



JOURNAL CERITA: **Creative Education of Research in Information Technology and Artificial Informatics**

Vol. 10 No. 2 (2024) 116-123

e-ISSN: 2655 - 2574

Model Konseptual Struktur Cerita Untuk Pengembangan Game: Studi Kasus Program *Microcredential Game Developer*

Rickman Roedavan*¹, Dimas Ramdhan², Agus Purwanto³

¹Teknologi Rekayasa Multimedia, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

²Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Binus, Jakarta, Indonesia

³Teknik Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM, Yogyakarta, Indonesia

Email: *rikman@telkomuniversity.ac.id; dimas@binus.edu; agus@amikom.ac.id

Roedavan, R., Ramdhan, D., & Purwanto, A. (2024). Model Konseptual Struktur Cerita Untuk Pengembangan Game: Studi Kasus Program *Microcredential Game Developer*. *Journal Cerita: Creative Education of Research in Information Technology and Artificial Informatics*, 10(2), 116-123

DOI: <https://doi.org/10.33050/cerita.v10i2.3360>

ABSTRAK

Cerita merupakan komponen terpenting dalam *game* karena dapat memberikan stimulus emosi sehingga meningkatkan ketertarikan dan imersifitas pemain. Namun, model penceritaan yang umum digunakan seperti *Three Act Structure*, *Freytag's Pyramid*, dan *Hero's Journey* bersifat linier dan tidak terpetakan secara khusus untuk pengembangan Game. Penelitian ini bertujuan membangun model konseptual struktur cerita digital khusus untuk pengembangan game. Metode penelitian yang dilakukan meliputi analisis struktur *storytelling* yang ada, pengembangan kerangka model baru dan pengujian pada 54 tim mahasiswa yang berasal dari 166 universitas, institut dan politeknik di Indonesia yang mengikuti *Program Microcredential Game Developer* (PMGD). Hasil pengujian menunjukkan jika model konseptual struktur cerita dapat memberikan variasi implementasi dan integrasi yang lebih mudah dan terstruktur untuk pengembangan game. Model ini diharapkan dapat memberikan dasar bagi penelitian lanjutan untuk mengoptimalkan teknik penceritaan dalam game.

Kata kunci: Struktur Cerita, Cerita Interaktif, Pengembangan Game

ABSTRACT

Storytelling is the most crucial component in games as it provides emotional stimulation, thereby enhancing player interest and immersion. However, commonly used storytelling models like the Three Act Structure, Freytag's Pyramid, and Hero's Journey are linear and not specifically mapped for game development. This study aims to develop a conceptual model of digital storytelling structure specifically for game development. The research methods include the analysis of existing storytelling models, the

development of a new framework, and testing on 54 student teams from 166 universities, institutes, and polytechnics in Indonesia participating in the Microcredential Game Developer Program (PMGD). The testing results show that the conceptual storytelling structure model can provide story variation in game development. Additionally, this model allows for easier and more structured integration with game mechanics development. This model is expected to provide a foundation for further research to optimize storytelling techniques in games.

Keywords: *Storytelling Structure, Interactive Storytelling, Game Development*

1. PENDAHULUAN

Cerita merupakan rangkaian peristiwa yang disusun secara terstruktur untuk menyampaikan pesan, menggugah emosi, dan memberikan pengalaman kepada audiens. Tujuan bercerita adalah untuk menghibur, menginformasikan, dan menginspirasi, yang telah menjadi bagian penting dari budaya manusia selama berabad-abad (De Beer & Zyl, 2024). Contoh-contoh produk cerita meliputi buku, film, dan animasi, yang semuanya menggunakan narasi untuk menghubungkan audiens dengan karakter dan plot (Van Huisstede et al, 2024).

Ada tiga struktur dasar yang sering digunakan dalam bercerita: *Three Act Structure*, *Freytag's Pyramid*, dan *Heroic Journey* atau *Monomyth*. *Three Act Structure* membagi cerita menjadi tiga bagian: pengenalan, konfrontasi, dan resolusi (Li, 2023). *Freytag's Pyramid* menguraikan lima tahap: eksposisi, peningkatan aksi, klimaks, penurunan aksi, dan resolusi (Yang et al, 2021). Sementara itu, *Heroic Journey* atau *Monomyth* menggambarkan perjalanan pahlawan melalui dua belas tahap yang mencakup panggilan petualangan, penolakan panggilan, bantuan dari mentor, hingga kembali ke rumah dengan eliksir atau harta karun (Pourgharib et al, 2024).

