

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita atau *story* selalu menjadi bagian penting dalam suatu video game, hal ini dikarenakan video game merupakan medium yang unik sebagai alat pengantar cerita dikarenakan video game dapat membuat pengguna tidak hanya mendengar atau melihat cerita tersebut dari sudut pandangan orang ketiga tetapi pemain juga dapat berkontribusi dan menjadi bagian dalam cerita[1]. Dalam game yang bersifat naratif cerita tidak lagi bersifat linear melainkan dapat dibentuk secara dinamis melalui interaksi antara pemain dan sistem baik itu secara mengambil keputusan ataupun menentukan arah cerita secara aktif[2]. Dengan narasi yang interaktif pemain tidak hanya memainkan peran karakter, tetapi sering kali mengidentifikasi dirinya dengan karakter tersebut, yang secara psikologis mengubah persepsi diri selama permainan berlangsung[3]. Identifikasi ini meningkatkan rasa imersi dan kenikmatan dalam bermain game, karena pemain mengalami cerita seolah-olah itu adalah bagian dari dirinya sendiri.

Salah satu tantangan utama dalam pengembangan game dengan narasi yang interaktif adalah memahami bagaimana kontribusi naratif dari pemain dan developer dapat memengaruhi jalan cerita dan hasil akhir yang ingin dicapai[4]. Pengembang harus merancang cerita yang tetap kohesif secara structural sekaligus memberi kebebasan kepada pemain untuk membentuk cerita mereka sendiri. Tantangan ini dikenal dengan *narrative paradox*, yaitu konflik antara kebebasan pemain dan struktur cerita[5]. Peneliti seperti[6] menekankan bahwa untuk mengatasi paradoks ini, diperlukan model komputasional naratif yang kompleks dan adaptif, yang mampu merespons setiap aksi pemain secara kontekstual.

Analisis log interaksi pemain menjadi salah satu metode yang semakin penting untuk mengukur dan mengevaluasi pengalaman naratif secara objektif. Dengan menganalisis data log, peneliti dapat mengidentifikasi pola kontribusi naratif dan juga dominasi naratif antara pemain dan developer dalam membentuk

suatu cerita. Pendekatan ini juga memungkinkan evaluasi otomatis terhadap struktur cerita, pola Keputusan, serta hubungan antara dominasi naratif dengan ending yang dicapai[4],[6]. Pendekatan berbasis data ini mendukung pengembangan sistem naratif interaktif yang lebih responsif dan terukur..

Pada penelitian ini, saya menggunakan suatu dataset dari project *Narrative Intelligence Lab* di Universitas Kentucky Amerika Serikat. Project ini bernama Paired Storytelling Dataset dimana dataset ini merupakan koleksi dari game interaktif pendek dimana terdapat dua player yaitu satu menjadi pemain dalam game dan satunya lagi menjadi GM (Game Master). Melalui data ini peneliti dapat:

- dapat dihitung kontribusi naratif yang dilakukan kedua player dalam satu sesi,
- dapat melakukan analisis terhadap korelasi antara penjelasan GM dan Pemain.
- dapat menganalisis pengaruh dominasi naratif terhadap ending cerita dengan metode statistik dan visualisasi interaktif.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metodologi evaluasi narasi interaktif berbasis data, serta memberi wawasan praktis bagi desainer game dalam menciptakan sistem naratif yang lebih imersif, fleksibel, dan bermakna bagi pemain.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pola kontribusi naratif antara GM dan pemain dalam satu sesi permainan
2. Apakah terdapat korelasi antara penjelasan yang diberikan oleh GM dan pemain dalam aspek cerita
3. Bagaimana pengaruh dominasi narasi GM atau pemain mempengaruhi kemungkinan tercapai ending tertentu
4. Bagaimana kepatuhan pemain terhadap struktur cerita yang diberikan

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian hanya menggunakan dataset dari Paired Storytelling Dataset yang dikembangkan oleh Narrative Intelligence Lab, Universitas Kentucky, Amerika Serikat.
2. Analisis hanya dilakukan pada interaksi antara dua peran utama yaitu GM(Game Master) dan Player, tanpa mempertimbangkan pihak ketiga atau sistem lainnya .
3. Kontribusi naratif yang dianalisis terbatas terhadap data aksi, penjelasan, dan Keputusan yang terekam pada dataset.
4. Ending cerita yang dianalisis terbatas pada ending cerita yang teridentifikasi dalam dataset seperti becomeMonarch dan playerDiedEnding.
5. Evaluasi kepatuhan pemain terhadap struktur cerita didasarkan pada pola aksi dan penjelasan yang tercatat, tanpa melibatkan data subjektif seperti wawancara dan kuesioner.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi pola kontribusi naratif antara GM dan pemain dalam satu sesi permainan berdasarkan log interaksi
2. Menganalisis korelasi antara penjelasan yang diberikan oleh GM dan pemain pada berbagai aspek cerita.
3. Mengkaji pengaruh dominasi naratif antara GM dan pemain terhadap ending tertentu yang dicapai dalam satu sesi permainan.
4. Mengevaluasi Tingkat kepatuhan pemain terhadap struktur cerita yang diberikan oleh GM

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memberikan pemahaman objektif mengenai pola interaksi naratif antara GM dan pemain dalam game naratif interaktif
2. Menjadi referensi bagi pengembang game dalam merancang sistem naratif yang adaptif, imersif, dan seimbang antara kebebasan pemain dan kohesi cerita.

3. Menyediakan metodologi berbasis data untuk evaluasi narasi interaktif yang dapat digunakan pada penelitian lanjutan di bidang informatika, khususnya pada analisis log dan pemodelan perilaku pemain.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Membahas teori dasar tentang narasi interaktif, agency dalam game, player log analysis, narrative paradox, penelitian terdahulu yang relevan, serta penggunaan tool dan teori yang digunakan.

BAB III Metodologi Penelitian

Menjelaskan sumber dan karakteristik dataset, tahapan preprocessing data, metode analisis kontribusi naratif, teknik statistik dan clustering yang digunakan, serta metode visualisasi data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Menyajikan hasil analisis pola kontribusi naratif, korelasi penjelasan GM dan pemain, pengaruh dominasi naratif terhadap ending, evaluasi agency, serta interpretasi visualisasi interaktif.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, keterbatasan penelitian, dan saran untuk penelitian selanjutnya.