

## ALIH WAHANA DARI *VIDEO GAME* KE CERITA PENDEK *FAN FICTION*

Reza Khaidar Achmad<sup>1</sup>, Sumiyadi, Yulianeta<sup>2</sup>

*Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia,  
Bandung, Indonesia  
[rezakhaidar@upi.edu](mailto:rezakhaidar@upi.edu)*

### ABSTRAK

Gim video dan fiksi penggemar memiliki popularitas yang tinggi di kalangan pemuda, tetapi belum banyak dimanfaatkan dalam pendidikan, tidak terkecuali pembelajaran sastra prosa fiksi. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan tahapan proses alih wahana narasi dalam gim video menjadi cerita pendek fiksi penggemar dan mencoba memproduksi cerpen hasil alih wahana tersebut yang cocok untuk dijadikan contoh dalam pembelajaran sastra. Artikel ini merupakan penelitian berbasis seni yang terutama membahas perihal tiga cerita pendek fiksi penggemar yang dibuat berdasarkan pada narasi dalam gim video asal Indonesia berjudul *Coffee Talk* dan proses penulisan ketiga cerita pendek tersebut. Dari hasil proses pembuatan cerpen, ditemukan bahwa pembuatan cerpen fiksi penggemar melalui alih wahana narasi dalam gim video dapat dilakukan dan metode pengalihan wahana serta tahapan penulisan prosa fiksi yang digunakan berpotensi digunakan untuk pembelajaran sastra pada pendidikan formal dan nonformal. Penelitian-penelitian berikutnya dapat menindaklanjuti temuan artikel ini dengan menilai kelayakan cerpen hasil alih wahana gim video untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerita pendek, melakukan survei untuk menjangkau respons pelajar mengenai penggunaan gim video dan fiksi penggemar untuk pembelajaran, atau mengembangkan produk dan bahan ajar untuk membantu proses pembelajaran.

Kata kunci: fiksi penggemar, gim video, menulis cerita pendek, pembelajaran sastra

### PENDAHULUAN

Media karya fiksi yang paling sering dijadikan subyek dalam buku-buku, penelitian, dan pembelajaran sastra merupakan novel, cerita pendek, film, dan drama (Damono, 2018; Suherli dkk., 2016, 2017; Suryaman dkk., 2018; Tuttle, 2005; Wicaksono, 2017). Dibandingkan dengan media-media tersebut, narasi dalam media gim video (video game) dan bentuk adaptasinya—*interacting* ↔ *telling* atau *showing* (Hutcheon, 2006)—lebih jarang dijadikan subyek dalam pembelajaran sastra Indonesia. Padahal, sebagai media narasi baik dalam bentuk teks maupun diceritakan, gim video memiliki keunikan dalam memberikan kendali atau pilihan kepada penikmatnya dibandingkan dengan media lain (Brackeys, 2018; TED, 2018).

Hal ini kemungkinan besar bukan disebabkan oleh kurangnya minat masyarakat terhadap gim video, karena tercatat sekitar 43,7 juta pemain gim video di Indonesia pada 2017, dengan perkiraan pengeluaran tahunan untuk produk tersebut mencapai US\$880 juta. Rentang usia 21–35 tahun—usia kuliah dan kerja dewasa muda—juga merupakan usia pemain gim video terbanyak di Indonesia (26% laki-laki, 21% perempuan), diikuti dengan usia 10–20 tahun (21% laki-laki, 15% perempuan) (Newzoo, 2017). Maka dari itu, banyaknya jumlah peminat gim video dalam negeri ini membuat kurangnya pemanfaatan gim video, terutama dalam bidang pendidikan, menjadi hal yang disayangkan.

Pemanfaatan gim video ini juga berpotensi membantu pengajaran menulis karya sastra, terutama prosa fiksi, kepada pelajar yang belum berpengalaman dalam menulis. Langkah-langkah awal yang paling sulit dalam menulis prosa fiksi merupakan penentuan tema dan memulai penulisan itu sendiri, keduanya baru akan semakin mudah dilewati ketika penulis sudah terbiasa menemukan masalah yang dapat diambil dari sekitar mereka atau kejadian tertentu untuk dijadikan inspirasi

cerita, serta ketika penulis sudah terbiasa menulis cerita dengan berbagai teknik memulai untuk menulis (Sumiyadi & Durachman, 2014). Dalam hal ini, gim video berperan sebagai salah satu media karya fiksi populer yang dapat menjadi sumber inspirasi pelajar dalam pembelajaran menulis prosa fiksi dengan mengalihwahkan narasi dalam gim video menjadi cerpen fiksi penggemar.