Meskipun semua kerangka tersebut baik dalam menyusun cerita, implementasinya terlalu fokus pada buku, film, dan animasi, dan tidak terpetakan dengan baik untuk pengembangan game (Hanapiah & Nasir, 2024). Berbeda dengan media lain, game adalah produk multimedia interaktif yang memungkinkan proses cerita bercabang sesuai dengan tindakan pemain. Interaktivitas ini menciptakan kebutuhan akan struktur cerita yang fleksibel dan dapat beradaptasi dengan berbagai jalur yang diambil pemain (Smed et al, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah model struktur cerita khusus untuk pengembangan game. Model ini diharapkan mampu menyediakan variasi dan fleksibilitas dalam *storytelling*, serta

memudahkan integrasi pada mekanik permainan. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan kontribusi pada ilmu pengetahuan di bidang penceritaan digital dan game, serta menyediakan model praktis bagi pemula untuk menerapkan cerita dalam game mereka.

Secara umum, paper ini terdiri dari beberapa bagian utama: metode penelitian, analisis, dan hasil pengujian. Bagian metode penelitian akan menjelaskan pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan model struktur cerita. Bagian analisis akan membahas model-model *storytelling* yang ada dan pengembangan kerangka model baru. Akhirnya, bagian hasil pengujian akan memaparkan temuan dari uji coba model ini pada 54 tim mahasiswa yang berasal dari 166 universitas, institut, dan politeknik di Indonesia yang mengikuti *Program Microcredential Game Developer* (PMGD).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran dengan menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif (Kuantitatif et al, 2023). Langkah pertama dalam penelitian ini adalah melakukan tinjauan literatur untuk menganalisis tiga pola struktur cerita yang umum digunakan dalam *storytelling*: *Three Act Structure*, *Freytag's Pyramid*, dan *Heroic Journey* atau *Monomyth*, selanjutnya melakukan analisis kuantitatif berdasarkan sampel 300 judul game komersial yang akan dijadikan dasar dalam mengembangkan model konseptual struktur cerita untuk pengembangan game.

A. Analisis Struktur Cerita

Three Act Structure adalah pola yang membagi cerita menjadi tiga bagian utama: pengenalan, konfrontasi, dan resolusi. Pengenalan memperkenalkan karakter dan latar, konfrontasi menghadirkan konflik utama, dan resolusi menyelesaikan konflik tersebut (Juanda et al, 2024).

Freytag's Pyramid menguraikan cerita dalam lima tahap: eksposisi, peningkatan aksi, klimaks, penurunan aksi, dan resolusi. Eksposisi memperkenalkan elemen dasar cerita, peningkatan aksi membangun konflik, klimaks adalah titik puncak ketegangan, penurunan aksi mengarah pada resolusi, dan resolusi menyelesaikan cerita (Altun, 2022).

Heroic Journey atau yang lebih dikenal dengan *Monomyth* menggambarkan perjalanan pahlawan melalui dua belas tahap (versi Joseph Campbell menyebutkan sampai 17 tahap), termasuk panggilan untuk berpetualang, penolakan, bantuan dari mentor, hingga kembali ke rumah dengan eliksir atau harta karun (Prakash, 2024). Pola ini sering digunakan dalam cerita epik dan mitologi.

Meskipun ketiga struktur tersebut baik dalam menyusun cerita, implementasinya terlalu fokus pada buku, film, dan animasi, dan tidak terpetakan secara khusus untuk pengembangan game (Meyerhofer Parra et al, 2024). Rincian analisis struktur cerita tersebut dijelaskan dalam tabel 1.

Berbeda dengan media lain, game adalah produk multimedia interaktif yang memungkinkan proses cerita bercabang sesuai dengan tindakan pemain dalam game (Toksanbayeva, 2024). Interaktivitas ini menciptakan kebutuhan akan struktur cerita yang fleksibel dan dapat beradaptasi dengan berbagai jalur yang diambil pemain.

Kompleksitas produk game yang menggabungkan antara visualisasi dan mekanik dalam permainan menyebabkan pola implementasi cerita dalam game pun akan terbagi

menjadi dua yaitu *Linear Storytelling* dan *Interactive Storytelling*.

