

Perubahan Variasi Tokoh dalam *Game* “Dreadout” (2014) menjadi Film “Dreadout” (2019)

Comparison of The Variation of Characters In “The Dreadout” Game (2014) into “The Dreadout” Film (2019)

Septiani Puji Rahayu¹, Mita Ulfia Fauziah²

¹²UIN Syarif Hidayatullah; Jakarta; Indonesia

^{*1}E-mail: septiani.rahayu17@mhs.uinjkt.ac.id

²E-mail: mita.ulfiafauziah17@mhs.uinjkt.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang perbedaan variasi yang terjadi pada tokoh dalam *game* “Dreadout” yang diterbitkan tahun 2014 dengan film “Dreadout” yang diterbitkan tahun 2019. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui struktur teks dan perubahan variasi tokoh dalam *game* ke dalam film “Dreadout”. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analisis. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat banyak variasi yang terjadi pada tokoh yang merubah alur aslinya. Tidak hanya dilakukan oleh tokoh utama saja, namun perubahan variasi juga terdapat pada beberapa tokoh pembantu.

Kata Kunci; variasi tokoh; *game* (2014); film (2019); dreadout.

Abstract

This study discusses the differences in variations that occur in the characters in the dreadout game published in 2014 and the new dreadout film published in 2019. The purpose of this research is to determine the structure of the text and changes in the variation of the characters in the game into the Dreadout movie. The research method used is descriptive analysis. Based on the results of the study, it shows that there are many variations that occur in the characters that change the proper plot. Not only done by the main character, but changes in variations are also found in several supporting characters.

Keywords; character variations; games (2014); movies (2019), dreadouts.



© 2021 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Game “Dreadout” adalah salah satu *game* karya anak bangsa yang berasal dari Bandung, *game* tersebut dirilis pada Desember 2013. *Game* “Dreadout” termasuk ke dalam

kategori video *game*. *Game* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan, dalam hal ini merujuk pada pengertian ‘kelincahan intelektual’ (*intellectual probabylity*). Kelincahan intelektual pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik (Asmiatun dan Putri, 2017). *Game* berfungsi sebagai penghilang stress atau rasa jenuh, maka hampir setiap orang dari segala usia senang bermain *game*. Perbedaannya hanya dari jenis *game* yang dimainkan (Ridoi, 2018). Seiring perkembangan zaman, *game* “Dreadout” mengalami proses alih wahana menjadi film “Dreadout”.

Film adalah suatu bentuk komunikasi massa elektronik yang berupa media audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra, dan kombinasinya. Hal ini diperkuat juga oleh Ratna Novianti bahwa film merupakan sistem representasi yang bisa menjadi jendela untuk melihat dinamika kehidupan masyarakat pada kurun waktu tertentu (Novianti, 2011), sehingga dapat disimpulkan bahwa film adalah representasi kehidupan masyarakat.

Dalam film terdapat tokoh dan perwatakan. Tokoh merupakan orang yang terlibat dalam cerita atau ikut ambil bagian dalam suatu cerita (Muhammad Saenal, 2016). Tokoh adalah pelaku dalam sebuah cerita. Jika tidak ada tokoh, artinya tidak ada yang akan diceritakan (Mardhiah, Hariadi, dan Nucifera, 2019). Tokoh dalam cerita harus mengganggu dirinya seperti manusia. Hal itu yang membuat sebuah karya sastra baik berupa novel, *game*, atau film menjadi lebih hidup (Setiana, 2017). Tokoh merupakan bagian atau unsur dari suatu keutuhan artistik, yaitu karya sastra yang harus selalu menunjang keutuhan artistik itu. Secara umum terdapat dua macam tokoh, yaitu tokoh utama dan tokoh bawahan (Waslam, 2017). Secara keseluruhan tokoh dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan, tokoh protagonis dan tokoh antagonis, tokoh sederhana dan tokoh bulat, tokoh statis dan tokoh berkembang, tokoh tipikal dan tokoh netral (Magdalena, Hudiyono, Purwanti, 2021). Tokoh dan perwatakan merupakan struktur fisik yang secara bersama-sama membentuk totalitas perilaku yang bersangkutan. Segala tindakan dan perilaku yang bersangkutan merupakan jalinan hubungan kerja yang logis, serta menjadi suatu hubungan yang masuk akal, walaupun apa yang dikatakan masuk akal itu mempunyai tafsiran yang relatif (Karmini, 2011).

