

ABSTRAK

Damanik, Titi Nurhakiki. 2015. Perancangan *Level Game Adventure* Horas Gale dengan Mengangkat Nilai-Nilai Budaya Batak Toba. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi. Fakultas Industri kreatif. Telkom University.

Seni patung yang dikenal dengan nama *Si Galegale* saat ini sulit mencari sumber informasi secara jelas dan terpercaya baik dari asal usul *Si Galegale* dan nilai yang terkandung. Akibatnya generasi muda tidak mengetahui tentang *Si Galegale*. Dalam menyampaikan budaya Batak Toba pada cerita *Si Galegale* yang akan dituangkan kedalam *level game adventure* Horas Gale bertujuan untuk menjaga dan melestarikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita *Si Galegale*. Metode perancangan yang dilakukan oleh penulis yaitu menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara, observasi dan studi pustaka serta melakukan pendekatan Etnografi. Dari hasil rancangan ini mengemukakan bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam cerita *Si Galegale* adalah percaya pada kekuatan gaib, *Dalihan Na Tolu*, kesabaran, *marsumbang* dan taat pada peraturan. Dalam hal ini sangat berkaitan hingga sekarang dikehidupan masyarakat Batak Toba yang nantinya akan di masukkan ke dalam *game level* pada *game adventure*

Kata Kunci : *Game Adventure, Level Design, Si Galegale, Nilai-Nilai Batak Toba.*