Linear Storytelling adalah pola cerita yang bersifat linier dan tidak memerlukan partisipasi aktif dari pemain (Halwani, 2022). Dalam bentuk ini, visualisasi cerita dalam game hanya bisa ditonton saja, seperti cutscenes atau film animasi yang diputar di awal atau akhir permainan. Pola ini mirip dengan narasi dalam film atau animasi di mana pemain hanya menjadi penonton tanpa bisa mempengaruhi jalannya cerita.

Sementara *Interactive Storytelling* dapat memungkinkan pemain untuk ikut berpartisipasi dan bahkan mengubah jalannya cerita (Ogunbukola, 2024). Dalam pola ini, cerita tidak hanya disajikan secara pasif tetapi juga melibatkan interaksi aktif dari pemain. Pengembangan cerita interaktif tidak saja diterapkan untuk konten fiksi tetapi juga non-fiksi (Aisyah et al, 2024). Contohnya adalah mekanik visual dialog, di mana pemain dapat berinteraksi dengan karakter lain dalam Game dan membuat pilihan yang mempengaruhi alur cerita. Implementasi *Interactive Storytelling* membutuhkan desain yang lebih kompleks karena harus mempertimbangkan berbagai kemungkinan jalur cerita yang dapat diambil pemain.

Hal ini mencakup pembuatan dialog bercabang, event-event alternatif, dan berbagai akhir cerita yang berbeda. Meskipun lebih rumit, pendekatan ini memberikan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan memuaskan karena pemain merasa memiliki kendali atas cerita yang berkembang sesuai dengan pilihan mereka (Blom, 2023).

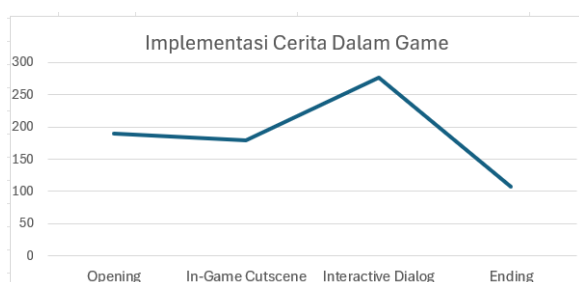
Tabel 1. Analisis Struktur Cerita

Struktur Cerita	Tahap	Kelebihan	Kekurangan
<i>Three Act Structure</i>	3	Sederhana dan mudah diikuti, cocok untuk berbagai jenis media.	Terlalu linear dan dapat membatasi kompleksitas cerita dalam Game.
<i>Freytag's Pyramid</i>	5	Memberikan struktur yang jelas dan mendetail, membantu dalam membangun ketegangan.	Menyediakan tahap tambahan yang tidak ada dalam Three Act Structure, seperti penurunan aksi yang berpotensi membuat kebosanan dalam Game.
<i>Heroic Journey</i> (<i>Monomyth</i>)	12	Memberikan panduan mendetail untuk karakter utama, cocok untuk cerita yang panjang dan kompleks.	Kompleksitasnya terlalu tinggi untuk diterapkan dalam Game yang inti utamanya bukan berbasis <i>Story-Driven</i> .

B. Analisis Implementasi Cerita Dalam Game

Analisis terhadap implementasi cerita dilakukan kepada 300 judul game dari berbagai platform yang terdiri dari 167 game Android, 122 game PC, dan 42 game konsol (PlayStation, Nintendo, Xbox). Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan elemen cerita dalam game

bervariasi, rata-rata mencakup film pembuka, adegan dalam game, dialog interaktif, dan film penutup. Hasil analisis implementasi cerita dalam game ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Implementasi Cerita Dalam Game

Opening atau film pembuka ditemukan dalam 190 game dan berfungsi untuk memperkenalkan latar belakang cerita serta karakter utama. Elemen ini biasanya berupa film animasi dengan kualitas tinggi atau setidaknya memiliki tampilan yang berbeda dengan tampilan dalam game.

In-game cutscenes atau adegan dalam Game ditemukan dalam 179 game. Bagian ini menghubungkan antara bagian cerita selama permainan dan memberikan konteks tambahan kepada pemain. *Interactive Dialog* adalah elemen yang paling dominan ditemukan dalam 277 Game. Elemen ini memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan karakter lain melalui dialog bercabang. Implementasinya sangat beragam, mulai dari mekanik visual novel, dialog dengan NPC ataupun dialog audio visual. *Ending* atau film penutup terdapat dalam 107 game.

