

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Game*

Game adalah bentuk permainan yang memungkinkan pemain berinteraksi langsung dengan elemen dalam game melalui antarmuka yang dirancang khusus. Interaksi ini menciptakan pengalaman yang dinamis dan responsif, di mana tindakan pemain memengaruhi jalannya permainan secara langsung (Putra et al., 2021, h.25)

Peran game dalam masyarakat modern sangat signifikan, tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat edukasi, simulasi, dan media untuk menyampaikan pesan atau cerita (Putra et al., 2021, h.27). Dalam dunia pendidikan, game digunakan untuk mengajarkan konsep kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Selain itu, *game* juga berperan dalam pengembangan keterampilan pemahaman dan sosial. Pemain dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis melalui interaksi dalam *game*. Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang konsep dan prinsip desain *game* menjadi penting bagi pengembang yang ingin menciptakan pengalaman bermain yang bermakna dan engaging bagi pemainnya (Putra et al., 2021, h.29).

2.1.1 Definisi *Game*

Game didefinisikan sebagai permainan digital yang memerlukan partisipasi aktif dari pemain untuk memajukan alur cerita atau mencapai tujuan tertentu. Dalam game, pemain tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga memiliki peran dalam membentuk jalannya permainan melalui keputusan dan aksi yang dilakukan (Putra et al., 2021, h.33).

2.1.1.1 Karakteristik *Game*

Game memiliki beragam karakteristik yang dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa aspek. Berikut adalah beberapa kategori utama dalam game:

1. Interaktivitas

Pemain memiliki kontrol atas tindakan dalam game dan dapat memengaruhi hasil atau jalannya permainan. Interaktivitas ini menciptakan keterlibatan yang lebih mendalam dibandingkan dengan media hiburan lainnya, seperti film atau buku, di mana audiens hanya sebagai penerima informasi secara pasif.



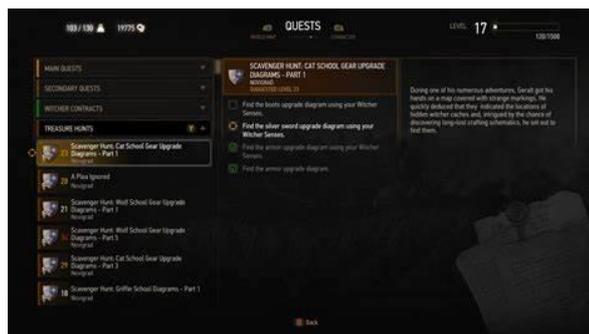
Gambar 2.1: Interaktivitas *game* berbasis narasi “The Walking Dead (Telltale Games)”

Sumber: frictionalgames.com

Pada *game* berbasis narasi “The Walking Dead (Telltale Games)”, menampilkan pilihan dialog yang dinamis dan bercabang, menunjukkan bagaimana pemain dapat memengaruhi jalannya cerita secara langsung

2. Tujuan atau Misi

Setiap *game* memiliki serangkaian tujuan yang harus dicapai oleh pemain, memberikan arah dan motivasi dalam bermain. Tujuan ini bisa berupa menyelesaikan misi, mengumpulkan poin, menyelesaikan teka-teki, atau mengalahkan lawan (Putra et al., 2021, h.36).



Gambar 2.2: *Quest log game* “The Witcher 3”
 Sumber: images.akamai.steamusercontent.com

Tampilan *quest log* atau misi dalam *game* “The Witcher 3” dapat menunjukkan dengan jelas bagaimana *game* menetapkan dan mengarahkan tujuan yang harus dicapai oleh pemain

3. Aturan Main

Game dirancang dengan seperangkat aturan yang membatasi dan mengarahkan tindakan pemain, menciptakan tantangan dan struktur dalam permainan. Aturan ini memastikan bahwa permainan memiliki sistem yang adil dan dapat dimainkan dengan baik oleh semua pemain.

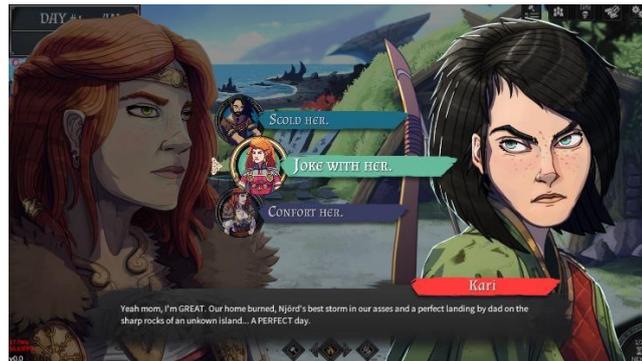


Gambar 2.3: *Tutorial game* “Family Island”
 Sumber: melsoft-games.helpshift.com

layar tutorial atau panduan aturan, seperti tampilan awal yang menunjukkan kontrol dan aturan dasar dalam *game* “Family Island”, di mana aturan disajikan secara ringkas namun efektif

4. Feedback

Sistem umpan balik dalam *game* memberikan respons langsung terhadap tindakan pemain, membantu mereka memahami konsekuensi dari keputusan yang diambil (Putra et al., 2021, h.39).



Gambar 2.4: *Feedback* pemilihan opsi dialog *game* “Dead in Vinland”
Sumber: deadinvinland.com

Umpan balik dapat berupa visual (seperti animasi atau efek khusus), audio (suara kemenangan atau peringatan), atau mekanisme dalam *game* (seperti perubahan skor atau status karakter), misalnya perubahan ekspresi karakter atau efek suara setelah memilih opsi dialog di “Dead in Vinland”, dapat membantu menunjukkan bagaimana sistem *feedback* dalam *game* memberikan respons yang jelas dan langsung.

5. Adaptasi dan Perkembangan

Game sering kali memiliki sistem yang memungkinkan pemain untuk berkembang seiring waktu, seperti peningkatan level karakter dalam RPG atau penguasaan keterampilan baru dalam *game* strategi. Elemen ini memberikan motivasi tambahan bagi pemain untuk terus bermain dan mengeksplorasi fitur *game* lebih dalam (Putra et al., 2021, h.41).



Gambar 2.5: Tingkat kepercayaan karakter *game* “The Eminence in Shadow: Master of Garden”
 Sumber: The Eminence in Shadow: Master of Garden

Misalnya pada *game* “The Eminence in Shadow: Master of Garden” menunjukkan bagaimana karakter pada *game* berkembang dan mendapatkan reward seiring dengan tingkat kepercayaan karakter meningkat pada pemain.

