

## ABSTRAK

Nurgraha, Rifko. 2018. Perancangan *game design* “Kebangkitan Kerajaan Majapahit” adaptasi dari novel “Jayaning Majapahit” untuk remaja umur 15-20 tahun. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Indonesia adalah suatu negara yang memiliki budaya dan sejarah yang tidak terhitung banyaknya. Salah satu sejarah adalah sejarah kebangkitan kerajaan Majapahit. Keberadaan sejarah Indonesia sendiri pada saat ini sudah tergantikan oleh *video game*. Sebelum perancangan *video game*, yang harus dibuat adalah *game design*. Maka dari itu penulis berencana merancang sebuah *game design*. Selain untuk memperkenalkan kembali cerita ini, tujuan perancangan membuat *video game* ini sebagai salah satu media pembelajaran mengenai sejarah Indonesia khususnya pada remaja usia 15-20 tahun. Metode perancangan yang digunakan adalah dengan melakukan pengumpulan data yaitu seperti wawancara, observasi dan studi literatur, kemudian melakukan analisis data dengan metode kualitatif dengan pendekatan struktural serta dengan menggunakan teori adaptasi. Dari perancangan ini, dapat diambil kesimpulan bahwa media *video game* dapat menjadi salah satu media untuk memperkenalkan kembali cerita atau kisah kebangkitan kerajaan majapahit kepada remaja usia 15-20 tahun.

Kata kunci: Kebangkitan Kerajaan Majapahit, *Video Game*, *Game Design*, Adaptasi.