Dalam pengangkatan sebuah karya menjadi bentuk karya lain tentu mengakibatkan variasi. Variasi merupakan keanekaragaman atau sesuatu yang diciptakan untuk membuat kesan yang baru (Nursaida, 2019). Variasi adalah keanekaragaman individu dalam suatu spesies yang disebabkan oleh variasi genetik dan variasi lingkungan. Variasi genetik adalah variasi yang disebabkan oleh faktor keturunan, sedangkan variasi lingkungan adalah variasi yang disebabkan oleh lingkungan sekitarnya (Aryulina, 2019). Oleh karena itu, variasi tokoh adalah keanekaragaman yang diciptakan oleh sang penulis.

Game “Dreadout” mengalami tiga kali proses alih wahana. *Pertama*, dari *game* ke novel. Pada alih wahana ini tidak begitu banyak antusias dari masyarakat. *Kedua*, dari *game* ke film yang disutradarai oleh Kimo Stamboel. Secara bersamaan, *Game* “Dreadout” juga mengembangkan serial mereka ke ranah komik *online* bersama dengan Ciayo Comics (Surjadi, 2018). *Game* “Dreadout” juga sempat dinominasikan dalam penghargaan *Indie of The Year* 2014 oleh INDIEDB dan juga dinominasikan dalam penghargaan FEAR Awards sebagai *Scariest Game of The Year* 2014, serta *Best New Horror IP of The Year* 2014 (Surjadi, 2018).

Proses alih wahana dari *game* “Dreadout” ke film “Dreadout” mengakibatkan terjadinya perubahan variasi, salah satunya terjadi perubahan tokoh. Perubahan variasi tokoh tersebut mengakibatkan pengurangan, penambahan, serta penghilangan tokoh. Seperti pada penelitian dengan judul “Pengurangan Plot dalam Alih Wahana dari Anime ke *Live Action Assassination Classroom*”. Pengurangan plot tersebut tidak terdapat di *live action assassination classroom* dan menggunakan teknik eliminasi. Hal tersebut dikarenakan menyesuaikan dengan durasi, adapun durasi dari *live action* kurang lebih dua jam. Oleh karena itu, pengurangan plot sangat dibutuhkan (Larasati N., 2017).

Penelitian dengan judul “Perubahan Karakter Rangga sebagai Salah Satu Bentuk Proses Kreatif Mira Lesmana dalam Film AADC 2”. Dalam penelitian tersebut terjadi perubahan karakter tokoh Rangga di mana masalah yang menimpa tokoh Rangga memengaruhi psikologis, sosiologis, dan fisiologisnya (Nugroho dan Danissa D.O., 2017). Penelitian dengan judul “Alih Wahana *Game* Touken Ranbu menjadi Drama Musikal sebagai Representasi Identitas Latar dan Budaya Jepang”. Pada penelitian tersebut terjadi proses alih wahana dari *game* “Touken Ranbu” ke dalam drama musikal “Tokeun Ranbu”, keduanya memiliki persamaan pada tema. Namun, terdapat juga perubahan yang berpengaruh pada tokoh dan latar budaya cerita (Wahyuningtyas, dkk., 2018).

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji tentang bagaimana struktur teks dalam *game* maupun film “Dreadout” dan apa saja perubahan variasi yang terjadi dari *game* “Dreadout” ke dalam film “Dreadout”.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis. Metode analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul (Sugiyono, 2014). Jenis penelitian ini merupakan kualitatif yang menekankan pada kedalaman data yang didapatkan oleh peneliti itu sendiri. Sumber data dalam penelitian ini adalah *game* “Dreadout” yang diterbitkan pada 2014 dan film “Dreadout” yang diterbitkan pada 2019. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik catat, yaitu mencatat hal atau temuan data yang dijadikan model analisis data. Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah menelaah data, mencatat data mengenai perubahan

variasi tokoh dalam kedua karya, serta mendeskripsikan perbandingan variasi yang terjadi pada *game* “Dreadout” dan film “Dreadout”.

