

STUDI PENERAPAN TRANSMEDIA STORYTELLING PADA IP KARAKTER DARTH VADER

Aditya Satyagraha¹
Gideon Frederick K.H.²

Abstrak: Transmedia narrative dan unsur-unsurnya telah berkembang dengan cepat saat ini. Salah satu elemen transmedia yang berkembang adalah karakter fiksi. Makalah ini bertujuan untuk membuktikan bagaimana karakter ini dapat dilihat dari model pembentukan *transmedia narrative*. Penulis akan menganalisis perluasan karakter fiksi dari elemen *world-building* transmedia menjadi karakter transmedial melalui prinsip-prinsip *hyperdiegesis* dan *narrative braide*. Dan salah satu karakter fiksi yang akan diangkat menjadi studi kasusnya adalah Darth Vader dari semesta Star Wars. Penulis akan membedah karakter ini dan menjelaskan perannya di berbagai platform media sebagai bagian dari dunia transmedia. Makalah ini juga akan menunjukkan bagaimana dinamisnya pengembangan karakter dalam *transmedia storytelling*, dan pengembangan karakter dapat menjadi elemen dalam dunia cerita transmedia, *world-building* juga dapat menjadi elemen karakter itu sendiri, atau bahkan berkembang dari unsur-unsur *world-building* dengan menciptakan dunianya sendiri serta melengkapi dunia dari jagat raya cerita utamanya.

Keywords: *transmedia narrative, transmedial character, Darth Vader, hyperdiegesis, storytelling*

Latar Belakang

Istilah *transmedia storytelling* atau *transmedia narrative* pertama kali diperkenalkan oleh Henry Jenkins (2007), seorang profesor yang bergerak di bidang komunikasi, media, jurnalisme, dan *cinematic art*, di *website* henryjen-

kins.org. Dia mendefinisikan *transmedia storytelling* sebagai “sebuah proses di mana elemen integral dari sebuah fiksi tersebar secara sistematis di berbagai saluran media untuk menciptakan pengalaman hiburan yang terpadu dan terkoordinasi. *Transmedia storytelling* menawarkan cara baru untuk menyam-

¹Aditya Satyagraha adalah staf pengajar pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara (UMN), Tangerang.

e-mail: aditya.satyagraha@umn.ac.id

²Gideon Frederick K. H. adalah staf pengajar pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara (UMN), Tangerang.

e-mail: gideon.frederick@umn.ac.id

paikan narasi. Sebuah desain narasi yang dirancang dengan cermat untuk menciptakan strategi untuk memutuskan kapan, bagaimana, kepada siapa, dan kapan waktunya memaparkan sebuah narasi atau cerita dan memberikan petunjuk untuk menghubungkan audiens dengan dunia cerita yang dapat mempererat hubungan antara audiens dengan dunia cerita. Salah satu contoh dari penerapan transmedia storytelling adalah dunia Matrix dan The Lord of the Rings. Konsep storytelling dari transmedia adalah bahwa setiap narasi mikro dapat dikembangkan untuk membentuk bagian dari struktur naratif yang kohesif. Hal ini diperkuat oleh penjelasan Anne Zeisser (2015) dalam bukunya yang berjudul *Transmedia marketing: From film and TV to games and digital media*, menunjukkan bahwa seiring waktu, narasi terbentuk pada media digital dan tradisional serta audiens akan membantu mempertahankan momentum alur cerita. Eder, Jannidis, dan Schneider (2010) menjelaskan bahwa salah satu aspek penting dari penyebaran narasi dalam *transmedia storytelling* adalah karakter. Karakter berfungsi sebagai agen *storytelling* dan dapat menjadi pusat transmedialitas. Karakter dapat ditampilkan dan dapat muncul di media apa pun. Penampilan karakter di berbagai produk media mungkin ber-beda sesuai dengan kualitasnya sebagai artefak, simbol, atau gejala. Dan karena itu, karakter dapat menjadi pusat transmedialitas, terlebih lagi dengan protagonis dari waralaba hiburan utama (termasuk Mario Bros, Lara Croft, Harry Potter, atau Gundam), dan bahkan karakter-karakter dari iklan (Taro, Chester Cheetah, dan Paddle Pop). Karakter transmedial seperti itu muncul dalam jaringan cerita, permainan, dan produk hiburan lainnya yang padat, yang dapat memberi mereka koherensi. Mereka dapat ditemukan dalam budaya media di banyak negara dan ada di luar dunia fiksi asalnya, baik itu di dalam promosi, penjualan, dan konten yang dibuat oleh audiens. Oleh karena itu,

