

ABSTRAK

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER DALAM *GAME* TENTANG REMPAH-REMPAH

Indonesia merupakan salah satu negara penghasil rempah terbesar di dunia. Berdasarkan FAO (Food and Agriculture Organization) pada tahun 2018, Indonesia menduduki peringkat keempat sebagai negara penghasil rempah dunia dengan produksi rempah mencapai 109.314 ton. Kegunaan rempah sendiri berbagai macam, dari obat-obatan, parfum, dan yang paling umum sebagai bumbu masakan. Meski begitu, saat ini penggunaan rempah alami sebagai bumbu masakan telah tergeser kegunaannya oleh bumbu instan. Terdapat berbagai alasan dibalik itu, namun berdasarkan CNN dan Kompasiana, salah satu penyebabnya adalah banyak yang tidak mengerti bentuk serta kegunaan rempah-rempah tersebut. Maka dari itu penulis memilih untuk membuat *game* yang berguna untuk mengedukasi masyarakat tentang kegunaan rempah-rempah dalam masakan sebagai proyek Tugas Akhir. Pemilihan media *game* didasari atas konsentrasi penulis dalam jurusan Desain Komunikasi Visual, yaitu *multimedia - game design*, serta *game* merupakan salah satu media paling interaktif saat ini. Pengumpulan data riset menggunakan metode kuantitatif dan Kuantitatif. Hasil analisis berupa wawancara dan studi pustaka penulis memberikan hasil bahwa karakter merupakan salah satu aspek terpenting dalam *game*. Sehingga dalam tugas akhir ini, penulis secara spesifik mengambil *jobdesk character design*. Dengan hasil akhir karya tugas akhir berupa 9 (sembilan) karakter berdasarkan rempah-rempah yang sering digunakan dalam memasak.

Kata Kunci: Rempah-rempah, Desain Karakter, *game*, masakan, bumbu instan