

Analisa Perbandingan Interaktivitas The Maze Runner dan Divergent

Aurelia Angela Amaris

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
01023200013@student.uph.edu

Heidy Widodo

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
01023200054@student.uph.edu

Justin Laurent

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
01023200006@student.uph.edu

Lidya Josephine

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
01023200020@student.uph.edu

Nicholas Putra

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
01023200010@student.uph.edu

Kartika Magdalena Suwanto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
kartika.suwanto@uph.edu

Hady Soenarjo

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
hady.soenarjo@uph.edu

ABSTRAK

The Maze Runner merupakan novel yang ditulis oleh James Dashner dan diterbitkan pada tahun 2009. Novel ini memiliki berbagai wujud dari *transmedia storytelling*, yaitu sebuah teknik menceritakan sebuah kisah yang sama melalui berbagai *platform*. Dari antara seluruh transmedia ini, adaptasi film (2014) dari novel ini adalah yang paling mengangkat interaksi dari penggemar, namun dalam tahun yang sama, adaptasi film dari Divergent (2011) sebuah novel dengan genre yang mirip juga dirilis. Penulisan dari makalah ini bertujuan untuk menganalisa perbandingan interaktivitas dari *franchise* The Maze Runner dengan Divergent.

Pembahasan ini akan dilakukan secara sistematis dan dibagi dalam beberapa tahapan, pada bagian pertama terdapat pendahuluan dan rumusan masalah dimana akan dijelaskan lebih dalam tentang latar belakang dan juga tujuan penulisan makalah ini. Lalu dalam bagian kedua ada kajian teori dimana akan dijabarkan lebih lanjut tentang kedua franchise ini, dan juga apa itu *transmedia storytelling* serta *Interactivity*. Dalam bagian isi, kami akan membandingkan dan mencari korelasi pada kedua media ini menggunakan *Transmedia Storytelling Canvas*, *Golden Circle* dan menganalisisnya berdasarkan teknik-teknik yang telah dibahas pada kajian teori. Untuk menutup makalah ini, akan ditarik kesimpulan mengenai hal-hal yang telah dibahas.

Kata Kunci: The Maze Runner, Interaksi, Divergent, Transmedia, Korelasi

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Transmedia storytelling yang pertama kali diperkenalkan oleh Henry Jenkins, telah dipelajari dan digunakan oleh banyak media yang ingin menceritakan narasinya. Berbeda halnya disaat sebuah perusahaan menceritakan produknya hanya dengan 1 media. Audiens yang dijangkau lebih sedikit dibandingkan saat sebuah cerita diceritakan di berbagai macam platform. Dimana memungkinkan bagi audiens untuk berpartisipasi, atau juga dikenal sebagai transmedia storytelling (Pratten, 2015). Pada masa ini, banyak perusahaan yang memproduksi novel, film, *game*, maupun komik, menggunakan transmedia storytelling untuk menceritakan cerita mereka melalui transmedia. Hal ini juga diterapkan pada novel yang berjudul The Maze Runner dan juga Divergent. Kedua novel ini memiliki genre novel *sci-fi* dan juga merupakan novel yang berseri. Satu hal yang menarik adalah banyaknya persamaan yang akan didiskusikan dalam isi makalah ini. Namun, meskipun *story world* atau genre yang diceritakan pada audiens memiliki beberapa persamaan tetapi interaktivitas dalam transmedia storytelling yang disampaikan oleh masing-masing The Maze Runner dan Divergent tentunya memiliki hasil yang berbeda.

Pada tahun 2009, novel 'The Maze Runner' yang ditulis oleh James Dashner diterbitkan. Novel ini lalu dilanjutkan dengan novel berikutnya yaitu 'The Scorch Trials' (2010) dan selanjutnya yaitu 'The Death Cure' (2011). Tidak lama kemudian, 'The Kill Order' (2012) dan juga 'The Fever Code' (2016) diterbitkan sebagai prequel dari trilogi The Maze Runner. Berbeda dengan novel Divergent, penulisnya Veronica Roth menerbitkan novel tersebut pada tahun 2011 dan pada setiap tahunnya melanjutkan seri tersebut yaitu 'Insurgent' (2012), 'Allegiant' (2013), 'Four: A Divergent Collection' (2014). Tentunya, melalui antusiasme para pembaca, kedua novel ini kemudian diadaptasikan menjadi film. Kedua novel ini ditayangkan pada tahun 2014 dengan Divergent yang tayang terlebih dahulu pada bulan Maret dan diikuti oleh The Maze Runner pada bulan September. Mengikuti seri novelnya, kedua film tersebut juga berupa trilogi. Dengan suksesnya film, The Maze Runner dan Divergent menarik banyak penggemar baru sehingga *fan base* keduanya menjadi komunitas yang besar. Pada tahun yang sama, novel 'The Maze Runner' diadaptasikan menjadi game yang berjudul 'The Maze Runner' (2014) oleh developer PIKPOK dan pada tahun selanjutnya Divergent juga mengeluarkan permainan VR (virtual reality). Para audiens dapat ikut berpartisipasi dalam membangun *universe* The Maze Runner dan juga Divergent. Kemudian komik berjudul 'The Scorch Trials: The Official Graphic Novel Prelude' dan 'The Death Cure: The Official Graphic Novel Prelude'. Komik ini dibuat untuk menjembatani

antara kedua novel. Divergent tidak menerbitkan komik, namun para audiens membuat komik tersebut.