Alih wahana atau adaptasi menurut Damono (2018) merupakan proses perubahan karya seni dari satu jenis atau media ke jenis lainnya, sedangkan menurut Hutcheon (2006) secara lebih detail, adaptasi merupakan suatu perubahan karya secara luas dari segi media, genre, atau sudut pandang; interpretasi ulang dan kreasi ulang sebuah karya; dan suatu hubungan intertekstual antara suatu karya dengan karya yang diadaptasikan. Fiksi penggemar (*fan fiction*) adalah karya fiksi yang dibuat oleh penggemar berdasarkan karya fiksi yang telah ada, baik dari aspek tokoh, cerita, latar, atau sebagainya (Wulandari, 2021), atau berdasarkan idola penggemar tersebut yang ada di dunia nyata, seperti penyanyi, aktor, atau tokoh lainnya (Merawati, 2016), tetapi pada penelitian ini istilah fiksi penggemar merujuk pada pengertian oleh Wulandari (2021). Dengan mengadaptasi suatu cerita menjadi cerita milik sendiri, pelajar dalam pendidikan formal maupun nonformal diharapkan dapat lebih tertarik dengan pembelajaran ekspresi karya sastra dan mempermudah mereka yang belum terbiasa menulis cerita dengan penentuan tema, tokoh, latar, dan sebagainya yang cukup mengambil dari karya aslinya.

Alih wahana bukan merupakan hal yang baru, begitu juga dengan penelitian mengenai topik tersebut, termasuk pada bidang pendidikan—contoh dari ini adalah penelitian Yulianeta dkk. (2018, 2021) yang melakukan perubahan sastra kuno berupa hikayat menjadi komik dan film animasi untuk pembelajaran sastra di sekolah menengah pertama. Selain itu, terdapat pula penelitian Haryanto (2022) yang melakukan penelitian alih wahana dalam pendidikan pada konteks konsep “Merdeka Belajar” yang mendasari kurikulum pendidikan terbaru. Mengenai fiksi penggemar, Merawati (2016) melakukan pengumpulan data mengenai fiksi penggemar secara tersendiri, sedangkan Wulandari (2021) melakukan uji coba penggunaan cerita fiksi penggemar untuk materi pembelajaran membaca pada sekolah menengah atas. Meskipun penelitian mengenai alih wahana yang berkaitan dengan gim video jarang ditemukan, seperti yang telah disebutkan sebelumnya, alih wahana yang berkaitan dengan gim video telah lama dilakukan, seperti serial gim video *Dynasty Warriors* yang dimulai pada tahun 1997 dan dibuat berdasarkan teks sejarah zaman Tiga Negara dari Cina serta serial gim video *The Witcher* yang dimulai pada tahun 2007 dan dibuat berdasarkan serial novel yang bernama sama (Sapkowski, 1990). Penelitian-penelitian terdahulu yang menemukan hubungan positif ketertarikan pelajar terhadap pembelajaran dengan hasil belajar (Jamilah & Isnani, 2017; Skinner, 2008) mendorong penggunaan gim video sebagai media karya fiksi yang digunakan dalam penelitian ini, karena besarnya ketertarikan masyarakat usia remaja dan dewasa muda terhadap gim video.

Di antara riset-riset di atas, penelitian ini paling mirip dengan penelitian oleh Yulianeta dkk. (2018, 2021), tetapi dengan perbedaan utama bahwa penelitian ini berpusat pada pengembangan pembelajaran ekspresi sastra, bukan pada reseptif. Dari latar belakang dan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penelitian ini berusaha menemukan tahapan proses alih wahana narasi dalam gim video menjadi cerpen fiksi penggemar dan mencoba memproduksi cerpen hasil alih wahana tersebut yang cocok untuk dijadikan contoh dalam pembelajaran sastra. Artikel ini berisi tahap pertama dari penelitian yang dijelaskan di atas, dan setelah cerpen ini berhasil dibuat, barulah cerpen dapat ditindaklanjuti dengan dinilai secara kualitas, kelayakannya untuk digunakan dalam pendidikan, dan kesesuaiannya dengan referensi gim video yang digunakan.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif berbasis karya fiksi (*fiction-based research*), salah satu genre dalam penelitian berbasis seni (*arts-based research*) menurut klasifikasi Leavy (2017). Genre

