

## ABSTRAK

Setiawan, Irfan Ananda. 2020. Perancangan *Concept Art* Karakter Badama dari Adopsi Pakaian Tradisional Suku Bangsa Indonesia. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

*Videogame* merupakan media hiburan interaktif yang diminati oleh berbagai kalangan. Jumlah *gamers* di Indonesia sendiri diperkirakan berjumlah sekitar 40 juta orang sehingga peluang industri *game* sangatlah besar. Dari beberapa unsur yang termuat dalam *videogame*, desain karakter adalah salah satu unsur yang mampu menarik perhatian pemain. Layaknya *concept art* dalam karakter *Overwatch* yang memuat 21 jenis kebudayaan, dengan formula serupa, perancang akan membuat *concept art* karakter dari adopsi pakaian tradisional Suku Bangsa Indonesia agar dapat memberi wawasan kepada para khalayak sasaran. Dalam perancangan laporan tugas akhir ini, perancang menggunakan metodologi penelitian kualitatif guna memperoleh data dengan metode – metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan studi pustaka. Perancang juga menggunakan teori *pipeline concept art* sebagai acuan dari tahapan-tahapan perancangan *concept art*. Objek penelitian akan melalui tahapan – tahapan adopsi inovasi mulai dari menyadari potensi dari objek penelitian hingga tahapan mengadopsi pakaian tradisional tersebut ke dalam *concept art* karakter *videogame*. Nantinya *concept art* karakter ini akan menjadi acuan bagi 3D artist dalam pembuatan *3D asset* karakter. Harapannya *concept art* karakter ini akan mampu memberi wawasan melalui media yang diminati oleh kalangan generasi muda.

Kata Kunci: *Character Concept Art*, Pakaian Tradisional Indonesia.