PEMBAHASAN

Biografi Rachmad Imron

Rachmad Imron adalah pendiri *game* lokal yang berjudul “Dreadout”. *Game* tersebut merupakan *game* pertama yang diangkat ke layar lebar. Cerita dalam *game* tersebut bergenre horor petualangan. Imron Lahir di Mojokerto, Jawa Timur, pada 30 Juli 1978. Beliau adalah lulusan Desain Produk ITB 2001. Beliau menjadi dosen Permodelan Digital FSRD ITB sejak 2001 sampai dengan 2003. Beliau juga pernah menjabat sebagai asisten dosen Program Magister Seni Rupa dan Desain Pengenalan Komputer pada 2002 sampai dengan 2003. Dalam membuat cerita, Imron sempat berganti tema hingga akhirnya memilih tema petualangan bersama hantu lokal. *Digital Happiness* selaku pengembang *game* ini juga pernah meraih penghargaan Bubu Awards V. 08 sebagai *startup* terbaik pada 2013 lalu.

Sinopsis Game “Dreadout”

Game ini menceritakan tentang sekelompok murid SMA yang tersesat dari perjalanan liburan mereka. Tokoh utamanya adalah Linda dan teman-temannya, Ira, Shelly, Yayan, Dony, dan Bu Siska. Mereka menemukan jembatan rusak menuju kota tua yang dipenuhi oleh kabut misterius. Bu Siska salah mengambil jalan sehingga melewati jembatan misterius. Akhirnya, mereka tiba di gerbang menuju kota mati yang tidak dikenal. Dony dan Yayan menghilang secara misterius. Linda dan temannya langsung mencari Dony dan Yayan ke dalam kota tua dan menggiring mereka ke sekolah tua dengan latar waktu tahun 1980-an. Linda menemukan Dony dan Yayan yang ternyata sedang berada di sekolah tua yang terbengkalai. Karena penasaran, Linda dan teman-temannya menemui berbagai kejadian aneh yang menyeramkan. Linda dapat mengalahkan para arwah tersebut menggunakan kamera HP.

Pada episode pertama, pemain akan mengusir dan mengalahkan arwah dengan menggunakan *Flash* (Cahaya) dari gawai. Seraya mengusir dan mengalahkan arwah, pemain juga harus memecahkan teka-teki yang ada. Pada episode kedua, pemain akan dihadapkan dengan dua pilihan di akhir *game*, yaitu masuk ke sekolah untuk melawan *lady in red* dan arwah lainnya, atau meninggalkan sekolah dan melarikan diri dari kota. Pilihan tersebut akan menentukan nasib pemain di akhir *game*.

Jika pemain memilih akhiran buruk dengan berlari melalui pintu lalu keluar dari desa dan menjauh, maka di sana pemain akan bertemu dengan salah satu petugas polisi yang langsung mengevakuasi dengan mobil polisi. Di dalam perjalanan pulang, *lady in red* akan muncul dan menyebabkan mobil patroli kehilangan kendali dan membuat polisi dan pemain mati karena kecelakaan mobil. Apabila memilih akhiran yang baik, setelah berhasil

mengalahkan *lady in red*, pemain akan pingsan, dan Bu Siska datang sambil menggendong bayi setengah buaya dan setengah ular.

Pada akhir game ini, Linda menjadi penjaga kegelapan dan *the new lady in red*, atau penerus *lady in red*. Tipe akhiran lainnya, jika Linda membinasakan semua roh dan pergi ke cermin, maka Linda akan dibawa ke depan halaman sekolah dan berhasil bebas.

Sinopsis Film "Dreadout"

Film ini menceritakan tentang sekelompok siswa SMA yang dekat dengan gawai. Siswa SMA tersebut bernama Erik, Jessica, Beni, Dian, dan Alex. Linda berkerja di toko swalayan. Suatu hari, kakak kelas Linda yang bernama Jessica menghampirinya. Jessica meminta Linda untuk menemaninya masuk ke sebuah gedung tua untuk melakukan video siaran langsung. Linda bersedia melakukannya karena jaminan yang ditawarkan oleh Jessica. Satu dari enam orang tersebut membaca sebuah tulisan dan berhasil membuka gerbang gaib. Linda dan Jessica terbawa melalui pusaran udara yang berubah menjadi kolam berisi air, mereka berdua terjebak di dalam *Lady in red*.

Analisis Isi Perubahan Variasi Tokoh dalam Game "Dreadout" (2014) menjadi Film "Dreadout" (2019)

Game "Dreadout" merupakan *game* dengan genre horror, *survival game*, atau permainan bertahan hidup. Sesuai judulnya, *game "Dreadout"* menitikberatkan pemainnya harus hidup sampai akhir. Dalam *game* terdapat dua akhiran, yaitu buruk dan baik. Dari kedua akhiran tersebut tidak ada yang sama dengan yang dituliskan oleh Kimo Stamboel.