ini dipilih karena penelitian ini menggunakan prosa fiksi dalam media cerpen dan gim video. Berdasarkan klasifikasi hubungan seni dengan penelitian oleh Wang dkk. (2017), artikel ini juga termasuk ke dalam kelompok seni sebagai penelitian (*art as research*) karena proses pembuatan karya seni berupa cerpen yang dilakukan oleh peneliti menjadi inti dari penelitian ini.

Gim video berjudul *Coffee Talk* oleh Toge Productions (2020) dianggap cocok untuk diadaptasikan menjadi cerpen fiksi penggemar karena memiliki pilihan bahasa Indonesia, merupakan gim bergenre visual novel yang relatif mudah untuk diadaptasikan menjadi prosa fiksi karena sedikitnya *gameplay* atau kendali yang dibutuhkan dari pemain (Lebowitz & Klug, 2011), dan merupakan salah satu gim video asal Indonesia yang populer serta memiliki ulasan yang sangat positif (kategori *overwhelmingly positive*) di toko gim video daring ternama, Steam.

*Coffee Talk* bercerita tentang kehidupan sejumlah orang yang mendatangi kafe yang bernama *Coffee Talk* dan berdialog satu sama lain atau dengan barista kafe tersebut. Dalam gim video ini, pemain mengendalikan barista dan pemilik kafe dalam membuat minuman yang dipesan oleh karakter-karakter yang berperan sebagai pelanggan kafe. Minuman yang dibuat akan berpengaruh terhadap dialog dan alur cerita, sehingga gim video ini memiliki jalan cerita yang bercabang (biasa ditemukan dalam gim bergenre novel visual dan genre lain yang juga berorientasi pada cerita)—kelanjutan dan akhir cerita yang baik bagi para tokoh dapat dicapai apabila pemain dapat membuat minuman-minuman yang tepat, tetapi apabila tidak berhasil, tokoh-tokoh tersebut bisa mendapatkan kelanjutan dan akhir cerita yang buruk.

Metode pengalihan wahana yang digunakan untuk menulis tiga cerpen fiksi penggemar untuk penelitian ini dikumpulkan dari pembahasan adaptasi karya fiksi oleh Hutcheon (2006) dan Damono (2018), lalu diurutkan menjadi 1) menentukan media karya yang akan dibuat berdasarkan pada karya sumber, 2) menentukan aspek-aspek (terutama unsur-unsur intrinsik) yang akan dialihwahanakan dari karya sumber ke karya yang akan diadaptasikan, 3) menyesuaikan (menambah, mengurangi, atau mengubah) konten karya sumber dengan media karya yang akan dialihwahanakan, dan 4) melakukan proses pembuatan karya alih wahana itu sendiri. Pada tahap terakhir tersebut, terutama dalam konteks penelitian ini, proses penulisan cerpen dilakukan dengan mempertimbangkan fakta dan sarana cerita dari Stanton (1965/2012) dan tahapan penulisan prosa fiksi oleh Sumiyadi dan Durachman (2014).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Cerpen-cerpen yang ditulis untuk penelitian ini berjudul “Harapan di Artikel Surat Kabar”, “Ekskursi”, dan “Hanya Nila Setitik”; ketiganya dapat dibaca di media literasi daring, Wattpad (2022). Seperti temuan dalam penelitian oleh Wulandari (2021) yang menyebutkan bahwa fiksi penggemar mengambil elemen-elemen dari karya yang diadopsi untuk membuat cerita baru, ketiga cerpen ditulis dengan memperhatikan aspek-aspek yang mengandung narasi di dalam *Coffee Talk*, seperti alur utama, alur sampingan, atau informasi tambahan yang hanya berfungsi untuk memperluas dunia gim video dan tidak digunakan dalam alur sama sekali (*lore*). Sebagian besar alur utama terjadi di dalam kafe dan berbentuk dialog antartokoh. Alur sampingan merupakan kejadian-kejadian di luar kafe yang diceritakan baik secara eksplisit maupun implisit oleh para tokoh. Terakhir, *lore* dapat ditemukan pada judul-judul artikel koran yang ditampilkan di tiap awal tingkatan (level) baru atau “hari.” Sebagai tambahan, konten sampingan seperti aplikasi pertemanan bernama “Tomodachill” atau cerpen-cerpen buatan salah satu tokoh di dalam gim juga dapat digunakan sebagai inspirasi cerpen fiksi penggemar. Aspek-aspek tersebut merupakan pilihan yang dapat digunakan dalam tahap kedua metode pengalihan wahana berdasarkan pada Hutcheon (2006) dan Damono (2018).

