengan adanya arus globalisasi, banyak masyarakat Indonesia yang melupakan kebudayaannya. Hal ini juga berdampak dengan banyaknya *game* asing yang memasuki pasar industri di Indonesia, serta mayoritas *gamers* Indonesia yang lebih menyukai *game* asing dibanding *game* lokal dikarenakan desain dan visualisasi *game* asing yang lebih menarik. Oleh karena itu, dibuatlah *key art* sebuah *game* yang merupakan adaptasi dari novel “Arok Dedes” untuk memperkenalkan kembali kebudayaan Indonesia ke masyarakat terutama pada generasi muda. Penelitian ini dilakukan untuk merancang *key art* yang sesuai dengan deskripsi dalam novel “Arok Dedes” dan dapat diterima oleh *gamers* Indonesia. Metode riset dan analisis yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan struktural dan melalui proses wawancara, studi pustaka, dan audio visual. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan masyarakat luas dapat mengetahui dan lebih mencintai kebudayaan asli Indonesia. Perancangan ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa, institusi pendidikan, masyarakat, serta bagi perusahaan-perusahaan yang berbasis industri kreatif.

Kata kunci : *Game*, *Key Art*, Adaptasi, Novel “Arok Dedes”