Game "Dreadout" mengalami proses alih wahana ke dalam film "Dreadout, perubahan tidak hanya terletak pada nama pemeran, namun juga terletak pada penokohan baik sifat ataupun penceritaan tokoh.



Gambar 1. Game "Dreadout"



Gambar 2. Film “Dreadout”

Perubahan Variasi Tokoh dalam Game “Dreadout” menjadi Film “Dreadout”

Linda menjadi Linda

Linda adalah tokoh utama yang berperan penting untuk membangun jalannya cerita. Tokoh Linda dalam *game* dan film memiliki sifat yang sama yaitu berani, baik, dan rendah hati. Dari gambar 1 dan 2 terlihat bahwa Linda terluka karena menolong Jessica. Linda menolong Jessica dan memaksa untuk masuk kembali dari portal gaib. Linda juga termasuk rendah hati, karena walau Linda pernah dihina oleh Jessica karena dituduh berbohong dan dituduh sok berani. Namun, Linda tetap bersedia menyelamatkan Jessica dari cengkraman hantu penunggu rumah *lady in red*. Dalam film, tokoh Linda diperankan oleh Catlin Helderman. Baik dalam *game* maupun film, Linda merupakan satu-satunya orang yang mampu mengalahkan musuh. Hal ini dikarenakan bahwa “Dreadout” merupakan *survival game* dan salah satu *game* petualangan horor pertama, maka musuh di sini bukanlah manusia, akan tetapi makhluk tak kasat mata. Di dalam *game* tersebut Linda dan teman-temannya terjebak dalam sebuah gedung sekolah dengan pengaruh ilusi dari *lady in red*.

Dalam film, tokoh Linda dipaksa oleh kawan-kawannya untuk menemani dan membantu membuka portal dunia gaib, karena Linda terkenal sebagai seorang anak yang mempunyai kekuatan spiritual. Hal itu berbanding terbalik dengan Linda dalam *game*, bahwa teman-temannya tidak ada yang mengetahui bahwa Linda memiliki kekuatan spritual. Dari awal penceritaan sudah terlihat jelas bahwa terjadi perubahan variasi pada tokoh Linda.

Tokoh Linda juga mengalami perubahan variasi di akhir *game*. Di dalam film, semuanya diselamatkan oleh Linda dengan mengalahkan *lady in red* dan hantu-hantu lainnya. Namun dalam *game*, Linda tidak bisa menyelamatkan teman-temannya yang lebih dulu dibunuh oleh para hantu. Bahkan Linda juga menjadi penerus *lady in red*. Oleh karena itu, sangat jelas ditampilkan bahwa sekuel *game* “Dreadout” ketika difilmkan ke dalam film “Dreadout” banyak terdapat variasi.

Ira menjadi Jessica

Ira adalah sahabat Linda yang memiliki sifat baik, ramah, dan sangat supel. Tetapi Ira sangat mudah dirasuki. Terlihat pada gambar 3 ketika Ira mengajak Linda bermain di kota mati. Ira juga sering menolong Linda yang dikerjar *lady in red* dalam *game*. Sedangkan dalam film, Ira berubah nama menjadi Jessica yang memiliki sifat penakut, usil, dan sombong. Jessica sangat penakut karena ketika ia diculik oleh *lady in red*, Jessica langsung terlihat baik kepada Linda. Hal itu sangat jauh berbeda dengan sebelumnya.



Gambar 3. Tokoh Ira dalam *Game* “Dreadout”



Gambar 4. Tokoh Jessica dalam Film “Dreadout”

Dalam *game*, Ira ialah sahabat Linda yang diculik oleh kakak ketiga. Kakak ketiga adalah hantu tingkatan dari *game*. *Lady in red* selaku kakak pertama, selanjutnya ada kakak kedua yang digambarkan seperti kuntilanak, sedangkan tingkatan di bawah kakak kedua adalah kakak ketiga yaitu sebuah boneka. Dalam *game*, kakak ketiga digambarkan seperti boneka Anabelle yang menculik Ira dan merasukinya.



