

## ABSTRAK

Objek tinggalan arkeologi dapat dimanfaatkan sebagai inspirasi dalam pembuatan video gim melalui pendekatan arkeologi digital. Ilmu arkeologi digital membantu mengolah data arkeologi seperti tinggalan arca Bhairawa menjadi data tiga dimensi sehingga dapat dimanfaatkan untuk penggunaan media populer seperti video gim. Salah satu contoh pemanfaatan data arkeologi sebagai inspirasi dalam pembuatan video gim adalah video gim *tomb raider* dan *uncharted*. Penelitian ini bertujuan memanfaatkan arca Bhairawa Padangroco sebagai karakter utama dalam pengembangan video gim *The rise of Bhairava*. Terinspirasi dari mitologi perjalanan sang Siwa menjadi sosok Bhairawa dan sejarah temuan arca Bhairawa yang kemudian diwujudkan dalam pengembangan jalan cerita video gim. Kajian ini berusaha menginterpretasikan data arkeologi untuk kebutuhan akademis dan media kreatif seperti pembuatan video gim. Penelitian ini diharapkan dapat membantu instansi baik akademik maupun non-akademik dalam pemanfaatan data arkeologis sebagai video gim. Penelitian dilakukan melalui tahapan pengumpulan data primer dan sekunder, pengolahan data primer dan sekunder, analisis ikonografi dan ikonometri dari arca Bhairawa, visualisasi 3D model arca Bhairawa mengikuti hasil ikonografi dan ikonometri, pengembangan produk dan publikasi produk secara terbatas menggunakan google drive. Hasil dari penelitian ini menunjukkan data tinggalan Arca Bhairawa Padangroco dapat dimanfaatkan menjadi gim yang menghibur sekaligus media edukatif. Namun karena keterbatasan waktu dan biaya gim “the rise of Bhairava” hanya dapat dipublikasi secara terbatas dan dapat diakses melalui google drive.

Kata kunci: video gim, Arca Bhairawa padangroco, arkeologi digital

## **ABSTRACT**

*Archaeological artifacts can be used as inspiration for video game creation through the approach of digital archaeology. Digital archaeology helps process archaeological data, such as the Bhairawa statue relics, into three-dimensional data that can be used for popular media like video games. An example of utilizing archaeological data as inspiration in video game creation is the Tomb Raider and Uncharted video games. This study aims to utilize the Bhairawa Padangroco statue as the main character in the development of the video game 'The Rise of Bhairava.' Inspired by the mythology of Shiva's journey into becoming Bhairawa and the history of the Bhairawa statue discovery, which is then manifested in the development of the video game storyline. This study seeks to interpret archaeological data for academic needs and creative media such as video game creation. This research is expected to help institutions, both academic and non-academic, in utilizing archaeological data as video games. The research was carried out through the stages of collecting primary and secondary data, processing primary and secondary data, iconographic and iconometric analysis of the Bhairawa statue, 3D visualization model of the Bhairawa statue following the results of iconography and iconometry, product development, and limited product publication using Google Drive. The results of this research show that the Bhairawa Padangroco statue relics can be utilized into an entertaining and educational video game. However, due to time and cost limitations, the game 'The Rise of Bhairava' can only be published on a limited basis and accessed through Google Drive.*

**Keywords:** Videogame, Bhairava statue, digital archaeology