Tema ini menarik bagi penulis untuk dianalisis karena banyaknya cerita yang memiliki genre yang serupa, contoh sederhananya adalah The Maze Runner dan Divergent. Di Indonesia sendiri, genre novel yang banyak diminati masyarakat Indonesia adalah *romance* (Ridwansyah, 2022). Tidak hanya *romance*, tetapi genre *sci-fi*, juga banyak diminati oleh masyarakat sebanyak 31% (Iswara, 2019). Meskipun demikian, interaksi yang muncul setelah transmedia storytelling yang dilakukan oleh kedua novel ini, menghasilkan hasil yang berbeda.

Rumusan Masalah

- Apa saja transmedia storytelling yang diterapkan pada The Maze Runner dan Divergent?
- Bagaimana interaktivitas antara The Maze Runner dan Divergent?
- Apakah The Maze Runner berhasil menciptakan interaktivitas dengan audiens lebih dalam dari Divergent?

KAJIAN TEORI

Transmedia Storytelling

Transmedia Storytelling adalah cara bercerita dengan penggunaan media komunikasi yang berbeda-beda (Jenkins, 2007). Transmedia storytelling dapat disampaikan kepada para audiens melalui teks, audio, video, dan sebagainya untuk menjangkau lebih banyak audiens dengan skala yang lebih besar dengan banyaknya platform-platform yang dapat digunakan dan dimanfaatkan. Hal ini juga berhubungan dengan adanya perilaku orang pada zaman digital, Charles Leadbeater seorang penulis dari Inggris mengatakan bahwa cara kita berpikir dan mengerti suatu pengetahuan pada "*online age*" sudah berbeda dan telah berubah. Dengan adanya informasi dan pengalaman yang tersebar melalui mulut ke mulut saja sudah kurang menarik. Manusia sudah menjadi makhluk yang kreatif dan inovatif. Maka perlu adanya transmedia storytelling yang dapat menyediakan platform atau cara menyampaikan informasi, pengetahuan, dan pengalaman dengan cara yang lebih menarik, cepat, dan juga efisien sehingga para audiens dapat mengerti dan lebih tertarik pada informasi yang disampaikan.

Interaktivitas

Interaktivitas adalah sebuah elemen yang muncul dari transmedia storytelling (Phillips, 2012). Di mana ketika audiens mampu melakukan komunikasi ke beberapa direksi yang berarti bukan hanya satu jalan namun juga saling adanya suatu reaksi dari dan pada para audiens. Interaktivitas tersebut mengajak audiens untuk lebih imersif dan mengajak *user* menjadi partisipan. Terkadang hal ini juga bukan hanya sekedar suatu interaksi dua arah (*inbound* dan *outbound*), namun juga dapat melampaui itu. Jika storytelling tersebut berhasil, maka hal ini juga berhubungan dengan bagaimana seorang audiens dapat menginginkan suatu hal yang lebih menarik lagi pada informasi atau sumber dari hal yang audiens dukung tersebut.

METODOLOGI

Pada kesempatan ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, karena dalam metode ini, penulis menggabungkan logika berbasis korelasi untuk membuat kesimpulan tentang masuk akal nya hipotesis dengan penalaran kausal. (Panke, 2018).

PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan hasil penelitian dalam menganalisa transmedia storytelling The Maze Runner dan Divergent melalui *transmedia storytelling canvas*:

1.1 Transmedia Storytelling Canvas

The Maze Runner Canvas

<i>Story</i>	Thomas terbangun dari sebuah labirin, ia pun berhasil keluar dengan teman-temannya. Namun, ia menemukan bahwa terdapat sebuah virus yang sedang menyebar dan ternyata Thomas adalah obatnya.
<i>Story World</i>	Distopia (<i>Dystopia</i>), Apokalips
<i>Target Audience</i>	Remaja hingga dewasa, (15+)
<i>Channels</i>	Novel, Film, Game, Comic
<i>Rabbit holes</i>	- Cerita yang ditawarkan dalam novel series maze runner menarik - Buku The Maze Runner menggunakan tipe narasi yang unik, dan penulisnya, James Dashner memberikan detail untuk sifat dari setiap karakter dalam novelnya - Setelah diadaptasi menjadi film oleh studio 20th Century Fox, para aktor dan aktris yang memerankan karakter dari The Maze Runner berpenampilan menarik
<i>Audience Participation</i>	- <i>Fan base (The Gladers)</i> - <i>Fan art</i> - <i>Fan fiction</i> - <i>Conspiration</i> - <i>Meme</i> - <i>Game</i> (oleh fans) - <i>Merchandise</i>
<i>Value Proposition</i>	- <i>Action</i> - <i>Adventure</i> - <i>Teamwork</i> - Apokalips - <i>Sacrifice</i>

