

ABSTRAK

Ubaedillah, Moch Ryan. 2016. Perancangan Mobile Game Sebagai Media Pengenalan Tokoh Wayang Pandawa 5 Pada Anak Remaja Di Kota Bandung. Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Telkom University.

Kecanggihan teknologi saat ini membuat peraduan antara kebudayaan dengan teknologi yang sebagian besar dapat mensisihkan kebudayaan. Pelestarian kesenian budaya wayang golek sangatlah penting untuk menanamkan rasa cinta akan kebudayaan sendiri pada masyarakat dan juga menghindari dari ancaman tersisihkannya kebudayaan sendiri pada zaman teknologi saat ini. Salah satu cara untuk melestarikan kesenian wayang golek adalah dengan melalui media yang menunjang pada masa kecanggihan teknologi saat ini. Salah satu media yang sangat dekat dengan masyarakat yaitu dengan melalui media pembelajaran *Mobile Game* yang merupakan salah satu bentuk penyampaian informasi yang akan diminati, dimana memberi kemudahan bagi anak untuk belajar sambil bersenang-senang. Dalam perancangan *Mobile Game* yang dibuat menggunakan metode analisis data Miles dan Huberman ditambah dengan analisis adaptasi yang dapat dijadikan patokan dalam merancang *game* tersebut. Dengan memakai konsep *game* bergenre *fighting* yang telah disesuaikan dengan target pengguna pada masa kecanggihan teknologi saat ini. Hasil akhir dari perancangan berupa *Mobile Game* yang memberikan sebuah informasi akan tokoh wayang dalam *gameplay* yang dijadikan sebagai media pembelajaran akan kesenian tradisional.

Kata Kunci: *Wayang Golek, Media Pembelajaran, Mobile Game.*