

ABSTRAK

Jeffry Imanuel (00000012760)

PERANCANGAN KONSEP VISUAL PADA ASET GIM (STUDI KASUS: A WIZARD OF EARTHSEA)

(155 – 15 + 136 halaman: 91 gambar; 4 lampiran)

Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan dasar konsep visual dalam pengembangan adaptasi cerita *A Wizard of Earthsea* (1968) karya Ursula K. Le Guin ke medium yang baru, dalam kasus ini melalui medium *video game*. Perancangan tersebut dilakukan dengan cara menejemahkan ide-ide tertulis pada cerita tersebut kedalam bentuk visual. Pendekatan yang digunakan adalah melalui kaji pustaka dan studi kasus terhadap *video game* dengan tema yang sejenis.

Perancangan ini dilakukan dengan harapan untuk dapat membantu proses adaptasi cerita *A Wizard of Earthsea* (1968) kedalam medium *video game*. Dan dengan diadaptasinya cerita tersebut kedalam medium yang baru, diharapkan audiens lengan latar demografi generasi millennial dan generasi Z dapat lebih menikmati cerita tersebut, dan bisa mendapatkan manfaat dari amanat tentang tanggung jawab moral yang tersirat didalam cerita tersebut.

Kata Kunci: Archipelago, High Fantasy

Referensi: 49 (1783-2019)