

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang menjadi acuan dari penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.1.

*Table 2. 1 Penelitian Terdahulu*

NO	Penulis (Tahun)	Kontribusi	Hasil Penelitian
1.	Tobias Heussner (Author), Toiya Kristen Finley (Author), Jennifer Brandes Hepler (Author), Ann Lemay (Author)	Empat desainer naratif berpengalaman dari berbagai genre pengembangan <i>Game</i> telah bersatu untuk membuat panduan lengkap tentang bagaimana rasanya bekerja sebagai penulis dan desainer naratif di industri video <i>Game</i> .	Melalui peran apa yang dimainkan perancang narasi dalam tim pengembangan dan apa persyaratannya di setiap tahap pengembangan. Menggambarkan pengalaman nyata, penulis Tobias Heussner, Toiya Kristen Finley, PhD, Ann Lemay, dan Jennifer Brandes Hepler memberikan masukan yang tak ternilai untuk menulis cerita yang berpusat pada pemain yang menarik dan pohon dialog yang efektif untuk membantu pembaca beralih dari menulis prosa atau skenario ke interaktif.

### 2.2 *Game* Edukasi Islami

*Game* edukasi islami adalah jenis *Game* yang didesain khusus untuk mempelajari dan memahami ajaran – ajaran islam. *Game* ini mengintegrasikan nilai – nilai konsep dan prinsip – prinsip agama islam ke dalam elemen permainan untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan dalam konteks agama islam[8]. Terdapat sebuah penelitian yang dilakukan menunjukkan terdapat beberapa metode yang digunakan untuk mengurangi kecemasan, dan salah satunya adalah melalui terapi bermain *Game* edukasi islami[9]. *Game*

edukasi islami dapat mencakup berbagai topik seperti pemahaman tentang ajaran – ajaran islam, al - quran hadis sejarah Islam, nabi dan akhlak[17]. Tujuan adalah untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang Islam serta memotivasi pemain untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran agama.

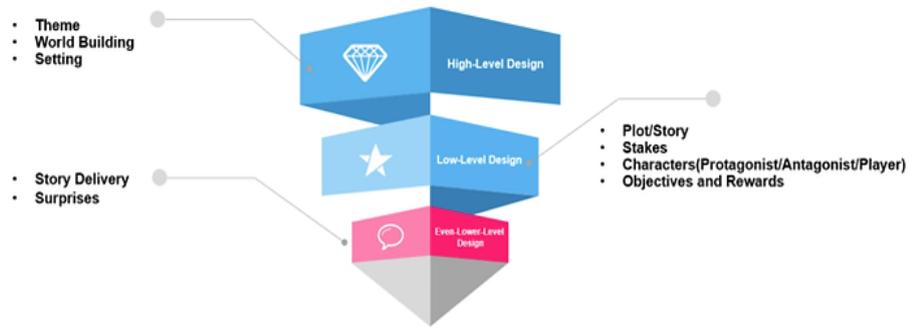
### **2.3 Peran Cerita Dalam *Game* Edukasi**

Peran cerita sangat penting karena membantu pemain belajar dengan lebih interaktif. Cerita ini membuat pengalaman lebih menarik dan memperkuat keterlibatan pemain kedalam *Game*[10]. Dalam *Game* edukasi, cerita berperan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Seperti dalam penelitian terdahulu juga mengindikasikan bahwa alur gambar animasi atau audio memiliki dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran menunjukkan juga bahwa cerita dalam sebuah *Game* edukasi juga berpengaruh. Oleh karena itu, memperhatikan pengembangan alur cerita yang relevan dan menarik menjadi sangat penting bagi pendidikan anak[11]. Penelitian sebelumnya juga ada mengungkapkan pengaruh yang dimiliki oleh peran cerita dalam sebuah permainan terhadap respons pengguna. Dalam buku yang ditulis oleh Evan Skolnick pada tahun 2014, ditemukan bahwa keberadaan alur cerita dalam sebuah *Game* edukasi menjadi faktor menarik yang membangkitkan semangat pemain saat bermain. Cerita yang menarik dapat memotivasi pemain untuk terlibat dalam pembelajaran dengan cerita yang menarik pemain merasa tertantang dan terinspirasi untuk menyelesaikan tugas tantangan yang ada dalam permainan[18].

