

ABSTRAK

Pembuatan *side-scrolling background game* Astramaya Di Kanaya merupakan upaya saya untuk memperkenalkan budaya sunda melalui cerita dari novel Mundinglaya Di Kusumah selain itu juga ingin menanamkan kesan kedalam benak setiap generasi muda bahwa alam dan bangunan khas Indonesia khususnya bangunan khas sunda tidak kalah menarik lalu dengan menanamkan kesan bahwa suatu hal yang berlatar nuansa ke-sundaan bisa menjadi sesuatu yang trending dan fun untuk diketahui dan dipelajari lebih dalam.

Untuk menampilkan nuansa ke-Sundaan saya menggunakan metode pengumpulan data berupa studi pustaka dan observasi 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: *Game Overview* dari Jeanine Novak, *Level Design* dari John Feil, *Interactive Stories and Video Game* dari Chris Solarski, *Fundamental of Game Design: Third Edition* dari Ernest Adams, *Mobile Game Design Essentials* dari Claudio Scolastici dan *Level Up!* Dari Wiley.

Hasil perancangan berupa aset *game*, dikumpulkan dan ditampilkan dengan media *artbook*. Dengan begitu, *background game* yang dibuat mampu menampilkan macam-macam kebudayaan sunda, ciri khas kebudayaannya dan nuansa ke-sundaannya. Sekaligus dapat menggugah para generasi muda agar lebih tertarik kepada budaya Indonesia khususnya budaya sunda.

Keyword: Game Art, Aset Game, Background, Mundinglaya Di Kusumah, Artbook