

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dari cerita rakyat Asal Usul Kota Bandung yang merupakan bentuk kebudayaan tradisional kurang diketahui masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat daerah asal cerita tersebut. Cerita rakyat Asal Usul Kota Bandung sendiri merupakan cerita rakyat asal Jawa Barat yang memuat tentang bagaimana terbentuknya kota Bandung. Selain itu dalam cerita tersebut juga terdapat tokoh-tokoh yang dapat dijadikan teladan dalam kehidupan sehingga cerita rakyat ini perlu untuk dilestarikan, khususnya oleh kalangan muda sebagai generasi penerus bangsa. Namun sayangnya kalangan muda saat ini lebih tertarik terhadap budaya modern atau populer seperti *game*, animasi, film dan lain sebagainya dibandingkan budaya tradisional. Maka dari itu desain karakter tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Asal Usul Kota Bandung untuk diadaptasi kedalam *game* ini menjadi salah satu upaya untuk memperkenalkan cerita rakyat tersebut kepada kalangan muda. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan karakter ini terdiri dari studi literatur, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis secara kualitatif sehingga menghasilkan data deskriptif yang mendalam. Dengan menggunakan teori adaptasi serta teori pendukung lainnya, data tersebut kemudian dianalisis menjadi konsep perancangan untuk mengetahui bagaimana karakteristik dari setiap tokoh yang ada dalam cerita dan seperti apa visualisasi untuk desain karakter yang dapat digunakan dan mendukung identitas asal dan karakteristik setiap tokoh dari cerita rakyat tersebut. Hasil dari analisis data tersebut kemudian akan dijadikan acuan referensi dalam perancangan karakter untuk *game* dengan judul “Ngabendung”.

Kata Kunci : Asal Usul Kota Bandung, Cerita Rakyat, Desain Karakter, Adaptasi, *Game*.