### **2.4 Metode *Narrative Design* Dalam Pengembangan *Game***

*Narrative Design* dalam pengembangan *Game* adalah pendekatan sistematis untuk menciptakan dan mengintegrasikan cerita yang kuat ke dalam *Gameplay*. Penggunaan metode *Narrative Design* dalam pengembangan *Game* menempatkan fokus pada penciptaan cerita yang mendalam dan memikat untuk menyelaraskan pengalaman bermain dengan elemen naratif[12].

## Basic Structure of Narrative Design



**Gambar 2. 1** Struktur Narrative Desain

Dalam prakteknya, dari Gambar 2.1 ini melibatkan penggabungan elemen-elemen seperti alur cerita, karakter yang berarti, dan dunia *Game* yang terasa hidup untuk menghasilkan pengalaman yang menggugah dan mengesankan bagi pemain [19]. Dengan menerapkan metode ini, dapat memperkuat imersi pemain dalam dunia *Game*, memberikan konteks dan motivasi yang kuat untuk tindakan pemain, serta menghadirkan momen-momen dramatis yang memuaskan. Selain itu, penggunaan *Narrative Desain* memungkinkan pengembang untuk mengeksplorasi tema-tema yang dalam dan kompleks, serta mengikat *Gameplay* dengan cerita untuk menciptakan pengalaman bermain yang konsisten dan terhubung secara mulus. Dengan demikian, penggunaan metode *Narrative Desain* merupakan pendekatan yang sangat efektif dalam mengembangkan *Game* yang menarik dan memuaskan bagi pemain. Berikut langkah-langkah pengembangan cerita menggunakan metode *Narrative Desain*.

### 2.4.1 Pembuatan Ide

Dalam pembuatan ide, diperlukan pengumpulan data mengenai kebutuhan anak-anak dalam pemahaman keislaman serta preferensi mereka terhadap *Game* edukasi. Data tersebut dapat dikumpulkan melalui pengamatan langsung terhadap anak-anak dan juga dengan mengacu pada studi literatur yang relevan mengenai pendidikan Islam. Namun, minat belajar anak-anak perlu ditingkatkan karena metode pembelajaran yang masih mengandalkan cara konvensional. Juga ada penelitian lain oleh Andi Achru P, 2019 ditemukan bahwa kurangnya minat anak-anak dalam belajar ilmu agama menjadi permasalahan yang signifikan [3].

Penggunaan teknologi dipandang sebagai sarana yang dapat membantu menarik minat anak-anak, termasuk dalam mempelajari ilmu agama. Penggunaan *Game* dalam konteks pembelajaran memiliki sejumlah manfaat yang berharga. *Game* mampu meningkatkan kualitas proses belajar dan mengajar menjadi lebih efektif[15]. Selain itu, *Game* juga dapat mendorong siswa agar lebih aktif dan komunikatif dalam aktivitas pembelajaran. *Game* yang berkualitas adalah *Game* yang mampu mengundang partisipasi aktif dari pengguna dan memiliki tingkat tantangan yang sesuai, tidak terlalu sedikit atau terlalu banyak. Salah satu elemen yang dapat mengundang partisipasi aktif dari pengguna adalah *Story*[13].

Namun bagaimana cara membuat *Story* yang bagus dan menarik untuk anak – anak. Dalam pengembangan *Story* ada proses pengembangan ide. Pencarian ide bisa dicari melalui banyak hal. Untuk mendapatkan ide dan pemikiran yang yang terlintas di benaknya sepanjang hari. Ide – ide ini bisa berupa apa saja yang ada di lingkungan sekitar. Membuat cerita juga bisa terinspirasi dengan banyak ide – ide mulai dari film, acara tv, dan book.