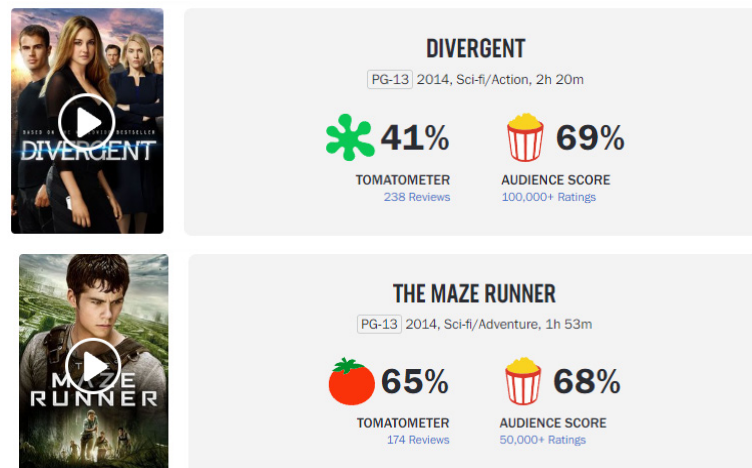
<i>Why</i>	Selain tuntutan dari para fans, transmedia dilakukan agar dapat memperbesar komunitas dan mencapai fans dengan berbagai cara.
<i>How</i>	Menemukan produser film dan game, serta ilustrator yang cocok untuk membuat adaptasi seperti film, game, dan komik
<i>What</i>	Mempromosikan dunia/ <i>universe</i> The Maze Runner yang akhirnya diadaptasi menjadi film (2014), game (2014) dan komik (2018)

DIVERGENT CANVAS

<i>Story</i>	Tris adalah seorang <i>Divergent</i> yang hidup di pemerintahan yang ketat di mana keadaan pada saat itu membuat masyarakatnya terbagi menjadi 5 kelompok besar. Dauntless (<i>The Brave</i>), Amity (<i>The Kind</i>), Erudite (<i>The Intelligent</i>), Abnegation (<i>The Selfless</i>) dan terakhir Candor (<i>The Honest</i>). Pada usia menuju dewasa, mereka diminta untuk memilih kelompok yang diinginkan. Namun, demi keselamatannya dia diminta untuk merahasiakan statusnya sebagai Divergent. Masalah dimulai pada saat Dauntless diperintahkan untuk mengeksekusi Abnegation, dan Tris berhasil menggagalkan rencana tersebut. Pada saat itu mereka sadar bahwa perang baru saja dimulai.
<i>Story World</i>	Distopia (<i>Dystopian</i>), <i>Post-Apocalyptic</i>
<i>Target Audience</i>	Remaja - Dewasa, (13+)
<i>Channels</i>	Novel (5), Film (3), Game
<i>Rabbit holes</i>	- Memiliki selipan genre romance yang dicari oleh audiens usia remaja - Memiliki efek visual yang bagus pada adegan yang penting seperti <i>fear simulation test</i> - Motivasi untuk menjalani hidup
<i>Audience Participation</i>	- <i>Fan base (Initiates)</i> - <i>Fan fiction</i> - <i>Fan art</i> - <i>Conspiracy Theory</i> - <i>Meme</i>
<i>Value Proposition</i>	- <i>Romance</i> - <i>Action</i> - <i>Adventure</i> - <i>Teamwork</i>
<i>Why</i>	Untuk memperluas <i>audience</i> dari novel Divergent
<i>How</i>	Memunculkan suasana futuristik yang tidak hanya menarik untuk ditonton namun juga memberikan pesan/value agar audiens bisa lebih termotivasi dalam menjalani hidup. Menambah jangkauan audiens dengan sedikit unsur <i>romance</i> yang menarik untuk remaja.
<i>What</i>	Memproduksi film Divergent (2014), Insurgent (2015) dan Allegiant (2016) yang merupakan adaptasi dari novelnya masing-masing.