“Harapan di Artikel Surat Kabar” bercerita tentang seorang werewolf yang mencoba mendapatkan obat penenang resmi dari rumah sakit. Cerita ini didasari pada alur sampingan tokoh Gala, werewolf staf rumah sakit yang perlu membantu mengamankan werewolf lain yang

mengamuk pada bulan purnama. Cerita ini juga mengambil latar belakang dari informasi di koran berupa artikel pengumuman dari pemerintah yang menyatakan bahwa obat penenang resmi untuk werewolf akan segera tersedia—informasi ini merupakan salah satu dari sejumlah artikel koran yang digunakan dalam alur utama Coffee Talk. Meskipun kendali pemain dapat mengakibatkan alur yang berbeda dalam gim video ini (Brackeys, 2018; Lebowitz & Klug, 2011; TED, 2018), alur yang diambil untuk cerpen ini merupakan aspek yang tidak akan berubah dengan kendali pemain, sehingga setiap pemain akan mendapatkan informasi ini. Setelah latar belakang ditentukan, selanjutnya ditentukan tema yang berkaitan dengan latar belakang tersebut, sesuai dengan tahap pertama penulisan prosa fiksi oleh Sumiyadi dan Durachman (2014)—pada konteks cerpen ini, tema yang dipilih adalah dukungan mental. Setelah itu, ditentukan fakta-fakta cerita berupa alur cerita, tokoh-tokoh, dan latar (Stanton, 1965/2012) berdasarkan tema dan latar belakang yang digunakan. Alur cerita bermula dari kerumunan werewolf di rumah sakit seperti yang digambarkan tokoh Gala dalam Coffee Talk, lalu berlanjut ke alur orisinal mengikuti tokoh utama yang bangun dari rumah sakit, dijelaskan oleh perawat, dan mengobrol dengan tokoh Gala yang berasal dari gim video. Terdapat juga referensi terhadap kafe Coffee Talk yang ada dalam gim video, tetapi tidak di cerpen ini. Kemunculan tokoh Gala dan referensi terhadap Coffee Talk tersebut merupakan aspek tokoh dan latar yang dimunculkan dari gim video ke cerpen untuk menguatkan hubungan antara kedua karya, seperti yang biasa terjadi pada karya fiksi penggemar (Wulandari, 2021).

Tokoh utama merupakan tokoh baru bernama Wayne, werewolf laki-laki yang, seperti banyak werewolf lainnya, mencari obat penenang untuk mengurangi perubahannya di bulan purnama. Latar tempat adalah rumah sakit, dalam suasana yang ricuh di awal dan tenang di akhir cerita. Setelah penentuan fakta cerita, selanjutnya cerpen mulai ditulis dari awal sampai akhir dengan memperhatikan rangkaian peristiwa, pengembangan tema, dan sarana-sarana cerita seperti sudut pandang dan penggunaan gaya bahasa (Stanton, 1965/2012; Sumiyadi dan Durachman, 2014). Penceritaan mengambil sudut pandang orang pertama utama. Akhirnya, cerpen ditutup dengan memisahkan tokoh utama dan Gala, serta merujuk kafe Coffee Talk seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Judul cerpen ditentukan setelah penulisan cerpen selesai, tetapi tahap ini dapat dilakukan sebelum cerpen selesai.

