

KAJIAN KARAKTER FIKSI ARTHUR PENDRAGON DALAM PENDEKATAN *LEVELS OF IDENTITY* DAN HUBUNGANNYA DENGAN *TRANSMEDIA STORYTELLING*

Ken Natasha Violeta

Abstract: The Transmedia Storytelling strategy is one of many strategies that support the sustainability of an entertainment media, one of which is the game. Games are a medium of interactive narrative entertainment. The three elements that support the narrative are time, character, and world-building. Sustainability through the transmedia character approach can be done by conducting a qualitative study. The writer takes the character of Arthur Pendragon, who examined the level of his identity to explain this character's visual identity in a different universe.

Keywords: transmedia storytelling, character, visual identity, game sustainability, intellectual property

Pendahuluan

Pasar *game* merupakan salah satu pasar kreatif yang mengalami perubahan ekosistem karena perkembangan teknologi dan pergeseran kebiasaan pemain. Perubahan yang terjadi secara global membuat strategi perancangan game tradisional yang dirilis dalam konsol, tidak bisa terus diandalkan dalam menciptakan pemasukan ke perusahaan game. Seperti halnya yang dikutip dari tulisan Rivera dalam kotaku.com, pada Electronic Arts sebagai salah satu publishers game ternama yang pada tahun 2008 merilis 98 judul sementara pada tahun 2018 hanya merilis 28 judul. Namun menurut laporan global games market 2018 oleh Newzoo, pasar

game mengalami pertumbuhan sebesar 13.3% dengan total pasar bernilai \$137.8 miliar dan region terbesar pasar game adalah area asia-pasifik.

Game adalah hal yang dikonsumsi secara universal, namun setiap region memiliki kecenderungan pasar yang berbeda dalam menghabiskan *budget*. Penelitian yang dilakukan oleh Accenture pada tahun 2014 merilis data dan prediksi pasar game dengan pendapatan paling banyak berada di sektor merchandising. Salah satu elemen dalam game yang bisa diturunkan menjadi produk *merchandise* adalah karakter fiksi atau biasa disebut dengan *fictional character merchandising*.

Ken Natasha Violeta adalah staf pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara (UMN), Tangerang

e-mail: ken.violeta@umn.ac.id

Character Merchandising dapat didefinisikan sebagai adaptasi atau eksploitasi sekunder oleh pencipta karakter fiksi fiksi maupun pihak ketiga yang berwenang dari fitur identitas yang penting seperti nama, gambar, dan penampilan menurut Verbaudhede (2003). Contoh negara yang menggunakan *character merchandising* sebagai pemasukan konten utama yang dibuat adalah Jepang. Karakter fiksi merupakan *Intellectual Property*, yang bisa membuat profit bagi *creator* maupun pihak ketiga yang membeli lisensinya, selain itu pemasukan utama sebuah konten industri, terjadi pada produk turunan suatu konten daripada produk utamanya.

Salah satu produk game yang berhasil dalam penjualan konten turunan atau *merchandise* adalah Game Fate/Grand Order. Game ini dibuat oleh Type-moon yang bekerja sama dengan studio Aniplex dalam bentuk *mobile game* dan dapat diakses gratis. Game ini memiliki lebih dari 240 karakter fiksi dan server global yang bisa diakses oleh seluruh dunia. Selain game, ada beberapa media lain seperti komik, novel, movie, dan serial tv yang memiliki alur cerita berbeda yang ditulis dengan cara *transtextual* dan memakai strategi *Transmedia Storytelling* dalam ekspansinya. Robert Pratten (2015) menyebutkan bahwa *Transmedia Storytelling* adalah kegiatan bercerita melalui banyak platform dan melibatkan partisipasi audiens. Sementara Henry Jenkins menyebutkan jika judul yang baik bisa dimulai dari karakter fiksi atau dunia yang menarik. Sementara Jenkins (2003) menyebutkan bahwa karakter fiksi yang baik dapat mempertahankan banyak narasi, "Dunia" yang baik dapat mempertahankan banyak karakter fiksi (dan cerita mereka) dengan demikian mengarah pada *franchise* film yang sukses dan transmedia yang berhasil.