menarik untuk menganalisis bagaimana karakter yang berangkat sebagai elemen transmedia dari *world story building*, mampu memperluas dan menciptakan narasi baru tanpa memisahkan diri dari dunia cerita utama, bahkan memperkaya pengalaman dan membangun pembangunan dunia transmedia, menggunakan *hyperdiegetic*.

Metode Penelitian

Untuk mempelajari karakter dan *transmediality*, penulis menggunakan metode *hyperdiegesis*, jalinan naratif, dan memori. Menurut Proctor (2019) dalam jurnalnya yang berjudul *Transmedia Storytelling: Hyperdiegesis, Narrative Braiding and Memory in Star Wars Comics*, prinsip-prinsip *hyperdiegetic*, jalinan naratif (*narrative braide*), dan memori adalah konsep-konsep kunci untuk analisis penceritaan transmedia. Narasi dalam dunia transmedia terlihat seperti campuran konsep yang terpisah-pisah, tetapi masing-masing saling ber-baur dan saling tumpang tindih. Jadi, prinsip *hyperdiegesis* merujuk pada dunia itu sendiri dan proses narasi internal yang memberikan ilusi koherensi. Matt Hills (2002) mendefinisikan *diegesis* adalah dunia narasi yang dilihat oleh audiens, dan *hyperdiegesis* adalah “penciptaan ruang narasi yang luas dan terperinci, hanya sebagian kecil yang pernah langsung dilihat atau ditemui dalam teks, tetapi yang tampaknya beroperasi sesuai dengan prinsip-prinsip logika internal dan ekstensi” Sedangkan jalinan naratif (*narrative braide*) dan memori adalah cara di mana ‘narasi mikro’ menjadi benang merah yang mengikat seluruh *hyperdiegesis* melalui penggunaan ‘jangkar kontinuitas’; yaitu, referensi intertekstual yang berfungsi untuk menghubungkan - menjalinkan - satelit media yang berbeda menjadi satu kesatuan *hyperdiegesis*. Colin Harvey (2015) menjelaskan bahwa memori ada-

lah faktor penentu dari cerita yang ditransmisikan, karena “karakter, plot, latar, mitologi, dan tema tentu harus diingat dari elemen transmedial ke elemen agar berbagai elemen dianggap sebagai bagian dari hal yang sama. dunia cerita.” Metode di atas digunakan untuk mengumpulkan struktur hyperdiegesis dan juga sebagai metode dalam menganalisis elemen yang bertentangan dengan gagasan koherensi dan stabilitas, seperti kesinambungan kontinuitas dan paradoks narasi.

Karakter di Dunia Transmedia

Salah satu elemen penting dalam dunia *transmedia storytelling* adalah karakter, hal ini dijelaskan Matthew Freeman (2017) dalam bukunya *Historicising Transmedia Storytelling*, bahwa salah satu elemen yang membangun dunia transmedia storytelling adalah karakter, karena “karakter adalah salah satu cara menyatukan kisah dunia transmedia bersama-sama.” Henry Jenkins (2019) mendefinisikan, “karakter yang baik dapat mempertahankan banyak narasi dan dengan demikian mengarah ke waralaba film yang sukses. ‘Dunia’ yang baik dapat mempertahankan banyak karakter (dan cerita mereka) dan dengan demikian berhasil meluncurkan waralaba transmedial. “ Karakter dalam dunia penceritaan transmedia tumbuh dan berkembang dari teks ke teks dan dari medium ke medium. Karakter yang terlibat sangat penting untuk identifikasi dan koneksi emosional dengan audiens.