2.1.1.1 Jenis-jenis *Game*

Game dapat dikategorikan berdasarkan berbagai kriteria, seperti platform, genre, atau tujuan permainan. Berikut adalah beberapa jenis *game*:

1. *Game* Edukasi

Game ini dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran, membantu pemain memahami konsep atau keterampilan tertentu melalui interaksi dan simulasi (Putra et al., 2021, h.44).



Gambar 2.6: “Duolingo”
 Sumber: www.aimprosoft.com

Contoh *game* edukasi meliputi "Duolingo: Belajar Bahasa", yang membantu pengguna mempelajari berbagai bahasa asing.

2. *Game* Simulasi

Game simulasi meniru situasi atau lingkungan nyata,

memungkinkan pemain untuk mengalami dan bereksperimen dalam konteks yang aman dan terkontrol (Putra et al., 2021, h. 46).



Gambar 2.7: Simulasi kehidupan *game* “The Sims”

Sumber: www.hollywoodreporter.com

3. *Game* Aksi

Jenis *game* ini berfokus pada kecepatan dan koordinasi tangan-mata, menuntut pemain untuk bereaksi cepat terhadap rangsangan dalam *game* (Putra et al., 2021, h.48). Contohnya seperti *game* pertarungan dari series “Tekken”



Gambar 2.8: Aksi *game* Tekken 8

Sumber: v.wping.pl

4. *Game* Petualangan

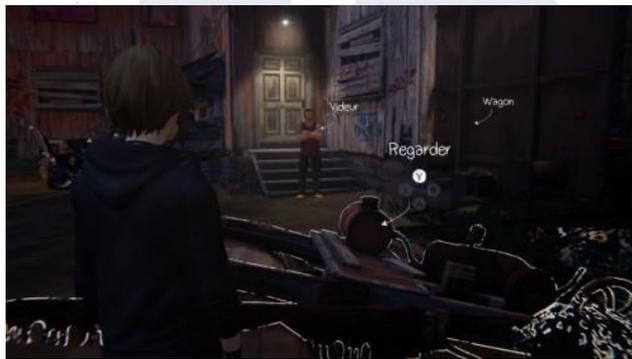
Game petualangan menekankan eksplorasi, pemecahan teka-teki, dan pengembangan cerita yang mendalam. Pemain biasanya berperan sebagai karakter utama yang menjelajahi dunia *game* dan menyelesaikan berbagai tantangan (Putra et al., 2021, h.51).



Gambar 2.9: Eksplorasi game “The Legend of Zelda: Breath of the Wild”
 Sumber: media.gamestop.com

5. Game berbasis narasi

Game ini memungkinkan pemain untuk menentukan alur cerita.



Gambar 2.10: Pilihan narasi pada game “Life is Strange: Before the Storm”
 Sumber: interfaceingame.com

berdasarkan pilihan yang pemain pilih di sepanjang permainan (Putra et al., 2021, h.54). Contoh game berbasis narasi dari series “Life is Strange”.

2.1.2 Perkembangan Game dalam Industri Game

Industri game telah mengalami evolusi yang pesat sejak kemunculannya, dengan game menjadi salah satu pendorong utama inovasi. Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam desain dan pengalaman bermain game, termasuk:

2.1.2.1 Peningkatan Kualitas Grafis dan Kecerdasan Buatan (AI)

Kemajuan dalam teknologi rendering grafis telah menghasilkan game dengan visual yang lebih realistis, sementara kecerdasan buatan (AI) semakin meningkatkan interaksi dalam game, seperti NPC (Non-Playable Character) yang lebih responsif dan cerdas (Putra et al., 2021, h.58).



Gambar 2.11: Grafis *NPC game* “Covert protocol”
Sumber: cdn-asset-mel-2.airsquare.com

seperti NPC (Non-Playable Character) yang lebih responsif dan cerdas (Putra et al., 2021, h.58). Pada *game* “Covert Protocol” memakai mekanisme permainan simulasi sosial dengan *AI Digital Humans* yang bertindak sebagai penjaga informasi penting, menghadirkan tantangan, dan mengkatalisasi perkembangan naratif utama. *NPC* memainkan peran penting dalam pengalaman tersebut.

2.1.2.2 Realitas Virtual (VR) dan Realitas Tertambah (AR)

Teknologi VR dan AR telah memperkenalkan cara baru bagi pemain untuk berinteraksi dengan dunia *game*, memungkinkan pengalaman yang lebih imersif (Putra et al., 2021, h.60). Contoh penerapannya dapat ditemukan dalam *game* seperti “Beat Saber” (VR) dan “Pokémon GO” (AR).



Gambar 2.12: *VR game* “Beat Saber”
Sumber: [interactiveparty.com](https://www.interactiveparty.com)

“Beat Saber” adalah *game Virtual Reality* (VR) di mana pemain benar-benar imersi dalam lingkungan tiga dimensi yang interaktif, memungkinkan gerakan tangan dan tubuh secara penuh untuk

menghindari rintangan dan mengikuti ritme lagu.



Gambar 2.13: AR game Pokémon GO
Sumber: images.theconversation.com

“Pokémon GO” adalah *game* dengan fitur Augmented Reality (AR) yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen digital melalui kamera dan GPS pada perangkat seluler. Pemain dapat menjelajahi lingkungan sekitar mereka untuk menangkap Pokémon yang muncul di dunia nyata melalui layar ponsel.

2.1.2.3 Model Distribusi Digital dan Aksesibilitas

Munculnya platform seperti *Steam*, *Epic Games Store*, dan distribusi digital di konsol serta perangkat mobile telah memperluas jangkauan audiens dan memberikan lebih banyak peluang bagi pengembang indie untuk memasarkan game mereka (Putra et al., 2021, h.63).

2.1.2.4 Tren *Game* sebagai Layanan (*Game as a Service – GaaS*)

Model ini memungkinkan *game* untuk terus diperbarui dan dikembangkan setelah peluncuran awal, dengan konten tambahan yang diberikan secara berkala (Putra et al., 2021, h.66). Contoh *game* dengan model GaaS adalah “Zenless Zone Zero”.