Analisa Golden Circle Canvas

Pada analisa kali ini penulis akan lebih fokus membahas tentang transmedia film karena transmedia yang memiliki efek terkuat adalah film. Melihat dari *google search engine* ketika kita menuliskan “The Maze Runner” atau “Divergent”, informasi utama yang muncul adalah tentang masing-masing film itu sendiri. Dari kedua tabel *Transmedia Canvas*, kita dapat melihat bahwa kedua novel tersebut baik The Maze Runner dan juga Divergent memiliki sebuah kesamaan yaitu pada *story world* mereka, distopia atau *dystopian*. Dalam *Golden Circle* terdapat tiga poin penting yaitu *what*, *how*, dan yang paling inti adalah *why*. Masing-masing kanvas transmedia dari kedua film menunjukkan bahwa tujuan dibuatnya film adaptasi ini adalah untuk memperluas jangkauan audiens. Pada The Maze Runner penulis menyimpulkan bahwa *goal* dari *Golden Circle* tercapai. Sesuai data yang ditunjukkan oleh Rotten Tomatoes, film seri pertamanya berhasil mencapai rating 65%. Selain itu, tercatat bahwa dana produksi film mencapai sekitar 34 juta dollar AS namun menuai pendapatan kotor sekitar 348 juta dollar AS (Kartika, P. 2019). Sementara untuk Divergent, target untuk memperluas audiens kurang tercapai. Bisa dilihat dari data yang menunjukkan bahwa Rotten Tomatoes memberikan rating sebesar 41%. Untuk anggaran yang dikeluarkan sebagai biaya produksi Divergent ini mencapai sekitar 84 juta dollar AS dan hanya mendapatkan keuntungan sebesar 288,8 juta dollar AS (Koesno, 2020).



Gambar 1 Rating Film Divergent dan The Maze Runner oleh Rotten Tomatoes
(Sumber: https://www.rottentomatoes.com/m/the_maze_runner
<https://www.rottentomatoes.com/m/divergent>)

Dalam film Divergent, mereka memfokuskan dan menginvestasikan produksi karya mereka dalam film tersebut secara internal, seperti bagaimana mereka menambahkan *value-value* dalam film tersebut yang dapat menambahkan motivasi hidup dan romance untuk dinikmati dan memberikan masukan baru pada para penonton dan audiens. Sedangkan, The Maze Runner, memfokuskan hasil karya mereka semua dalam aspek eksternal, bagaimana mereka menghasilkan karya yang dapat mencapai audiens baru melalui adanya media-media dan cara-cara yang baru, cara-cara yang mungkin belum pernah dicoba seperti melalui adanya proses produksi film, komik, dan game. Mereka dapat melakukan hal tersebut

dengan cara merekrut ilustrator dan *creative designer* yang inovatif dan tentunya dapat menghasilkan karya yang unik.

Kedua franchise The Maze Runner dan juga Divergent sama-sama memproduksi film yang merupakan adaptasi dari novelnya sendiri. Namun ada satu persamaan antara kedua franchise tersebut ketika novelnya diadaptasi menjadi film yaitu menghilangkan atau mengubah detail yang “bermakna” bagi pembacanya. Hal ini dapat dilihat dari detail yang terdapat di novel dihilangkan pada film seperti contohnya Divergent di mana dalam novel Divergent, Tris dan Four dijelaskan memiliki hubungan yang sangat spesial satu sama lain (Tran et al, 2014). Sama juga halnya dengan pembaca novel The Maze Runner yang menganggap bahwa filmnya The Maze Runner itu menghilangkan cukup banyak detail. Dikutip dari “Supreme Study”, dalam film The Maze Runner, salah satu hal penting bagi pembaca adalah kekuatan telepati Thomas. Pada novel dengan jelas tertulis bahwa Thomas memiliki kekuatan telepati untuk berbicara dengan Theresa. Hal ini juga menjadi kritik di banyak *review* serupa.

Penerapan Transmedia Pada The Maze Runner Dan Divergent Serta Interaktivitasnya: *Outbound Communication*

Novel

Sebelum novel Divergent yang ditulis oleh Veronica Roth diterbitkan pada tahun 2011, novel The Maze Runner terbit terlebih dahulu pada tahun 2009 oleh James Dashner. Kedua penulis asal Amerika Serikat dengan genre *sci-fi* menuliskan sebuah seri pada novel yang mereka tulis.



Gambar 2 *Outbound Communication* dari Franchise kepada Audiens pada Novel
(Sumber: <https://www.instagram.com/p/qMyqfnklp/>, <http://mazerunnerbooks.com/crackthefevercode>)

Pada kedua gambar telah dilampirkan bagaimana kedua franchise ingin mengumumkan bahwa telah terbit novel dari kedua seri. Keduanya, menggunakan platform media sosial untuk mengabarkan audiens akan novel terbarunya. Namun, perbedaannya adalah Divergent menggunakan platform sosial media Instagram, sedangkan The Maze Runner menggunakan platform Twitter. Persamaan dari kedua unggahan tersebut adalah medianya, dimana keduanya menggunakan media gambar untuk menyampaikan penerbitan novel terbaru dari kedua seri tersebut. Akan tetapi, isi dari gambar tersebut berbeda. Dapat terlihat bahwa dalam unggahan yang dilakukan oleh Divergent, franchise hanya menyatakan bahwa novel telah diterbitkan. Berbeda halnya dengan The Maze Runner dimana ia tidak

hanya menyatakan bahwa novel baru akan terbit dan membiarkan konsumen untuk menerima informasi tersebut. Mereka melibatkan audiens untuk ikut serta dengan adanya teka-teki bagi audiens untuk menjawab. Mereka menutup teka-teki tersebut dengan mengajak audiens untuk melihat jawabannya dalam novel baru yang diterbitkan.