Dalam transmedia, karakter dapat membuat dunianya dan narasinya sendiri. tetapi narasi yang tersebar di berbagai platform media masih dan secara konsisten berkontribusi pada kanvas cerita yang lebih luas. Robert Pratten (2015) dalam bukunya *Getting Started in Transmedia Storytelling* menjelaskan bahwa, menyajikan cerita di berbagai platform memu-

ngkinkan konten yang tepat, waktu yang tepat dan penempatan yang tepat untuk membentuk pengalaman yang lebih besar, lebih menguntungkan, kohesif, dan bermanfaat. Dengan mendongeng, penonton dapat ditempatkan tepat di tengah-tengah cerita. *Transmedia storytelling* tidak hanya menyebarkan informasi tetapi juga menyediakan serangkaian peran dan tujuan dan pembaca dapat menerapkan aspek-aspek cerita melalui kehidupan sehari-hari mereka. Menurut Jenkins (2006), tidak seperti penceritaan linear klasik, penceritaan transmedia mengandung banyak narasi mikro, di mana masing-masing narasi mikro dapat diproduksi ‘tidak sinkron’, sehingga meminta audiens untuk secara kognitif mengatur kembali potongan-potongan menjadi urutan logis dan dalam aspek itu, karakter dalam transmedia berperan, apakah dia dan elemen-elemen lain terfokus pada narasi mikro yang membangun dunia bercerita secara langsung atau dia mentransformasikannya menjadi karakter transmedial.

Paolo Bertetti (2014) menuliskan dalam jurnalnya bahwa karakter transmedia adalah pahlawan fiksi/atau protagonis yang petualangannya diceritakan dalam platform media yang berbeda, masing-masing memberikan rincian lebih lanjut tentang kehidupan karakter itu. Dimana karakter adalah konstruksi sosial dan budaya, meskipun mereka dibuat dari teks dan merupakan hasil dari prosedur tekstual. Oleh karena itu, karakter hidup dan dapat terus berkembang, karena karakter tidak terikat hanya dalam satu narasi atau bereaksi terhadap satu teks. Hal ini dikonfirmasi oleh Gianfranco Marrone [2003] yang mendefinisikan karakter sebagai “elemen budaya yang menemukan keberadaannya atau ‘masuk akal’ dalam dimensi sosial-budaya yang lebih luas, termasuk perubahan transtekstual, transmedia, dan terjemahan intersemiotik. Ini adalah objek semiotik yang membentuk dirinya di antara dan

Tabel 1. Tingkatan dari identitas dan variasi karakter
(Transmedia Critical Toward a Typology of Transmedia Characters)

Variations in fictional identity		Character based on a single course of events	Character based on a multiple courses of events
		No variations	Actantial variations Modal variations Axiological variations
Variations in existential identity	Variations in relational identity	Actorial variations Spatial variations Temporal variations	
	Variations in proper identity	Thematic variations Figurative variations	

melalui teks”. Sebagai contoh, setiap pemasangan serial film Harry Potter karya Warner Bros yang merupakan adaptasi dari novel yang ditulis oleh J.K Rowling, masing-masing ‘menceritakan kembali’ identitas yang sama dari tokoh protagonis yang dapat dilihat khalayak, bahkan para karakter ini muncul dalam teks dan media yang berbeda. Menurut Richardson (2011) ini disebut karakter transtekstual, mereka pergi melalui proses kulturisasi, sehingga ada kemungkinan bahwa beberapa karakteristik teks asli tidak diketahui oleh orang yang berpartisipasi dalam proses. Mengenai karakter transtekstual dari narasi transmedial, identitas mereka memerlukan kesinambungan internal, yang diharapkan dan dituntut oleh pengikut mereka di media yang berbeda. Paolo Bertetti (2011) menciptakan model (terlampir di bawah) identitas dan berbagai jenis karakter transmedial, dan hubungan mereka dengan dunia fiksi mereka untuk menganalisa kemungkinan perubahan identitas karakter dalam teks dan media yang berbeda.

