

PERANCANGAN *GAME DESIGN MOBILE PLATFORMER* BERDASARKAN  
ADAPTASI NOVEL “PARIKESIT”

ABSTRAK

**Revira, Deden. 2020 Perancangan Game Design Mobile Platformer Berdasarkan Adaptasi Novel “Parikesit”. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.**

Pewayangan adalah salah satu budaya Indonesia yang paling dikenal. Pada era modern sekarang ini, kebudayaan seperti pewayangan, saat ini mengalami kesulitan bahkan hanya untuk sekedar bertahan dan diingat masyarakat, budaya – budaya dari luar negeri banyak yang berdatangan dan menjadi populer yang mendominasi di kalangan masyarakat, contohnya budaya - budaya Jepang yang masuk ke Indonesia melalui dunia hiburan menggunakan berbagai media, salah satunya film dan *video game*, penulis meneliti fenomena tersebut dengan metode pengumpulan data wawancara terstruktur terhadap khalayak sasaran penelitian ini, yaitu masyarakat dewasa awal, dengan metode analisis data kualitatif interpretatif, hasil dari wawancara diketahui bahwa dari masyarakat Indonesia belum mengetahui sedengankah baik tentang pewayangan, maka dari itu penulis akan merancang sebuah video game bergenre Platformer 2D berdasarkan adaptasi novel Parikesit dengan cerita yang mudah dipahami dan dimengerti oleh orang dewasa awal sebagai khalayak sasaran. Dan juga untuk memperkenalkan cerita dan tokoh pewayangan Pandawa kepada *target audience* melalui media video game bergenre platformer 2 dimensi.

Kata kunci : Adaptasi, Video game Platformer 2D, pewayangan