Film

Karena banyaknya audiens pembaca pada kedua seri novel, maka 20th Century Fox Studios dan Lionsgate Summit Entertainment mengadaptasikan novelnya menjadi film. Pada tahun yang sama yaitu 2014, film Divergent tayang terlebih dahulu dan diikuti dengan film The Maze Runner. Seiring berjalannya waktu, seri kedua novel ini juga diadaptasikan menjadi film. Pada saat film seri ketiga dari kedua franchise segera rilis, keduanya menggunakan lebih dari 1 platform sosial media untuk mempromosikannya, salah satunya adalah Snapchat.

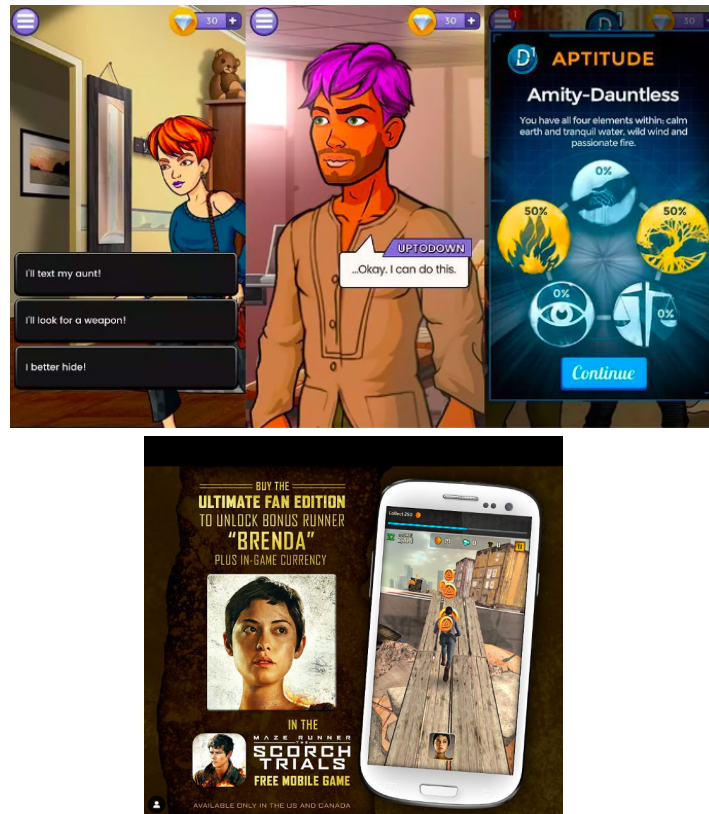


Gambar 3 Outbound Communication dari Franchise kepada Audiens pada Film
(Sumber: <https://www.instagram.com/p/BBqNYtbklnj/>, https://www.instagram.com/p/BhhaU_IBlju/)

Dari kedua gambar, terlihat bahwa keduanya mengajak para audiens untuk bergabung dalam komunitas yang ada dalam aplikasi sosial media Snapchat. Satu hal yang membedakan keduanya adalah bagaimana The Maze Runner memberi hadiah bagi para audiens yang tidak hanya bergabung, tetapi juga mengikuti *event* yang dibuat oleh The Maze Runner.

Game

Kedua novel tersebut juga mengadaptasikan ceritanya pada sebuah game. Divergent yang bekerja sama dengan aplikasi 'What's Your Story?' merupakan *story roleplaying game* di Android, dimana pemain dapat memilih untuk memerankan karakter dari seri apapun. Dalam kasus ini, pemain dapat memerankan karakter dengan kostumisasi sendiri, berdasarkan cerita dan *universe* dari seri Divergent. Sedangkan, The Maze Runner memproduksi *endless runner game*, dimana karakter tidak berhenti berlari tetapi harus melewati rintangan (Huntley, 2017).