Gambar 2.14: *Gacha game “Zenless Zone Zero”*
 Sumber: static1.cbrimages.com

“Zenless Zone Zero” menerapkan model *Game as a Service* (*GaaS*) melalui mekanisme *gacha*, di mana pemain dapat memperoleh karakter dan senjata baru dengan menggunakan mata uang dalam *game*. Sistem ini mendorong pemain untuk terus bermain dan berpartisipasi dalam event berkala untuk mendapatkan hadiah eksklusif. Dengan adanya pembaruan rutin, seperti karakter baru, cerita tambahan, dan event terbatas, untuk mempertahankan keterlibatan pemain dalam jangka panjang serta menciptakan ekosistem *game* yang terus berkembang sesuai dengan strategi monetisasi berbasis *GaaS*.

2.1.3 Prinsip Desain dalam Pengembangan *Game*

Dalam pengembangan *game*, penerapan prinsip desain yang tepat sangat penting untuk menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan seimbang. Desain *game* tidak hanya berfokus pada estetika dan visual, tetapi juga mencakup elemen gameplay, mekanika permainan, dan keterlibatan pemain. Wendy Despain dalam bukunya *100 Principles of Game Design* (2015) menguraikan berbagai prinsip yang dapat diterapkan oleh desainer *game* untuk memastikan bahwa permainan yang dikembangkan memiliki struktur yang kuat dan mampu mempertahankan keterlibatan pemain secara optimal.

2.1.3.1 Elemen-elemen Desain *Game*

Desain *game* adalah proses menciptakan aturan dan konten untuk permainan, yang mencakup pengembangan cerita, karakter,

mekanika, dan lingkungan (Despain, 2015, h.12). Unsur-unsur utama dalam desain game adalah sebagai berikut:

1. *MDA: Mechanics, Dynamics, and Aesthetics*: MDA merupakan pendekatan desain yang mengelompokkan elemen game menjadi tiga aspek utama: Mekanik (*Mechanics*), Dinamika (*Dynamics*), dan Estetika (*Aesthetics*) (Despain, 2015, h.27).
 - a. Mekanik mencakup aturan dan sistem yang menentukan bagaimana permainan beroperasi, seperti sistem pertempuran dalam game RPG atau sistem ekonomi dalam game strategi.
 - b. Dinamika adalah hasil dari interaksi pemain dengan mekanik game. Misalnya, dalam *game* strategi, pemain dapat mengembangkan berbagai strategi berdasarkan aturan yang telah ditetapkan.
 - c. Estetika berkaitan dengan pengalaman emosional pemain, seperti rasa puas setelah menyelesaikan tantangan atau rasa penasaran saat menjelajahi dunia *game*.

Contohnya dalam *game Stardew Valley*, pendekatan MDA terlihat jelas dalam desain gamenya.



Gambar 2.15: MDA pada *game* "Stardew valley"

Sumber: cdn.mos.cms.futurecdn.net

Mechanics mencakup sistem pertanian, pertambangan, dan interaksi sosial dengan NPC. *Dynamics* muncul saat pemain mengelola waktu, mengembangkan strategi bercocok tanam, atau membangun hubungan dengan penduduk desa. *Aesthetics*

tercermin dalam perasaan relaksasi dan kepuasan saat melihat pertanian berkembang, menjalin persahabatan, serta menikmati suasana pedesaan yang tenang.

2. *Core Gameplay Loop*: *Core Gameplay Loop* adalah siklus inti dari aksi yang dilakukan pemain secara berulang dalam *game*, seperti menambang sumber daya, meningkatkan karakter, atau bertarung melawan musuh (Despain, 2015, h.35).

- a. *Gameplay loop* yang menarik memastikan bahwa pemain tetap terlibat dan termotivasi untuk terus bermain
- b. *Game* yang dirancang dengan baik memiliki loop yang menggabungkan tantangan, eksplorasi, dan penghargaan, sehingga pemain tidak merasa bosan.
- c. Contoh: Dalam *game* “Genshin Impact”, *gameplay loop* utama mencakup eksplorasi, pemecahan teka-teki, dan pertarungan melawan musuh, yang semuanya dirancang untuk menjaga keterlibatan pemain.



Gambar 2.16: *Core Gameplay Loop* pada *game* “Genshin Impact”

Sumber: cdn-www.bluestacks.com

Contohnya dalam *game* “Genshin Impact”, *Core Gameplay Loop* terdiri dari eksplorasi dunia terbuka, pertempuran berbasis elemen, dan pengumpulan sumber daya. Pemain menjelajahi wilayah baru,

melawan musuh menggunakan sistem elemen yang strategis, serta mengumpulkan material untuk meningkatkan karakter dan senjata. *Loop* ini terus berulang dengan tambahan tantangan seperti domain, event, dan quest yang menjaga keterlibatan pemain dalam jangka Panjang.

2.1.3.2. Prinsip Interaktivitas dalam *Game*

Interaktivitas adalah inti dari pengalaman bermain game. Game yang baik harus memiliki interaksi yang responsif antara pemain dan sistem permainan agar tetap menarik (Despain, 2015, h.49). Prinsip-prinsip yang mendukung interaktivitas efektif adalah sebagai berikut:

1. *Feedback Loops*: mekanisme yang memberi respons terhadap tindakan pemain, yang dapat bersifat positif atau negatif (Despain, 2015, h.53).
 - a. *Positive Feedback Loop*: Memperkuat tindakan pemain dan mendorong keberlanjutan permainan.



Gambar 2.17: *Positive Feedback Loop* pada game *Genshin Impact*
Sumber: www.reddit.com

Contohnya, dalam game “Genshin Impact”, pemain yang berhasil mengalahkan musuh mendapatkan *EXP* dan naik level, yang membuat pemain semakin kuat.

- b. *Negative Feedback Loop*: Digunakan untuk menyeimbangkan game agar tidak terlalu mudah atau terlalu sulit.



Gambar 2.18: *Negative Feedback Loop* pada game “Mario Kart”
 Sumber: platform.polygon.com

Misalnya, dalam game balapan seperti “Mario Kart”, pemain yang tertinggal sering mendapatkan *item* agar dapat mengejar pemain lain.

2. *Flow*: kondisi di mana pemain sepenuhnya terlibat dalam permainan dan kehilangan rasa waktu karena terlalu fokus pada gameplay (Despain, 2015, h.67).
 - a. *Flow* terjadi ketika tantangan dalam game seimbang dengan keterampilan pemain. Jika terlalu sulit, pemain akan frustrasi; jika terlalu mudah, pemain akan bosan.



