

**Medium Specificities in *Star Wars: The Force Unleashed* the Novel
Adaptation by Sean Williams and the Video Game: An Adaptation Study**



Samuel Anggi Prasetyo

1810732030

Supervisor:

Edria Sandika, S.S., M.Hum.

NIP. 198406212008121001

English Department

Faculty of Humanities

Andalas University

2023

ABSTRACT

This research analyzes the medium specificities of a novelization titled *Star Wars: The Force Unleashed* which was written by Sean William in 2008 and compares it with the original video game version that was released by LucasArts in the same year. This research aims to find out the uniqueness of the novel adaptation of *The Force Unleashed* that the video game does not have and vice versa. This research uses the theory of medium specificity that was proposed by Linda Hutcheon in her book *A Theory of Adaptation* (2012) and the medium specificity theory that is popularized by Clement Greenberg. The writer uses a qualitative method in conducting the research. The result shows medium specificities found in the novelization show a significant innovation in terms of converting the specificities from the video game that cannot be implemented in the novel. However, the medium specificities presented in the novel also give less freedom to the audience compared to the video game. While the novelization's specific features are well-executed and make more sense compared to the video game, the novelization can be rather stiff and too linear as an adaptation of the video game.

Keywords: *adaptation, medium specificity, novelization*

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis spesifisitas medium dari novelisasi berjudul *Star Wars: The Force Unleashed* yang ditulis oleh Sean William pada tahun 2008 dan membandingkannya dengan versi permainan video aslinya yang dirilis oleh LucasArts pada tahun yang sama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keunikan adaptasi novel dari *The Force Unleashed* yang tidak dimiliki oleh permainan video dan sebaliknya. Penelitian ini menggunakan teori spesifisitas medium yang dikemukakan oleh Linda Hutcheon dalam bukunya *A Theory of Adaptation* (2012) dan teori spesifisitas medium yang dipopulerkan oleh Clement Greenberg. Penulis menggunakan metode kualitatif dalam melakukan penelitian ini. Hasilnya menunjukkan bahwa spesifisitas medium yang ditemukan dalam novelisasi menunjukkan inovasi yang signifikan dalam hal mengubah spesifisitas dari permainan video yang tidak dapat diimplementasikan dalam novel. Namun spesifisitas medium yang disajikan dalam novel juga memberikan sedikit kebebasan kepada pembaca dibandingkan dengan video game. Walaupun fitur spesifik yang terdapat dalam novelisasi tereksekusi dengan baik dan lebih masuk akal dibandingkan permainan video game, novelisasi ini dapat terbilang sedikit kaku dan terlalu linear sebagai adaptasi permainan video.

Kata Kunci: *Adaptasi, medium spesifisitas, novelisasi*