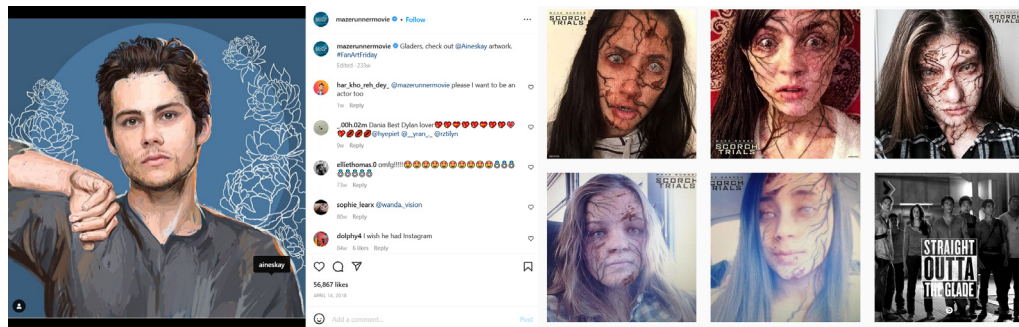
Gambar 4 Outbound Communication dari Franchise kepada Audiens pada Game
(Sumber: <https://www.instagram.com/thedivergentseries/>, https://www.instagram.com/p/_cZvFMm8ah/)

Melihat kedua game tersebut, dapat dikatakan bahwa game Divergent memiliki interaktivitas yang lebih dalam dengan audiens dibandingkan The Maze Runner. Hal ini dikatakan karena audiens dapat merasakan bahwa mereka berada dalam cerita tersebut dengan memerankan karakter yang dapat dikostumisasi tidak hanya penampilan, tetapi juga respon.

Perbandingan Interaktivitas Antara Audiens Dan Franchise

Seperti yang telah dibahas pada bagian kajian teori, kita mengetahui bahwa adanya interaktivitas antara kreator dan audiens sangatlah penting, karena jika seorang kreator sungkan untuk berinteraksi dengan audiens, semakin sedikit peserta yang akan didapatkan. Salah satu contohnya di franchise The Maze Runner, dimana dalam media sosialnya kerap mengunggah gambar merayakan hari-hari perayaan besar untuk menciptakan *engagement* antara audiens dengan franchise. Bukan hanya itu, namun pemegang akun sosial media The Maze Runner juga seringkali berinteraksi dengan audiens dengan cara mengunggah kuis atau teka-teki berhubungan dengan plot utamanya yang diberi kepada audiens dan sesekali memberi hadiah untuk membalas usaha audiens, seperti memberi konten baru, salinan fisik komik resmi, dan sebagainya. Audiens juga diberi kesempatan untuk terlibat secara langsung di dalam *story world* dari The Maze Runner, dengan cara *direct communication*, dimana para audiens diajak untuk dapat memerankan karakter di film The Maze Runner yang akan datang, dan lain-lain. Hal-hal inilah

yang akhirnya memicu keterlibatan pembaca dan penonton dalam franchise ini, yang dapat dilihat dari respons antusias mereka dalam menjawab teka-teki dan juga mengikuti *challenge* yang diberikan, dan juga membuat konten baru.



Gambar 5 Karya dan Respon *Gladers* yang difiturkan dalam akun sosial media The Maze Runner
(Sumber: instagram @mazerunnermovie)

Hal ini juga dilakukan pada franchise Divergent, namun yang membedakan adalah bentuk dari interaksi di media sosialnya dan seberapa banyak interaksi itu terjadi dalam media sosial Divergent. Kebanyakan bentuk interaksi pada franchise Divergent lebih berupa kuis trivia yang berhubungan dengan alur ceritanya. Karena target audiens Divergent adalah umur remaja keatas, jenis interaksi ini sangat relevan. Sebagai respon dari hal ini, audiens juga memberikan antusias dalam menjawab dan berinteraksi dengan trivia tersebut, namun audiens tidak mendapat hadiah apa-apa.



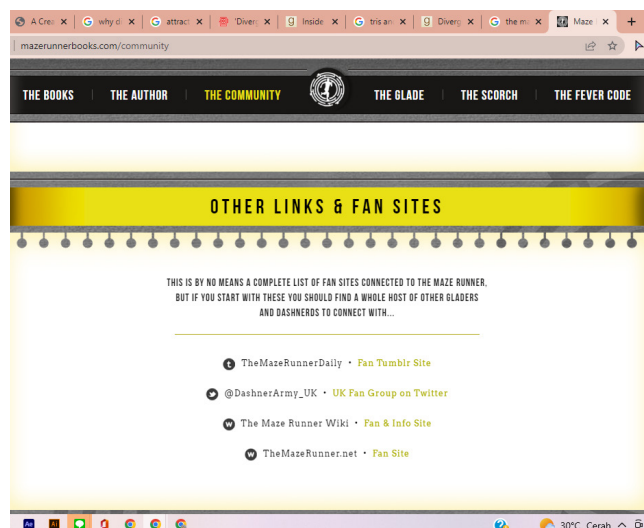
Gambar 6 Publikasi akun sosial media The Maze Runner dan Divergent dalam rangka merayakan Tahun Baru. (Sumber: instagram @mazerunnermovie dan @theDivergentseries)



