

ABSTRAK

Jonathan Lie (00000006016)

PERANCANGAN KONSEP SENI GIM YANG BERTEMA KAMPANYE MILITER ALEXANDER AGUNG

(xviii + 177 halaman: 163 gambar; 1 tabel; 2 lampiran)

Cerita tentang kampanye militer Alexander Agung melawan Persia mengendung banyak ide yang dapat dikembangkan sebagai media hiburan. Hal ini dikarenakan oleh skala dari perjalanan dan pencapaian Alexander di kampanye militer tersebut. Tema ini cocok untuk dikembangkan sebagai media gim *Real-Time Strategy* (RTS) yang biasanya memiliki tema peperangan. Namun, tema tentang kampanye militer Alexander Agung justru belum banyak direpresentasikan pada media kontemporer. Oleh karena itu ada banyak ruang untuk mengembangkan konsep ini.

Penelitian mendalam akan konten dan konteks historis dari kampanye militer Alexander Agung diperlukan. Buku *Arrian: Anabasis of Alexander the Great* digunakan sebagai sumber dan referensi narasi cerita konsep gim. Buku-buku serial Osprey digunakan sebagai sumber konteks historis akan detail pasukan-pasukan Alexander Agung dan Persia.

Dari data-data yang dikumpulkan dapat dikembangkan menjadi desain karakter, *environment*, *props*, *key art*, desain *User Interface* (UI), dan *gameplay trailer*. Desain disesuaikan dengan konteks historis serta mengambil inspirasi visual dari gim-gim kontemporer.

Kata Kunci: Kampanye Militer Alexander Agung, *Real-Time Strategy* (RTS)

Referensi: 21 (1884-2019)