

# Perancangan Video Mini Drama Vertikal sebagai Media Edukasi pada Moment of Unity

Muhammad Iqbal<sup>1</sup>, Uuf Brajawidagda<sup>2</sup>

Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam  
Prodi Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Batam

## Article Info

### Article history:

Received Jun 12<sup>th</sup>, 201x  
Revised Aug 20<sup>th</sup>, 201x  
Accepted Aug 26<sup>th</sup>, 201x

### Keyword:

Video Mini Drama, Vertikal, Media Edukasi, Moment of Unity, Alur Kerja, Instagram Reels

## ABSTRACT

Social media has evolved into a crucial educational tool through communicative audiovisual content. This research aims to design a vertical mini-drama video as a marriage education medium for the partner "Moment of Unity". The study addresses communication barriers in marriage, specifically the "Suami Tidak Punya Suara" (Husband Has No Voice) issue, which was validated through field data. The design process follows a modified Design-Based Research (DBR) approach, implemented through a systematic technical workflow: pre-production (needs analysis and script development), production (utilizing industry-standard equipment for high-quality audiovisuals), post-production (editing with Instagram safe zone optimization and a 1–3 second hook strategy), and evaluation. Product feasibility was measured using a 4-point Likert Scale involving 10 respondents, comprising 3 partner representatives and 7 married couples. The results demonstrate that the video titled "Saat Suami Tidak Punya Suara" achieved a feasibility score of 95.36% (Categorized as "Very Good"). This confirms that the 9:16 vertical format, combined with a data-driven narrative and technical precision, is an effective and immersive marriage education medium that aligns with 2026 digital media consumption trends.

Copyright © 201x Institute of Advanced Engineering and Science.  
All rights reserved.

## Corresponding Author:

Muhammad Iqbal,  
Informatics Engineering, Batam State Polytechnic  
Batam Centre, Jl.Ahmad Yani, Tlk, Tering, Kec. Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau.  
Email: ibaym6262@gmail.com

Uuf Brajawidagda,  
Informatics Engineering, Batam State Polytechnic  
Batam Centre, Jl.Ahmad Yani, Tlk, Tering, Kec. Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau.  
Email: uuf@polibatam.ac.id

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong perubahan pola komunikasi masyarakat, di mana platform digital kini menjadi ruang utama untuk penyampaian informasi dan edukasi [1]. Video vertikal dengan rasio aspek 9:16 telah menjadi logika arsitektural dominan dalam ekosistem seluler, mengingat 94% pengguna mengoperasikan ponsel dalam posisi tegak [2]. Format ini mampu membangun keintiman visual melalui detail mikro ekspresi wajah yang lebih fokus dibandingkan format horizontal konvensional [2].

*Moment of Unity* sebagai lembaga pembinaan pernikahan membutuhkan inovasi edukasi yang tidak hanya informatif tetapi juga menghibur dan relevan dengan kebiasaan audiens. Video mini drama dipilih sebagai solusi karena kemampuannya menyampaikan pesan melalui konflik sehari-hari sehingga audiens dapat memahami nilai edukasi secara alami tanpa merasa digurui [3]. Hal ini didukung oleh fakta bahwa komunikasi adalah fondasi utama interaksi pasangan, di mana absennya komunikasi seringkali merugikan keberlangsungan hubungan [4]. Untuk menghadapi perilaku audiens yang cenderung melakukan *scrolling* cepat, perancangan ini mengintegrasikan strategi daya tarik (*hook*) yang kuat pada 1–3 detik pertama [5].

Sejumlah karya dan studi mengenai mikrodrama atau video pendek telah berkembang di berbagai *platform* digital, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

