

## Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi mengenai edukasi kisah dari wayang kulit kepada remaja berumur 15-18 tahun yang mencari jati dirinya serta merevitalisasikan wayang kulit. Banyak hal yang dilakukan oleh remaja untuk mencari dan menemukan jati diri mereka. Dimulai dari mengeksplor serta melakukan hal yang menurut mereka menarik dan sukai. Akan tetapi, jika tidak dipandu, bisa terjadi salah langkah atau terjerumus ke hal yang negatif. Oleh karena itu, perlu adanya media edukasi tentang jati diri agar remaja untuk membantu remaja dalam mengetahui apa saja yang baiknya mereka lakukan agar dapat menemukan jati diri mereka. Wayang kulit adalah salah satu budaya di Indonesia yang saat ini tingkat antusiasmenya berkurang. Dalam wayang kulit, terdapat banyak lakon atau cerita yang bisa dapatkan pelajarannya. Seperti, kisah Dewa Ruci. Dewa Ruci mengisahkan tentang kesatria Pandawa bernama Bima yang mencari air kehidupan. Air kehidupan tersebut menjadi kunci bagaimana Bima lebih memahami jati dirinya. Kisah tersebut dapat membantu dalam menyalurkan apa arti jati diri sebenarnya dan bagaimana mencapai nilai-nilainya. Salah satu media untuk belajar ialah bermain. Bermain tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga media edukasi disalurkan. Dari permasalahan tersebut, perlu adanya rancangan media yang dapat membantu pembelajaran dengan media *game*. Di sini penulis memiliki peran sebagai *character designer* yang bertugas dalam membuat rancangan desain karakter untuk *game* yang akan dibuat. Metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan observasi, studi literatur, dan wawancara. Kemudian, data dianalisis secara kualitatif untuk mendapatkan hasil yang deskriptif. Data yang diperoleh menjadi acuan dalam pembuatan rancangan visual karakter yang memenuhi nilai-nilai dari kisah Dewa Ruci.

Kata kunci: Desain Karakter, Dewa Ruci, *Game*, Jati Diri, Wayang Kulit.