“Ekskursi” bercerita tentang obrolan beberapa siswa dalam kegiatan membersihkan pantai yang diselenggarakan sekolah mereka. Cerita ini mengambil latar belakang dari informasi tambahan di koran, terutama artikel yang mengemukakan bahwa negara-negara Atlantik atau negara di bawah laut memiliki masalah sampah yang berasal dari wilayah daratan. Latar belakang ini sama sekali tidak terpengaruh oleh kendali pemain, dan hanya digunakan untuk menghubungkan dunia di dalam cerpen ini dengan dunia di dalam gim video. Tahap pembuatan cerpen kurang lebih sama dengan cerpen pertama di paragraf sebelumnya—tema cerpen ini adalah sifat manusia; secara spesifik, cerpen ini merupakan sindiran terhadap manusia di dunia nyata yang bersedia membuang sampah di laut baik karena tidak peduli saja atau pertimbangan bahwa laut jauh dari masyarakat. Alur cerita berisi obrolan tiga siswa SMA dari ras-ras yang berbeda di dalam gim video mengenai masalah sampah di lautan yang terutama dikenali baik oleh tokoh mermaid tersebut, tetapi obrolan mereka juga membahas peran masyarakat dan perusahaan-perusahaan besar terhadap masalah sampah tersebut. Mereka juga berandai-andai tentang apa yang akan terjadi terhadap kebiasaan membuang sampah apabila tidak ada orang yang hidup di bawah laut, mengacu pada dunia nyata. Ketiga tokoh utama bernama Nymph si mermaid (perempuan), Basil si orc laki-laki, dan Lakka si succubus (perempuan). Latar tempat di sebuah pantai dalam suasana yang setengah serius, setengah santai. Penceritaan menggunakan sudut pandang ketiga tidak terbatas.

Cerpen terakhir, “Hanya Nila Setitik”, membahas tentang obrolan antara imigran Atlantik dan teman manusianya tentang masalah pekerjaan yang didengarkan oleh orang lain yang berperan sebagai narator. Cerita ini berlatar belakang informasi tambahan dari koran yang menyebutkan masalah imigrasi ilegal dari negara-negara Atlantik serta perlakuan buruk pemerintah dan stigma masyarakat terhadap mereka, tetapi dibalik agar isi cerpen memperlihatkan satu contoh buruk dari

imigran tersebut. Seperti “Ekskursion,” latar belakang ini sama sekali tidak terpengaruh oleh kendali pemain, dan hanya digunakan untuk menghubungkan dunia di dalam cerpen ini dengan dunia di dalam gim video. Tema cerpen ini adalah etos kerja. Alur cerita berawal dari seseorang yang sedang menguping pembicaraan antara seorang merman dan manusia tentang dugaan diskriminasi yang ditimpa oleh merman imigran tersebut, tetapi kemudian diketahui bahwa imigran itu hanya memiliki etos kerja yang buruk. Tiga tokoh yang terdapat dalam cerpen tidak memiliki nama yang disebutkan secara eksplisit, dan hanya diketahui bahwa imigran Atlantik tersebut laki-laki (merman merupakan bentuk maskulin dari mermaid, dikenal sebagai putri duyung di bahasa Indonesia tetapi tidak dipakai karena istilah tersebut tidak digunakan di *Coffee Talk*). Latar tidak dijelaskan secara eksplisit; tempat berada di tempat makan seperti restoran atau kafe, waktu kejadian di siang hari karena tokoh penguping sedang dalam jam istirahat kerja, dan suasana terasa mengherankan dan memusingkan terutama bagi tokoh penguping, tetapi santai bagi dua tokoh yang mengobrol. Penceritaan memakai sudut pandang orang pertama utama atau orang kedua, apabila tokoh penguping dianggap hanya sebagai narator atau pengamat dan bukan sebagai salah satu tokoh di dalam cerita.