| Karya (Penulis & Tahun)      | Karakteristik Utama/Kontribusi terhadap Perancangan                                                                                                                                                                                               |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Lestari & Susanto (2017)     | Penggunaan mini drama sebagai teknik efektif untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter secara alami, membuat proses edukasi menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi audiens [6].                                                  |
| Tandian (2026)               | Penerapan strategi visual rasio 9:16 melalui optimalisasi sumbu-Z ( <i>Z-axis</i> ), teknik <i>frame within a frame</i> , dan penggunaan <i>medium full shot</i> untuk menciptakan kedalaman ruang serta intimasi visual pada layar vertikal [7]. |
| Zhang (2024)                 | Penekanan pada karakteristik mikrodrama yang "pendek, akurat, dan cepat" dengan arah pengembangan pada produksi berkualitas tinggi yang mampu menyampaikan pesan moral dan nilai positif bagi masyarakat [8].                                     |
| Zhou & Chen (2025)           | Pemanfaatan desain narasi yang tepat sasaran dan motivasi hedonis untuk memicu <i>flow experience</i> (pengalaman imersif), sehingga audiens merasakan fokus dan kenikmatan mendalam saat menonton [9].                                           |
| Pornsuppayakul et al. (2026) | Implementasi <i>condensed storytelling</i> dan efisiensi emosional melalui tema yang relevan dengan kehidupan sehari-hari guna membangun keterikatan emosional yang kuat antara konten dan audiens [10].                                          |
| Li (2024)                    | Penggunaan <i>close-up shots</i> untuk intensitas emosi karakter serta penerapan strategi <i>hook</i> (daya tarik) pada 1-3 detik pertama video guna mencegah audiens melakukan <i>scrolling</i> cepat [11].                                      |

**Tabel 1.** Tinjauan Karya Sejenis

Keenam rujukan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa optimalisasi format vertikal, penggunaan strategi daya tarik (*hook*) yang cepat, serta resonansi emosional melalui kedekatan visual menjadi faktor kunci efektivitas konten pada media sosial modern.

Berbeda dari karya-karya tersebut yang umumnya berfokus pada konten hiburan komersial atau riset perilaku audiens secara umum, studi ini merancang video mini drama yang secara spesifik ditujukan sebagai media edukasi pernikahan. Studi ini berkontribusi dalam penyediaan media edukasi pernikahan yang tervalidasi secara teknis dan pedagogis dengan mengombinasikan alur kerja teknis, optimasi *safe zone*, dan naskah berbasis data lapangan untuk menjawab kebutuhan pasangan suami istri secara tepat. Perancangan ini menerapkan modifikasi dari metode *Design Based Research* (DBR), yang berorientasi pada pengembangan atau desain inovasi [12].

Sejalan dengan hal ini, perancangan video ini secara spesifik adalah bentuk upaya untuk menjawab masalah hambatan komunikasi dalam pernikahan. *Moment Of Unity* memilih untuk menggunakan video mini drama karena perancangan yang dilakukan dengan metode DBR tersebut mampu menghasilkan video singkat, namun penyampaian pesan dan porsi tampilan kekinian mengikuti standar media sosial saat ini.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam studi ini adalah: (1) bagaimana proses perancangan video mini drama vertikal sebagai media edukasi pada *Moment of Unity* menggunakan alur kerja yang lebih teknis; dan (2) bagaimana hasil perancangan video mini drama vertikal tersebut sebagai media penyampaian edukasi yang sesuai dengan kebutuhan *Moment of Unity*.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, studi ini bertujuan untuk: (1) merancang video mini drama vertikal sebagai media edukasi pada *Moment of Unity* menggunakan alur kerja yang lebih teknis; dan (2) menghasilkan video mini drama vertikal yang sesuai dengan kebutuhan *Moment of Unity* sebagai media penyampaian edukasi bagi pasangan suami istri.

Manfaat penelitian ini mencakup empat hal utama: bagi penulis sebagai sarana penerapan keahlian; bagi *Moment of Unity* sebagai penyedia media edukasi inovatif; bagi Program Studi sebagai referensi karya multimedia; dan bagi pasangan suami istri sebagai sumber belajar yang relevan.

## 2. Metode Perancangan

Studi ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode perancangan media *design-based research* (DBR) yang berfokus pada proses pengembangan karya multimedia yang memiliki nilai estetika sekaligus pesan edukatif yang efektif [13]. Peneliti memodifikasi penerapan DBR menjadi alur kerja yang lebih teknis (Pra-Produksi, Produksi, Pascaproduksi, dan Evaluasi) untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan

valid secara profesional, seperti adanya optimasi *safe zone* instagram dan strategi *hook* 1–3 detik yang sesuai dengan tren konsumsi media digital 2026. Dalam metode DBR berorientasi pada pengembangan atau desain inov asi [14]. Adapun alur kerja yang digunakan dalam perancangan ini, meliputi:

## 2.1 Tahap Pra-Produksi

Dalam Reinmann metode DBR analisis kebutuhan dan penyusunan naskah berdasarkan problematika nyata dilakukan pada tahapan identifikasi dan konsepsi [12]. Namun pada perancangan ini dilakukan modifikasi sehingga dalam perancangan ini penyusunan naskah dan analisis segala kebutuhan dilakukan pada tahap pra-produksi. Proses penyusunan naskah untuk video edukasi "Saat Suami Tidak Punya Suara" dapat dijelaskan secara lebih mendalam sebagai berikut:

### 2.1.1 Penyediaan Naskah

Naskah video edukasi 'Saat Suami Tidak Punya Suara' sepenuhnya disediakan oleh pihak Moment of Unity sebagai acuan utama untuk memastikan relevansi konten dengan problematika nyata pasangan suami istri.