Tujuan penulisan penelitian ini adalah untuk menganalisis karakter fiksi non-utama dalam sebuah produk *Intellectual Property* dengan menggunakan pendekatan *Levels of Identity* dan hubungannya dengan keberadaan karakter fiksi dalam keberlangsungan karakter fiksi dalam *Transmedia Storytelling*. Keberlangsungan karakter fiksi merupakan salah satu aspek penting dalam *Transmedia Storytelling* karena karakter fiksi adalah salah satu elemen monetisasi dalam suatu *Intellectual Property*.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan metode observasi dengan terlibat langsung memainkan game Fate/Grand Order serta mencari data pendukung berupa gambar dan teori yang mendukung penelitian.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis struktur identitas dan variasi dengan pendekatan Teori Levels of Identity yang dibahas di buku *Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines* oleh Scolari, dkk yang diterbitkan tahun 2014 dan dilengkapi di jurnal Paolo Bertetti terbitan tahun 2014 yang berjudul *Toward a Typology of Transmedia Character*. Analisis dilakukan dengan membedakan karakter fiksi dari satu atau banyak kejadian, dan di masing-masing level akan dianalisis identitas fiksional dan ek-sistensialnya. Tahapan identifikasi menurut Bertetti (2014) dan Scolari, dkk (2014) dibagi sebagai berikut:

Karakter Fiksi berbasis Satu Rangkaian Kejadian (Cerita Berkelanjutan)

Satu rangkaian kejadian bermakna kegiatan karakter fiksi masih berada di alur fiksi yang konsisten, meskipun tidak berurutan dan berturut-turut. Tidak ada variasi dari identitas karakter fiksi karena tipe keberlanjutan dari satu teks ke teks yang lain, hal ini sesuai dengan gagasan awal *Transmedia Storytelling*. Variasi karakter fiksi dapat terjadi baik di *relational identity* maupun *proper identity*.

Variasi Relational Identity

Identitas karakter fiksi terbagi antara karakter yang memiliki konsep relasi kuat ataupun lemah. Relasi tersebut terjadi antara karakter fiksi dengan dunia fiksi tempat mereka berada. Semakin kuat relasi karakter fiksi dengan dunianya maka karakter fiksi itu bersifat tidak fleksibel saat dibawa ke dunia lain. Contoh konsep ini adalah karakter fiksi Spongebob dan Bikini Bottom sebagai dunia fiksinya.

Variasi Proper Identity

Sebuah karakter fiksi dapat memiliki fungsi ganda pada suatu waktu yang disesuaikan dengan konteksnya. Walau begitu, strategi naratif transmedia biasanya akan menjaga keseragaman utama dalam sebuah peran. Selain itu identitas figuratif dapat berubah dengan konsisten seperti penuaan karakter fiksi serta aktor yang berbeda saat memainkan peran. Hal ini tidak mengganggu perpaduan karakter fiksi dengan dunia fiksinya, tetapi kemungkinan akan terjadi perbedaan pemahaman dengan target audiens.

Karakter Fiksi berbasis Banyak Rangkaian Kejadian (Tanpa Cerita yang Berkelanjutan)

Karakter fiksi tanpa cerita berkelanjutan ada-lah karakter fiksi yang tidak memiliki keterkaitan ke cerita tertentu sebelumnya. Karakter fiksi mungkin akan terasa kontradiktif dengan kejadian yang terjadi sebelumnya.

Variasi dari Identitas Fiksional

Teks yang berbeda mengacu pada banyak alur yang berbeda namun tak selalu bersifat kontradiksi dengan satu sama lain. Walau cerita terasa berdiri sendiri tetapi masih berada di dunia fiksi yang sama yang menyediakan perbedaan secara kontras. Karena karakter fiksi tidak menempel ke suatu alur yang konstan, maka latar belakang karakter fiksi bisa dirangkai secara bebas dan tidak perlu dilakukan penjagaan agar pada satu dunia fiksi saja. Situasi yang sama dapat ditemukan di *User Generated Content* (UGC) seperti parodi, *fan fictions*, dan *fanart*. Dalam identitas fiksional, dapat dijabarkan seperti beberapa poin di bawah:

1. Identitas Aktansial

Identitas Aktansial adalah sebuah model yang membawa peran struktural dalam *storytelling* seperti keberadaan *Hero* dan *Villain*. Tanpa adanya kelengkapan aktan, maka cerita tidak akan berjalan dengan baik.

