

ABSTRAK
**PERANCANGAN *MERCHANDISE* DENGAN VISUALISASI YANG
TERINSPIRASI DARI *ONLINE GAME TOWER OF FANTASY***

Oleh

DERYSHA FEBIANA

NIM: 1605180081

(Program Studi Kriya)

Umumnya *merchandise* dikeluarkan oleh perusahaan seperti bank, operator seluler, maskapai penerbangan, dll. Namun, dewasa ini komunitas juga memiliki *merchandise* masing-masing untuk dapat mengekspresikan ketertarikan mereka. Salah satu komunitas tersebut adalah sebuah komunitas bernama Ministry, sebuah komunitas *online game Tower of Fantasy*. Beberapa kegiatan mereka adalah bermain bersama dan mendatangi konvensi. Anggota Ministry datang ke konvensi untuk mengikuti serangkaian acara yang ada atau untuk mencari *merchandise Tower of Fantasy*. Berdasarkan hasil wawancara dengan Konstanze (2022), diketahui bahwa produk yang dikembangkan sebagai *merchandise* diantaranya; *mouse pad, poster, tumbler* dan kaus dengan *print* logo atau karakter *Tower of Fantasy*. Diantara produk tersebut, komunitas belum menggarap pada jenis produk *fashion*. Dari fenomena di atas, adanya peluang pengembangan *merchandise* berupa produk *fashion* dengan visualisasi yang terinspirasi dari *online game Tower of Fantasy* untuk komunitas tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif serta analisis melalui studi literatur, data jurnal, buku dan melakukan observasi *online*, juga melakukan eksplorasi. Penulisan ini bertujuan untuk mengembangkan *merchandise* dengan visualisasi yang terinspirasi dari *online game* sebagai alternatif produk *fashion* dan peluang bisnis untuk komunitas *Tower of Fantasy*. Setelah penelitian ini selesai, terdapat satu koleksi *merchandise* berupa produk *fashion* yang terinspirasi *online game Tower of Fantasy*.

Kata kunci: *Merchandise, Online Game, Tower of Fantasy*