

ABSTRAK

Maraknya teknologi informasi dan komunikasi yang membawa budaya luar seperti film, *game*, maupun animasi telah mengubah sebagian besar nilai-nilai, pandangan serta pola hidup seseorang khususnya generasi muda saat ini yang telah melupakan budayanya sendiri. Dalam beberapa tahun ini industri game di Indonesia sudah mulai berkembang dan memiliki banyak penggemar, akan tetapi game yang berkonten lokal masih terbilang sedikit. Pengguna *game* Indonesia cenderung melihat sebuah *game* dari grafiknya. Untuk itu diperlukan visual yang menarik untuk menyampaikan pesan yang ada pada cerita rakyat kepada para penikmat *game* Indonesia. Penggalan budaya tutur Indonesia ini dapat dijadikan aksi pembaharuan untuk mendatangkan warna baru bagi penikmat budaya Indonesia, yaitu generasi muda Indonesia pada khususnya dan orang Indonesia pada umumnya.

Dalam perancangan *key art game* Lutung Kasarung, penulis menggunakan metode-metode yang dapat menunjang kelancaran dalam pembuatan karya seperti metode studi pustaka, interview, observasi, juga audio visual kemudian dilanjutkan dengan analisis non-statistik, dimana analisis yang dilakukan atas data deskriptif atau data textular untuk diadaptasi kemudian divisualisasikan melalui *key art* yang mencakup karakter, lingkungan, juga *gameplay*.

Perancangan ini mempunyai tujuan untuk menciptakan *key art game* yang mengangkat budaya lokal Indonesia serta memperkenalkan kembali budaya Indonesia pada masyarakat luas sebagai bentuk pelestarian cerita rakyat yang akan mengarah pada generasi muda yang akrab dengan budaya nusantara. Dengan adanya *key art game* Lutung Kasarung kita dapat menciptakan sebuah panduan visual untuk pembuatan *game* Lutung Kasarung agar menarik minat anak praremaja usia 10-12 tahun.

Keyword: cerita rakyat, adaptasi, *key art*.