### 2.1.2 Perencanaan Visual Tanpa Storyboard

Berbeda dengan prosedur standar, pada tahap ini dilakukan diskusi intensif untuk menentukan bagaimana naskah akan diterapkan menjadi visual saat produksi. Hal ini dilakukan karena pihak Moment of Unity tidak menginginkan adanya storyboard, sehingga kerangka visual disusun secara langsung melalui diskusi dilakukan karena pihak Moment of Unity tidak menginginkan adanya storyboard, sehingga kerangka visual disusun secara langsung melalui diskusi.



Gambar 1. Naskah video mini drama vertikal "Saat Suami Tidak Punya Suara" lembar 1  
 (Sumber : Dokumen Moment of Unity)

**SCENE 3 — RUANG MAKAN**

CINEMATIC: William duduk pelan di meja makan sambil makan mie sendirian.  
Michelle masih emosi.

**MICHELLE**

"Aku tuh capek ngerti ga?! Semua harus aku yang urus!"

*William menaruh sendok. Berusaha bicara tenang.*

**WILLIAM**

"Michelle...aku kerja juga buat kita."

*Michelle tertawa sinis kecil.*

**MICHELLE**

"Kerja? Terus? Kamu merasa paling hebat sekarang?"

**WILLIAM (sambil menggeleng)**

"Bukan gitu maksud aku..."

**MICHELLE**

"Kamu tuh ga pernah bisa jadi laki-laki yang tegas!"

*William menatap Michelle. Sedikit terluka.*

**SCENE 4 — MEMUNCAK**

William berdiri ingin meninggalkan Michelle – tapi Michelle menarik bahunya kasar.

**MICHELLE**

"Aku belum selesai ngomong!"

*William mulai kehilangan kesabaran.*

**WILLIAM**

Aku capek... kita ngomong besok aja ya.

*Michelle mendorong dada William cukup keras.  
Tubuh William membentur rak / kursi / meja / sofa.*

SFX: BRAK!