2. Identitas Modal

Greimas (1983) dalam Bertetti (2014), mendefinisikan modal sebagai motivasi dan keterampilan subjek dalam hubungannya dengan melakukan: keinginan (atau harus), kemampuan, dan keinginan-tahuan.

3. Identitas Aksiologi

Tabel 1. Levels of Identity

Variasi di Identitas Fiksional		Karakter fiksi Berbasis Satu Rangkaian Kejadian (Cerita Berkelanjutan)	Karakter fiksi Berbasis Banyak Rangkaian Kejadian (Tanpa Cerita yang Berkelanjutan)
		Tidak ada variasi	Variasi Aktansial Variasi Modal Variasi Aksiologikal
Variasi di Identitas Eksistensial	Variasi dalam Identitas Relasional	Variasi Aktorial Variasi Spasial Variasi Temporal	
	Variasi dalam Identitas Layak	Variasi Tematik Variasi Figuratif	

Identitas Aksiologi adalah identitas karakter fiksi yang menyangkut nilai-nilai mendalam yang mengarah kepada tindakan subjek.

Variasi dalam Identitas Eksistensial

Variasi di *Proper Identity*

1. Variasi Tematik

Karakter fiksi kemungkinan memainkan peran yang berbeda dan tidak memiliki kesambungan satu sama lain.

2. Variasi Figuratif

Variasi ini hampir sama dengan yang terjadi pada karakter fiksi berbasis cerita berkelanjutan. Identitas figuratif akan stabil atau paling tidak cenderung stabil untuk memastikan karakter fiksi tetap dapat dikenali oleh target audiens.

3. Variasi pada Identitas Relasional

a. Variasi Spasial

Terjadi apabila latar belakang terjadi di tempat, teks, dan media yang berbeda.

b. Variasi Temporal

Terkadang cerita memiliki waktu yang berbeda.

c. Variasi Spasial dan Temporal

Variasi ini paling banyak terjadi di kontinuitas mandiri dan hanya ditandai oleh kemunculan karakter fiksi yang familiar.

Analisis

Game Fate/Grand Order menceritakan tentang tokoh-tokoh sejarah baik fiksi maupun nyata yang disebut 'servants' yang dikemas dengan mekanik permainan kartu digital dan sistem *turn-based RPG* dengan *storytelling* yang kuat. Pemain bisa memakai kartu 'servants' yang didapat secara acak dari 240 lebih karakter fiksi yang tersedia. Salah satu karakter fiksi yang populer adalah Arthur Pendragon yang diadaptasi dari legenda Arthurian. Walau memakai nama yang sama, di pembukaan game sudah tertulis bahwa penamaan dan karakter fiksi dalam game bersifat fiksi.

Karakter fiksi Arthur Pendragon dalam Fate series memiliki keberadaan yang unik. Ia bukan karakter fiksi utama dalam

teks dan media manapun di seri yang sudah dirilis. Ia tampil sebagai karakter fiksi pendukung di komik Fate/Prototype: Fragments of Sky Silver dan karakter fiksi pendukung di anime segment Fate/Prototype yang berdurasi 12 menit. Dalam Fate/Grand Order, keberadaan karakter fiksi ini juga muncul di *event-event* tertentu. Walau demikian, karakter fiksi Arthur merupakan salah satu karakter fiksi dengan jenis *merchandise* yang beragam.

Fate series adalah salah satu contoh game yang memanfaatkan karakter fiksi transtekstual dan transmedia dalam ekspansinya. Namun dalam perancangan karakter fiksi game secara umum, belum dapat dideskripsikan pendekatan apa yang cocok digunakan dalam perancangan karakter fiksi game yang dapat diekspansi secara transtekstual dan transmedia.

