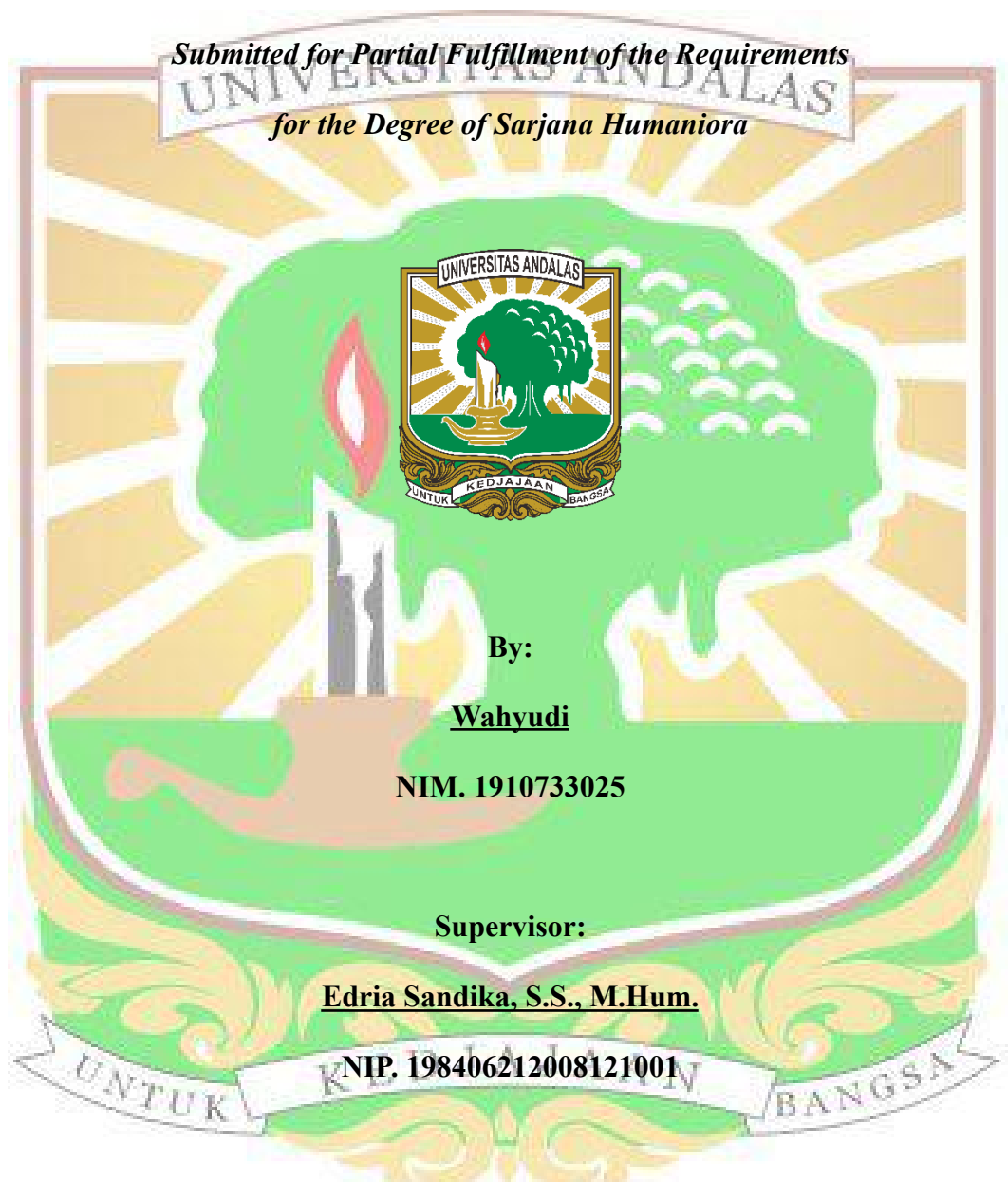


**NOVEL VS GAMEBOY ADVANCE GAME: ADAPTATION STUDY
ON *HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE* BY J.K. ROWLING**

A Thesis

*Submitted for Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Sarjana Humaniora*



By:

Wahyudi

NIM. 1910733025

Supervisor:

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

NIP. 198406212008121001

ENGLISH STUDY PROGRAM - FACULTY OF HUMANITIES

UNIVERSITAS ANDALAS

PADANG

2026

ABSTRACT

Adaptation of a novel can be found in various mediums such as film, video games, and other media. Adaptation might change the narrative structure of a novel in order to maintain the authenticity of the original source. This thesis analyzes the narrative transformation of the novel *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (2001) written by J. K. Rowling in 1998 to its Gameboy Advance adaptation version with the same title published by EA Games in 2001. This research aims to find out addition and alteration of narrative elements found in the Gameboy Adaptation compared to the original novel. This thesis applies theory of adaptation by Linda Hutcheon and theory of narrative developed by Tzvetan Todorov to break down the narrative element. The researcher uses a qualitative method in conducting the research. The result shows narrative transformation brings a whole new experience with several structure and thematic changes. The role of gameplay mechanics also emphasize the gameplay as a single-player focused on Harry. However the Gameboy Adaptation sacrificed some novel details by focusing on Hogwarts exploration.

Keyword: Adaptation, Narrative Transformation, Gameboy Advance, Novel,



ABSTRAK

Adaptasi dari novel bisa ditemukan dalam berbagai media seperti film, video game, dan media lainnya. Adaptasi dapat mengubah struktur naratif dalam novel dengan tujuan untuk mempertahankan keaslian dari sumber aslinya. Tesis ini menganalisis transformasi naratif dari novel *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (2001) karya J. K. Rowling pada tahun 1998 menjadi versi adaptasi Gameboy Advance dengan judul yang sama yang diterbitkan oleh EA Games pada tahun 2001. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penambahan dan perubahan elemen naratif yang ditemukan dalam Adaptasi Gameboy dibandingkan dengan novel aslinya. Tesis ini menerapkan teori adaptasi oleh Linda Hutcheon dan teori naratif yang dikembangkan oleh Tzvetan Todorov untuk menguraikan elemen naratif. Peneliti menggunakan metode kualitatif dalam melakukan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan transformasi naratif menghadirkan pengalaman baru dengan beberapa perubahan struktur dan tema. Peran mekanika permainan juga menekankan permainan sebagai pemain tunggal yang berfokus pada Harry. Namun, Adaptasi Gameboy mengorbankan beberapa detail novel dengan berfokus pada eksplorasi Hogwarts.

Keyword : Adaptation, Narrative Transformation, Gameboy Advance, Novel, Harry Potter