Gambar 7 Contoh The Maze Runner memberi hadiah atas usaha penggemarnya.
(sumber: twitter @MazeRunnerMovie)

Audience Participation (Interaction)

Film The Maze Runner (2014) diangkat dari novel *young adult* karangan James Dashner, menceritakan tentang bagaimana jadinya jika tatanan dunia yang sempurna itu dilanggar. Walaupun novel The Maze Runner Series duduk dalam peringkat 60 untuk *Best Selling Books* pada tahun 2014, hal ini juga disebabkan oleh lakunya film The Maze Runner yang pertama dimana menduduki peringkat ke 3 dalam *Box Office* (Lawler et al., 2014). Sejalannya film, mulai terbentuk *Gladers* yang merupakan *fanbase* yang diinfokan oleh official website The Maze Runner. Interaksi yang tercipta dari film The Maze Runner kepada penggemarnya menghasilkan hal-hal sebagai berikut.



Gambar 8 Official Website Maze Runner memberi official fanbase nama “Gladers”

Tidak jarang juga para fans sangat kreatif dan memiliki imajinasi tersendiri akan alur cerita dari The Maze Runner sehingga mereka menciptakan karya berupa cerita fiksi yang kita kenal dengan sebutan *Fan Fiction* dan biasanya mudah ditemukan di aplikasi Wattpad sebagai salah satu media untuk membaca novel secara daring. Bagi fans yang memiliki bakat dalam menggambar baik itu secara digital maupun tradisional, mereka menciptakan gambar yang biasanya adalah karakter dari The Maze Runner (dikenal juga dengan sebutan *Fan Art*). Biasanya *Fan Art* dari masing-masing seniman ini diunggah ke media sosial khusus sebagai salah satu portofolio atau sekedar sebagai media hiburan.

Salah satu bentuk dari media hiburan lainnya yang juga sering ditemukan di sosial media terkait dengan The Maze Runner adalah *Meme*. *Meme* menurut definisi dari kamus Merriam–Webster, diartikan sebagai sebuah ide, kebiasaan, gaya, atau sesuatu yang penggunaannya disebar dari orang ke orang melalui budaya (Syahputra, 2018).

Selain dari tersebar melalui media digital, salah satu bentuk dedikasi dari fans kepada The Maze Runner adalah *Cosplay*. Secara langsung *Cosplay* menunjuk budaya berpakaian dengan referensi dari animasi (film/game) dan komik (Setiawan, 2013). Salah satunya adalah contoh berikut:



Gambar 9 Cosplay Minho The Maze Runner
Cosplayer v/s Real Actor

Pada gambar yang kiri, terdapat orang yang meng-*cosplay* atau *cosplayer* yang menjadi Minho di film The Maze Runner dan pada gambar yang kanan kita dapat melihat Ki Hong Lee yang memerankan karakter Minho dalam film The Maze Runner. Dapat kita lihat bahwa orang tersebut yang meng-*cosplay* sangat berdedikasi ingin seperti Minho dengan menggunakan atribut yang serupa hingga warna baju dan model potongan rambut yang juga mirip.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Sebagai penutup dari makalah ini, dapat disimpulkan melalui pembahasan dari bab-bab sebelumnya bahwa terdapat banyak kesamaan dari franchise The Maze Runner dan juga Divergent, bukan hanya fakta bahwa kedua franchise ini dimulai dari novel yang memiliki genre yang sama yaitu distopia dan *post-apocalyptic*, memiliki adaptasi film yang dikeluarkan dalam tahun yang sama (2014), namun begitu juga dalam hal interaktivitas yang erat dengan penggemarnya.

Dalam bagian sebelumnya, diketahui bahwa interaktivitas inilah yang menjadi

ciri dasar dari *transmedia storytelling*. Dalam sebuah kisah yang interaktif, para audiens memiliki peran yang tidak kalah penting dengan para pencipta franchise tersebut. Hasil dari interaktivitas yang sukses ini dapat dilihat melalui partisipasi kedua *fanbase* dari franchise ini yang aktif dan sangat terdedikasi yaitu *Gladders* dan *Initiates*, yang kemudian membuat konten mereka sendiri seperti *fanfiction*, *fanart*, game, teori, *cosplay*, dan lainnya. Kedua franchise ini juga mempunyai caranya sendiri dalam berinteraksi dengan *fanbase* masing-masing, seperti membuat teka-teki yang dapat diikuti oleh audiens, berkomunikasi secara langsung dengan audiens melalui media sosial, membuat *posting* untuk merayakan hari-hari besar, dan lain-lain.

