

ABSTRAK

Wayang merupakan salah satu kebudayaan yang terkenal dari Indonesia yang ditetapkan sebagai warisan dunia sejak 7 November 2003 oleh UNESCO. Salah satu wayang yang berasal dari Indonesia adalah Wayang Kulit Sasak yang berasal dari Lombok. Namun dengan seiringnya zaman berjalan, peminat terhadap wayang sangat menurun, terutama Wayang Kulit Sasak ini. Di zaman sekarang sudah banyak media baru yang bermunculan, salah satunya merupakan video game. Video game sekarang dapat dijadikan untuk dijadikan media memperkenalkan kembali media lama. Media baru yang muncul yaitu hobi *gunpla* yang dimana dari *gunpla* sendiri berbentuk robot dapat dimanfaatkan desainnya dengan mengadaptasi desain wayang. Dengan turunnya angka peminat dari wayang yang khususnya Wayang Kulit Sasak, adanya pemanfaatan dari media baru ini diperlukan untuk mengangkat kembali minat dari remaja terhadap wayang. Target audiens dari rancangan ini adalah remaja. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan kembali Wayang Kulit Sasak dengan memanfaatkan media baru seperti video game dan juga hobi *gunpla*. Perancangan adaptasi ini dirancang dengan metode kualitatif, observasi, kajian pustaka, dan wawancara dari narasumber. Hasil rancangan ini akan berbentuk desain karakter yang mengambil tema Wayang Kulit Sasak.

Kata kunci: Wayang Kulit Sasak, Video Game, *Concept Art*, *Gundam*