

*NARRATIVE IMMERSION DALAM VISUAL NOVEL  
STEINS;GATE, DANGANRONPA: TRIGGER HAPPY HAVOC,  
DAN PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY*

**Novia Putri Miranny Dewi<sup>1</sup>  
Banung Grahita<sup>2</sup>**

**Abstrak:** Sebagai subgenre atas genre *Adventure* yang berhasil menguasai 26% pasar industri game di Indonesia pada tahun 2018, *visual novel* menghadirkan pengalaman bermain yang berfokus terhadap aspek naratif dalam permainan, yang mana melalui penciptaan keingintahuan, pemahaman, dan empati atas serangkaian peristiwa dalam penceritaan memunculkan pengalaman bermain imersif, yang dikenal dengan *narrative immersion*. Melalui elemen-elemen audiovisual yang dimiliki subgenre tersebut, pemain secara emosional terlibat dalam permainan serta terabsorpsi ke dalam dunia fiksi yang dihadirkan di dalamnya, mengesampingkan realitas sebenarnya. Keberhasilan *visual novel STEINS;GATE, Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, dan *Phoenix Wright: Ace Attorney* dalam meraih resepsi sebesar 97% pada Steam dan kesuksesan dalam menjual lebih dari 900 ribu kopi menunjukkan bahwa ketiga *visual novel* tersebut sukses meraih antusiasme serta apresiasi dari kalangan penggemar *visual novel games*. Untuk mengetahui *visual novel* mana di antara ketiganya yang paling imersif, digunakan instrumen penelitian berupa kuisioner *Player Immersion in Computer Game Narrative (PICGN)* sebagai alat ukur penelitian kuantitatif terhadap ketiga *visual novel*, yang mana diujikan kepada 30 responden yang merupakan penggemar *visual novel games*.

**Kata Kunci:** Danganronpa, Narrative Immersion, Phoenix Wright, Steins Gate, Visual Novel

<sup>1</sup>Novia Putri Miranny Dewi adalah mahasiswa Magister Desain pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung (ITB) Bandung.

e-mail : [via\\_myrene@students.itb.ac.id](mailto:via_myrene@students.itb.ac.id)

<sup>2</sup>Banung Grahita adalah staf pengajar pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung (ITB) Bandung.

e-mail : [banung.grahita@gmail.com](mailto:banung.grahita@gmail.com)

## Latar Belakang

Sebagai salah satu subgenre dari genre Adventure yang menguasai 26% dari pasar industri game di Indonesia per tahun 2018 (Newzoo, 2020), visual novel menghadirkan pengalaman bermain yang fokus terhadap aspek naratif atau narrative-centered gameplay, yang mana kesuksesan subgenre tersebut dalam memaksimalkan elemen-elemen audiovisual dan naratif yang dimilikinya dalam menghadirkan penceritaan atau storytelling lantas menciptakan imersi secara naratif. Diistilahkan dengan narrative immersion, imersi merupakan salah satu aspek penting dalam pengalaman bermain atau game experience, dimana absorpsi ke dalam realitas yang dihadirkan melalui media digital tersebut dicapai melalui terbentuknya rasa ingin tahu untuk menyelami dunia permainan, pemahaman mengenai peran dan hubungan yang dimiliki dengan karakter-karakter fiksi yang dihadirkan, serta empati yang dipicu oleh keterikatan emosional baik terhadap karakter yang diperankannya maupun terhadap karakter-karakter sekunder atau non-playable characters (NPC) (Elmezeny, dkk., 2008).

Ketika pemain diyakinkan untuk melakukan interaksi dalam permainan yang menantang kemampuannya dalam menavigasi permainan, keingintahuan atau curiosity sekaligus antusiasme untuk mengeksplorasi lingkungan permainan serta menemukan penemuan baru di dalamnya tercipta. Dalam eksplorasi tersebut, terdapat narasi yang dapat diungkap melalui proses observasi, pembentukan hipotesis, serta pengujian hipotesis untuk memperoleh komprehensi atau comprehension atas alur cerita dalam visual novel. Saat pemahaman akan narasi tercapai, maka empati atau empathy terhadap karakter utama yang berada di bawah kendalinya serta karakter-karakter sekunder terbentuk, pemain terinvestasi secara emosional dan larut dalam permainan. Manifesi keingintahuan, komprehensi, dan empati merupakan wu-

jud dari tercapainya narrative immersion (Qin, dkk., 2009).