Secara garis besar, penulisan tiga cerpen yang dibuat berdasarkan pada narasi dalam gim video dapat dilakukan. Penggunaan tahapan penulisan prosa fiksi oleh Sumiyadi dan Durachman (2014) serta metode pengalihan wahana yang disusun berdasarkan informasi dari Hutcheon (2006) dan Damono (2018) membuat proses penulisan cerpen lebih terarah, sedangkan fakta cerita dan sarana cerita oleh Stanton (1965/2012) membantu memastikan aspek-aspek dalam cerpen lebih lengkap. Keterbatasan penelitian ini juga merupakan efek kelebihan *Coffee Talk* sebagai visual novel—karena sedikitnya kendali yang dibutuhkan oleh pemain dan kecilnya skala narasi gim video ini, pilihan aspek-aspek yang paling berkesan pada pemain untuk digunakan dalam cerpen pun terbatas. Sayangnya, industri gim video Indonesia belum terlalu berkembang, sehingga tidak banyak kandidat gim video selain *Coffee Talk* yang dapat digunakan sebagai karya yang dapat diadaptasikan untuk pembelajaran sastra. Dari temuan-temuan tersebut, disimpulkan bahwa penggunaan gim video untuk menulis cerpen dan tahapan penulisannya yang sama dapat diinformasikan kepada pelajar sastra baik dalam sistem pendidikan formal maupun konteks pendidikan nonformal untuk membantu proses belajar menulis prosa fiksi.

## SIMPULAN

Mengejar minat pelajar amat penting dalam pembelajaran, sehingga ahli-ahli, praktisi, dan peneliti pendidikan perlu terus membuat perubahan yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi para pelajar pada pendidikan formal dan nonformal, seperti integrasi tren atau bentuk-bentuk hiburan yang sudah dilakukan atau dikonsumsi secara umum pada proses belajar. Gim video dan fiksi penggemar, sebagai dua bentuk hiburan dan hobi yang sekarang semakin mudah ditemukan dan digunakan, dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa sekolah dan kuliah, tetapi juga lebih menarik bagi masyarakat yang sebelumnya tidak tertarik untuk mempelajari suatu bidang seperti menulis karya sastra. Penelitian ini menghasilkan metode pengalihan wahana yang bertahap serta beberapa cerpen fiksi penggemar yang didasari pada satu gim video, dan penelitian selanjutnya dapat melakukan pengembangan cerpen menjadi produk berupa media atau bahan ajar untuk digunakan dalam pendidikan. Sebagai alternatif, penelitian berbentuk survei kepada masyarakat untuk validasi daya tarik gim video dalam pembelajaran menulis cerpen juga dapat dilakukan untuk lebih memastikan kebutuhan atau kelebihan penggunaan gim video dalam pembelajaran secara umum atau pembelajaran sastra secara khusus.

Penelitian ini terbatas pada produksi cerpen saja dan metode yang secara teknis hanya berfungsi sebagai panduan kasar. Karena itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengambil langkah untuk menilai kualitas cerpen yang diadaptasi dari gim video, menilai apakah cerpen-cerpen tersebut layak digunakan dalam konteks pendidikan dengan bantuan para ahli dan praktisi yang