Analisis Karakter Fiksi Arthur Pendragon dalam Game Fate Grand Order

Analisis Identitas Karakter Fiksi

Arthur Pendragon yang menjadi objek analisis di penelitian ini terbatas pada karakter fiksi Arthur Pendragon dalam Fate Series; sebuah seri yang menggunakan strategi *Transmedia Storytelling* dalam ekspansinya seperti game dengan berbagai jenis platform, novel, komik, movie, hingga serial animasi televisi. Karakter fiksi Arthur Pendragon diadaptasi dari legenda Arthurian yang berasal dari Inggris. Desain karakter fiksi Arthur Pendragon digambarkan sebagai pria di usia 20 tahunan dengan rambut keemasan, mata hijau, serta baju zirah berwarna perak dengan aksen tunik biru. Arthur membawa pedang Excalibur, sama seperti

yang diceritakan dalam legenda. Ia bertugas sebagai Raja dari para ksatria dalam alam paralel Fate Series dan memiliki kemampuan untuk melintasi dimensi dan waktu.

Selain Arthur dengan jenis kelamin laki-laki, di dalam Fate Series juga terdapat Arthur dengan jenis kelamin perempuan yang bernama Altria (Artoria/Arturia) Pendragon. Mereka adalah entitas yang berbeda namun berbagi masa lalu yang sama. Arthur awalnya memiliki jenis kelamin laki-laki, namun kreatornya menambahkan karakter fiksi yang sama dengan gender yang berbeda karena melihat faktor demografis modern .

Secara kepribadian, Arthur adalah tipikal karakter fiksi pangeran tampan yang baik hati, heroik, dan membela kebenaran dengan *alignment* karakter fiksi Lawful Good. Tipe karakter fiksi pangeran sempurna seperti ini memiliki target audiens utama wanita.



Gambar 1. Visual Karakter fiksi Artoria dan Arthur Pendragon. © Type-moon
(sumber: <https://typemoon.fandom.com>)

Analisis Level of Identity

Fate Series merupakan sekumpulan narasi dengan plot yang sama; memenangkan perang bernama Holy grail antara para 'master' berwujud manusia

Tabel 2. Variasi identitas fiksional Arthur Pendragon

<p>Variasi Identitas Fiksional Karakter fiksi Berbasis Banyak Rangkaian Kejadian (Tanpa Cerita yang Berkelanjutan)</p>	<p>Karakter fiksi: Arthur/Arturia Pendragon (Fate Series)</p>	<p>Keterangan</p>
<p>Variasi Aktansial</p>	 <p>Gambar 2. Master dan Servant dalam Game Fate/Grand Order. © Type-moon (sumber: https://fate-go.us)</p>	<p>Pada identitas aktansial Arthur sebagai 'servant', tidak akan lengkap tanpa hubungannya dengan 'master' di game Fate/Grand Order dan Fate Series pada umumnya. Karena pada seri ini hubungan Master dengan Servant lebih ditekankan daripada <i>hero</i> dengan <i>villain</i>.</p>
<p>Variasi Modal</p>	 <p>Gambar 3. Arthur Pendragon digambarkan dengan Pakaian lengkap beserta Senjatanya dengan Gestur dan Ekspresi Percaya Diri © Type-moon (sumber: https://typemoon.fandom.com)</p>	<p>Motivasi Arthur Pendragon berada di kata kunci 'Hero', 'King', dan 'Justice'. Motivasi ini tidak hanya ditunjukkan melalui desain karakter fiksi secara fisik, namun juga desain kostum hingga percakapan yang terjadi saat di game. Dengan motivasi yang jelas, maka akan diketahui juga di <i>alignment</i> mana Arthur berada.</p>
<p>Variasi Aksiologi</p>	 <p>Gambar 4. Sprites Arthur Pendragon di dalam Game . © Type-moon © Aniplex (sumber: https://fategrandorder.fandom.com)</p>	<p>Nilai Arthur sebagai 'King of all Knights' ditunjukkan dalam kemampuan bertarungnya di game. Salah satu kekuatan utamanya adalah mengeluarkan serangan dengan skala dan kekuatan besar dalam satu waktu. Sebagai raja dari para ksatria, diasumsikan Arthur memiliki kekuatan yang lebih besar dari ksatria-ksatria di bawahnya.</p>

yang ditemani 'servants' yang merupakan adaptasi dari tokoh fiksi maupun tokoh sejarah dari seluruh dunia. Plot awal yang dirilis berbentuk visual novel berjudul Fate/ Stay Night dengan platform Windows. Namun dengan sifat penceritaan yang *transtextual*, *transnarrative*, dan *transmedia*, membuat *setting*, alur waktu, dan karakter fiksi menjadi sangat beragam walau tidak kontradiksi. Hal ini berlaku pada karakter fiksi yang dibahas pada penelitian ini yaitu Arthur Pendragon.