Model tersebut dapat menjadi referensi untuk menganalisis karakter berdasarkan identitas naratifnya. Cara membedakan dan membedah karakter transmedia dapat dilihat dari daftar pustaka, asal-usul cerita, atau bahkan peristiwa yang

mempengaruhi dunia karakter naratif sehingga penempatan dalam struktur *hyperdiegesis* lebih tepat dan juga bisa mendapatkan analisis perubahan dalam karakter identitas.

Karakter Darth Vader dan Transmediality

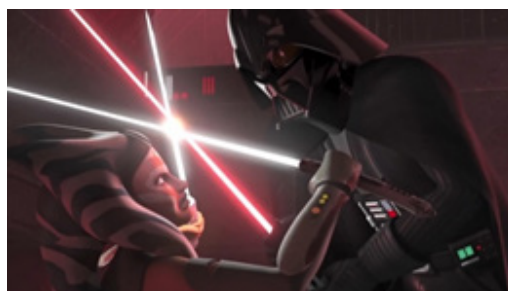
Star Wars adalah salah satu fenomena sukses penyampaian cerita. Henry Jenkins (2006) menggambarkan fenomena ini sebagai strategi yang menginformasikan penciptaan dan pengembangan mega waralaba seperti Star Wars melalui penyebaran satu cerita dunia di berbagai platform media, di mana *transmedia storytelling* dan waralaba mediana berkontribusi untuk membangun *output* untuk film tersebut, memastikan kekayaan intelektual yang lebih lama, dan memberikan kesuksesan finansial. Keberhasilan *transmedia storytelling* di semesta Star Wars membuat dunia narasi lebih berkembang, termasuk karakter di dalamnya. Menurut Lincoln Geraghty (2016), karakter yang hidup di alam semesta Star Wars adalah penanda penting dalam pengembangan waralaba transmedia. Mereka adalah pembawa narasi yang melekat dan merupakan benda berharga bagi para penggemar Star Wars.

Salah satu karakter kunci dalam semesta Star Wars adalah Darth Vader, yang merupakan salah satu karakter kunci dalam pengetahuan Star Wars, di mana karakter kunci ini mewakili objek tidak bergerak dalam kampanye pemasaran, dan juga berfungsi sebagai penanda syn-ecdoche dari dunia media Star Wars yang ditransmisikan. Menurut Henry Jenkins, yang dikutip oleh Hassler (2017), inti untuk mendorong estetika di balik karya-karya transmedia adalah pengembangan dunia dan seri yang berkelanjutan. Oleh karena itu, karakter kunci termasuk Darth Vader di dunia Star Wars adalah bagian integral dari proses ini, karena mereka berperan dalam membangun alam semesta dan membantu mengembangkan narasi fiksi Star Wars itu sendiri.

Berdasarkan artikel di medium.com yang berjudul What Darth Vader Means for Company Culture: Balancing The Shadow Side, menjelaskan bahwa karakter Darth Vader memiliki dampak yang sangat kuat bagi semesta Star Wars. Darth Vader muncul dalam tujuh film Star Wars live-action, serial animasi The Clone Wars, Star Wars: Rebels, dan micro-series Clone Wars dan Star Wars: Forces of Destiny. Bahkan karakter ini memiliki lagu tema yang dibuat khusus berjudul 'The Imperial March'. Dia juga memiliki peran utama dan berulang dalam permainan, komik, dan buku. Berdasarkan polling yang dibuat majalah Empire yang diakses dari www.empireonline.com menjadikan karakter Darth Vader, antagonis peringkat pertama. Menurut polling tersebut juga yang menjadikan Darth Vader salah satu arketipe terkuat dalam peran antagonis sepanjang masa adalah rekam jejak karakter Darth Vader di trilogi awal film Star Wars, yang muncul 34 menit dari total durasi trilogi film selama 6 jam 28 menit. Dan jumlah itu hanya 8% dari total rekaman trilogi asli, tetapi kehadirannya terasa di mana-mana. Desain kostum, perawakan, suara, dan bahkan cara bernafas, diperkuat oleh bagaimana karak-