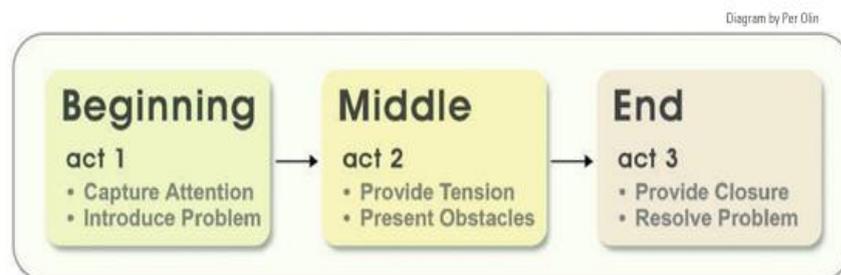
#### **2.4.2 Struktur Cerita**

Struktur cerita dalam *Narrative Game* desain merupakan tahap awal dalam proses pembuatan *Game* yang mengintegrasikan elemen *Narrative* dan desain permainan[14]. Pada tahap ini, mengidentifikasi visi utama dan tujuan *Game*, serta merumuskan cerita dasar yang akan menjadi landasan bagi pengalaman bermain dengan melakukan penelitian mendalam tentang *Game* yang dituju serta tren industri, peneliti dapat mengumpulkan inspirasi dan referensi yang diperlukan untuk membentuk konsep yang kuat. Selain itu, pemilihan tema, gaya visual, dan dunia *Game* yang konsisten membantu menciptakan atmosfer yang imersif bagi pemain. Di samping itu, pengembangan karakter-karakter yang mendalam dan meyakinkan juga menjadi fokus utama dalam membangun konsep yang menarik. Terakhir, tahap ini melibatkan eksplorasi ide dan iterasi berkelanjutan untuk memastikan bahwa konsep yang dipilih sesuai dengan visi awal dan mampu memberikan pengalaman bermain yang memikat bagi pemain. Pengembangan *Story* bisa dilakukan dengan berbagai banyak cara salah satunya mendeskripsikan melalui metode *Hollywood Three Act*[21]. Struktur tiga babak yang digembar-gemborkan dalam komunitas penulis skenario Hollywood menekankan gagasan sederhana bahwa cerita yang bagus memiliki awal, tengah,

dan akhir. Itu permulaan memperkenalkan masalah tokoh utama bagian tengah berfokus pada rintangan yang menghalangi penyelesaian masalah; dan bagian akhir menggambarkan resolusi masalahnya, setelah cobaan harus menghilangkan atau mengalahkan rintangan tersebut.

### 2.4.3 Elemen Cerita

Story Elemen dalam *Narrative Game* desain merupakan proses yang mendalam untuk memahami struktur dan elemen-elemen cerita yang akan membentuk dasar pengalaman bermain[14].



Most Hollywood films employ a simple three-act story structure.

**Gambar 2. 2** Struktur Hollywood Three Act

Pada Gambar 2.2, peneliti bisa mengikuti untuk membentuk elemen dasar cerita yang dibuat dengan dibantu dengan adanya premis, *Backstory*, Sinopsis, tema, dan *Setting* cerita. Berikut penjelasan dari setiap elemen cerita yang ada:

#### A. Premise

*Premise* adalah ringkasan dari tujuan permainan dan tema keseluruhan, dan sering muncul terkait dengan permainan.

#### B. Backstory

*Backstory* atau Latar Belakang memberikan informasi yang mengarah ke tempat permainan dimulai. Terdiri dari paragraf pendek dalam instruksi manual *Game* atau muncul sebagai teks di awal permainan

#### C. Sinopsis

Sinopsis atau alur cerita juga bisa ada keluar dari permainan itu sendiri dalam hal ini pemain mungkin terlibat dalam pengaturan dan Tindakan yang terjadi dalam permainan.

#### D. Tema

Tema mewakili apa sebenarnya cerita itu meskipun tidak dibagikan secara eksplisit dengan pemain, Tema biasanya berhubungan dengan masalah dengan cerita yang dihadapi oleh karakter utama.

#### E. Setting Cerita

Setting cerita atau latar belakang dunia adalah mewakili dunia yang sedang dieksplorasi oleh pemain atau karakter. Dalam membuat cerita *Game* pikirkan dunia *Game* dimana karakter anda akan hidup dan berinteraksi.