*William terjatuh. Hening. William hanya diam. Tidak membalas.*

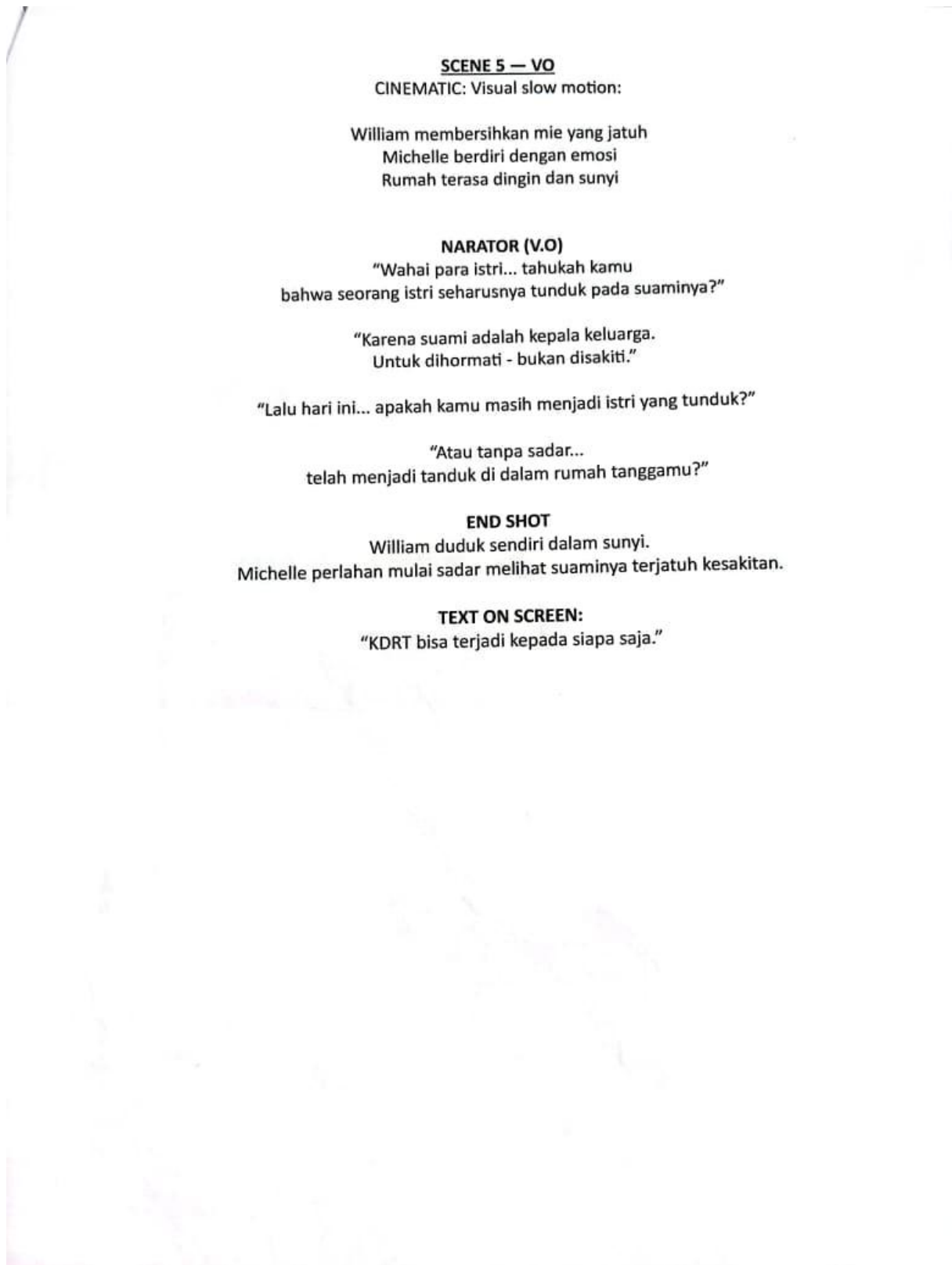
*Michelle masih emosi.*

**MICHELLE**

"Kalau jadi suami tuh jangan lemah!"

*William menunduk. Matanya mulai merah.*

**Gambar 2. Naskah video mini drama vertikal "Saat Suami Tidak Punya Suara" lembar 2**  
(Sumber : Dokumen Moment of Unity)



**Gambar 3. Naskah video mini drama vertikal "Saat Suami Tidak Punya Suara" lembar 3**  
(Sumber : Dokumen Moment of Unity)

**2.2 Tahap Produksi:** Fase realisasi dimana proses materialisasi naskah menjadi produk visual. Tahapan ini selaras dengan tahapan pengembangan dalam DBR, yaitu dimana pada tahapan ini menerjemahkan asumsi teoritis kedalam bentuk fisik [12] Teknis dilakukan secara mendalam menggunakan perangkat standar industri untuk menjaga kualitas audiovisual media edukasi. Kualitas audiovisual dijaga menggunakan perangkat standar industri, tahap produksi ini juga mencakup penyutradaraan (*directing*), pengaturan komposisi kamera, serta penataan cahaya. Proses pengambilan gambar dilakukan untuk video berjudul “Saat Suami Tidak Punya Suara” dengan rincian perangkat sebagai berikut:

- a. Kamera Sony A6400: Digunakan sebagai alat perekam video utama untuk memastikan ketajaman gambar dan fleksibilitas komposisi.



**Gambar 4. Kamera Sony a6400**  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

- b. Mikrofon Nirkabel Saramonic Blink 500 B2: Digunakan untuk menjamin kejernihan suara dialog pemeran di lokasi syuting.



**Gambar 5. Saramonic Blink 500 B2**  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

- c. Lampu LED Godox SL60: Digunakan sebagai sumber cahaya utama untuk menjaga konsistensi visual pada setiap adegan.