ter diambil dalam bidikan, bingkai, dan pencahayaan. Kehadiran karakter Darth Vader di berbagai narasi dalam semesta Star Wars bisa menjadi studi kasus yang baik bagaimana karakter menjadi agen pengikat narasi (*narrative braide*) yang mampu membuat konsep *hyperdiegesis* lebih koheren bagi audiens sehingga bisa memahami semesta dari *transmedia storytelling* yang dibuat.

Berdasarkan model Bertteti, identitas naratif Darth Vader dapat berupa karakter berdasarkan satu rangkaian peristiwa (kontinuitas naratif) dan berdasarkan beberapa rangkaian peristiwa (tidak ada kontinuitas naratif). Misalnya, dalam Star Wars: Rebels serial animasi musim kedua, episode Twilight of the Apprentice, Darth Vader bertemu dengan magang sebelumnya, Ahsoka Tano, mereka bertempur satu sama lain di planet Malachor, sebuah planet rumah sith. Narasi ini adalah prolog kanon ke Star Wars: Rogue dan Star Wars IV: A New Hope dan ditetapkan 14 tahun setelah acara Clone Wars berakhir.



Gambar 1. Seri animasi Star Wars Rebels, adegan Ahsoka Tano vs Darth Vader (<https://comicvine.gamespot.com>) dia Characters)

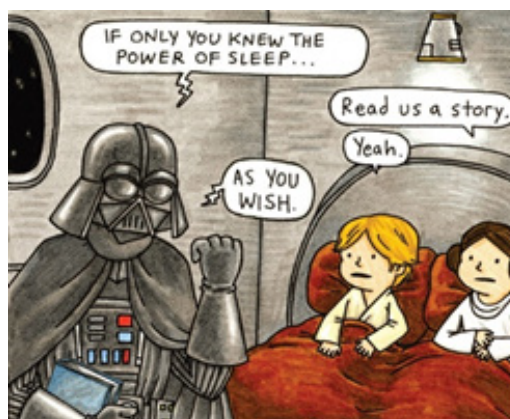
Dalam novel grafis Star Wars: Darth Vader: Dark Lord of the Sith Vol. 2 - Legacy's yang ditulis oleh Charles Soule dan diterbitkan oleh Marvel Comics pada tahun 2018, yang bercerita tentang karakter Palpatine memberi tugas kepada Darth Vader dan Grand Inquisitornya un-

tuk berburu dan melenyapkan Jocasta Nu, karena pengetahuan yang dimilikinya merupakan ancaman bagi keberadaan Sith dan Kekaisaran Galactic. Karakter Jocasta Nu, bukan nama baru dalam dunia Star Wars, dia hadir dalam dua prekuil film Star Wars, yaitu Star Wars II: Attack of the Clones dan Star Wars III: Revenge of the Sith, di mana ia adalah pustakawan Jedi Temple yang pekerjaannya adalah untuk melindungi dan mengatur arsip dan pengetahuan Ordo Jedi. Dalam kelanjutan cerita, ternyata dia selamat dari insiden Jedi Purge. Dia dianggap berbahaya bukan karena kekuatannya tetapi karena pengetahuan yang dimilikinya. Semua narasi masih terkait dengan kehidupan Darth Vader dan petualangannya dalam pengetahuan Star Wars.



