

1. PENDAHULUAN

Cerita adalah salah satu bagian yang tidak terpisahkan dalam peradaban manusia. Fungsi cerita ada beragam. Cerita berfungsi menjadi pengantar untuk tidur, bahan obrolan dalam pergaulan, hingga alat untuk mencapai kepentingan-kepentingan tertentu seperti propaganda. Cerita dapat bersifat jangka panjang jika diturunkan dari generasi ke generasi. Satu cerita dapat bervariasi sesuai interpretasi penikmatnya ataupun dapat berkembang tergantung pada penerus yang menurunkannya.

Seiring dengan perkembangan zaman, pembuatan cerita menjadi lebih terstruktur. Setiap cerita memiliki tokoh atau karakter yang menjadi penggerakannya. Cerita perkembangan atau perubahan karakter disebut sebagai *character arc*. *Character arc* mengambil plot cerita karakter yang mengalami perubahan, dapat berupa perubahan positif ataupun negatif. Jenis penceritaan ini bertujuan untuk memberi makna kepada penikmat tentang keputusan-keputusan yang diambil karakter dan dampak yang menimpa mereka. Karena berhubungan dengan sebab-akibat, maka *character arc* membutuhkan struktur. Struktur yang paling umum digunakan dalam penceritaan adalah struktur tiga babak (*three act structure*). Struktur ini menjadi fondasi utama dalam dunia penceritaan saat ini, seperti film, serial televisi, gim, komik, novel, dll. yang bersifat naratif.

Penulis ingin melakukan analisis *character arc* terhadap karakter protagonis dari *mobile game* “Kode Keras Buat Cowok dari Cewek” karya PT Global Digital Artha. *Mobile game* tersebut bergenre novel visual dengan cerita yang bergenre komedi romansa. Berdasarkan pengalaman penulis bekerja di PT Global Digital Artha, cerita “Kode Keras Buat Cowok dari Cewek” tidak diproduksi secara terstruktur. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *character arc* teraplikasikan walaupun secara tidak terstruktur.