

ABSTRAK

Perancang akan fokus pada bagian *Environment* dalam *Video Game Kaliyuga: The Dark Ages* yang diadaptasi dari Novel *Garuda Riders*, dengan maksud ingin menanamkan kesan kedalam benak setiap generasi muda bahwa alam dan bangunan khas Indonesia tidak kalah menarik dengan alam dan bangunan luar negri. Selain itu juga ingin menanamkan kesan bahwa suatu hal yang berlatar nuansa ke-Indonesiaan bisa menjadi sesuatu yang *trending* dan *fun* untuk diketahui dan dipelajari lebih dalam.

Untuk menampilkan nuansa ke-Indonesiaan Perancang menggunakan metode pengumpulan data berupa studi pustaka, wawancara dan kuisioner yang berhubungan dengan objek yang akan dirancang. Lalu dilakukan analisis data dengan metode kualitatif dari data yang telah terkumpul berdasarkan landasan teori yang digunakan, yaitu: teori Adaptasi dari Linda Hutcheon, *Game Overview* dari Jeanine Novak dan *Level Design* dari John Feil.

Perancang menggunakan *Platform PC* agar *Environment* yang dibuat maksimal dalam menampilkan keindahan alam dan bangunan khas Indonesia. Selain itu penggambaran gambar yang digunakan adalah 3D realis jadi akan lebih terasa *immersion*-nya. Diharapkan agar dari hasil perancangan *Environment* ini dapat mengangkat *trend World Game* yang berlatar nuansa ke-Indonesiaan. Sekaligus dapat menggugah para generasi muda agar lebih tertarik kepada budaya Indonesia.

Key Words : *Environment Video Game*, *Novel Garuda Riders*, Nuansa Indonesia.