

Abstrak

Di dalam *videogame* terdapat karakter yang menjadi penghubung antara pemain dengan *videogame* tersebut, atau biasa disebut *avatar*. Namun sekarang, karakter tidak hanya menjadi sebuah *avatar* di dalam *videogame*, justru telah berkembang menjadi media penyampaian identitas budaya tertentu. *Videogame* yang mampu menampilkan identitas budaya tertentu dengan sangat baik memiliki daya tarik tersendiri bagi pemain dan menambah wawasan pemain mengenai budaya yang disampaikan oleh *videogame* tersebut.

Perancang akan menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan kedalaman informasi tentang budaya Indonesia, terutama bagian dimensi fisik, dimensi sosial dan dimensi psikologis karakter. Dengan metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan studi pustaka. Penggunaan teori 3 dimensi karakter dalam buku Sheldon, yaitu "*Character Development & Storytelling for Games*", menjadi landasan teori bagi perancang.

Dalam hasil perancangan ini, karakter yang dirancang akan merepresentasikan nilai kultural Indonesia. Perancang mempertimbangkan nilai global dalam budaya populer, sehingga nilai kultural yang diimplementasikan ke dalam karakter mengalami beberapa pencampuran dengan karakter yang ada dalam budaya populer. Terutama pada bagian armor karakter, dan jurus-jurus yang dimiliki karakter. Perancang berharap dari hasil perancangan ini mampu menjadi jembatan dalam budaya populer agar remaja dan generasi yang akan datang mulai mengingat, menyukai dan mempunyai rasa memiliki setiap nilai kebudayaan Indonesia yang dimuat dalam media *videogame*.

Key Words : Desain karakter *game*, Novel Garuda *Riders*, Kebudayaan Indonesia.