**Gambar 6. Godox SL60**  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

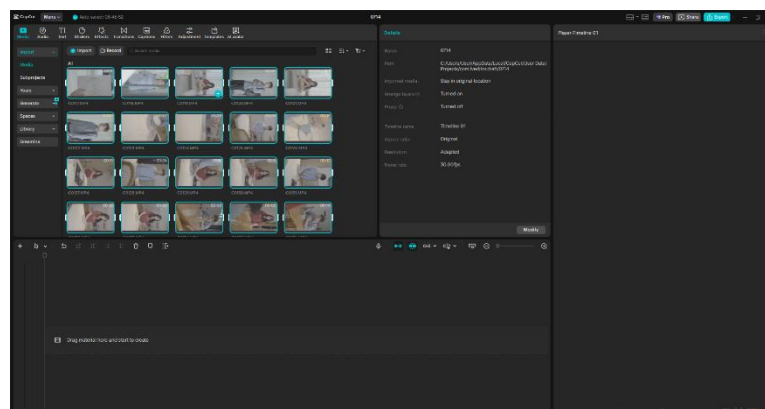
- d. Dokumentasi Syuting: Tahap produksi mencakup penyutradaraan (*directing*), pengaturan komposisi kamera, serta penataan cahaya.



**Gambar 7. Proses Produksi**  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

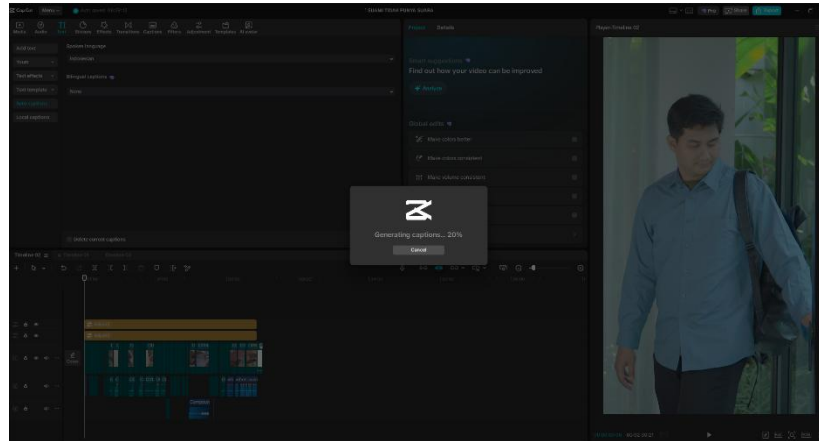
**2.3 Tahap Pascaproduksi:** Proses penyuntingan dilakukan menggunakan perangkat lunak CapCut Desktop untuk mengintegrasikan seluruh elemen visual dan audio menjadi satu kesatuan produk edukasi yang siap didistribusikan.

- a. *Import Footage*: Langkah awal memasukkan seluruh mentahan rekaman ke dalam *timeline* proyek.



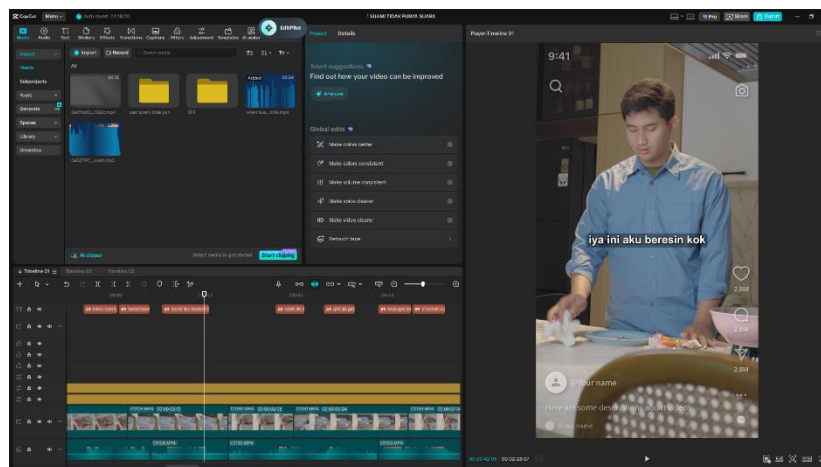
**Gambar 8. Proses Impor Video**  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

- b. *Penyusunan Narasi & Hook*: Menyusun klip sesuai urutan naskah. Perhatian khusus diberikan pada 1-3 detik pertama dengan menempatkan *hook* yang kuat untuk mencegah audiens melakukan scrolling cepat.