C. Analisis Tujuan Akhir Cerita Dalam Game

Selain terhadap implementasi cerita, analisis juga dilakukan terhadap tujuan akhir cerita dalam Game. Hal ini dapat memudahkan implementasi mekanik dan perkiraan konten *ending* yang harus dikembangkan. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat tiga jenis *ending* utama yang diidentifikasi: mengalahkan lawan/musuh/bos,

mencapai tempat tertentu/mengalahkan waktu, dan menemukan/mendapatkan/membuat sebuah benda. Hasil analisis pola tujuan akhir ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Tujuan Akhir Cerita Dalam Game

Sebanyak 235 game (78.3%) memiliki tujuan akhir berupa mengalahkan lawan, musuh, atau bos. Jenis ending ini paling umum ditemukan karena memberikan tantangan yang konkret bagi pemain. Meski klise namun bentuk tujuan akhir ini sering terdapat dalam banyak genre game.

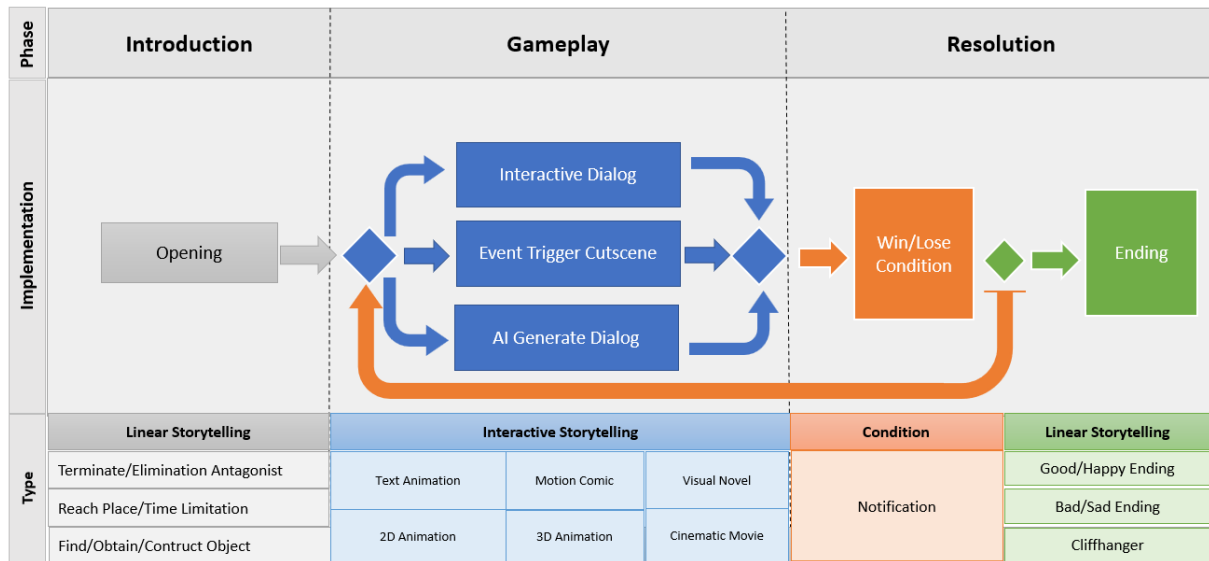
Jenis tujuan akhir kedua, yaitu mencapai tempat tertentu atau mengalahkan waktu, ditemukan dalam 29 Game (9.6%). *Ending* ini biasanya digunakan dalam genre Game seperti *racing*, *platformer*, atau *puzzle* di mana pemain ditantang untuk mencapai suatu tujuan dalam batas waktu tertentu atau mencapai lokasi spesifik. *Ending* ini memberikan pengalaman unik bagi pemain yang menyukai tantangan berbasis waktu atau navigasi.

