

ABSTRAK

Rahman, Muhammad Ilyas. PERANCANGAN KARYA MOBILE GAME ANDROID “PITUNG”. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Telkom University.

Penulisan dari perancangan *mobile game android* yang berjudul “Pitung” ini ditujukan untuk memberikan pengenalan terhadap karakter Pitung dan dapat memberikan hiburan bagi siapapun yang memainkannya. Berdasarkan dari globalisasi, perkembangan media dan budaya asing yang sudah menyebar luas, dikhawatirkan jika Karakter Pitung tidak dipertahankan, maka karakter yang satu ini akan terlupakan. Sangat disayangkan jika karakter Si Pitung sampai hilang tertelan oleh zaman, khususnya untuk remaja yang memiliki umur berkisar antara 12-15 tahun yang manjadi *audience* utama bagi Penulis. Karena diketahui bahwa sudah ada kemunculan dari generasi yang sudah mulai melupakan Karakter Pitung khususnya pada remaja di usia 12 tahun, sehingga pencegahan harus dilakukan agar karakter Pitung tidak benar-benar terlupakan. Juga diketahui jika remaja pada umur 12-15 tahun rata-rata sudah memiliki *smartphone* dan menyukai *video game*, untuk itu menjadi peluang bagi Penulis untuk menggunakan perangkat keras *smartphone* sebagai perangkat keras utama untuk realisasi perancangan ini, serta menggunakan media *video game* khususnya dalam bentuk *mobile game android*. Untuk itu *mobile game android* ini ditujukan sebagai solusi permasalahan bagi penulis untuk menjadi pencegah agar permasalahan ini tidak benar-benar terjadi, tetapi juga dapat memberi hiburan terhadap *audience* utama yaitu para remaja, agar mereka tertarik untuk memainkan *mobile game android* ini

Kata kunci : Karakter Pitung, globalisasi, *audience* remaja, *Smartphone*, *video game*