Gambar 2.19: *Flow game* “Dark Souls”
 Sumber: i.ytimg.com

- b. Game seperti “Dark Souls” dirancang untuk menciptakan flow dengan memberikan tantangan yang sulit tetapi tetap adil, sehingga pemain terus termotivasi untuk berkembang.

- c. Elemen seperti desain level yang progresif dan sistem peningkatan karakter membantu menciptakan pengalaman *flow* yang mendalam.

2.1.3.3 Peran Mekanika *Game* dalam Keterlibatan Pemain

Mekanika permainan menentukan bagaimana pemain berinteraksi dengan *game* dan sejauh mana mereka terlibat. Beberapa prinsip penting adalah sebagai berikut:

1. *Variable Rewards*, Pemberian hadiah yang tidak terduga atau bervariasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pemain, mirip dengan mekanisme yang digunakan dalam mesin slot (Despain, 2015, h.89).
 - a. Hadiah yang diberikan secara acak, seperti *loot* dalam *game* “Zenless Zone Zero”, mendorong pemain untuk terus bermain karena mereka tidak tahu apa yang akan mereka dapatkan selanjutnya.
 - b. Sistem ini sering digunakan dalam *game* berbasis *gacha* seperti “Zenless Zone Zero”, di mana pemain mendapatkan karakter atau item secara acak, sehingga mereka terdorong untuk terus berpartisipasi.
2. *Punishment*, Penggunaan hukuman atau konsekuensi negatif dalam *game* harus dirancang dengan hati-hati agar tidak membuat pemain frustrasi, tetapi tetap memberikan tantangan yang memotivasi (Despain, 2015, h.102).
 - a. Hukuman dalam *game* harus terasa adil dan memberikan kesempatan bagi pemain untuk belajar dari kesalahan mereka.



Gambar 2.20: *Checkpoint* pada *game* “Celeste”
Sumber: static.wikitide.net

- b. Contoh dalam *game* “Celeste”, ketika pemain gagal dalam satu tantangan, mereka segera kembali ke titik terakhir (*checkpoint*) tanpa kehilangan progres besar, sehingga tetap termotivasi untuk mencoba lagi.

2.2 *Storytelling* dalam *game*

Desain *game* berbasis narasi berfokus pada bagaimana cerita disusun dalam pengalaman bermain, memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan alur cerita secara aktif. Menurut Wilhelmsson (2011, h.5), narasi dalam *game* tidak hanya berfungsi sebagai latar cerita, tetapi juga sebagai mekanisme yang membentuk pengalaman pemain. Dengan pendekatan berbasis pilihan, *game* dapat memberikan pengalaman yang lebih personal dan mendalam dibandingkan media linear seperti film atau buku.

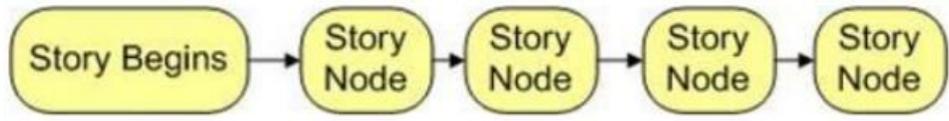
Salah satu pendekatan utama dalam desain *game* berbasis narasi adalah alur cerita bercabang (*branching storyline*), yang memungkinkan pemain membuat keputusan yang memengaruhi perkembangan cerita. Dalam konteks *game*, model ini dapat digunakan untuk menyajikan berbagai perspektif dan skenario yang berbeda, sesuai dengan jalur yang dipilih oleh pemain (Wilhelmsson, 2011, h.7).

2.2.1 Struktur Cerita dalam *game*

Struktur naratif dalam *game* memiliki perbedaan mendasar dengan media konvensional. Wilhelmsson (2011, h.10) menjelaskan bahwa dalam *game*, cerita harus dirancang untuk beradaptasi dengan interaksi pemain, bukan

sekadar menyajikan plot linear. Untuk itu, Wilhelmsson mengidentifikasi tiga model utama dalam struktur cerita game.

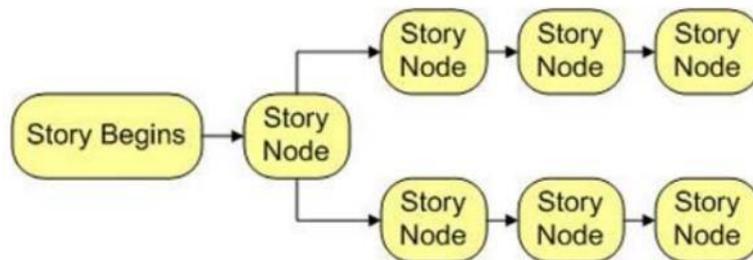
1. Alur Linear dengan Cabang Kecil (*Linear Story with Minor Branching*)



Gambar 2.21: Alur linear dengan cabang kecil
Sumber: his.diva-portal.org

Model ini memiliki jalur utama yang tetap, dengan beberapa percabangan yang memberikan variasi kecil tanpa mengubah akhir cerita secara signifikan. Model ini sering digunakan dalam game dengan elemen naratif yang kuat, tetapi tetap ingin mempertahankan kendali atas jalannya cerita (Wilhelmsson, 2011, h.5).

2. Alur Bercabang Sepenuhnya (*Fully Branching Storyline*)

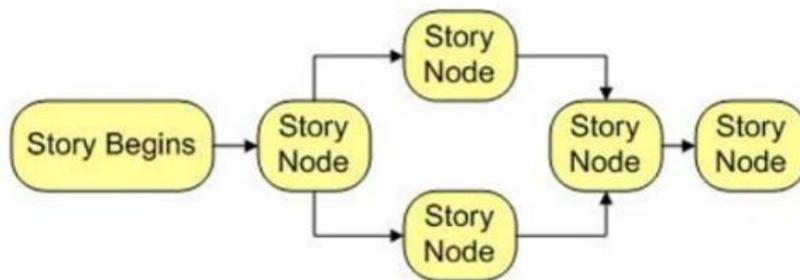


Gambar 2.22: Alur bercabang sepenuhnya
Sumber: his.diva-portal.org

Dalam model ini, setiap pilihan pemain dapat mengarah ke jalur cerita yang sangat berbeda, sehingga menghasilkan banyak kemungkinan akhir. Model ini memberikan kebebasan lebih besar bagi pemain, tetapi memerlukan perencanaan naratif yang kompleks agar tetap memberikan pengalaman yang melekat (Wilhelmsson, 2011, h.5).