Umumnya terdiri atas elemen-elemen visual yang mencakup latar depan berupa ilustrasi karakter yang mengambil peran dalam jalannya cerita dan layar antarmuka yang memuat teks berupa monolog atau dialog serta tombol-tombol untuk mengoperasikan permainan, serta latar belakang berupa ilustrasi lokasi dimana permainan mengambil tempat, visual novel dilengkapi dengan elemen-elemen audio seperti musik latar, efek suara, dan juga percakapan yang disuarakan oleh aktor. Karakteristik yang dimiliki subgenre ini melibatkan signifikansi opsi dalam menentukan arah penceritaan, dimana terdapat berbagai alternatif yang berujung pada akhir cerita yang spesifik, saling berlainan sesuai dengan pilihan yang diambil pemain di sepanjang permainan (Lebowitz dan Klug, 2011). Keberhasilan visual novel dalam mempertahankan rasa penasaran, pemahaman, serta empati yang dirasakan pemain, disamping keberhasilan dalam memunculkan perasaan-perasaan tersebut melalui aspek audiovisual yang dimilikinya, menjadi penting untuk diteliti.

Kepuasan bermain erat kaitannya dengan penciptaan pengalaman bermain yang imersif, yang direfleksikan dalam perolehan resepsi pemain atau user reception oleh kalangan peminat masing-masing genre/subgenre video game. Visual novel yang berhasil memperoleh resepsi tinggi oleh kalangan penggemar subgenre tersebut diantaranya ialah STEINS;GATE, Danganronpa: Trigger Happy Havoc, dan Phoenix Wright: Ace Attorney, dimana ketiganya meraih penilaian user atau user rating sebesar 97 persen pada Steam sekaligus meraih kesuksesan dengan penjualan masing-masing 1 juta kopi, 900 ribu kopi, dan 1,1 juta kopi menurut data yang diperoleh melalui SteamSpy. Walau memuat tema yang berlainan dalam permainannya, ke-

tiga visual novel tersebut berhasil menghadirkan pengalaman bermain yang sangat positif, oleh karena itu penelitian mengenai imersi secara naratif atau narrative immersion terhadap ketiganya untuk mengetahui visual novel mana yang memiliki tingkat imersi yang lebih tinggi, mempertimbangkan tiga faktor yaitu keberhasilan dalam menciptakan keingintahuan, pemahaman, dan empati dalam diri pemain terhadap narasi yang dihadirkan dalam masing-masing visual novel. Menggunakan instrumen kuisisioner Player Immersion in Computer Game Narrative (PICGN) yang dikembangkan untuk mengukur narrative immersion secara spesifik terhadap game, penelitian mengenai aspek tersebut menggunakan kuisisioner PICGN terhadap visual novel belum pernah dilakukan, dan oleh karena itu penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya terkait dengan narrative immersion dalam subgenre tersebut (Qin, dkk., 2009).



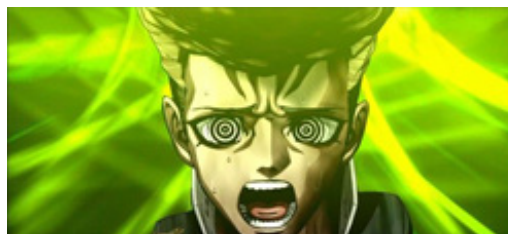
Gambar 1. Tampilan awal atau home screen dalam permainan visual novel STEINS;GATE



Gambar 2. Tampilan awal atau home screen dalam permainan visual novel Danganronpa: Trigger Happy Havoc



Gambar 3. Tampilan awal atau home screen dalam permainan visual novel Phoenix Wright: Ace Attorney



Gambar 4. Dihadirkannya tema survival dalam permainan visual novel Danganronpa: Trigger Happy Havoc



Gambar 5. Dihadirkannya tema fiksi ilmiah dalam permainan visual novel STEINS;GATE



Gambar 6. Dihadirkannya tema detektif dalam permainan visual novel Phoenix Wright: Ace Attorney

## Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, diterapkan metode kuantitatif dengan instrumen yang digunakan untuk mengukur narrative immersion dalam visual novel *STEINS;GATE*, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, dan *Phoenix Wright: Ace Attorney* ialah kuisioner PICGN (*Player Immersion in Computer Game Narrative*). Disusun atas kolaborasi oleh Qin, Rau, dan Salvendy dari Tsinghua University yang berlokasi di Beijing, Tiongkok serta Purdue University yang berlokasi di negara bagian Indiana, Amerika Serikat pada tahun 2009, kuisioner PICGN (*Player Immersion in Computer Game Narrative*) ditujukan untuk mengukur narrative immersion pada berbagai genre video games, salah satunya genre Adventure dan subgenre visual novel, untuk menjawab kebutuhan akan instrumen penelitian untuk mengukur *narrative immersion* secara spesifik dan valid, mempertimbangkan peranan penting immersion dalam pengalaman bermain dalam membentuk user enjoyment dalam diri pemain ketika memainkan game. Dengan mengidentifikasi tingkat *narrative immersion* pemain yang terdiri atas serangkaian faktor, kebutuhan akan instrumen untuk mengukur immersion dari segi narrative menjadi signifikan bagi dunia penelitian dan dipenuhi oleh peneliti. Adapun validitas dan reliabilitas kuisioner PICGN telah diuji menggunakan *Exploratory Factor Analysis* (EFA) dan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA), memperoleh hasil yang memuaskan (*satisfactory*) untuk dipergunakan sebagai instrumen pengukuran *narrative immersion*.

Adapun faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam pengukuran narrative immersion dalam visual novel games menggunakan kuisioner PICGN ialah faktor curiosity (CR), comprehension (CP), dan empathy (EP). Masing-masing fak-

tor tersebut terdiri atas enam hingga tujuh unit pertanyaan, menggunakan skala Likert untuk mengetahui seberapa dalam tingkat imersi yang dirasakan oleh penguji yang menjadi sampel terhadap masing-masing visual novel games yang diujikan. Skala penilaian terdiri atas sangat tidak setuju (*strongly disagree*, bernilai 0 poin), tidak setuju (*disagree*, bernilai 1 poin), netral (*neutral*, bernilai 2 poin), setuju (*agree*, bernilai 3 poin), hingga sangat setuju (*strongly agree*, bernilai 4 poin). Visual novel dengan skor rata-rata tertinggi di ketiga faktor tersebut kemudian dipilih menjadi obyek penelitian dalam penelitian lanjutan secara kualitatif, untuk dipertakan *visual cues* yang menyusunnya.

Menerapkan teknik *sampling* berupa *purposive sampling*, jumlah sampel yang diambil melibatkan 30 partisipan yang merupakan penggemar *visual novel games* (*visual novel enthusiasts*) atau setidaknya pernah memainkan visual novel sebelumnya. Tiap partisipan melakukan pengujian terhadap visual novel *STEINS;GATE*, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, dan *Phoenix Wright: Ace Attorney* sebelum mengisi kuisioner *Player Immersion in Computer Game Narrative* (PICGN). Pengumpulan hasil kuisioner PICGN dilakukan secara online dan data yang diperoleh diolah dengan piranti lunak IBM SPSS 25.0, divisualisasikan dengan piranti lunak Microsoft Excel, serta dianalisis dalam format statistik deskriptif (*Descriptive Statistics*).

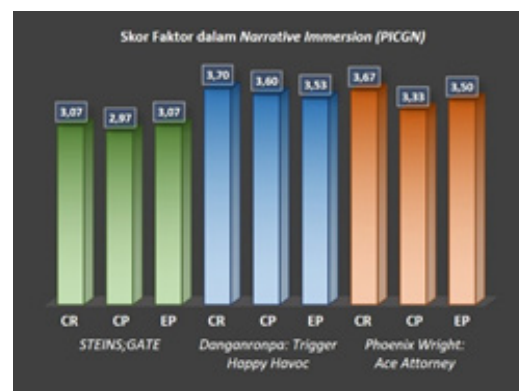
## Hasil dan Pembahasan

Dari pengujian yang dilakukan terhadap 30 sampel menggunakan kuisioner PICGN, diperoleh skor rata-rata serta skor untuk masing-masing faktor yaitu *curiosity* (CR), *comprehension* (CP), dan *empathy* (EP) oleh visual novel *STEINS;GATE*,

*Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, dan *Phoenix Wright: Ace Attorney*. Merujuk pada gambar 8, dapat diamati bahwa visual novel *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* memperoleh skor rata-rata tertinggi dengan perolehan 3,61 poin, diikuti oleh visual novel *Phoenix Wright: Ace Attorney* dengan 3,50 poin, dan visual novel *STEINS;GATE* berada di posisi ketiga dengan 3,03 poin. Perbedaan yang signifikan tampak pada perolehan skor untuk tiap-tiap faktor, dimana visual novel *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* memperoleh skor tertinggi untuk faktor *curiosity*, *comprehension*, dan *empathy*. Visual novel *Phoenix Wright: Ace Attorney* menduduki posisi kedua dan visual novel *STEINS;GATE* mendapat skor terendah untuk ketiga faktor yang dilibatkan dalam penilaian.

