

ABSTRAK

Arianti, Andini. 2016. *Perancangan Karakter dan Properti untuk Game “Cockatoo Savior”*. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.

Terungkapnya kasus penyeludupan burung kakatua yang terjadi di Indonesia membuktikan betapa lemah kepedulian masyarakat Indonesia akan kelangsungan satwa langka. Padahal, satwa langka merupakan salah satu aset Indonesia yang seharusnya kita jaga. Oleh karena itu, dibutuhkanlah media untuk mengenalkan tentang perlindungan satwa liar untuk masyarakat, khususnya untuk anak-anak. Media yang dinilai efektif untuk itu adalah media *game*. Dalam *game*, karakter adalah komponen penting yang menyampaikan pesan dari *game* kepada audiens. Penggunaan stereotipe dalam pembuatan karakter *game* adalah hal yang sering dilakukan karena mudah. Karakter yang stereotipe cenderung lebih mudah diterima audiens sehingga mendukung penyampaian pesan dalam *game*. Dalam perancangan ini, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah studi literatur dan wawancara, sedangkan untuk analisis digunakan metode matriks untuk mempermudah perbandingan data. Karakter yang dirancang diharapkan bisa mempermudah penyampaian pesan dalam *game* yang berupa pengenalan satwa liar khususnya burung kakatua supaya audiens bisa lebih peduli akan keberadaan mereka.

Kata Kunci: Anak-anak, Game, Kakatua, Karakter, Stereotipe.