

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola kontribusi naratif antara Game Master dan pemain dalam game naratif interaktif berbasis web dari *Paired Storytelling Dataset* yang dibuat oleh *Narrative Intelligence Lab* di *University of Kentucky*. Melalui serangkaian tahapan dan proses diperoleh beberapa Kesimpulan berikut

- Pola kontribusi naratif antara GM dan Pemain dapat diidentifikasi secara objektif dari data log interaksi yang terdapat dalam dataset. Analisis clustering menunjukkan adanya kecenderungan peran naratif yang berbeda antara GM dan pemain dalam membentuk jalannya cerita pada setiap sesi permainan
- Korelasi antara penjelasan GM dan pemain pada aspek cerita dapat dianalisis secara statistic. Dari hasil uji statistic chi-square menunjukkan terdapat hubungan signifikan antara beberapa aksi naratif yang dilakukan oleh GM dan respons pemain, hal ini mengidentifikasi adanya pengaruh timbal balik antara GM dan Pemain dalam proses pembentukan narasi
- Dominasi naratif GM atau pemain dapat berpengaruh terhadap ending dari cerita analisis menunjukkan bahwa dominasi player memberikan suatu variasi terhadap ending dari cerita
- Kepatuhan pemain terhadap struktur cerita yang diberikan oleh GM dapat dievaluasi melalui pola aksi dan penjelasan yang ada di dataset. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa Sebagian besar pemain patuh dalam mengikuti struktur cerita yang diarahkan oleh GM, namun terdapat pola variasi hal ini merupakan suatu ciri khas dari narasi interaktif
- Secara keseluruhan, analisis- analisis yang dilakukan ini memberikan gambaran yang cukup luas tentang pola-pola dalam data peristiwa game. Pola-pola ini mencakup hubungan antara penjelasan GM dan pemain, bagaimana hubungan ini terkait dengan status agensi, siapa yang cenderung

mendominasi cerita, dan bagaimana dominasi ini dapat dikaitkan dengan hasil akhir permainan. Ini juga mencakup tingkat kepatuhan pemain dan kontribusi aksi karakter.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan juga keterbatasan yang dialami diberikanlah beberapa saran baik itu untuk pengembangan video game maupun penelitian lebih lanjut terhadap narasi interaktif

- Disarankan untuk mengembangkan dataset untuk memperluas cakupan dataset baik itu dari sisi jumlah partisipasi, variasi cerita, maupun durasi interaksi agar analisis yang diberikan semakin representative dan lebih generalize.
- Penelitian selanjutnya dapat menambahkan lebih banyak data subjektif dari subjek pemain dan GM, hal ini dapat dilakukan melalui wawancara atau kuesioner. Ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terkait persepsi agensi dan kepuasan pemain
- Metode statistic lain seperti analisis multivariat, machine learning, atau model prediktif dapat dicoba untuk memperkaya hasil dan interpretasi khususnya dalam memetakan pola naratif yang lebih kompleks
- Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan ajuan dan refrensi untuk pengembang game dalam merancang sistem naratif yang lebih adaptif dan seimbang antara kebebasan pemain dan juga struktur atau koherensi cerita, yang kemudian akan meningkatkan pengalaman imersif bagi pemain