

## ABSTRAK

Marsheila (00000015147)

**PERANCANGAN KONSEP VISUAL FILM ANIMASI PENDEK DUA DIMENSI YANG MENGANGKAT ISU IDENTITAS REMAJA (STUDI KASUS: THE BEAR AND THE NIGHTINGALE)**

**(113 halaman: 81 gambar)**

Masa remaja adalah masa dimana para remaja mengalami proses pencarian jati diri dengan mencoba hal-hal baru yang terkadang melawan ekspektasi atau norma masyarakat. 'The Bear and The Nightingale' karya Katherine Arden mengangkat isu tersebut. Tokoh utama cerita, Vasilisa, adalah remaja yang melawan ekspektasi masyarakat. Ia mampu melihat makhluk mistis yang dianggap iblis oleh kekristenan, menentang peran perempuan dan dapat melakukan hal-hal aneh sehingga ia tidak diterima dalam masyarakat.

Beberapa orang lebih menyukai media visual daripada tulisan. Media visual dapat berupa film, animasi atau cerita bergambar. Media visual digunakan untuk menyampaikan cerita. Oleh karena itu, penulis ingin membuat sebuah representasi visual untuk novel ini. Sayangnya, 'The Bear and The Nightingale' belum memiliki representasi visual. Dengan adanya representasi visual, novel dapat menjangkau lebih banyak masyarakat. Representasi visual dibuat dalam wujud desain konsep dan *trailer* singkat.

Daftar Pustaka: 24 (1989-2019)

## ABSTRACT

Marsheila (00000015147)

**PERANCANGAN KONSEP VISUAL FILM ANIMASI PENDEK DUA DIMENSI YANG MENGANGKAT ISU IDENTITAS REMAJA (STUDI KASUS: THE BEAR AND THE NIGHTINGALE)**

**(113 pages: 81 pictures)**

Adolescence is a period where adolescents experience the process of finding identity by trying new things that sometimes go against the expectations or norms of society. Katherine Arden's 'The Bear and The Nightingale' raises the issue. The main character of the story, Vasilisa, is a teenager who defies community expectations. She is able to see mystical beings who are considered evil by Christianity, oppose the role of women and can do strange things so that she is not accepted in society.

Some people prefer visual media to novel. Visual media can be in the form of films, animations or illustrated stories. Visual media is used to tell stories. Therefore, the writer wants to make a visual representation for this novel. Unfortunately, 'The Bear and The Nightingale' does not yet have a visual representation. With a visual representation, the novel can reach more people. Visual representations are made in the form of concept designs and short trailers.

Bibliography: 24 (1989-2019)