3. Alur Konvergen (*Converging Storyline*)

Model ini memungkinkan pemain untuk memilih jalur yang berbeda, tetapi pada titik tertentu, alur cerita akan bertemu kembali di satu titik (*story node*).

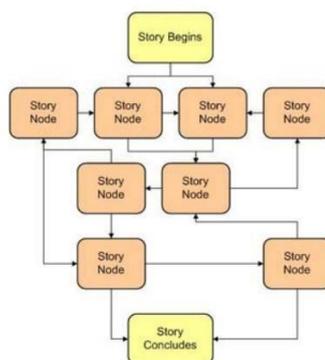


Gambar 2.23: Alur konvergen
Sumber: his.diva-portal.org

Wilhelmsson (2011, h.5) menekankan bahwa model ini banyak digunakan dalam game karena memastikan semua pemain tetap mendapatkan pengalaman yang sama, meskipun melalui jalur yang berbeda.

2.2.2 Teknik Penulisan Skenario Non-Linear

Dalam *game* berbasis pilihan, penulisan skenario non-linear harus mempertimbangkan berbagai kemungkinan jalur cerita dan bagaimana interaksi pemain dapat memengaruhi perkembangan plot secara dinamis. Wilhelmsson (2011, hlm. 17) mengidentifikasi beberapa teknik utama yang digunakan untuk menulis skenario non-linear, yang di antaranya meliputi teknik Decision Tree, Struktur *Hub-and-Spoke*, dan Skenario Modular. Teknik-teknik ini memungkinkan penulis untuk menyusun narasi dalam bentuk cabang-cabang yang berbeda dan menyajikan alternatif yang beragam bagi pemain. Namun, untuk memahami secara mendalam bagaimana struktur non-linear ini bekerja, penting juga untuk melihat teori dari Chen (2009) yang menyatakan bahwa "nonlinear *storytelling* memungkinkan pencerita atau pemain untuk menghindari metode penceritaan konvensional dan tidak terikat secara ketat pada struktur tiga babak tradisional." (Chen, 2009, h.6).



Gambar 2.24: Alur scenario non-linear
 Sumber: his.diva-portal.org

Teknik *Decision Tree* menyusun narasi dalam bentuk pohon di mana setiap pilihan pemain membuka cabang baru dengan konsekuensi masing-masing, meskipun metode ini dapat menimbulkan kompleksitas jika jumlah cabang terlalu banyak (Wilhelmsson, 2011, h.18). Sementara itu, *Struktur Hub-and-Spoke* menggunakan titik-titik pusat—yang disebut “hubs”—untuk menghubungkan berbagai jalur cerita, sehingga memungkinkan pemain menjelajahi pilihan-pilihan sebelum kembali ke jalur utama, yang menawarkan fleksibilitas tanpa menghasilkan terlalu banyak cabang yang sulit dikendalikan (Wilhelmsson, 2011, h.19).

Selain itu, Skenario Modular membagi cerita menjadi modul- modul kecil yang dapat disusun ulang dalam urutan berbeda, sehingga memungkinkan variasi tanpa harus menulis banyak jalur cerita secara terpisah (Wilhelmsson, 2011, h.20). Chen (2009) menambahkan bahwa, dalam cerita non-linear, narasi tidak selalu dimulai dari titik awal yang logis, melainkan pemain dihadapkan pada sebuah dunia dengan aturan yang telah ditetapkan dan peristiwa-peristiwa yang sudah terjadi di masa lalu; tujuan utama cerita adalah untuk menjelaskan apa yang terjadi selanjutnya hingga mencapai titik tertentu (Chen, 2009, h.6). Informasi tentang karakter dan peristiwa masa lalu sering disisipkan melalui dialog, yang memungkinkan pemain untuk memahami latar belakang cerita secara bertahap.

2.2.3 Implementasi Mekanisme Pilihan dalam *Game*

Mekanisme pilihan dalam *game* berfungsi untuk memberikan ilusi kebebasan bagi pemain, sekaligus mengarahkan mereka pada pengalaman yang telah dirancang sebelumnya. Wilhelmsson (2011, h.22) menekankan bahwa

implementasi pilihan dalam game harus memperhatikan beberapa aspek penting:

1. Keseimbangan antara Kebebasan dan Struktur

Meskipun pemain diberikan kebebasan untuk memilih jalannya sendiri, *game* tetap harus memiliki batasan agar narasi tetap kohesif. Setiap jalur cerita dirancang tetap memberikan informasi sama, meskipun melalui perspektif yang berbeda (Wilhelmsson, 2011, h.23).

2. Konsekuensi yang Bermakna

Setiap pilihan dalam *game* harus memiliki dampak yang terasa bagi pemain, baik dalam bentuk perubahan jalannya cerita maupun akibat langsung terhadap karakter yang dimainkan (Wilhelmsson, 2011, h.24). Jika pilihan tidak memberikan perubahan yang signifikan, pemain dapat merasa bahwa keputusan mereka tidak berarti, yang dapat mengurangi keterlibatan mereka dalam cerita.

3. Sistem "*Story Nodes*" untuk Menjaga Konsistensi

Wilhelmsson (2011, h.25) mengusulkan konsep "*story nodes*" sebagai titik persimpangan dalam narasi, di mana jalur cerita yang berbeda bertemu kembali. Teknik ini memastikan bahwa pemain yang memilih jalur berbeda tetap mendapatkan pengalaman yang serupa, sekaligus mempertahankan kebebasan eksplorasi dalam *game*.

2.3 Perancangan *Game* untuk Remaja Tangerang Selatan

Dalam perancangan *game* mengenai cerita rakyat Ki Sinar Pamulang untuk remaja di Tangerang Selatan, diperlukan pemahaman mengenai karakteristik, preferensi, serta faktor psikologis yang mempengaruhi pengalaman bermain mereka. Selain itu, strategi desain yang menarik bagi remaja harus mempertimbangkan elemen gameplay yang dapat menciptakan keterlibatan emosional dan kognitif yang optimal.