Gambar 2. Pengungkapan halaman Jocasta Nu (Star Wars: Darth Vader: Dark Lord of the Sith Vol. 2 - Legacy's End)

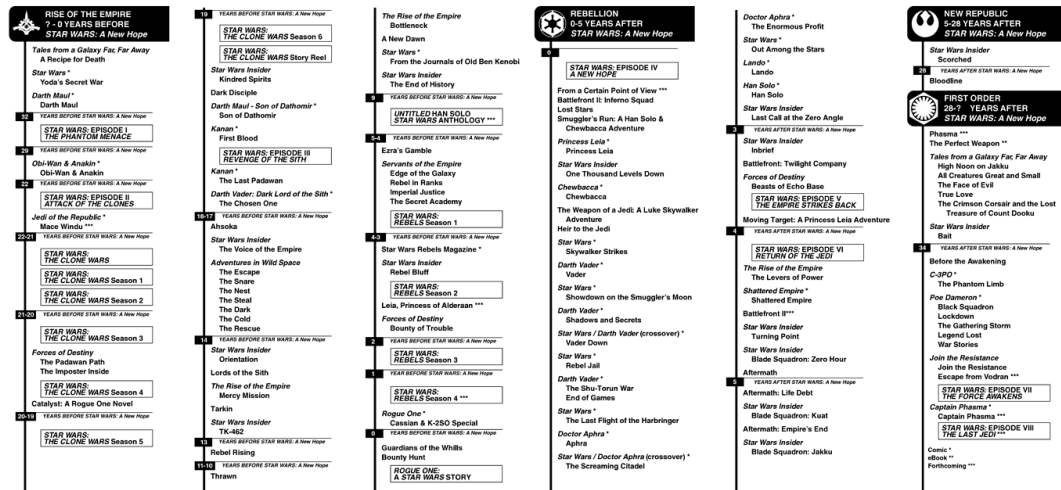
Tetapi dalam contoh lain, ada sebuah buku yang dibuat oleh Jeffrey Brown berjudul Goodnight Darth Vader, yang menggambarkan bukan sebagai penjahat yang trechorous, tetapi sebagai seorang ayah yang harus merawat dua anak kembar yang aktif bernama Luke dan Leia, meskipun identitas visual serupa masih tertanam dalam buku ini, tetapi tidak ada jalinan naratif dengan trilogi film asalnya sama sekali. Karena itu dunia Star Wars sebelumnya tidak memiliki narasi yang saling terkait, satu-satunya benang merah antara narasi dan media multi-platform yang dibuat oleh berbagai penulis adalah 'dunia' yang sama, alam semesta Star Wars, tetapi tidak ada pedoman tertulis tentang era dan peristiwa yang terjadi di dalamnya.



Gambar 3. Adegan cerita sebelum tidur dari Goodnight Darth Vader
(<https://www.chicagotribune.com>)

Perubahan narasi semesta Star Wars terjadi setelah penjualan kepemilikan Lucasfilm ke Disney Company. Pada 24 April 2015, diumumkan bahwa sistem kanon lama tidak lagi berfungsi sebagai prinsip panduan tetapi akan digantikan oleh tatanan baru yang tidak hierarkis. Seperti yang dicantumkan di starwars.com, "semua aspek narasi Star Wars yang bergerak maju akan terhubung." Dengan