Gambar 5. *Game "Dreadout"* Ketika Ira Dirasuki Oleh Kakak Ketiga

Tokoh Ira dalam *game* berbeda dengan tokoh Jessica dalam film. Jika dalam *game*, Ira kesurupan dan dibunuh oleh kakak ketiga, namun Jessica dalam film dirasuki oleh *lady in red* dan melukai banyak orang. Sifat Jessica dalam film adalah sosok yang penakut akan hantu dan mendekati Linda untuk mengejar popuaritas. Sedangkan Ira dalam *game* sangat berani.



Gambar 6. Film "*Deadout*" Ketika Linda Menyelamatkan Jessica dari Rumah *lady in red*



Gambar 7. Film "*Dreadout*" Ketika Jessica Dirasuki *lady in red*

Shelly menjadi Dian

Dalam *game*, Shelly memiliki sifat yang baik, ramah, dan sangat penakut. Terlihat dari gambar 8 bahwa Shelly menginginkan untuk tetap berada di dalam mobil saja. Shelly juga bersifat narsis dan genit. Ketika Linda memegang gawai, Shelly langsung bergaya layaknya foto model. Sedangkan tokoh Shelly ketika di dalam film berganti nama menjadi Dian yang memiliki sifat baik, jutek, dan tidak begitu penakut. Ketika awal berkenalan dengan Linda, Dian memasang wajah jutek, namun merasa kehilangan saat melihat Linda tenggelam.



Gambar 8. Shelly dalam *Game* “Dreadout”



Gambar 9. Dian dalam Film “Dreadout”



Gambar 10. Game “Dreadout”

Shelly dalam *game* “Dreadout” dan Dian dalam film “Dreadout” keduanya memiliki sifat yang sama. Keduanya tidak memiliki variasi yang signifikan. Jika dalam *game* Shelly diceritakan sebagai salah satu teman Linda yang penakut, maka sangat berbeda dengan Dian dalam film yang memiliki sifat humoris dan tidak penakut. Tokoh Dian dalam film merupakan perempuan yang cukup berani untuk menghadapi para hantu dan *lady in red*. Keduanya bagai tokoh yang bertolak belakang baik dalam perilaku atau pola pemikiran.

Dony menjadi Alex

Dalam *game* terdapat tokoh Dony yang pemberani. Dony adalah sosok yang menemukan jalan untuk menuju kota tua dan berani untuk mencari tokoh yang hilang. Sedangkan dalam film, Dony berubah nama menjadi Alex. Alex merupakan laki-laki yang menyebarkan diri untuk menyelamatkan Linda.



Gambar 11. Tokoh Dony dalam Game “Dreadout”



Gambar 12. Tokoh Alex dalam Film “Dreadout”

Dony dalam *game* berperan sebagai laki-laki yang sangat sempurna. Akan tetapi, Dony terbilang sangat tempramen. Seperti saat Dony bertemu dengan Linda di pemukiman yang langsung mendorong Linda hingga terjatuh. Namun, setelah itu Dony mengejar Linda hingga Dony kerasukan makhluk halus. Akhirnya, Dony meninggal dibunuh oleh *lady in red*.



Gambar 13. Alex dalam Film “Dreadout”



Gambar 14. Dony dalam *Game "Dreadout"*

Perubahan yang terjadi pada tokoh Alex terbilang signifikan. Dalam *game*, Dony tidak menyukai Linda, sedangkan dalam film Alex dikisahkan sangat menyukai Linda.

Yayan menjadi Erik

Yayan merupakan salah satu teman Linda yang sangat baik dan lucu. Namun Yayan sering terlihat pendiam. Dalam *game*, Yayan hanya sebatas mengikuti kawan-kawannya dan terbilang penakut karena tidak berani untuk pergi sendirian. Yayan adalah siswa SMA yang senang bergurau. Di akhir *game*, Yayan terkunci di gedung tua dan sangat ketakutan.



Gambar 15. Yayan dalam *Game "Dreadout"*



Gambar 16. Erik dalam Film “Dreadout”

Di dalam film, Yayan berganti nama menjadi Erik. Erik adalah salah satu dari keempat teman Jessica. Erik tidak dekat dengan Linda, namun tokoh Erik dalam film sangat berbeda dengan tokoh Yayan. Tokoh Erik adalah salah satu anak yang pemberani saat membantu Linda untuk menyusun strategi membantu menyelamatkan Jessica. Namun, perubahan yang terjadi pada tokoh Yayan menjadi Erik terbilang signifikan. Karena tidak hanya nama yang berbeda tetapi penceritaannya pun berbeda. Hal itulah yang menyebabkan ekspektasi penonton berubah.

