

ABSTRAK

Perkembangan jaman terus mengalami perubahan dari masa ke masa ke arah yang lebih modern, namun anak muda kini telah berkurang minatnya pada seni budaya lama yang menyebabkan terancamnya seni budaya yang dapat mekekurangkan minat seperti seni budaya wayang. Maka proyek akhir ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah permainan video berjudul "WIRACARITA: Ramayana" yang didasarkan pada kisah epik Ramayana, sebuah cerita rakyat klasik yang sangat berpengaruh dalam budaya Indonesia. Game ini akan diimplementasikan dalam bentuk side-scrolling 2d, yang merupakan salah satu jenis permainan video yang melibatkan pemain dalam menjalani petualangan horizontal di dunia game. Game "WIRACARITA : Ramayana" akan berfokus pada upaya pemain untuk memainkan peran Rama, tokoh utama dalam Ramayana, dalam menjalani berbagai misi dan tantangan untuk menyelamatkan Sinta, istrinya, dari perbudakan di bawah pemerintahan Ravana, tokoh antagonis dalam cerita. Melalui penggunaan karakter wayang sebagai model, permainan ini akan memberikan nuansa budaya yang kuat, menggabungkan unsur-unsur seni tradisional Indonesia dengan teknologi modern.

Kata kunci: game, budaya, wayang, side scrolling,2d