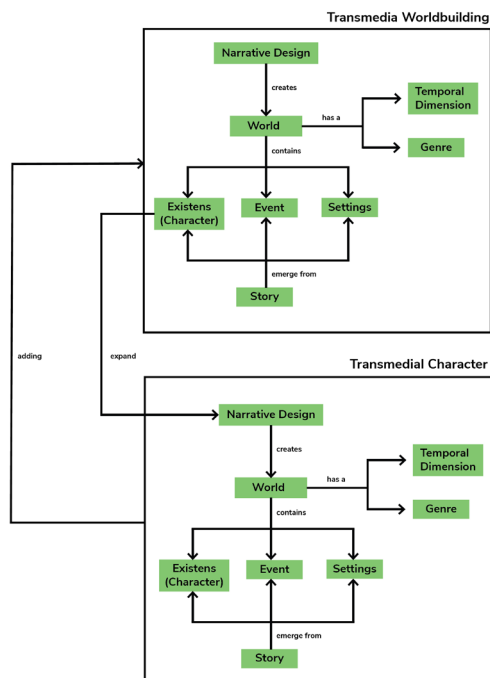
Gambar 3. Tampilan layout Jampie Oesada



Gambar 4. Garis Waktu untuk Canon Star Wars
 (<https://www.gizmodo.com.au>)

melakukan hal tersebut, *Expanded Universe* sebagian besar diturunkan ke kategori “Legends” nonkanonik, sementara satelit transmedia baru, terutama novel dan komik, akan secara koheren disatukan dalam kanon Disney yang baru. Ini mewakili “pergeseran dalam ekonomi transmedia Star Wars” (Proctor, W., & Freeman, M, 2016) yaitu, dari sistem hierarki tingkat quasicanoncity ke model penceritaan transmedia yang otentik dan resmi. Dengan kata lain, penceritaan transmedia harus dipandang sebagai penceritaan kanonik yang diceritakan di seluruh media dan bagi Darth Vader membuatnnya lebih mudah untuk menciptakan pembuatan kartografi intramedial, atau peta penceritaan transmedia dan mempertahankan koherensi dengan cerita utama (kontinuitas naratif), meskipun karakter memiliki narasi baru berdasarkan dongeng kanonik. Ini juga berlaku untuk penempatan media dalam menyebarkan narasi Star Wars, salah satunya adalah penggunaan media online yang memiliki risiko rendah saat memperluas narasi transmedia tetapi memiliki daya tarik tinggi untuk audiens baru.

Untuk mempertahankan kanon, Disney memperlakukan semua Kekayaan Intelektual (IP) di Star Wars ke dalam timeline yang sama. Jalinan naratif dibuat berdasarkan satu peristiwa saja (konti-nuitas naratif). Dalam hal ini, tindakan karakter, diceritakan dalam teks dan media yang berbeda, merujuk pada rangkaian peristiwa yang sama; setiap teks menunjukkan momen berbeda yang mungkin atau mungkin tidak berurutan atau kronologis tetapi masih konsisten secara logis dan fiksi. Perubahan ini juga berdampak pada pengembangan karakter Darth Vader, di mana semua cerita mengarah ke dunia baru, planet baru, dan karakter baru yang semakin memperkuat keberadaan Darth Vader sebagai karakter antagonis utama dalam kisah Star Wars. Ini juga membantu narasi karakter Darth Vader menjadi lebih terkait dan mempertahankan momentum alur cerita. dan berdasarkan model hirarki narasi transmedia dari Pratten, penulis mencoba untuk menerapkan model dan mengembangkannya ke dalam skema karakter sebagai agen naratif.



Gambar 5. Karakter sebagai skema naratif agen transmedial (Dokumen Pribadi)

Kesimpulan

Penelitian ini meneliti peran karakter dalam dunia penceritaan transmedia. Berdasarkan studi kasus dari karakter Darth Vader di semesta Star Wars, karakter sebagai agen yang tersebar dalam narasi mikro dapat membangun narasi baru karena karakter dalam dunia transmedia memiliki fleksibilitas untuk melompat antara medium dan teks. Karakter ini akan didukung oleh narasi mikro baru yang berubah menjadi karakter transmedial. Tetapi keuntungan dari karakter transmedial ini adalah bahwa ia masih memiliki koherensi dan terus memberikan kontribusi untuk cerita-cerita transmedia di mana ia sebelumnya dilampirkan. Karakter ini juga bisa menjadi agen pengikat narasi yang dapat membuat dunia *transmedia storytelling* lebih koheren.