Bu Siska menjadi Beny

Siska dalam *game* berperan sebagai guru Linda. Dari awal sampai akhir ketika bermain *game* “Dreadout” peneliti tidak terlalu menyadari bahwa Siska merupakan tokoh antagonis, namun ketika menuju akhir permainan, tokoh Siska menjadi licik kepada Linda yang tengah lemas akibat mengalahkan *lady in red*. Siskalah yang memancing untuk datang ke kota mati karena ingin mengambil bayi buaya putih.



Gambar 17. *Game* “Dreadout”



Gambar 18. Film “Dreadout”

Bu Siska dalam *game* sama seperti tokoh Benny dalam film, di mana Beny bersifat ramah, pemberani, dan licik. Bu Siska dalam film menolong Shelly yang ketakutan dengan makhluk gaib. Bu Siska juga ingin menyelamatkan Ira dari cengkraman kakak kedua, namun ternyata Bu Siskalah yang menjebak kawan-kawannya. Sama seperti Beny ketika dalam film juga sangat ramah saat menolong Linda agar terbebas dari cengkraman *lady in red*, namun ternyata Beny sangat licik karena menjebak Linda dan kawan-kawannya untuk kepentingan pribadi, yaitu ingin mendapatkan keris pusaka milik *Lady in red*.

Dalam film, tokoh Bu Siska berbeda dengan di dalam *game*. Ketika dalam *game* Bu Siska berubah menjadi jahat karena telah berkhianat. Tetapi di dalam film, Bu Siska merupakan guru yang baik hati dan perhatian terhadap Linda.



Gambar 19. Game “Dreadout”



Gambar 20. Film “Dreadout”

KESIMPULAN

Proses alih wahana pada *game* “Dreadout” menjadi film “Dreadout” mengakibatkan perubahan alur cerita. Hal tersebut karena banyak variasi tokoh yang dimainkan. Tidak hanya dilakukan oleh tokoh utama saja, namun juga pada beberapa tokoh pembantu. Penonton mengharapkan bahwa alih wahana yang dilakukan oleh Kimo Stamboel menampilkan hal-hal yang sama atau mendekati. Namun, Kimo memilih beranggapan bahwa mengalihwahanakan tidak perlu sama karena bukan untuk menandingi karya aslinya, melainkan untuk memperkenalkan ke ranah yang lebih luas. Variasi yang terjadi juga banyak membuat perubahan. Para penggemar yang mengenal *game* “Dreadout” tentu merasa janggal karena beberapa adegan dalam *game* tidak ditampilkan.

BIBLIOGRAFI

- Asmiatun, Siti dan astrid novita putri. 2017. *Belajar Membuat Game 2d Dan 3d Menggunakan Unity*. Sleman : BUDI UTAMA.
- Karmini, Ni Nyaman. 2011. *Teori Pengkajian Fiksi dan drama*. Bali : Pustaka Larasan.
- Magdalena, Dhe Silva, Yusak Hudyono, Purwanti. 2021. *Tokoh Dan Penokohan Dalam Novel Diary Sang Model Karya Novanka Raja, Oleh, Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya* e-ISSN 25497715 Volume 5 Nomor 1 Januari 2021 <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/view/3173/pdf> diakses pada 29-12-2021 pukul 11.52 wib
- Mardhiah, Ainun, Joko Hariadi dan Prima Nucifera. 2020. *Analisis Tokoh dan Penokohan dalam Novel Keajaiban Adam Karya Gusti M Fabiano Tahun 2019*. Jurnal Samudra Bahasa Volume 3 Nomor 1. Juni 2020, diakses melalui <https://ejurnalunsam.id/index.php/JSB/article/view/2207/1591> Pukul 10.48 wib

