

---

## **ABSTRAK**

Lixiviandro (625100041)

### **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERSONIFIKASI SEJARAH VIDEO GAME**

Skripsi ini berjudul Perancangan buku ilustrasi personifikasi sejarah video game dengan tujuan untuk memberikan informasi yang mendalam seputar sejarah kepada para hardcore gamer yang masih belum tahu banyak soal asal mula dan sejarah video game dengan memberi informasi video game yaitu konsol pada jaman dahulu tahun 1970an sampai jaman sekarang dengan dibuat dalam bentuk ilustrasi yang impresif.

Skripsi ini memakai metode penelitian secara observatif langsung turun ke lapangan mengamati komunitas hardcore gamer sekitar dan menyimpulkan sesuatu dari observasi tersebut serta juga dilakukan beberapa wawancara singkat dengan beberapa hardcore gamer lainnya. Manfaat dari buku ilustrasi ini adalah memberikan pengetahuan yang berwarna dan impresif mengenai sejarah video game berupa konsol game itu sendiri.

Hardcore gamer menurut obeservasi yang telah dilakukan dilapangan sangat suka sekali dengan visual yang unik dan lain daripada yang lain. Hardcore gamer sangat mengapresiasi sekali apa yang namanya seni visual maka dari itu hardcore gamer sangat peka dan memiliki perasaan estetika yang cukup baik dalam menilai seni visual tentunya berupa gambar ilustrasi, tipografi, ataupun animasi. Video game sendiri sangat kental dengan nuansa seni visual dimana setiap elemen pada video game adalah seni visual mulai dari desain karakter, desain latar belakang, desain logo, desain tipografi, samapai desain sampul gamenya, maka dari itu sejak awal memainkan video game para hardcore gamer sudah sangat familiar dengan apa yang namanya seni visual belum lagi video game hampir dimainkan setiap hari selama bertahun tahun membuat para hardcore gamer makin terasah perasaan estetika akan seni visual terutama yang bersala dari video game itu sendiri.

**Kata kunci :** buku, ilustrasi, personifikasi, konsol, video game