Analisis Identitas Fiksional

Dalam identitas fiksionalnya, Arthur Pendragon adalah Karakter fiksi Berbasis Banyak Rangkaian Kejadian (Tanpa Cerita yang Berkelanjutan). Arthur Pendragon muncul sebagai purwarupa sebagai seorang pemuda yang diadaptasi dari legenda Arthurian. Namun dalam perkembangannya yang melibatkan target audiens, ia memiliki eksistensi lain sebagai Artoria Pendragon dengan gender perempuan. Masing-masing 'Arthur' memiliki kisah tersendiri yang diceritakan secara naratif seperti yang ditunjukkan di gambar 1. Arthur Pendragon diceritakan dalam Fate/Prototype, Fragments of Silver Sky, dan Fate/Grand Order. Sementara Artoria Pendragon diceritakan dalam Fate/Stay Night, Fate/Zero, Fate/Hollow Ataraxia, Fate/Grand Order, dan Fate/Extella. Variasi pada identitas fiksional akan dijelaskan pada tabel 2.

Analisis Identitas Eksistensial

Analisis Variasi dalam Identitas Relasional

Karakter fiksi Arthur Pendragon berada di identitas relasional spasial dan temporal. Identitas Arthur Pendragon adalah purwarupa dari karakter fiksi saber yang sekarang. Tetapi keberadaan Arthur tidak begitu saja dihapuskan, namun mulai diperkenalkan ke beberapa seri Fate yang lain. Seri pertama yang membawa Arthur Pendragon ke *storytelling* adalah Fate/Prototype: Fragments of Silver Sky dengan format light novel dan drama CD. Seri selanjutnya adalah Fate/Prototype yang masih berkulat di sekitar plot pertama dengan jeda waktu beberapa tahun dari Fate/Prototype: Fragments of Silver Sky. Cerita yang diusung berbeda dan berupa ekspansi dari cerita sebelumnya. Namun format dari seri ini adalah short animation berdurasi 12 menit. Di sini diceritakan banyak kisah yang terjadi di sekeliling Arthur yang berupa kilasan-kilasan kejadian. Belum ada format panjang atau kelanjutan dari serial dengan *setting* dan alur waktu dari Fate/ Prototype hingga saat ini. Pada game Fate/Grand Order, Arthur dapat ditemukan sebagai karakter fiksi acak yang dapat diambil pemain saat *campaign* tertentu. Karakter fiksi Arthur tidak tersedia setiap saat menjadikannya salah satu karakter fiksi yang paling diincar pemain.

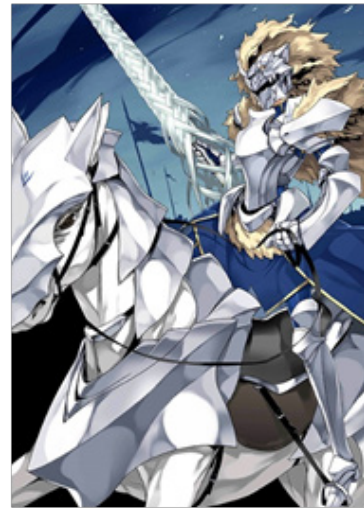
Narasi Arthur sebenarnya ada di *stage* 6 permainan dengan judul Camelot: The Sacred Round Table Realm yang mengisahkan legenda Round Tables Knight. Namun seperti yang sudah dibahas di bab sebelumnya, entitas Arthur terbagi menjadi Arthur laki-laki dan perempuan. Dalam *stage* 6, Arthur perempuan menjadi karakter fiksi utama dalam *storytelling*-nya. Jika dilihat dari susunan armor, dan fisiknya, sebenarnya tidak berbeda dengan Arthur Pendragon versi laki-laki dengan kelas saber. Namun dalam narasi ini senjata yang difokuskan adalah Rhongomyniad; salah satu senjata berupa tom-



Gambar 5. Visual Fate/Prototype: Fragments of Silver Sky . © Type-moon
(sumber: <https://typemoon.fandom.com>)



Gambar 6. Visual Fate/Prototype . © Type-moon
(sumber: <https://typemoon.fandom.com>)



Gambar 7. Visual Arturia Pendragon di Game Fate/Grand Order. © Type-moon
(sumber: <https://typemoon.fandom.com>)

bak yang dimiliki King Arthur dalam legenda King Arthur. Visual sesuai dengan urutan deskripsi, ditampilkan pada Gambar 5, 6, dan 7.