**Gambar 9. Proses Menyusun klip dan Hook**  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

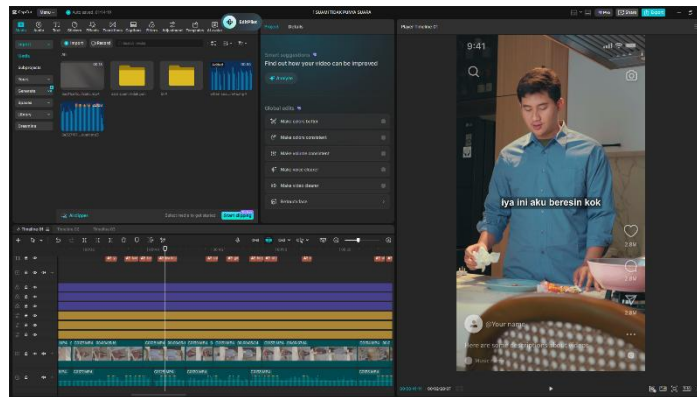
- c. *Safe Zone & Subtitle*: Menambahkan teks informasi pada area aman (*safe zone*) agar tidak terhalang antarmuka Instagram.



**Gambar 10. Proses Impor Video**  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

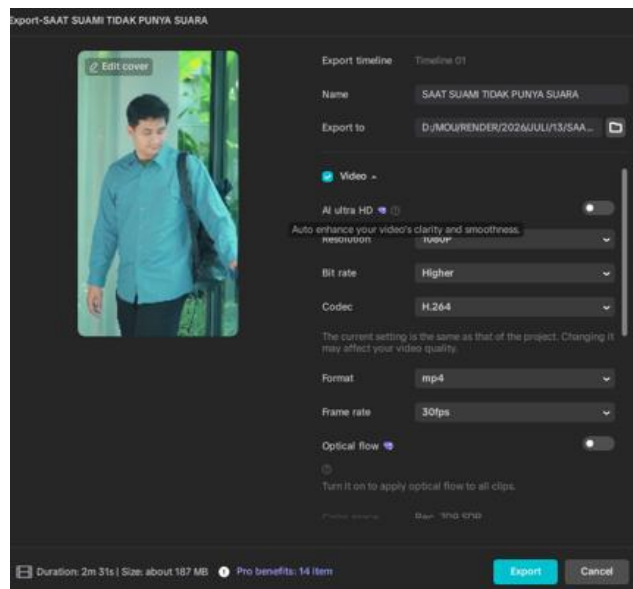


- d. *Color Grading*: Perbaikan warna (*color grading*) dilakukan untuk menciptakan suasana (*mood*) yang hangat dan intim guna meningkatkan kredibilitas serta estetika visual pesan edukasi.



**Gambar 11. Proses Color Grading**  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

- e. *Rendering*: Proses diakhiri dengan tahap rendering untuk menghasilkan file video final dengan resolusi 1080 x 1920 piksel yang siap diunggah ke platform Instagram.



**Gambar 12. Proses Rendering**  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

## 2.4 Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan langkah krusial untuk mengukur kelayakan produk melalui validasi internal dan eksternal menggunakan parameter multimedia yang terukur. Evaluasi dilakukan menggunakan Skala Likert untuk mengukur kelayakan aspek konten, teknis, dan format media edukasi “Saat Suami Tidak Punya Suara” secara objektif. Hal tersebut sejalan dengan tahapan pengujian dan analisis yang terdapat pada DBR dimana bertujuan untuk mengukur fungsionalitas dan efektivitas desain [12].

### 2.4.1 Metodologi dan Karakteristik Responden

Data evaluasi dikumpulkan menggunakan teknik *purposive sampling* untuk menjamin bahwa responden yang dipilih memiliki relevansi terhadap profil audiens target. Pengujian melibatkan 10 responden dengan komposisi sebagai berikut:

- a) **3 Responden Internal (Pihak Mitra)**: Terdiri dari pengurus *Moment of Unity* untuk memvalidasi kesesuaian konten dengan misi dan nilai lembaga.

- b) **7 Responden Eksternal (Audiens Target):** Mewakili pasangan suami istri sebagai pengguna akhir (*user testing*) untuk mengukur resonansi emosional dan efektivitas pesan edukasi di lapangan.

#### 2.4.2 Spesifikasi Instrumen (Skala Likert)

Instrumen pengujian menggunakan kuesioner terstruktur dengan **Skala Likert 4 poin** (1 = Sangat Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik). Pemilihan skala genap (4 poin) dilakukan untuk meniadakan kecenderungan nilai tengah (*central tendency bias*), sehingga responden didorong untuk memberikan penilaian yang definitif guna menghasilkan data yang akurat untuk kepentingan penjaminan mutu (*Quality Assurance*) produk.