relevan di bidang mereka, serta menilai kesesuaian cerpen fiksi penggemar tersebut dengan sumber gim videonya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, R. K. (2022). *Cerita oleh ejakentang*. Wattpad. Diakses pada 30 September 2022 dari <https://www.wattpad.com/user/ejakentang>
- Sapkowski, A. (1990). *Wiedźmin [The Witcher]*. Reporter.
- Brackeys (2018). *Storytelling in video games [Penceritaan dalam gim-gim video; file video]*. Diakses pada 7 Mei 2022 dari <https://www.youtube.com/watch?v=fQgmPJYUiqw>
- Damono, S. D. (2018). *Alih Wahana*. Gramedia Pustaka Utama.
- Haryanto, M., Pristiwati, R., & Subyantoro. (2022). Menjawab Fenomena Rabun Sastra Melalui Proyek Alih Wahana Pada era Merdeka Belajar. *Alayasastra*, 18(1), 15–28. <https://doi.org/10.36567/aly.v18i1.864>
- Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation [Sebuah teori tentang adaptasi]*. Routledge.
- Jamilah, & Isnani, G. (2017). The influence of classroom climate, learning interest, learning discipline and learning motivation to learning outcomes on productive subjects [Pengaruh iklim kelas, minat belajar, kedisiplinan belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran produktif]. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 3(2), 85–96. <https://doi.org/10.17977/um003v3i22017p085>
- Leavy, P. (2017). *Research design: Quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches [Desain penelitian: Pendekatan-pendekatan penelitian kualitatif, kuantitatif, metode campuran, berbasis seni, dan partisipatif berbasis komunitas]*. The Guilford Press.
- Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Interactive storytelling for video games: A player-centered approach to creating memorable characters and stories [Penceritaan interaktif untuk gim-gim video: Sebuah pendekatan berbasis pemain untuk membuat karakter dan cerita yang patut diingat]*. Focal Press.
- Merawati, F. (2016). The 4th University Research Colloquium 2016. Dalam *Prosiding Bidang Pendidikan, Humaniora, dan Agama* (pp. 125–133). Pekalongan; LPPM Stikes Muhammadiyah Pekajangan.
- Newzoo. (2017). *The Indonesian Gamer | 2017 [Pemain Indonesia | 2017]*. Diakses pada 7 Mei 2022 dari <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017>
- Skinner, E., Furrer, C., Marchand, G., & Kindermann, T. (2008). Engagement and disaffection in the classroom: Part of a larger motivational dynamic? [Keterlibatan dan ketidakpuasan di dalam kelas: Bagian dari dinamika motivasi yang lebih besar?] *Journal of Educational Psychology*, 100(4), 765–781. <https://doi.org/10.1037/a0012840>
- Stanton, R. (2012). *Teori fiksi Robert Stanton* (Sugihastuti & Irsyad, R. A. A., Trans.). Pustaka Pelajar. (Karya asli dipublikasikan tahun 1965).
- Suherli, Suryaman, M., Septiaji, A., & Istiqomah. (2016). *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 Kelas X* (Edisi revisi). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suherli, Suryaman, M., Septiaji, A., & Istiqomah. (2017). *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 Kelas XI* (Edisi revisi). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Sumiyadi, & Durachman, M. (2014). *Sanggar sastra: Pengalaman artistik dan estetika sastra*. Alfabeta.
- Suryaman, M., Suherli, & Istiqomah. (2018). *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 Kelas XII* (Edisi revisi). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- TED. (2018). *How video games turn players into storytellers | David Cage* [Bagaimana gim-gim video membuat para pemain menjadi pencerita | David Cage; file video]. YouTube. Diakses pada 7 Mei 2022 dari <https://www.youtube.com/watch?v=XowcxCYbug0>
- Toge Productions. (2020). *Coffee Talk*. Steam. Diakses dari [https://store.steampowered.com/app/914800/Coffee\\_Talk/](https://store.steampowered.com/app/914800/Coffee_Talk/)
- Tuttle, L. (2005). *Writing handbooks: Writing fantasy and science fiction* [Buku pegangan dalam menulis: Menulis cerita fantasi dan fiksi ilmiah] (2nd ed.). A & C Black.
- Wang, Q., Coemans, S., Siegesmund, R., & Hannes, K. (2017). Arts-based Methods in Socially Engaged Research Practice: A Classification Framework [Metode-metode berbasis seni dalam praktik penelitian berfokus sosial]. *Art/Research International: A Transdisciplinary Journal*, 2(2), 5–39. <https://doi.org/10.18432/R26G8>
- Wicaksono, A. (2017). *Pengkajian Prosa Fiksi* (Fahrurrozi, Ed.; Revisi). Garudhawaca.
- Wulandari, W. D. (2021). Using fan fiction as reading material for tenth grader [Menggunakan fiksi penggemar sebagai bahan membaca untuk kelas sepuluh]. *RETAIN (Research on English Language Teaching in Indonesia)*, 9(3), 102–108. Diakses pada 26 Agustus 2022 dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/retain/article/view/44008>
- Yulianeta, Sundusiah, S., & Halimah. (2018). *Revitalisasi naskah kuno di era digital: Transformasi Hikayat Raja Kerang ke dalam komik dan film animasi*. UPI Press.
- Yulianeta, Sundusiah, S., & Halimah. (2021). Digitizing manuscripts into an animated movie as a medium of learning children's literature in the digital era [Digitalisasi manuskrip menjadi film animasi sebagai media pembelajaran sastra anak pada era digital]. Dalam F. A. Hamied (Ed.), *Literacies, culture, and society towards Industrial Revolution 4.0: Reviewing policies, expanding research, enriching practices in Asia* [Literasi, budaya, dan masyarakat menuju Revolusi Industri 4.0: Meninjau kebijakan, memperluas penelitian, memperkaya praktik di Asia] (pp. 275–295). bab, Nova Science Publishers.