Dari sini kami dapat melihat bahwa dalam hal ini, interaksi dari The Maze Runner lebih efektif untuk memikat audiens, karena kerap mengaplikasikan sistem *rewarding effort* dimana para audiens diberi hadiah ketika berhasil memecahkan tantangan yang mereka beri. Bukan hanya itu, mereka juga memberi ruang dan kesempatan yang banyak bagi audiens untuk terlibat dalam dunia cerita yang mereka buat dengan adanya *direct communication*, baik dalam media sosial, ataupun melalui alur cerita yang menarik dalam segala bentuk *transmedia storytelling* mereka, yang mengundang ketertarikan dan rasa keterlibatan dari para penggemar. Hal ini dapat dibuktikan dari respon audiens yang lebih besar. Namun, Divergent memiliki jenis-jenis *transmedia storytelling* yang lebih luas, interaktif dan sesuai dengan target audiens yang mengundang respon yang baik dari penggemarnya.

Dengan ini, tujuan dari penulisan makalah kami yang telah disinggung sebelumnya pada bagian abstrak dan pendahuluan sudah tercapai. Dengan menganalisa tiap franchise dengan *transmedia storytelling canvas*, *golden circle* dan dengan membandingkan, menganalisis, mencari korelasi dari antara kedua franchise, kami dapat menarik kesimpulan dari makalah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Borrelli, C. (2021, August 24). Veronica Roth the next literary superstar? Chicago Tribune. Retrieved October 3, 2022, from <https://www.chicagotribune.com/entertainment/ct-xpm-2013-10-21-chi-veronica-roth-profile-20131021-story.html>
- Huntley, J., & Brady, H. (2017). Endless runner. *Game Programming for Artists*, 97–117. <https://doi.org/10.1201/b22049-7>
- Iswara, A. J. (2019, June 12). *Jenis Buku Apa Yang paling laris di Indonesia?* Good News From Indonesia. Retrieved October 4, 2022, from <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/06/08/jenis-buku-apa-yang-paling-laris-di-indonesia>
- Kartika, P. (2019, March 14). *Membandingkan Tiga Serial 'maze runner'*. kumparan. Retrieved October 3, 2022, from <https://kumparan.com/kumparanhits/membandingkan-tiga-serial-maze-runner/full>
- Koesno, D. (2020, November 20). *Sinopsis Divergent Saat Manusia dibagi 5 Faksi Sesuai Kebajikannya*. tirta.id. Retrieved October 3, 2022, from <https://tirta.id/>

- sinopsis-Divergent-saat-manusia-dibagi-5-faksi-sesuai-kebajikannya-f7dL
- Lawler, K., & Cadden, M. (2014, September 25). *Book Buzz: 'maze runner' sprints up best-seller list*. USA Today. Retrieved October 3, 2022, from <https://www.usatoday.com/story/life/books/2014/09/25/book-buzz-maze-runner-edge-of-eternity-the-infinity-sea/15773693/>
- Panke, Diana. (2018). Research Design And Method Selection: Making Good Analisis Elemen Visual pada Set Desain Film "Parasite" Fakhri Bagus Pratama Hadifahmi 186 Choices in the Social Sciences. New York: SAGE Publishing.
- Ridwansyah. (2022, January 21). *5 genre novel Yang Paling diminati pembaca*. Penulis Garut. Retrieved October 4, 2022, from <https://www.penulisgarut.web.id/2022/01/genre-novel-yang-paling-diminati.html#:~:text=1.,dengan%20menulis%20genre%20novel%20ini>.
- Setiawan, D. (2013). DIALEKTIKA COSPLAY, ESTETIKA, DAN KEBUDAYAAN DI INDONESIA. *Corak: Jurnal Seni Kriya*, 2(1).
- Syahputra, F. P. (2018, October). Meme Ideational Meaning: Multimodal Interpretation. In *Talenta Conference Series: Local Wisdom, Social, and Arts (LWSA)* (Vol. 1, No. 1, pp. 022-032).
- The maze runner: movie vs. book. (2021, Jun 22). Retrieved from <https://supremestudy.com/the-maze-runner-movie-vs-book/>
- Tran, V. T., & Brennan, N. (2014, April 2). *Divergent: Book VS movie*. WCHS Insight. Retrieved October 3, 2022, from <https://wchsinsight.org/13072/arts-entertainment/divergent-book-vs-movie/>
- Vlessing, E. (2019, July 3). Lionsgate Shelves Plans to Bring 'Hunger Games,' 'Divergent' Attractions to New York's Times Square. www.hollywoodreporter.com. Retrieved October 2, 2022, from <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/lionsgate-scraps-hunger-games-Divergent-ny-attraction-plans-1222470/>
- Zeitchik, S. (2011, January 4). Young-adult sensation "The Maze Runner" gets ready to run the movie gantlet. Los Angeles Times. Retrieved October 3, 2022, from <https://www.latimes.com/archives/blogs/24-frames/story/2011-01-04/young-adult-sensation-the-maze-runner-gets-ready-to-run-the-movie-gantlet>