

ABSTRAK

Banyak sekali mitos yang mewarnai masyarakat Jawa. Hal ini dipengaruhi oleh paham yang mereka anut. Mitos bersifat suci atau sakral dan diturunkan dari mulut ke mulut. Mitos Aji Saka merupakan salah satu mitos yang dipercaya oleh masyarakat Jawa dan digunakan sebagai tema untuk *game* “*Carakan*”. Selain itu kepercayaan orang Jawa terhadap makhluk halus digunakan sebagai musuh/karakter jahat yang akan dihadapi pemain dalam *game*. Karakter dalam *game* merepresentasikan fisik, sifat dan sosial dari pemain pada *game*. Dalam perancangan karakter ini, penulis melakukan analisis mitos Aji Saka, makhluk halus yang dipercaya oleh orang Jawa dan cerita yang dibuat oleh *game desainer* pada *game*. Tujuannya untuk memvisualisasi makhluk mitos dan makhluk halus yang dipercaya oleh orang Jawa, agar dapat membantu menyampaikan cerita dari *game* “*Carakan*” kepada target audien. Visualisasi mitos ini lebih fokus kepada bentuk, kostum properti serta pergerakan atau aset yang akan digunakan pada *game*. Pengumpulan data dilakukan dengan Wawancara, observasi hingga studi pustaka. Sehingga karakter dalam perancangan ini dapat merepresentasikan makhluk dalam mitos Jawa.

Kata kunci: Mitos Jawa, Makhluk halus, Aset Karakter, Desain Karakter