

## ABSTRAK

### PERANCANGAN ASET VISUAL DALAM *GAME* SIMULASI “*NENDO LIFE*” TENTANG KOLEKTOR *NENDOROID*

Kolektor *Nendoroid* merupakan orang yang memiliki dedikasi tinggi terhadap kesetiaan mereka terhadap hobinya dalam mengoleksi *Nendoroid* (salah satu jenis dari *action figure*), sehingga mereka kerap rela mengeluarkan uang hanya untuk membeli benda yang ingin mereka koleksi meski apa yang mereka koleksi itu belum tentu dapat bermanfaat untuk ke depannya. Perancangan visual aset bertemakan tentang kolektor *Nendoroid* ini merupakan salah satu bentuk informasi dan media untuk merepresentasikan secara visual bagaimana kehidupan dan kondisi seorang kolektor *Nendoroid* melalui *game* simulasi yang menarik secara visual sehingga dapat meningkatkan perhatian target *audience* untuk mengenal lebih jauh bagaimana seorang kolektor *Nendoroid* itu terlebih yang masih berstatus pelajar (mahasiswa). Digunakan *platform mobile* agar *game* dapat dimainkan dimana dan kapan saja, juga agar aset yang ditampilkan bisa berupa miniatur-miniatur. Untuk menampilkan nuansa mahasiswa kolektor, digunakan metode pengumpulan data berupa studi pustaka, wawancara, dan audio visual. Kemudian dilakukan analisis data metode kualitatif untuk menghasilkan produk berupa aset *game* visual untuk *game* bertema simulasi.

Kata Kunci: Kolektor, *Nendoroid*, Aset Visual, *Game* Simulasi