Jenis tujuan akhir ketiga, yaitu menemukan, mendapatkan, atau membuat sebuah benda, ditemukan dalam 36 game (12.1%). Ending ini sering digunakan dalam Game yang berfokus pada eksplorasi, teka-teki, atau *crafting*. *Ending* ini memberikan rasa pencapaian melalui eksplorasi atau kreativitas dan sering kali diintegrasikan dalam cerita yang kompleks.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, model konseptual struktur cerita yang dikembangkan terdiri dari tiga lapisan utama yaitu *Phase*, *Implementation*, dan *Type*. Untuk lapisan *Phase*, terdiri dari fase *Introduction*, *Gameplay*, dan *Resolution* yang diadaptasi dari pola *Three-Act Structure*. Setiap fase memiliki implementasi mekanik game yang berbeda-beda sesuai dengan

kebutuhan naratif dan interaktivitasnya. Hasil rancangan model konseptual struktur cerita untuk pengembangan game ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3. Struktur Cerita Dalam Pengembangan Game

Pada fase *Introduction*, implementasi mekanik Game biasanya berupa film pembuka yang berbentuk *linear storytelling*. Disarankan agar isi dari film pembuka menceritakan tujuan akhir dari permainan, seperti penjelasan untuk mengalahkan antagonis, mencapai titik akhir dalam permainan, atau mencari harta karun atau benda tertentu. Film pembuka ini berfungsi untuk menetapkan konteks dan motivasi pemain sejak awal permainan.

Fase *Gameplay* merupakan fase yang paling krusial dan umumnya berbentuk kombinasi antara *linear* dan *interactive storytelling*. Terdapat tiga jenis implementasi yang umum digunakan dalam fase ini: pertama, *Interactive dialogue* yang berbentuk seperti visual novel atau motion comic, di mana pemain dapat berinteraksi dengan cerita melalui pilihan dialog. Kedua, *Event-triggered cutscenes* yang menampilkan film animasi 2D/3D atau *cinematic movie* yang dipicu oleh tindakan tertentu dalam permainan. Ketiga, *AI generative dialogue* yang biasanya berbentuk pola-pola animasi teks pada *Non-Playable Character (NPC)* untuk memberikan variasi dan kedalaman pada interaksi pemain.

Pada fase *Resolution*, implementasi mekanik Game umumnya serupa dengan fase *Introduction*, yaitu berbasis *linear storytelling*. Namun, konteks dari film idapat berbeda-beda tergantung pada alur cerita. *Ending* dapat menampilkan akhir yang

menyenangkan, *good/happy ending*, atau malah sebaliknya yaitu *bad/sad ending*. Untuk menyiapkan game pada sekuel selanjutnya, ending juga dapat memberikan *cliffhanger* yang menyebabkan pemain merasa penasaran (Bretti et al, 2024).

Khusus untuk mekanik gameplay, sebaiknya disiapkan cutscene yang berbeda untuk kondisi menang atau kalah, atau setidaknya memberikan notifikasi yang jelas untuk menunjukkan kondisi tersebut, sehingga pemain dapat memahami hasil dari permainan mereka.

Model konseptual cerita ini mampu membantu pemilahan bagian mana dalam struktur cerita yang harus diimplementasikan dan ke dalam bentuk apa. Dengan pemahaman yang terstruktur mengenai fase, implementasi, dan tipe cerita, tim game designer dapat merencanakan, mengatur alur cerita secara efisien, dan membagi segmen cerita sesuai dengan tujuan permainan.

Model ini juga dapat memberikan arahan yang jelas bagi game artists dalam menyediakan aset-aset yang akan divisualisasikan. Game artists akan lebih terarah untuk menciptakan animasi untuk *opening* dan *ending*, atau menyiapkan potret karakter untuk segmen *visual novel* atau *motion comic* selama *gameplay*.

Dengan struktur yang jelas ini, kolaborasi antara game designer, game artists dan game

programmer menjadi lebih efektif. Karena keseluruhan cerita dapat dipastikan bentuk visualisasi, waktu kemunculan, serta teknik integrasinya dalam permainan. Hal ini akan memudahkan proses pengerjaan dan pembagian tugas dalam tim pengembangan game.

Model struktur cerita untuk pengembangan game ini diuji pada program Microcredential Game Developer (PMGD) Batch 1 tahun 2021, yang merupakan program Studi Independen bersertifikat dan bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Program ini diikuti oleh 635 mahasiswa yang tersebar di 166 universitas, politeknik, dan institut di Indonesia. PMGD dilaksanakan secara online pada periode Agustus - Desember.

Selama kurun waktu tersebut, mahasiswa dibagi ke dalam lima *stream* yaitu: *stream programmer*, *stream artist*, *stream designer*, *stream project manager*, dan *stream educational game developer*. Setiap peserta mendapatkan pengetahuan terkait pengembangan game terkait dengan peminatan masing-masing. Setelah menyelesaikan pelatihan dasar, para peserta kemudian dicampur secara acak untuk membentuk 54 tim yang terdiri dari 10 hingga 12 anggota.