- Nadya dan Hadi saputra.2016.*Tinjauan Visual Pada Permainan Digital Indonesia Berjudul "Dreadout"*. National Conference Of Creative Industry: *Sustainable Tourism Industry For Economic Development*. e-ISSN No: 2622 – 7436. Diakses melalui [https://www.researchgate.net/publication/328830281 TINJAUAN VISUAL PADA PERMAINAN DIGITAL INDONESIA BERJUDUL DREADOUT](https://www.researchgate.net/publication/328830281_TINJAUAN_VISUAL_PADA_PERMAINAN_DIGITAL_INDONESIA_BERJUDUL_DREADOUT) pada 28 November 2021 pukul 12.51 wib.
- Negarawati, Amelia Larasati. 2017. "*Bentuk Pengurangan Plot dalam Alih Wahana dari Anime ke Live Action Assassination Classroom*". Janaru Saja. Vol. 6, No. 1, Mei 2017. Diakses melalui [https://www.researchgate.net/publication/337530839 Bentuk Pengurangan Plot Dalam Ekranisasi Dari Anime ke Live Action Assassination Classroom](https://www.researchgate.net/publication/337530839_Bentuk_Pengurangan_Plot_Dalam_Ekranisasi_Dari_Anime_ke_Live_Action_Assassination_Classroom) pada 29 November 2021 pukul 12.20 wib.
- Novianti, Ratna. 2011. "*Konsep Diri Remaja Dalam Film Indonesia; Analisis Wacana Atas Film Remaja Indonesia Tahun 1970-2000an*". Jurnal Kawistara, Volume 1 No.1 21 April. Diakses melalui <https://jurnal.ugm.ac.id/kawistara/article/view/3905> pada 29 November pukul 14.00 wib.
- Nugroho, Sugeng dan Danissa Dyah Oktaviani. "*Perubahan Karakter Rangga Sebagai Salah Satu Bentuk Proses Kreatif Mira Lesmana Dalam Film Ada Apa Dengan Cinta 2 (2016)*". Jurnal Rekam. Vol. 13, No. 2-Oktober 2017. Diakses melalui <https://journal.isi.ac.id/index.php/rekam/article/view/1937> pada 30 November 2021 pukul 10.00 wib.
- Nursaida, Anisa. 2019. Analisis Keterampilan Guru Mengadakan Variasi Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Skripsi*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Magelang. diakses melalui <http://eprintslib.ummgl.ac.id/1260/> pada 28 November 2021 pukul 15.00 wib.
- Rachmad Imron, *Sosok di Balik Lahirnya Game Horror DreadOut*, diakses dari tempo.co melalui link <https://www.teras.id/iptek/pat-2/81169/rachmad-imron-sosok-di-balik-lahirnya-game-horor-dreadout> pada 29 November 2021 pukul 19.49
- Ridoi, Mokhamad. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Jakarta : Construct2. Maskha.
- Saenal, Muhammad. 2016. Perbandingan Karakter Tokoh Dalam Novel Jangan Bercerai Bunda Karya Asma Nadia Dengan Putri Kecilku Dan Astrocytoma Karya Dr.Elia Barasila, M.A.R.S. DAN Dr. Sanny Santana, Sp.OG. Jurnal Humanika, No.16 Vol.1 2016/ISSN 1979-8296. Diakses melalui <http://ojs.uho.ac.id/index.php/HUMANIKA/article/viewFile/749/pdf> pada 30 Desember 2021 pukul 11.36.

- Setiana, Leli Nisfi. 2017. Analisis Struktur Aspek Tokoh dan Penokohan Pada Novel La Barka dalam Perspektif Islam. e-jurnal Transformatika, Volume 1, Nomor 2 diakses melalui <https://media.neliti.com/media/publications/197202-ID-analisis-struktur-aspek-tokoh-dan-penoko.pdf> pada 30 desember 2021 Pukul 11.06.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- surjadi, Maximilian. 2018. *Mengenal Dreadout : Video Game Indonesia Yang Berhasil Menarik Lirik Internasional*, yang di terbitkan pada tanggal 07 november 2018 pukul 12.21, di akses melalui <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/11/07/mengenal-dreadout-video-game-indonesia-yang-berhasil-menarik-lirikan-internasional> pada 30 november 2021 pukul 20.07
- wahyuningtyas, Sri, dkk. “Alih Wahana Game Touken Ranbu Menjadi Drama Musikal sebagai Representasi Identitas Latar dan Budaya Jepang”. Nusa. Vol. 13, No. 1 Februari 2018. Diakses melalui <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/nusa/article/view/18309> pada 31 November 2021 pukul 23.34 wib.
- Waslam.2017. Analisis Tokoh Dan Penokohan Novel *Jantan* Karya Edijushanan.e-jurnal Forum Ilmiah Volume 14 Nomor 1 diakses melalui <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/Formil/article/download/1765/1587> pada 30 Desember 2021