

## Abstrak

*Video game* merupakan sumber hiburan pengisi waktu luang yang populer bagi masyarakat dari segala usia, dan kini dengan hadirnya *smartphone* dapat dimainkan dimana saja. Dengan semakin dikedepankannya fitur *online* dalam industri *video game* persepsi masyarakat umum maupun *gamers* sendiri bahwa *games* berbasis *single-player* tidak lagi diminati. Namun belakangan kembali mengemuka *video game* yang lebih mengedepankan fungsi game sebagai media untuk menyampaikan cerita atau narasi secara interaktif daripada fungsi utama *game* yang sering dianggap orang sebagai hiburan digital yang mampu memberikan tantangan kepada penggunanya. Para pengamat dan penggemar memperdebatkan apakah *video game* bisa lebih dari sekadar menjadi mainan elektronik belaka untuk menjadi suatu medium untuk menuturkan suatu kisah atau jalan cerita secara valid. Bagi kebanyakan orang yang tidak terbiasa dengan dunia game, fakta bahwa *video games* memiliki narasi atau jalan cerita yang bisa disejajarkan dengan media *storytelling* tradisional seperti buku atau film bisa terdengar cukup aneh. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif dan penjabaran deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana *video game* dapat menawarkan sesuatu yang baru dan sah untuk menjadikannya sebagai media *storytelling mainstream* yang patut diperhitungkan.

**Kata kunci :** Video game, Media, Storytelling