

**MEDIUM SPECIFICITIES ON BRAM STOKER'S *DRACULA*: FROM  
NOVEL, MOVIE, COMIC, AND VIDEO GAME**

**A Thesis**

*Submitted in Partial Fulfillment to the Requirement for the Degree of Sarjana  
Humaniora*



**By:**

**Gusci Wardani**

**1710733018**

**Supervisor:**

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

**NIP.198406212008121001**

**ENGLISH DEPARTMENT  
FACULTY OF HUMANITIES  
ANDALAS UNIVERSITY**

**PADANG**

**2024**

## ABSTRACT

This research analyzes the medium specificity of Bram Stoker's *Dracula* Novel in three different adaptations: a movie adaptation of *Bram Stoker's Dracula* by Francis Ford Coppola, the comic adaptation of *The Complete Dracula* series by Leah Moore and Friends, and the 16-bit SNES Video game adaptation *Bram Stoker's Dracula* released by Psygnosis. This study aims to examine the detailed work of a medium, which transcribes a process from text into three different adaptation works, and to explore the innovations introduced by the creators. This assessment utilizes Linda Hutcheon's adaptation theory, which focuses on medium specificity that indicates the unique characteristics inherent in a media. Medium specificity also highlights how each medium has its own way of conveying emotion, a message, and atmosphere and gives experience to the audience, consequently showing distinctive aesthetic values that cannot be replicated by one another.

**Keywords:** *Adaptation, Medium Specificity, The Aesthetic Value, Movie, Comic, Video Game*



## ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis tentang Spesifisitas media dari Novel *Dracula* karya Bram Stoker dalam tiga adaptasi berbeda: film *Bram Stoker's Dracula* karya Francis Ford Coppola, adaptasi komik dari seri *The Complete Dracula* oleh Leah Moore dan teman-temannya, serta adaptasi permainan video *Bram Stoker's Dracula* 16-bit SNES yang dirilis oleh Psygnosis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji secara detail karya dari suatu media yang memaparkan proses transformasi dari teks ke dalam tiga adaptasi tersebut, serta inovasi yang dihadirkan oleh para pembuat karya. Penelitian ini menggunakan teori adaptasi Linda Hutcheon yang berfokus pada spesifisitas media, yang mengindikasikan karakteristik unik yang dimiliki oleh setiap media. Spesifisitas media menunjukkan bagaimana setiap media memiliki cara tersendiri dalam menyampaikan emosi, pesan, dan memberikan pengalaman kepada penonton, sehingga mampu menunjukkan nilai-nilai estetika yang khas dan tidak dapat ditiru oleh media lainnya.

**Kata kunci:** *Adaptasi, Spesifisitas Media, Nilai Estetika, Film, Komik, Permainan Video*