Dengan menggunakan prinsip-prinsip hyperdiegesis, jalinan naratif dan ingatan, kita dapat menggambarkan struktur intramedial dari *transmedia storytelling* atau karakter transmedial. Membuat pemetaan garis waktu dari transmedia dapat menunjukkan dan mempertahankan koherensi keseluruhan cerita. Dengan menggunakan struktur *hyperdiegesis*, kita dapat menambah, mengurangi, dan bahkan membuat transmedia baru dengan semua elemennya yang masih melekat pada cerita utama. Potensi penelitian ini adalah menghasilkan pemetaan karakter berdasarkan penggabungan dua model narasi transmedia. Dalam penelitian selanjutnya, penulis akan mempelajari lebih lanjut dan menganalisis karakter dan distribusi narasi di berbagai media dan dampaknya pada dunia penceritaan transmedia.

Referensi

- Bertetti, P. (2011). *Conan il mito [Conan the myth]*. Pisa, Italy: ETS.
- Bertetti, P. (2014). *Transmedia Critical Toward a Typology of Transmedia Characters*. *International Journal of Communication*.
- Brown, J (2014). *Goodnight Darth Vader*. San Fransisco: Chronicle Books.
- Culverhouse, C. P. (2016, 15 Desember). *What Darth Vader Means for Company Culture: Balancing The Shadow Side*. Diakses dari <https://medium.com/@ceciliaparsons/what-darth-vader-means-company-culture-balancing-the-shadow-side-e563aed2d98>.
- Eder, J., Jannidis, F., & Schneider, R. (2010). *Characters in fictional worlds: An introduction*. *Characters in fictional worlds: Understanding imaginary beings in literature, film, and other media*, 3-64.

- Harvey, C (2015). *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Hills, M (2002). *Fan Cultures*. London: Routledge.
- Freeman, M. (2017). *Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*, 1st Edition. New York: Routledge.
- Geraghty, L. (2016). *Star Wars Merchandising and Toys as Paratexts*. Deletion: The Open Access Online Forum in Science Fiction Studies, 12.
- Hassler-Forest, D. (2017). *Star Wars and the history of transmedia storytelling*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.
- Jenkins, H (2007, 21 Maret). *Trans-media Storytelling 101*. Diakses dari Henry Jenkins web site: http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Jenkins, H. (2019, February 18). *Transmedia 202: Further Reflections*. Diakses dari Henry Jenkins web site: www.henryjenkins.org
- Jenkins, H. (2019, March 15). *Transmedia storytelling*. *Technology Review*. Diakses dari <http://www.technologyreview.com/biotech/13052>.
- Marrone, G. (2003). *Montalbano. Affermazioni e trasformazioni di un eroe mediatico (Montalbano. Origins and transformations of a media hero)*. Rome, Italy: Rai-Eri.
- Pratten, R (2015). *Getting Started in Transmedia Storytelling : A Practical Guide for Beginners 2nd Edition*. California: Createspace Independent Publishing Platform.
- Proctor, W.(2019). *Transmedia Storytelling: Hyperdiegesis, Narrative Braiding and Memory in Star Wars Comics*. In: Duncan, R. and Smith, M.J., eds. *More Critical Approaches to Comics*. New York/ Oxon: Routledge.
- Proctor, W., & Freeman, M. (2016). 'The First Step into a Smaller World': The Transmedia Economy of Star Wars.
- Richardson, B. (2011). *Transtextual Characters. Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. Berlin: De Gruyter, 527-540.
- Soule, C (2018). *Star Wars: Darth Vader: Dark Lord of the Sith Vol. 2 — Legacy's End*. New York: Marvel.
- The Greatest Villains Of All Time (2019, 30 Juli). Diakses pada tanggal 20 Desember 2019 dari situ <https://www.empireonline.com/movies/features/best-movie-villains/>
- Zeiser, A. (2015). *Transmedia marketing: From film and TV to games and digital media*. Routledge.