Dari hasil pengujian menggunakan kuisioner PICGN ini, dapat diamati pada gambar 8, 9, dan 10 bahwasanya di antara ketiga visual novel yang diujikan, visual novel *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* merupakan visual novel yang paling berhasil dalam menciptakan pengalaman bermain yang memicu rasa penasaran dalam diri pemain tatkala menyelami narasi yang dihadirkan di sepanjang permainan, menciptakan komprehensi atas plot yang disajikan, sekaligus membentuk empati terhadap karakter utama yang berada dibawah kendalanya serta karakter-karakter lain dalam permainan yang berinteraksi dengannya. Terdapat selisih skor rata-rata sebesar 0,11 dengan visual novel *Phoenix Wright: Ace Attorney*, mengindikasikan bahwa visual novel tersebut menyajikan pengalaman yang hampir serupa, namun dirasakan tidak sekuat visual novel yang menduduki posisi pertama. Perbedaan penciptaan *narrative immersion* diantara keduanya tampak pada penciptaan komprehensi terhadap plot permainan, dimana visual novel *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* dipersepsi pemain lebih berhasil dalam menciptakan pemahaman

lebih mengenai peran pemain sebagai karakter utama dalam permainan, interaksi yang dilakukan dan relasi yang dibangunnya dengan karakter-karakter lain, dan penciptaan dunia permainan atau world-building yang membantu pemain untuk menginklusi obyek-obyek yang melingkupi dirinya sebagai elemen yang menyusun bingkai narasi secara lebih komprehensif. Seluk beluk pengalaman naratif tersebut kurang dirasakan dalam visual novel *STEINS;GATE* yang memiliki selisih perolehan skor rata-rata sebesar 0,48 dengan visual novel *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* dan selisih perolehan skor yang secara signifikan berbeda untuk ketiga faktor *narrative immersion*, mengindikasikan bahwa pengalaman bermain dalam visual novel tersebut dirasakan kurang imersif secara naratif oleh pemain. Dengan masing-masing selisih skor sebesar 0,53 untuk faktor *curiosity*, 0,63 untuk faktor *comprehension*, dan 0,46 untuk faktor *empathy*, rasa penasaran yang diinduksi oleh visual novel *STEINS;GATE*, penciptaan komprehensi atas plot yang dijalin dalam permainan, serta penciptaan rasa empati terhadap sang karakter utama, interaksi serta relasinya dengan karakter-karakter lain, serta peranannya dalam dunia permainan secara keseluruhan tidak dirasakan sekuat dalam visual novel *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*.



Gambar 7. Dihadirkannya tema detektif dalam permainan visual novel *Phoenix Wright: Ace Attorney*



Gambar 8. Grafik perolehan skor rata-rata ketiga visual novel



Gambar 9. Grafik perbandingan perolehan skor faktor-faktor *narrative immersion* ketiga visual novel yang diuji menggunakan kuisioner PICGN

## Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan terhadap visual novel STEINS;GATE, Danganronpa: Trigger Happy Havoc, dan Phoenix Wright: Ace Attorney, dapat diperoleh kesimpulan bahwa visual novel Danganronpa: Trigger Happy Havoc merupakan visual novel yang paling berhasil dalam memunculkan serta mempertahankan rasa keingintahuan, komprehensi atas narasi dalam permainan, serta empati dalam keterlibatannya dengan para karakter dan dunia permainan yang melingkupinya, sehingga *narrative immersion* yang diciptakan lebih kuat dirasakan pemain dibandingkan dengan visual novel Phoenix Wright: Ace Attorney dan STEINS;GATE. Walau begitu, perbedaan tingkat imersi secara naratif untuk ketiga faktor yang diujikan, yaitu faktor *curiosity*, *comprehension*, dan *empathy*, antara Danganronpa: Trigger Happy Havoc dengan Phoenix Wright: Ace Attorney lebih kecil dibandingkan dengan STEINS;GATE, sehingga diketahui bahwasanya Phoenix Wright: Ace Attorney secara keseluruhan juga memunculkan dan mempertahankan pengalaman hampir serupa dalam diri pemain di sepanjang permainan, sementara pemain lebih sulit untuk merasa ingin tahu, memahami, dan berempati dengan karakter-karakter yang dihadirkan dalam visual novel STEINS;GATE. Visual novel Danganronpa: Trigger Happy Havoc mampu mengutilisasi elemen audiovisual dan naratif secara maksimal untuk memberikan pengalaman bermain yang memuaskan dalam diri pemain, membuat mereka lupa dengan realitas sesungguhnya dan benar-benar terserap dalam dunia fiksi yang dihadirkan dalam permainan dengan mengemban peran sebagai siswa yang terperangkap dalam akademi bersama siswa-siswa lainnya dibawah bayang-bayang ancaman karakter antagonis dalam penceritaan yang mengangkat tema *survival* tersebut. Kendala dalam mengin-