Setiap tim diberi tugas untuk menyelesaikan proyek *capstone* yang terdiri dari tiga jenis pilihan produk akhir yaitu *entertainment game*, *educational game*, dan *serious game*. Berfokus sepenuhnya pada aspek hiburan, sementara *educational game* dirancang untuk memberikan pengetahuan dasar dalam konteks permainan. *Serious game* bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dapat diaplikasikan di dunia nyata (oedavan et al, 2021).

Penerapan *Linear Storytelling* dalam opening game dapat dilihat pada game berjudul *Deadliner* pada gambar 4. Game yang dimentori oleh dosen Universitas Telkom ini menerapkan jenis tujuan akhir *Reach Place/Tme Limitation*.



Gambar 4. Contoh Penerapan *Linear Storytelling*

Dalam game ini karakter utama adalah seorang mahasiswa yang terlambat pergi ke kampus. Implementasi mekanik game dapat menjadi lebih spesifik karena permainan akan selesai jika karakter berhasil mencapai suatu tempat dalam kurun waktu tertentu.

Penerapan *Interactive Dialog* dapat dilihat pada game berjudul *Erborista* pada gambar 5. Game yang dimentori oleh dosen Universitas Binus ini menerapkan jenis tujuan akhir *Find/Obtain/Construct Object*. Artinya game akan selesai jika karakter berhasil membuat sebuah objek, dalam hal ini jenis obat-obatan tertentu untuk pasien.



Gambar 5. Contoh Penerapan *Interactive Dialog*

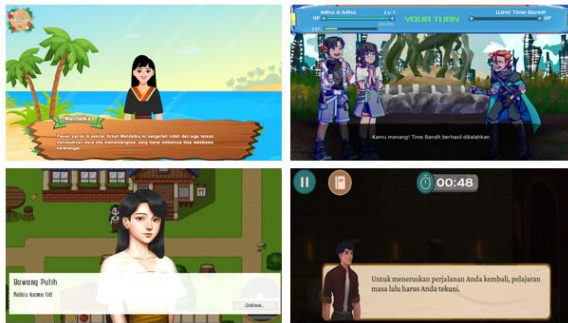
Penerapan *Event Trigger Cutscene* dapat dilihat pada game berjudul *Spy In Life* pada gambar 6. Cerita disajikan bertahap sesuai dengan proses yang terjadi di dalam game. Game yang dimentori oleh dosen Universitas AMIKOM ini Game yang dimentori menerapkan jenis tujuan akhir *Terminate/ Elimination*. Artinya game akan selesai jika karakter berhasil mengalahkan antagonist.



Gambar 6. Contoh Penerapan *Event Trigger Cutscene*

Secara umum mayoritas game yang dikembangkan telah mengikuti pola struktur cerita baik dalam *opening*, *gameplay* dan *ending*. Penggunaan model struktur cerita telah memudahkan tim mahasiswa untuk bekerja

efisien dalam waktu yang terbatas. Kompilasi perwakilan game 54 tim dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Contoh Penerapan Model Struktur Cerita Untuk Pengembangan Game

Selain penilaian terhadap aspek estetika visual, penilaian juga difokuskan pada ketepatan implementasi struktur cerita dalam game yang dikembangkan. Sebagian besar tim berhasil mengimplementasikan cerita dengan baik, menunjukkan bahwa model struktur cerita yang diuji mampu memberikan panduan yang efektif dalam pengembangan narasi game. Keberhasilan ini menyoroti pentingnya model struktur cerita dalam membantu tim game designer dan game artist untuk bekerja secara terstruktur dan fokus, memastikan bahwa setiap elemen cerita terintegrasi dengan baik dan mendukung tujuan akhir permainan.

4. KESIMPULAN

Model struktur cerita untuk pengembangan game yang telah dikembangkan menunjukkan hasil yang positif. Model ini mampu memberikan panduan yang jelas dalam mengimplementasikan cerita dalam pengembangan game. Keberhasilan sebagian besar tim dalam implementasi cerita dengan baik menunjukkan potensi besar model ini dalam meningkatkan kualitas narasi game. Meskipun demikian, model ini masih perlu dikembangkan lebih lanjut khususnya dalam penyesuaian terhadap berbagai genre game yang lebih spesifik, serta integrasi yang lebih detail dengan mekanika permainan. Dengan demikian, model ini diharapkan dapat terus ditingkatkan untuk mendukung kreativitas dalam industri pengembangan game.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] De Beer, A., & Zyl, C. (2024). Myths, legends and stories. In Corporate

entrepreneurship and innovation in tourism and hospitality.