### 2.4.4 *Game* Karakter

Karakter permainan dapat berupa *Character* pemain atau *Character* non-pemain (juga dikenal sebagai NPC). Karakter permainan memiliki banyak macam – macam antara lain *Player Character* dan *Avatar*, dan *non Player Character*. Berikut penjelasan tentang *Character*:

- a. *Player Character* adalah karakter atau entitas lain dalam dunia *Game* yang dikendalikan oleh para pemain. Ketika seorang pemain hanya mengontrol satu karakter itu disebut *Avatar*. Hubungan antara pemain dan *Avatar* terkadang dapat mengakibatkan pemain memberikan identitas dirinya.
- b. Non-player Characters (NPCs) adalah karakter dalam dunia *Game* yang tidak dikendalikan oleh pemain. Sebaliknya, karakter ini dibuat dan dikendalikan oleh kecerdasan buatan. Sebuah NPC dapat digambarkan mulai dari orang jalan tidak tahu arah atau musuh yang harus dikalahkan.

### 2.4.5 Tema

Tema merupakan gagasan utama atau pesan yang ingin disampaikan oleh *Game* kepada pemain. Tema bisa sangat beragam, mulai dari perjuangan antara kebaikan dan kejahatan, pencarian identitas diri, hingga petualangan epik[21]. Tema ini memberikan arah dan fokus bagi pengembangan cerita dan karakter dalam *Game*. World building adalah proses penciptaan dunia tempat cerita *Game* berlangsung. Ini mencakup penciptaan geografis, budaya, sejarah, dan aturan-aturan dunia fiktif tersebut[22]. World building yang baik mampu membuat dunia *Game* terasa hidup dan konsisten, memberikan kedalaman dan kepercayaan pada pemain bahwa dunia tersebut bisa benar-benar ada. Misalnya, dalam *Game*

fantasi, developer harus merancang mitologi, sistem sihir, dan makhluk-makhluk unik yang menghuni dunia tersebut. Setting, atau latar, adalah tempat dan waktu di mana cerita *Game* terjadi. Setting mencakup elemen-elemen fisik seperti lingkungan, arsitektur, cuaca, dan suasana. Selain itu, setting juga mencakup periode waktu yang spesifik, baik itu masa lalu, masa kini, maupun masa depan. Sebuah setting yang kuat membantu memperkuat tema dan mendukung narasi utama[23].

Kombinasi dari tema yang kuat, *World Building* yang mendetail, dan setting yang imersif menciptakan narasi yang kaya dan menarik dalam *Game*[24]. Ketiganya bekerja secara sinergis untuk menghidupkan cerita, membuat pemain terlibat secara emosional, dan memberikan pengalaman bermain yang tak terlupakan. Dalam penelitian ini, analisis akan difokuskan pada bagaimana elemen-elemen ini diterapkan dalam beberapa *Game* terkenal dan dampaknya terhadap keterlibatan pemain.

## 2.5 Fleiss Kappa

Fleiss Kappa adalah statistic yang digunakan untuk mengukur tingkat kesepakatan antara penilai dalam kasus di mana terdapat lebih dari dua penilai dan penilaian diberikan pada skala kategori nominal[25]. Ini adalah generalisasi dari Cohen Kappa, yang hanya berlaku untuk dua penilai. Langkah – langkah perhitungan Fleiss Kappa pertama tabel kontingensi susu data dalam tabel kontingensi, dimana setiap baris memiliki item yang dinilai, dan kolom mewakili kategori yang mungkin. Isi tabel ini dengan frekuensi penilai memberikan setiap kategori kepada setiap item. Kedua hitung proporsi kesepakatan untuk setiap item, hitung proporsi kesepakatan untuk setiap kategori. Ketiga hitung tingkat kesepakatan rata – rata. Rata – rata dari proposi kesepakatan di seluruh item memberikan tingkat kesepakatan rata – rata. Keempat hitung tingkat kesepakatan yang diharapkan ini adalah tingkat kesepakatan yang diharapkan secara kebetulan, yang dihitung berdasarkan distribusi kategori di seluruh item. Kelima hitung dengan formula berikut:

$$k = \frac{P_0 - P_e}{1 - P_e}$$

Berikut adalah interpretasi umum dari nilai Kappa.  $< 0.00$  tidak ada

kesepakatan. 0.00 – 0.20 kesepakatan sangat rendah, 0.21 – 0.40 kesepakatan rendah. 0.41 – 0.60 kesepakatan moderat, 0.61 – 0.80 kesepakatan substansial, 0.81 – 1.00 kesepakatan hampir sempurna. Berikut pertanyaan yang akan diajukan kepada koresponden.