tegrasikan elemen audiovisual dengan elemen naratif dalam membangun narasi yang membuat penasaran, mudah dipahami oleh pemain, serta menginklusi pemain dalam dunia fiksi ilmiah yang dihadirkan dalam STEINS;GATE dapat menjadi titik awal untuk memahami peranan faktor-faktor yang terlibat dalam pembentukan narrative immersion pada visual novel games secara spesifik melalui implementasi elemen-elemen audiovisual yang dimilikinya.

Dikarenakan penelitian ini berfokus pada pengujian menggunakan kuisioner Player Immersion in Computer Game Narrative (PICGN) terhadap visual novel games, maka terbuka peluang untuk mengimplementasikan penelitian dengan instrumen tersebut terhadap genre/subgenre lainnya, sehingga perbedaan tingkat imersi secara naratif dapat diidentifikasi dan ditelisik lebih mendalam menggunakan faktor-faktor lain dalam narrative immersion yang juga berperan dalam pembentukan pengalaman tersebut. Dikarenakan pandemi COVID-19 yang melanda seluruh belahan dunia termasuk di Indonesia, selama proses penelitian terdapat kendala untuk melakukan pengujian terhadap lebih banyak sampel terhadap ketiga visual novel yang diujikan. Oleh karena itu, hasil penelitian yang diperoleh terbuka untuk menerima masukan untuk per-baikkan kedepannya.

## Referensi

- Dangan-rompa Interview Discusses Character Design And Battle Royale. (2020, 7 Maret). Data diperoleh melalui situs: <https://www.siliconera.com/dangan-rompa-interview-discusses-character-design-and-battle-royale/>.
- Danganronpa: Trigger Happy Havoc. (2020, 27 Februari). Data diperoleh melalui situs: <https://steamspy.com/app/413410>.
- Danganronpa: Trigger Happy Havoc. (2020, 27 Februari). Data diperoleh melalui situs: [https://store.steam-powered.com/app/413410/Danganronpa\\_Trigger\\_Happy\\_Havoc/](https://store.steam-powered.com/app/413410/Danganronpa_Trigger_Happy_Havoc/).
- Elmezeny, A., Edenhofer, N., & Wimmer, J. (2008). Immersive Storytelling in 360-Degree Videos: An Analysis of Interplay between Narrative and Technical Immersion. *Journal For Virtual Worlds Research*, 11, 1-6.
- Insights into the Indonesian Games Market. (2020, 1 Maret.) Data di-peroleh melalui situs: <https://newzoo.com/insights/infographics/insights-into-the-indonesian-games-market/>.
- Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Elsevier Inc.
- Overview. (2020, 7 Maret). Data di-peroleh melalui situs: <http://www.ace-attorney.com/trilogy/uk/about/>.
- Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy. (2020, 27 Februari). Data diperoleh melalui situs: <https://steamspy.com/app/787480>.
- Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy. (2020, 27 Februari). Data diperoleh melalui situs: [https://store.steam-powered.com/app/787480/Phoenix\\_Wright\\_Ace\\_Attorney\\_Trilogy\\_\\_123/](https://store.steam-powered.com/app/787480/Phoenix_Wright_Ace_Attorney_Trilogy__123/).
- Qin, H., Rau, P.L.P., & Salvendy, G. (2009). Measuring Player Immersion in the Computer Game Narrative. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 25, 112-133.
- Rintaro Okabe. (2020, 7 Maret). Data diperoleh melalui situs: <http://steinsgate.tv/character/index.html>.

STEINS;GATE. (2020, 27 Februari).  
Data diperoleh melalui situs: [https://  
steampspy.com/app/412830](https://steampspy.com/app/412830).

STEINS;GATE. (2020, 27 Februari). Data  
diperoleh melalui situs: [https://store.  
steampowered.com/app/412830/  
STEINSGATE/](https://store.steampowered.com/app/412830/STEINSGATE/).