Analisis Variasi Identitas Tematik

Ada beberapa bentuk visual Arthur Pendragon yang dirilis secara resmi. Karena sifatnya yang *transnarrative* baik dari sisi penulis maupun ilustratornya, membuat visual pendukung Arthur, berubah dari bentuk awal ia dirilis ke publik. Selain itu visual Arthur yang dirilis juga mengikuti *campaign* yang sedang berlangsung *in-game* Fate/Grand Order sendiri. Berikut beberapa visual tematik dari Arthur Pendragon yang dirilis resmi oleh Type-moon dan Aniplex. Visual yang menjelaskan subbab ini ditampilkan dari Gambar 8, 9, 10, 11, dan 12.

Analisis Variasi Identitas Figuratif



Gambar 8. Perkembangan Visual Arthur Pendragon dari kiri ke kanan; Fate/Prototype, Fragments of Silver Sky, Fate/Grand Order. © Type-moon
(sumber: <https://typemoon.fandom.com>)

Dalam analisis variasi identitas figuratif, karakter fiksi sudah melewati beberapa perubahan bentuk visual karena sifat transmedianya. Karakter fiksi diadaptasi ke media lain bahkan judul lain namun masih memiliki keterkaitan *storyworld* atau *universe*. Karakter fiksi Arthur Pendragon memiliki penampakan visual dengan deskripsi sebagai berikut: laki-laki muda, rambut pirang dengan style pendek yang khas, mata hijau besar, dan



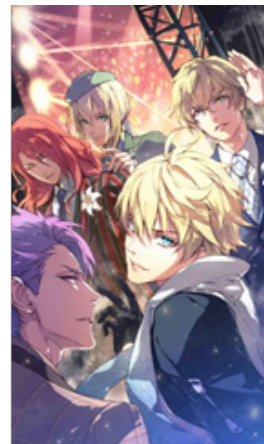
Gambar 9. Arthur in Chaldea Boys Collec-tion 2017. © Type-moon (sumber: <https://fategrandorder.fandom.com/>)



Gambar 10. Arthur in FGO Anniversary 2nd year. © Type-moon (sumber: <https://fategrandorder.fandom.com/>)



Gambar 11. Arthur in Chaldea Boys Collec-tion 2018. © Type-moon (sumber: <https://fategrandorder.fandom.com/>)



Gambar 12. Arthur in FGO Anniversary 2nd year, Formal Suit. © Type-moon (sumber: <https://fategrandorder.fandom.com/>)

gestur yang ramah. Ia juga terkadang memakai armor berwarna *silver* serta tunik berwarna biru. Saat karakter fiksi Arthur diadaptasi ke media dan plot lain, ia tidak akan kehilangan identitas visual figuratifnya. Distorsi gaya visual mungkin akan terjadi, menyesuaikan dengan genre dari media yang mengadaptasi. Contoh visual ditunjukkan dalam gambar 13, 14, dan 15.

Kesimpulan

Perancangan karakter fiksi dalam berbagai media adalah sebuah potensi untuk keberlanjutan suatu judul media hiburan. Salah satu media yang memiliki pengeluaran cukup tinggi dalam pembuatannya adalah media game. Jika dalam perancangan awal narasi dilakukan tanpa strategi yang memiliki keberlanjutan, maka judul tersebut akan cepat tergantikan oleh judul baru lain yang lebih menarik baik secara visual, *gameplay*, maupun

plot cerita. Salah satu strategi untuk menjaga keberlanjutan suatu judul hiburan adalah *Transmedia Storytelling* yang memiliki banyak elemen, di antaranya adalah *Transmedia Character*.

