

## ABSTRAK

**Anggit. 2020. Estetika dalam Karakter-karakter Ksatriya pada *Game Lokapala*. Skripsi. Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom University. Bandung.**

Popularitas game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) menjadi sebuah trend global, Indonesia sebagai salah satu pasar terbesar *game* MOBA turut dalam trend ini dengan hadirnya Lokapala sebagai *game* MOBA produksi Indonesia pertama. Yang membuatnya menarik adalah dengan dihidirkannya tokoh-tokoh karakter mitologi, sejarah, dan budaya khas Indonesia sebagai hero atau disebut ksatriya di dalamnya. Terkait desain karakter karakter-karakternya pasti berhubungan dengan estetika, bagaimana estetika sebagai Ilmu yang mempelajari mengenai keindahan dan hubungannya dengan nilai-nilai prinsip pada tokoh dan karakter-karakter dalam *game*. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dan teori estetika dari Feldman, penelitian ini akan mengkaji karakter *ksatriya* dalam Lokapala untuk mengetahui bagaimana karakter-karakter ksatriya dalam *game* Lokapala dapat merepresentasikan Indonesia.

Kata Kunci: MOBA, Karakter, Sejarah, Mitologi, Budaya, Estetika, Indonesia