**Table 2. 2** Tabel Pertanyaan Pengujian

1. Narrator behavior	1
Menolak tugas dengan membuat respons yang konyol atau tidak relevan saat menceritakan cerita, seperti mengolok-olok.	
Reaksi negatif terhadap rangsangan-di mana narator merasa tidak nyaman melihat kartu-kartu tersebut atau merasa takut atau memiliki reaksi emosional yang ekstrem terhadap adegan tersebut.	
Menunjukkan ketidaknyamanan, kebosanan, atau frustrasi dengan tugas (ingin berhenti, terus bertanya berapa banyak lagi).	
Di luar tugas dengan mengobrol dengan cara yang ramah sambil menerima instruksi atau bercerita cerita	
Perilaku yang tidak biasa seperti membuat keributan	
2. Rencana narator untuk menceritakan kisah tersebut (Centang sebanyak yang berlaku untuk setiap cerita)	
Pembangkitan ide secara asosiatif atau reaktif (setiap ide berhubungan dengan ide sebelumnya namun tidak berhubungan dengan tema keseluruhan).	
Reaksi pribadi (dia menatap saya, ini menakutkan) atau cerita orang pertama menunjukkan adanya perbedaan yang menjauhkan diri dari tuntutan obyektif tugas.	
Narator kehilangan latar untuk bercerita (ditarik dari fokus awal oleh pertanyaan Pemeriksa atau asosiasi pribadi; berpindah latar dari tempat awal tanpa pergeseran perspektif yang sewenang-wenang; perubahan mendadak dari orang ketiga ke orang pertama).	
Ketidakkonsistenan atau detail yang kontradiktif dalam cerita	
Narasi menyiratkan pemahaman yang buruk tentang kausalitas sosial (motif, niat, hubungan antara sarana dan tujuan).	
Tidak ada ketegangan dan/atau tidak ada hasil. (Jika dicentang, abaikan dua item di bawah ini).	
Hasil atau perubahan terjadi tanpa transisi yang memadai.	
Hasil akhir tidak secara memadai membahas konflik, ketegangan, atau dilema utama yang diajukan oleh narator.	
3. Perasaan, pikiran, niat, dan perilaku karakter (Centang sebanyak yang berlaku untuk setiap cerita)	
Karakter tidak peduli, tidak dapat mengatasi kebosanan, bosan, atau terlibat dalam angan-angan atau solusi jangka pendek.	
Karakter disibukkan dengan kepuasan langsung atau keuntungan materi tanpa usaha yang cukup untuk mencapainya.	

Karakter bertindak atau bereaksi tanpa mendefinisikan masalah atau tujuan dengan jelas. Tindakan terjadi sebagai respons terhadap peristiwa sebelumnya atau - tindakan sebelumnya tanpa perencanaan atau antisipasi.	
Karakter mengambil tindakan yang serampangan, tidak terencana, atau tanpa hasil yang diantisipasi (konsekuensi dari tindakan atau kelambanan mereka).	
Karakter menghadapi tantangan atau situasi yang biasanya diantisipasi.	
tidak dapat memahami sesuatu; gagal mempertimbangkan alternatif yang masuk akal; atau bereaksi secara berlebihan.	
Keinginan karakter untuk menghindari/meloloskan diri dari batasan/tanggung jawab yang sah dan sesuai dengan usia yang dianggap tidak adil atau tidak dapat dimengerti	
Karakter terus berperilaku dengan cara yang bertentangan dengan apa yang mereka pikirkan "seharusnya" bertindak.	

Pada Table 2.2 dalam tabel tersebut membahas perilaku narrator dalam menyampaikan cerita, termasuk berbagai aspek seperti konsistensi, reaksi emosional, dan intervensi narrator terhadap jalannya narasi. Poin – poin tersebut akan menjadi landasan pertanyaan kepada koresponden,