Perancangan karakter fiksi game berbasis *Transmedia Character* sudah banyak dilakukan oleh industri game di Jepang. Penulis mengambil contoh *mobile game* populer Fate/ Grand Order yang dapat dimainkan secara gratis dan pemasukannya bertumpu pada penjualan *character merchandising*.

Dalam penelitian ini penulis mengkaji dengan pendekatan *Levels of Identity*, bahwa sebuah karakter fiksi tidak selalu harus mengikuti satu identitas yang sama, bahkan dengan fleksibilitas yang tinggi, karakter fiksi tersebut bisa diadaptasi ke berbagai media dan *platform* tanpa meninggalkan identitas aslinya. Praktik ini sebaiknya juga diterapkan oleh industri-industri game di Indonesia yaitu dengan memperkuat identitas suatu



Gambar 13. Visual Arthur di event April Fool. . © Type-moon (sumber: <https://fategrandorder.fandom.com/>)



Gambar 14. Visual Arthur di gag manga berjudul Chibichukki! © Type-moon (sumber: <https://fategrandorder.fandom.com/>)



Gambar 15. Visual Fate/Prototype: Frag-ments of Silver Sky (sumber: <https://goodsmile.info>)

karakter fiksi yang diciptakan sehingga memiliki ikatan yang kuat antara karakter fiksi dan target audiens yang dituju.

Referensi

Altria Pendragon Merchandise, Diunduh dari <https://otakumode.com/shop/label/Altria%20Pendragon>

Arthur Official Merchandise, Diunduh dari <https://aniplexusa.com/aniplexplus/fgo.html>

Arturia Pendragon Merchandise, Diunduh dari <https://akibapassshop.de/v2/de/merch/#!/CHARA-FORME-PLUS-Fate-Grand-Order-Saber-Arturia-Pendragon/p/91748558>

Bertetti, P. (2014). Toward a Typology of Transmedia Characters, in *International Journal of Communication* 8 (2014), 2344–2361, IJoC, Transmedia Critical

Fate/Grand Order. <https://fate-go.us>

Arthur Character Merchandise, Diunduh dari <https://otakumode.com/shop/label/Fate%2FGrand%20Order>

Flamberg, M. (2018). NIELSEN GAMES GAMES 360 U.S. REPORT 2018, diunduh dari <https://www.nielsen.com/wp-content/uploads/sites/3/2019/04/games-360-2018.pdf>, 2018

Greimas, A.J. (1983) “Du Sens II”, Paris, France: Seuil dalam Bertetti, P. (2014) “Toward a Typology of Transmedia Characters”, in *International Journal of Communication* 8 (2014), 2344–2361, IJoC, Transmedia Critical

Hebblethwaite, L. (2019). UK consumer spend on games grows 10% to a record £5.7bn in 2018, diunduh dari <https://ukie.org.uk/news/2019/04/uk-consumer-spend-games-grows-10-record-%C2%A357bn-2018>,

- Hernández-Pérez, M. (2019). Japanese media cultures in Japan and abroad : transnational consumption of manga, anime, and media-mixes, Basel, Swit-zerland : MDPI, 2019
- Jenkins, H. (2003). Transmedia Story-telling Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling, Diunduh dari <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling>
- Kinoko, N. dan Takashi, T. (2006). The Fate/stay night Staffs Interview. Web-site Interview Diunduh dari <https://www.comipress.com/article/2006/06/30/386> (terjemahan). Dengeki Online
- Pratten, R. (2015). Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners 2nd Edition, CreateSpace Independent Publishing Platform; 2 edition
- Rivera, J. (2019). The Video Game Industry Can't Go On Like This, diunduh dari <https://kotaku.com/the-video-game-industry-cant-go-on-like-this-1836606033>
- Scolari, C.A., Bertetti, P., dan Freeman, M. (2014). "Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines", Palgrave Macmillan, London
- Verbauwhede, L. (2003). Savvy Marketing: Merchandising of Intellectual Property Rights, diunduh dari https://www.wipo.int/sme/en/documents/merchandising_fulltext.html
- Wijman, T. (2019). Newzoo's 2018 Report: Insights Into the \$137.9 Billion Global Games Market, diunduh dari [cles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/](https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/)