2.3.1 Karakteristik dan Preferensi Remaja dalam Bermain *Game*

Remaja merupakan kelompok usia yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap pengalaman interaktif dalam *game*, terutama yang memberikan tantangan, kebebasan eksplorasi, dan interaksi sosial (Lazzaro, 2004, h.3). Studi

oleh Lazzaro mengungkap bahwa pemain menikmati permainan karena pengalaman yang ditawarkan, bukan hanya mekanisme permainannya. Dalam hal ini, terdapat empat faktor utama yang mempengaruhi keterlibatan pemain sebagai berikut:

1. *Hard Fun*

Remaja menyukai tantangan yang memberikan rasa pencapaian dan keberhasilan pribadi (*fiero*). *Game* yang menuntut strategi dan problem solving sering kali menarik perhatian mereka (Lazzaro, 2004, h.3).

2. *Easy Fun*

Faktor eksplorasi dan imersi sangat penting bagi remaja. Mereka menikmati pengalaman baru, elemen kejutan, dan dunia *game* yang menarik (Lazzaro, 2004, h.3-4).

3. *Altered States*

Game dapat memengaruhi kondisi emosional remaja, baik dengan memberikan rasa relaksasi, menghilangkan stres, atau meningkatkan rasa percaya diri (Lazzaro, 2004, h.4).

4. *The People Factor*

Remaja cenderung lebih terlibat dalam *game* yang menawarkan interaksi sosial, baik dalam bentuk kompetisi maupun kerja sama (Lazzaro, 2004, h.4-5).

2.3.2 Psikologi Remaja dalam Pengambilan Keputusan dalam *Game*

Pengambilan keputusan dalam *game* merupakan aspek penting yang dapat memengaruhi keterlibatan dan pembelajaran remaja. Menurut teori *Self-Determination* dari Deci & Ryan (2000, hlm. 56-57), terdapat tiga elemen psikologis utama yang memotivasi pemain dalam *game*:

1. Mekanisme Tantangan yang Seimbang

Game harus memiliki tingkat kesulitan yang menyesuaikan dengan perkembangan keterampilan pemain (*adaptive challenge*), agar tetap menarik tanpa membuat frustrasi (Lazzaro, 2004, h.3).

2. Narasi Interaktif yang Imersif

Elemen cerita dalam *game* harus mampu menarik perhatian pemain dengan menghadirkan dunia yang kaya detail, penuh misteri, dan menawarkan eksplorasi (Lazzaro, 2004, h.4).

3. Pengaruh Emosional dan Kognitif

Game harus memberikan pengalaman yang berdampak pada suasana hati pemain, baik dengan menciptakan kegembiraan, ketegangan, atau kepuasan atas keputusan yang diambil (Lazzaro, 2004, h.4)

4. Visual dan Audio yang Menarik

Desain visual dan audio harus sesuai dengan preferensi estetika remaja, dengan gaya yang modern dan dinamis untuk meningkatkan pengalaman bermain (Lazzaro, 2004, h.4).

Dengan menerapkan strategi ini, perancang game dapat menciptakan pengalaman bermain yang tidak hanya menarik tetapi juga memberikan dampak positif bagi perkembangan kognitif dan sosial remaja di Tangerang Selatan.

2.4 Cerita Rakyat: Definisi, Peran, dan Relevansi

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk ekspresi budaya yang telah diwariskan secara turun-temurun dan terus berkembang dalam kehidupan masyarakat. Dalam buku *Folklor dan Folklife dalam Kehidupan Dunia Modern*, Suwardi Endraswara (2018) menjelaskan bahwa cerita rakyat memiliki peran penting dalam membentuk dan mempertahankan identitas suatu komunitas, serta dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman melalui berbagai media modern.

Sebagai bagian dari folklor, cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan, penyebaran nilai-nilai budaya, dan sarana pelestarian sejarah lokal. Perubahan teknologi yang pesat memungkinkan cerita rakyat untuk tetap relevan dengan disajikan dalam berbagai bentuk digital seperti animasi, film, dan *game*.

2.4.1 Definisi Cerita Rakyat

Cerita rakyat, atau dalam konteks folklor disebut sebagai *folktale*, merupakan warisan budaya yang diwariskan secara lisan dari

generasi ke generasi. Endraswara (2018, h.25) mendefinisikan cerita rakyat sebagai kisah tradisional yang berkembang dalam masyarakat dan merefleksikan nilai, norma, serta pandangan hidup suatu komunitas. Berdasarkan bentuknya, cerita rakyat dikategorikan ke dalam beberapa jenis utama:

1. Mitos

Mitos adalah cerita yang berisi kisah-kisah sakral atau kepercayaan masyarakat mengenai asal-usul dunia, dewa-dewi, dan kekuatan supranatural. Contoh mitos yang terkenal di Indonesia adalah cerita tentang Nyi Roro Kidul, Ratu Pantai Selatan (Endraswara, 2018, h.31).

2. Legenda

Legenda adalah kisah yang dipercaya memiliki unsur sejarah meskipun sering kali mengandung elemen fantastis. Cerita seperti legenda Malin Kundang atau legenda Roro Jonggrang merupakan contoh bagaimana nilai budaya dan etika diwariskan melalui kisah-kisah ini (Endraswara, 2018, h.35).

3. Dongeng

Dongeng bersifat fiktif dan sering kali digunakan sebagai sarana pendidikan moral bagi anak-anak. Dongeng dapat berisi kisah tentang hewan yang berbicara (fabel), kisah jenaka (humor), atau kisah petualangan. Contoh yang terkenal adalah Si Kancil yang cerdik dalam berbagai dongeng Nusantara (Endraswara, 2018, h.40).

4. Anekdote dan Hikayat

Beberapa cerita rakyat berbentuk anekdot atau kisah singkat yang memiliki pesan moral atau sindiran sosial. Hikayat, yang banyak ditemukan dalam kesusastraan Melayu, mengandung unsur sejarah dan petualangan heroik, seperti *Hikayat Hang Tuah* (Endraswara, 2018, h.45).

2.4.2 Fungsi dan Peran Cerita Rakyat dalam Budaya Lokal

Cerita rakyat memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat karena mampu menyampaikan pesan moral, nilai budaya, serta wawasan sejarah dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Endraswara (2018, h. 57) mengidentifikasi beberapa peran utama cerita rakyat:

1. Pelestarian Identitas Budaya

Cerita rakyat berfungsi sebagai sarana untuk menjaga dan memperkuat identitas suatu kelompok atau daerah. Setiap komunitas memiliki kisah-kisah unik yang mencerminkan sejarah, kepercayaan, dan kebiasaan mereka. Misalnya, cerita rakyat dari Jawa seperti *Jaka Tarub* mencerminkan kepercayaan terhadap makhluk halus dalam budaya setempat (Endraswara, 2018, h.60).