- [2] Van Huisstede, L., Marley, S., Bernstein, K., Pierce-Rivera, M., Schmidt, A., Millinger, J., Kelley, M., Restrepo, M., & Cesario, C. (2024). Drama during story time supports preschoolers' understanding of story character feeling states. *Journal of Early Childhood Literacy*.
- [3] Li, M. (2023). Roots and scenes: An innovative study on the three-act narrative structure of the anti-crime drama *The Knockout*. *Studies in Art and Architecture*, 2, 20-25.
- [4] Yang, L., Xu, X., Lan, X., Liu, Z., Guo, S., Shi, Y., Qu, H., & Cao, N. (2021). A design space for applying the Freytag's pyramid structure to data stories. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, PP, 1-1.
- [5] Pourgharib, B., Talarposhti, A., & Pourya Asl, M. (2024). An archetypal reading of *The Arabian Nights*: Mythic hero and monomyth in selected stories. *KEMANUSIAAN The Asian Journal of Humanities*, 31, 63-79.
- [6] Hanapiah, M., & Nasir, S. (2024). A systematic review towards evolution of interactive storytelling and audience engagement in films. *International Journal of Creative Multimedia*, 5, 55-73.
- [7] Smed, J., Suovuo, T., Skult, N., & Skult, P. (2021). *Handbook on interactive storytelling*. John Wiley & Sons.
- [8] Kuantitatif, D., Bidang, B., Ardyan, E., Boari, Y., Akhmad, M., Yuliyani, L., Stat, S., Hildawati, M., Sos, S., Si, M., Suarni, A., Acc, M., Anurogo, D., Ifadah, N., Kep, M., Kep, S., & Loso, M. (2023). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif (Pendekatan metode kualitatif dan kuantitatif di berbagai bidang)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. (Ida Kumala Sari, Ed.).
- [9] Juanda, J., Mambolong, M., & Yunus, A. (2024). Digital short story literacy and the character of environmentally concerned students. *Journal of Language Teaching and Research*, 15, 415-427.

- [10] Altun, A. (2022). An analysis of The White Castle along with the theorems of Hegel and Freytag. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*.
- [11] Rai, Prakash. (2024). An Archetypal Journey: Hero's Transformation in Hetchchhakuppa, a Kirant Mythic Play. *Literary Studies*. 100-108. 10.3126/litstud.v37i1.63033.
- [12] Meyerhofer Parra, R., González-Martínez, J., & Peracaula-Bosch, M. (2024). Postdigital storytelling: Storytelling (within or across) the digital and transmedia field. *Postdigital Science and Education*, 1-16.
- [13] Toksanbayeva, A. (2024). Game characters as a narrative tool: An analysis of the influence of visual design on the development of the storyline in the game. *Problems of Engineering and Professional Education*, 73, 57-66.
- [14] Halwani, F. (2022). Narratives of enfoldment: Multi-linear and parafictional storytelling in media art. *International Journal of Film and Media Arts*, 7, 98-109
- [15] Ogunbukola, M. (2024). Harnessing the power of digital items and interactive storytelling: A comprehensive analysis.
- [16] Aisyah, E., pahad, R., & Syahdarani, S. (2024). Perancangan Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Pada PT BFI Finance Indonesia Tbk. *Journal Cerita: Creative Education of Research in Information Technology and Artificial Informatics*, 10(1), 53-58.
- [17] Blom, J. (2023). Video game characters and transmedia storytelling: The dynamic game character. Amsterdam University Press.
- [18] Bretti, C., Mettes, P., Koops, H., Odijk, D., & Noord, N. (2024). Find the cliffhanger: Multi-modal trailerness in soap operas. In *Proceedings of the Conference on Multi-modal Trailerness*.
- [19] Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., Siradj, Y., Salam, S., & Hardianti, B. D. (2021). Serious Game Development Model Based on the Game-Based Learning Foundation. *Journal of ICT Research and Applications*, 15(3), 291-305.