

ABSTRAK

Masyarakat Indonesia terlalu sering disuguhkan cerita sejarah negara lain sehingga mengurangi eksistensi cerita sejarah Indonesia. Salah satu cerita sejarah Indonesia adalah cerita saat Karaeng Galesong menaklukkan Mataram. . Maka dari itu, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini cerita sejarah mengenai Karaeng Galesong dapat dikembangkan melalui media *game*. Selain untuk memperkenalkan kembali cerita ini, tujuan perancangan juga untuk menanamkan nilai pantang menyerah kepada remaja usia 12-15 tahun.. Metode perancangan yang digunakan adalah dengan melakukan pengumpulan data (wawancara, observasi, kuisioner dan studi literatur), kemudian melakukan analisis data dengan metode kualitatif dengan pendekatan structural serta dengan menggunakan teori adaptasi. Dari perancangan ini, dapat diambil kesimpulan bahwa media game dapat membantu memperkenalkan kembali cerita Karaeng Galesong serta menanamkan nilai pantang menyerah kepada remaja dengan lebih menyenangkan dan efektif.

Kata kunci : Karaeng Galesong, Adaptasi, Game Adventure