2. Pendidikan Moral dan Etika

Banyak cerita rakyat mengandung pesan moral yang ditujukan untuk membentuk karakter dan perilaku masyarakat. Kisah-kisah ini sering kali mengajarkan tentang kejujuran, kerja keras, atau hukuman bagi tindakan yang tidak baik, seperti dalam kisah *Malin Kundang* yang memberikan pelajaran tentang pentingnya berbakti kepada orang tua (Endraswara, 2018, h.65).

3. Hiburan dan Imajinasi

Selain berfungsi sebagai media edukasi, cerita rakyat juga menjadi hiburan yang merangsang imajinasi dan kreativitas. Penceritaan secara lisan atau dalam bentuk pertunjukan seperti wayang kulit dan teater rakyat menunjukkan bagaimana cerita rakyat dapat menjadi bagian dari kesenian tradisional (Endraswara, 2018, h.72).

4. Penguatan Kohesi Sosial

Penceritaan cerita rakyat dalam komunitas menciptakan kebersamaan dan memperkuat hubungan antaranggota masyarakat. Kisah-kisah ini sering kali disampaikan dalam acara kumpul keluarga, upacara adat, atau kegiatan sosial lainnya (Endraswara, 2018, h.78).

2.4.3 Cerita Rakyat di Tangerang Selatan dan Nilai-nilainya

Meskipun cerita rakyat berasal dari tradisi lisan, perkembangannya tidak terbatas pada bentuk konvensional. Di era digital, cerita rakyat mengalami transformasi ke dalam berbagai format yang lebih modern dan dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Endraswara (2018, h.90) menjelaskan bahwa media digital memberikan peluang besar untuk mempertahankan dan memperkenalkan cerita rakyat kepada generasi muda. Beberapa bentuk adaptasi cerita rakyat dalam media digital sebagai berikut:

1. Film dan Animasi

Adaptasi cerita rakyat ke dalam bentuk film atau animasi dapat memperkenalkan kembali kisah-kisah tradisional kepada audiens modern. Contohnya adalah film *Sang Kiai* yang mengangkat tokoh sejarah atau animasi *Si Juki Anak Kosan* yang mengadopsi unsur-unsur cerita rakyat dalam komedi modern (Endraswara, 2018, h.9).

2. *Game* dan Media Interaktif

Permainan berbasis cerita rakyat memungkinkan pemain untuk mengalami kisah secara lebih mendalam. *Game* seperti *DreadOut* yang mengangkat unsur mitologi Indonesia menunjukkan bagaimana cerita rakyat dapat diadaptasi ke dalam media interaktif yang menarik (Endraswara, 2018, h.100).

3. *Webtoon* dan Komik Digital

Platform seperti *Webtoon* dan komik digital semakin banyak mengangkat kisah-kisah legenda dan dongeng dalam format

yang lebih visual dan modern, menjadikannya lebih menarik bagi generasi muda (Endraswara, 2018, h.105).

4. *Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR)*

Teknologi VR dan AR memungkinkan cerita rakyat dihadirkan dalam pengalaman yang lebih imersif, di mana pengguna dapat berinteraksi langsung dengan karakter dan latar dari cerita rakyat tertentu (Endraswara, 2018, h.110).

Endraswara (2018, h. 120) menekankan bahwa keberlanjutan cerita rakyat sangat bergantung pada bagaimana cerita-cerita ini dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, upaya digitalisasi dan modernisasi cerita rakyat menjadi kunci utama dalam menjaga relevansinya di masa depan.

2.5 Kajian tentang Ki Sinar Pamulang

Cerita rakyat memiliki peran penting dalam membentuk identitas budaya suatu daerah. Salah satu cerita rakyat yang berasal dari Kota Tangerang Selatan adalah Ki Sinar Pamulang, yang mengandung berbagai nilai budaya dalam interaksi manusia dengan Tuhan, alam, sesama manusia, dan diri sendiri. Kajian antropologi sastra terhadap cerita rakyat ini telah dilakukan oleh Washadi (2024) dengan metode deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk mengidentifikasi serta menganalisis nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya (Washadi, 2024: 27239).

2.5.1 Latar Belakang Cerita Ki Sinar Pamulang

Ki Sinar Pamulang merupakan cerita rakyat yang berasal dari Kota Tangerang Selatan. Cerita ini mengisahkan seorang tokoh bernama Ki Kamung, yang dikenal sebagai sosok bijaksana, religius, dan memiliki hubungan erat dengan masyarakat sekitarnya. Berdasarkan penelitian antropologi sastra oleh Washadi (2024), cerita rakyat ini mengandung berbagai nilai budaya yang mencerminkan kehidupan masyarakat setempat

Penelitian yang dilakukan oleh Washadi (2024) mengkaji cerita rakyat Ki Sinar Pamulang dengan pendekatan antropologi sastra. Kajian ini berfokus pada pemaknaan nilai-nilai budaya dalam interaksi manusia

dengan Tuhan, alam, sesama manusia, dan diri sendiri. Data diperoleh melalui teknik membaca dan mencatat bagian-bagian penting dari cerita rakyat, serta referensi pustaka yang mendukung penelitian ini. Teknik analisis data dilakukan dalam tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi (Washadi, 2024, h.27239).

2.5.2 Nilai-nilai Budaya dalam Cerita Ki Sinar Pamulang

Berdasarkan hasil analisis Washadi (2024), cerita rakyat Ki Sinar Pamulang mencerminkan empat aspek utama nilai budaya sebagai berikut:

1. Nilai Budaya Hubungan Manusia dengan Tuhan

Nilai ini mencakup ketakwaan, suka berdoa, dan berserah diri. Contohnya, tokoh utama Ki Kamung digambarkan sebagai seorang santri yang taat dalam menuntut ilmu agama sejak muda, sebagaimana dikutip

"Ki Kamung adalah seorang muslim yang taat. Saat muda, ia adalah seorang santri yang berguru agama pada beberapa pesantren di Tangerang dan di pinggiran Batavia. Ia belajar mengaji, membaca kitab kuning, dan menerapkan ajaran agama Islam." (Washadi, 2024, h.27239).

Selain itu, kebiasaannya memulai pekerjaan dengan membaca basmalah menunjukkan kebiasaan berdoa dalam kehidupan sehari-hari (Washadi, 2024, h.27239).