#### 2.4.3 Parameter Penilaian

Evaluasi dilakukan berdasarkan 7 parameter utama yang mencakup standar teknis multimedia dan strategi retensi audiens seperti yang tertera pada tabel di bawah ini.

| No | Instrumen Kuesioner        | Deskripsi Indikator                                       |
|----|----------------------------|-----------------------------------------------------------|
| 1  | Alur Cerita                | Menarik, mudah dipahami, dan tidak menggurui.             |
| 2  | Pesan Edukasi              | Tersampaikan secara jelas dan alami.                      |
| 3  | Kualitas Visual            | Gambar jelas, terang, dan nyaman dilihat.                 |
| 4  | Kualitas Audio             | Kejernihan dialog dan keselarasan musik latar.            |
| 5  | Rasio Aspek                | Kesesuaian format vertikal 9:16 untuk ponsel.             |
| 6  | Keterbacaan Teks           | <i>Subtitle</i> berada di area aman ( <i>safe zone</i> ). |
| 7  | Daya Tarik ( <i>Hook</i> ) | Efektivitas 1-3 detik pertama menarik perhatian.          |

*Tabel 2. Parameter Penilaian*

### 3. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data primer diperoleh melalui konsultasi intensif dengan mitra serta distribusi kuesioner kepada responden. Data hasil kuesioner tersebut kemudian diolah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk menghitung persentase kelayakan produk.

### 4. Hasil dan Pembahasan

Produk akhir berupa video vertikal dengan resolusi 1080 x 1920 piksel. Transformasi naskah menjadi visual mengutamakan kedekatan emosional melalui *close-up shots* yang menjadi ciri khas format vertikal [11]. Implementasi teknis sangat memperhatikan *safe zone* Instagram, memastikan elemen krusial seperti subjek dan teks tidak tertutup oleh tombol interaksi di sisi kanan layar. Penggunaan rasio 9:16 terbukti efektif menciptakan ruang visual yang intim, memungkinkan audiens fokus pada dinamika komunikasi antara suami dan istri.

#### 4.1 Analisis Pengujian Kelayakan

Pengujian dilakukan terhadap 10 responden yang telah ditetapkan sebelumnya. Ringkasan hasil penilaian disajikan pada Tabel 4.

| No | Parameter Penilaian                                                                        | Rata-rata Skor |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 1  | <b>Alur Cerita</b> (Alur cerita menarik, mudah dipahami, dan tidak menggurui)              | 3.80           |
| 2  | <b>Pesan Edukasi</b> (Pesan edukasi pernikahan tersampaikan secara jelas dan alami)        | 3.80           |
| 3  | <b>Kualitas Visual</b> (Tampilan gambar jelas, terang, dan nyaman dilihat)                 | 3.70           |
| 4  | <b>Kualitas Audio</b> (Kejernihan suara percakapan dan keselarasan musik)                  | 3.80           |
| 5  | Rasio Aspek (Kesesuaian format vertikal 9:16 untuk ponsel)                                 | 3.90           |
| 6  | <b>Keterbacaan Teks</b> (Subtitle dan wajah pemain berada di area aman/ <i>safe zone</i> ) | 3.90           |

| No | Parameter Penilaian                                                            | Rata-rata Skor |
|----|--------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 7  | <b>Daya Tarik/Hook</b> (Efektivitas 1-3 detik pertama dalam menarik perhatian) | 3.80           |

*Tabel 3. Hasil Penilaian Kelayakan*

**Kalkulasi Skor:** Total skor yang diperoleh dari seluruh responden adalah 267. Skor ideal dihitung berdasarkan: 4 (skor maksimal) x 7 (indikator) x 10 (responden) = 280.

$$P = \frac{267}{280} \times 100\% = 95.36\%$$

Capaian skor sebesar 95,36% menempatkan video ini pada kategori "Sangat Baik". Hasil ini mengonfirmasi bahwa penggunaan alur kerja yang lebih teknis berhasil menghasilkan media yang memenuhi standar teknis audiovisual sekaligus menjawab kebutuhan mitra Moment of Unity dalam memberikan edukasi pernikahan yang relevan dan menyentuh sisi personal audiens digital. Tingginya skor pada parameter "Keterbacaan Teks" (3.90) dan "Rasio Aspek" (3.90) membuktikan bahwa perancangan visual vertikal yang memperhatikan *safe zone* berhasil menciptakan pengalaman menonton yang imersif dan profesional. Partisipasi langsung pasangan suami istri dalam pengujian ini memberikan landasan empiris bahwa video mini drama ini valid sebagai sarana edukasi pernikahan yang efektif.

