

RINGKASAN

Perancangan Game "Si Pitung" Meningkatkan Minat Cerita Rakyat Pada Kalangan Remaja

Bagas Pratama Raharjo.¹⁾, Rifki Risandhy²⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

²⁾ Dosen Program Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

Skripsi ini bertujuan untuk merancang sebuah *game* interaktif berjudul "Legenda Si Pitung" sebagai upaya untuk meningkatkan minat cerita rakyat Indonesia di kalangan remaja. Penelitian ini didasarkan pada pemahaman bahwa minat remaja modern saat ini terhadap cerita rakyat mulai menurun akibat pengaruh tren media modern. Dengan mengintegrasikan elemen hiburan digital dan pendidikan, penelitian ini menerapkan metode pengembangan permainan digital untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan edukatif bagi pemain. Desain *game* "Si Pitung" mempertimbangkan elemen-elemen seperti mekanika permainan, narasi, karakter, dan grafis untuk menciptakan pengalaman bermain yang menarik. Selain itu, penelitian ini mempertimbangkan faktor-faktor psikologis dan preferensi remaja untuk mengoptimalkan daya tarik permainan. Temuan ini berpotensi memberikan kontribusi pada pengembangan *game* edukatif yang dapat meningkatkan minat generasi muda terhadap warisan budaya Indonesia dan memperkuat identitas budaya mereka. Tidak hanya itu, Penelitian ini memberikan panduan bagi pengembang, pendidik, dan peneliti yang tertarik dalam menggabungkan teknologi modern dengan nilai-nilai budaya tradisional.

Kata kunci: *Game* Interaktif, Si Pitung, Minat Cerita Rakyat, Hiburan Digital, Remaja, Pendidikan.

Pustaka : 13

Tahun Publikasi : 2013 - 2022