2. Nilai Budaya Hubungan Manusia dengan Alam

Hubungan manusia dengan alam dalam cerita ini ditunjukkan melalui konsep menyatu dengan alam dan pemanfaatan sumber daya alam. Misalnya, Ki Kamung membangun gubuk di sekitar Sungai Cisadane sebagai bentuk keselarasan dengan lingkungan sekitarnya:

"Tidak berapa lama Ki Kamung perlahan membangun sebuah gubuk. Rakyat di sekitar Sungai Cisadane melihat kejadian itu dengan saksama. Mereka terheran-heran

menyaksikan Ki Kamung yang bekerja membangun gubuknya sendiri." (Washadi, 2024, h.27240).

Selain itu, ia juga memanfaatkan sumber daya alam dengan menjadi pencari ikan sebagai mata pencahariannya (Washadi, 2024, h.27240).

3. Nilai Budaya Hubungan Manusia dengan Manusia

Cerita Ki Sinar Pamulang juga mencerminkan nilai sosial yang kuat, seperti musyawarah, gotong royong, cinta tanah air, dan tolong-menolong. Salah satu contohnya adalah interaksi Ki Kamung dengan masyarakat sekitar serta sikapnya dalam berbagi hasil tangkapan ikan kepada yang membutuhkan:

"Sebagian kecil hasil tangkapan ikan Ki Kamung ditukarnya dengan barang lain sesuai dengan kebutuhan. Namun, tak jarang hasil tangkapannya diberikan secara cuma-cuma kepada rakyat yang kelaparan." (Washadi, 2024, h.27241).

Selain itu, kisah ini juga menampilkan nilai keadilan yang ditunjukkan melalui pembagian ikan kepada masyarakat yang membutuhkan (Washadi, 2024, h.27240).

4. Nilai Budaya Hubungan Manusia dengan Diri Sendiri.

Hubungan manusia dengan diri sendiri dalam cerita Ki Sinar Pamulang mencakup aspek kerja keras, tanggung jawab, kejujuran, serta kecerdikan. Ki Kamung digambarkan sebagai sosok yang gigih dalam mencari ikan meskipun menghadapi kesulitan

"Diawali dengan membaca basmalah, Ki Kamung memulai pekerjaannya. Ia berjalan kaki menyusuri sawah, sungai, sampai ke telaga. Tak ada rasa lelah dalam hati Ki Kamung karena ia melakukannya dengan ikhlas." (Washadi, 2024, h.27242).

Selain itu, kecerdikannya terlihat dalam pertarungannya dengan Suramanta, di mana ia menggunakan strategi yang cerdas untuk mengalahkan lawannya (Washadi, 2024, h.27242).

Analisis dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai nilai budaya dalam cerita rakyat ini

2.5.3 Ringkasan Temuan

Kajian yang dilakukan Washadi (2024) menunjukkan bahwa cerita rakyat Ki Sinar Pamulang bukan hanya sekadar cerita, tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan masyarakat. Nilai-nilai tersebut meliputi hubungan manusia dengan Tuhan, alam, sesama manusia, dan diri sendiri. Oleh karena itu, cerita rakyat ini memiliki relevansi yang kuat dalam membentuk karakter dan identitas masyarakat Kota Tangerang Selatan.

Sebagai warisan budaya lokal, cerita rakyat Ki Sinar Pamulang perlu dilestarikan agar nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dapat terus diwariskan kepada generasi muda. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk menggali makna simbolik dan pesan moral yang lebih mendalam dari cerita ini (Washadi, 2024, h.27243).

2.6 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan atau penelitian terdahulu merupakan studi yang telah dilakukan oleh peneliti lain yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas. Dalam konteks ini, beberapa penelitian telah mengembangkan game berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan pengetahuan budaya dan pemahaman cerita rakyat di kalangan siswa. Penelitian-penelitian tersebut memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media interaktif yang mengintegrasikan unsur budaya lokal. Namun, penelitian yang sedang dilakukan saat ini menawarkan kebaruan dengan menggabungkan teknologi terkini dan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran budaya lokal.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Multimedia Interaktif Game Edukasi Terintegrasi Kearifan Lokal Madura untuk Menanamkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar	Andika Adinanda Siswoyo, Bagus Rahmad Wijaya, Rifky Choirun Nizar	Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif berupa game edukasi yang terintegrasi dengan budaya lokal Madura. Hasil uji coba menunjukkan bahwa produk ini valid, menarik, dan efektif dalam menanamkan literasi budaya pada siswa sekolah dasar.	Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengintegrasikan kearifan lokal Madura ke dalam game yang sebelumnya belum banyak dieksplorasi dalam media pembelajaran.
2	Pengembangan Game Edukasi Tematik "Eduklok Chemistry" Berbasis Kearifan Lokal Indonesia	Septiana Hanif Tri Armananti	Penelitian ini menghasilkan game edukasi tematik berbasis kearifan lokal Indonesia bernama "Eduklok Chemistry" sebagai media berbagi pengetahuan tentang seni budaya, kesehatan, dan kuliner dalam perspektif ilmu kimia. Produk ini mendapatkan respons sangat baik dari pengguna.	Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan konten kearifan lokal dengan ilmu kimia dalam bentuk game edukasi, yang jarang dilakukan sebelumnya.

3	Perancangan Game Edukasi Sangkuriang Berbasis Adventure untuk Meningkatkan Pengetahuan dan pemahaman Cerita Rakyat pada generasi muda	Ikra Esa A'raaf Mahardika	Penelitian ini merancang game edukatif berbasis Android yang berfokus pada cerita rakyat Sangkuriang. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan pemahaman pengguna terhadap cerita rakyat tersebut setelah bermain game.	Kebaruan dari penelitian ini adalah penyajian cerita rakyat Sangkuriang dalam format game petualangan interaktif, yang meningkatkan daya tarik dan pemahaman generasi muda terhadap budaya lokal.
---	---	---------------------------------	--	---

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu tersebut, kebaruan dari penelitian yang sedang dilakukan saat ini adalah pengembangan *game* edukasi berbasis cerita rakyat yang menitikberatkan pada keterlibatan aktif pemain dalam menentukan alur cerita melalui mekanisme interaktif berbasis pilihan. Pendekatan ini mengacu pada konsep *game* berbasis narasi interaktif, di mana pemain memiliki kendali dalam menentukan perkembangan cerita sesuai dengan pilihan yang mereka buat, sehingga meningkatkan keterlibatan dan rasa kepemilikan terhadap alur cerita yang dimainkan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A