

## ABSTRAK

Indonesia memiliki banyak cerita rakyat yang dapat dipelajari dari kisah hidupnya. Sayangnya majunya era digitalisasi masyarakat Indonesia terutama anak remaja sudah mulai melupakan atau bahkan tidak mengetahui cerita dari daerahnya masing-masing. Contoh cerita rakyat yang minim diketahui oleh anak remaja yaitu Nyi Mas Belimbing yang berasal dari Jawa Barat. Cerita tersebut memiliki nilai moral, nilai sosial, dan nilai ketuhanan. Kini anak remaja lebih sering menghabiskan waktunya dengan media digital, salah satunya yaitu *video game*.

Berbagai macam *video game* terdapat karakter yang disukai oleh pemain karena keunikan dari sifatnya atau visualnya. Menurut Ernest Adams (2009), desain karakter adalah aspek yang paling penting untuk menyampaikan suatu cerita dan membangkitkan respon emosional dalam *game* serta ceritanya. Gim visual novel dapat menyalurkan cerita dengan akurat serta kemampuannya mengkomunikasikan kronologis sejarah dan fakta budaya yang tinggi (Josiah Lebowitz, Chris Klug, 2011).

Tujuan khusus dari perancangan ini yaitu memvisualisasi karakter yang terdapat pada cerita rakyat Nyi Mas Belimbing ditujukan kepada anak remaja akhir. Metode pengumpulan data kualitatif terdiri dari wawancara, observasi, kuesioner dan studi literatur dengan hasil analisis kualitatif sehingga menghasilkan data deskriptif yang baik. Hasil analisis akan dipergunakan untuk kebutuhan desain karakter cerita rakyat Nyi Mas Belimbing. Harapan penulis dan perancang dari perancangan tugas akhir ini adalah mengenalkan lebih jauh cerita rakyat Nyi Mas Belimbing karena sangat minimnya remaja yang tinggal di Jawa Barat mengetahui keberadaannya. Selain itu tugas akhir ini sebagai pelestarian budaya cerita rakyat dari segi visual, karena sangat minimnya visual cerita rakyat di internet.

Kata Kunci: Nyi Mas Belimbing, Cerita Rakyat, Desain Karakter, Adaptasi, Gim