

ABSTRAK

Code Atma merupakan *mobile idle Role Playing Game (RPG)* yang dirilis oleh pengembang *game* lokal yaitu PT.Agate International. Produk utama yang ditawarkan oleh *mobile game* ini adalah karakter virtual yang bisa didapatkan melalui sistem undi dan transaksi mikro yang dilakukan oleh pemain. Namun pada September 2022 Code Atma terpaksa diberhentikan pengembangannya dikarenakan pembelian dalam *game* oleh pemain tidak mencapai target perusahaan. Hal tersebut mengakibatkan semua media digital yang ditujukan untuk mempromosikan *mobile game* Code Atma tidak memberikan pembaharuan konten untuk dikonsumsi penggemar dan target audiens yang hanya berasal dari dalam industri *game*. Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan media baru yang dapat menjangkau target audiens dari pasar yang berbeda sekaligus mempertahankan audiens yang ada dengan menggunakan konsep *Transmedia Storytelling* melalui pengembangan *Intellectual Property (IP)* dari *mobile game* Code Atma. Dalam proses perancangannya, metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Metode analisis data yang digunakan adalah Matriks Perbandingan. Maka perancangan yang dilakukan untuk menjadi solusi dari permasalahan adalah komik digital *oneshot* sebagai media pengembangan *Intellectual Property (IP)* Code Atma. Manfaat dari penelitian ini antara lain adalah dapat menjangkau target audiens komik digital, mempertahankan audiens *game* Code Atma dan mendukung media digital yang sudah ada.

Kata Kunci: Code Atma, *Mobile Game*, *Transmedia Storytelling*, Komik Digital *Oneshot*, *Intellectual Property*