## 5. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang video mini drama vertikal sebagai media edukasi bagi Moment of Unity melalui alur kerja yang lebih teknis yang sistematis. Produk akhir memiliki kualitas resolusi tinggi (1080 x 1920 piksel) dengan penempatan elemen visual yang aman dari hambatan antarmuka platform. Hasil pengujian kelayakan sebesar 95,36% menegaskan bahwa metodologi perancangan yang digunakan mampu menghasilkan luaran media digital yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan kualitasnya.

## 6. Saran

Disarankan publikasi video dilakukan pada waktu *prime-time* dan menggunakan fitur interaktif Instagram untuk memicu diskusi. Pengembang selanjutnya dapat mengeksplorasi teknik sinematografi yang lebih dinamis serta memperluas distribusi ke platform TikTok dan *YouTube Shorts*. Penelitian lanjutan disarankan menambah metode *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur dampak perubahan perilaku secara mendalam.

## REFERENSI

- [1] A. S. Cahyono, "PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT DI INDONESIA," *Jurnal Publiciana*, p. 140, 2016.
- [2] D. H. d. N. L. F. Yusanto, "Interpreting power relations and aesthetic stuttering in TikTok's X&Y vertical video," *Jurnal Kajian Komunikasi*, p. 107–119, 2026.
- [3] Z. Chen, "Micro-drama in the Digital Era: An Analytical Overview," *Communications in Humanities Research*, p. 1, 2024.
- [4] A. Nyarks dan M. M. Hope, "Impact of Effective Communication in a Marriage," *International Journal of Research in Education, Science and Technology*, vol. 4, no. 2, pp. 33-40, n.d..
- [5] Y. Li, "Narrative and aesthetic features of micro-short plays on short video platforms: -A case study of Douyin micro-short plays," dalam *ICFMHSS 2024*, Shenyang, 2024.
- [6] S. L. d. D. A. Susanto, "Incorporating Character Values in English Class Through Mini-drama Performance," *Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan dan Budaya*, vol. 7, no. 2, p. 179–189, 2017.
- [7] E. A. Tandian, "Framing Romance Scenes in Vertical - Ratio Film Series," *Jurnal IMAJI*, vol. 17, no. 1, p. 40–51, 2026.
- [8] B. Zhang, "Research on the mainstream development strategy of online micro-short dramas," dalam *ICFMHSS 2024*, Shenyang, 2024.
- [9] X. Z. d. M. Chen, "The Impact of Micro-Drama Viewing Motivation on Flow Experience and Continuous Viewing Intention: Evidence from Chinese Users Based on the UTAUT2 Model," *Asia-Pacific Journal of Convergent Research Interchange*, vol. 11, no. 10, p. 127–150, 2025.
- [10] Y. S. N. B. d. K. V. J. Pornsuppayakul, "Audience Perceptions and Engagement with Micro Drama: A Qualitative Case Study in Bangkok, Thailand," *Interdisciplinary Journal of Buriram Rajabhat University (IJBRU)*, vol. 10, no. 1, p. 50–60, 2026.
- [11] Y. Li, "Narrative and aesthetic features of micro-short plays on short video platforms: -A case study of Douyin micro-short plays," dalam *ICFMHSS 2024*, Shenyang, 2024.
- [12] Reinmann, "Outline of a holistic design-based research model for higher education," *EDeR – Educational Design Research*, vol. 4, no. DBR, pp. 7-8, 2020.
- [13] T. Plomp, "Educational Design Research: An Introduction," dalam *Educational Design Research – Part A: An Introduction*, T. Plomp dan N. Nieveen, Penyunt., Enschede, SLO, 2013, pp. 10-51.
- [14] D. S. a. H. N. Eds, *Gestaltungsorientierte Forschung – Basis für soziale Innovationen: Erprobte Ansätze im Zusammenwirken von Wissenschaft und Praxis*, Bonn. Jerman : Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB), 2017.
- [15] Y. Li, "Narrative and aesthetic features of micro-short plays on short video platforms: -A case study of Douyin micro-short plays," 2024.