

## ABSTRAK

Jesica Juniarti (625170088)

### **PERANCANGAN *CONCEPT ART VIDEO GAME* BERDASARKAN MITOLOGI BALI**

Mitologi Bali akan diangkat dan menjadi inspirasi visual dalam bentuk *concept art* untuk *video game*. Dalam industri *video game* sangat dibutuhkan adanya *concept art*, *Concept art* adalah sebuah penyampaian Visual yang mempresentasikan sebuah desain, Ide dan mood yang digunakan dalam produksi sebuah produk yang berhubungan dengan film, animasi atau game sebelum dijadikan produk akhir. Melestarikan budaya Indonesia akan sangat menarik jika diperkenalkan melalui media yg lebih modern seperti *video game* karena akan lebih mudah untuk menarik minat orang-orang, terlebih lagi industri game saat ini sedang berkembang pesat, hal ini bisa dilihat dari banyaknya turnamen game online yang diadakan sekarang dan jumlah pemain game yang terus bertambah setiap tahunnya. Pengambilan informasi juga menggunakan beberapa sumber referensi. Target Audience utama nya adalah developer game yang memiliki target anak remaja hingga dewasa usia 18 - 25 yang memiliki banyak waktu luang dan senang bermain game khususnya yang memiliki genre horror. Hasil perancangan ini yaitu sebuah *concept art* yang akan ditampilkan melalui *digital book* sehingga dapat dilihat secara online menggunakan media buku ukuran a4 landscape menggunakan style ilustrasi semi realis. Karakter dan tempat berdasarkan literasi, patung dan buku.

**Kata kunci :** Bali, *Horror*, *Concept Art*, Mitologi, *Video Game*

## **ABSTRACT**

Jesica Juniarti (625170088)

### **CONCEPT ART DESIGN FOR VIDEO GAMES BASED ON BALINESE MYTHOLOGY**

*Balinese mythology will be lifted and become visual inspiration in the form of concept art for video games. In the video game industry, concept art is needed. Concept art is a visual delivery that presents a design, idea and mood that is used in the production of a product related to film, animation or game before it is made into the final product. Preserving Indonesian culture will be very interesting if introduced through more modern media such as video games because it will be easier to attract people's interest, especially since the game industry is currently growing rapidly, this can be seen from the number of online game tournaments that are being held now and the number of game players continues to grow every year. Retrieval of information also uses several reference sources. The main target audience is game developers who target teenagers to adults aged 18-25 who have a lot of free time and enjoy playing games, especially those with the horror genre. The result of this design is a concept art that will be displayed through a digital book so that it can be viewed online using a4 landscape book media using a semi-realistic illustration style. Character and place based on literacy, sculpture and books.*

**Keywords :** *Bali, Horror, Concept Art, Mythology, Video Game*