

# Cisini Stories: Eksplorasi Narasi Interaktif dalam Sastra Ergodik

Maharanny Setiawan Poetri<sup>1\*</sup>

Endang Subekti<sup>2</sup>

Ramiati Raman<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Gadjah Mada, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

<sup>1</sup>maharannysetiawanpoetri@mail.ugm.ac.id\*

<sup>2</sup>endangsubekti@mail.ugm.ac.id

<sup>3</sup>ramiati\_raman1997@mail.ugm.ac.id

## Abstrak

Cisini Stories adalah sebuah gim yang dikembangkan oleh Ikan Asin Production dari Indonesia yang bertema tentang simulasi kehidupan perempuan. Cisini Stories termasuk ke dalam kategori role playing game di mana pemain bisa menjadi karakter fiksi perempuan di dalam gim sesuai keinginan. Simulasi kehidupan perempuan yang ditampilkan dalam gim ini sangat bergantung dengan berbagai informasi yang naratif selama gim berlangsung. Narasi interaktif menjadi kunci dalam gim ini, di mana pilihan dan tindakan pemain secara signifikan mempengaruhi alur cerita. Berdasarkan pola gim tersebut, penelitian ini berfokus pada bagaimana aspek narasi interaktif dibangun serta bagaimana interpretasi pemain terhadap Cisini Stories. Penelitian ini menggunakan pendekatan sastra ergodik dengan menggunakan teori naratif gim oleh Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mekanika permainan yang mendorong partisipasi aktif pemain merupakan faktor kunci dalam membangun narasi interaktif. Selain itu, elemen desain seperti dialog dan cutscene berpengaruh besar terhadap pemahaman pemain terhadap cerita yang disajikan.

**Kata Kunci:** *gim, sastra ergodik, Cisini Stories*

## Pendahuluan

Gim telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, baik sebagai hiburan, sarana edukasi, maupun alat untuk melatih keterampilan. Perkembangan teknologi yang pesat telah melahirkan berbagai jenis gim yang semakin canggih dan menarik, sehingga popularitas gim pun terus meningkat. Hal ini mendorong dilakukannya berbagai penelitian tentang gim, untuk memahami berbagai aspek dan dampaknya terhadap individu dan masyarakat. Penelitian tentang gim merupakan bidang yang multidisiplin, yang melibatkan berbagai bidang ilmu seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, ilmu komputer, dan desain. Dengan penelitian yang terus berkembang, gim dapat dimanfaatkan secara optimal untuk memberikan manfaat bagi individu dan masyarakat.

Penelitian tentang gim juga dilakukan dalam bidang sastra. Penelitian sastra yang mengkaji tentang gim disebut sebagai sastra ergodik. Sastra ergodik merupakan kategori sastra yang memerlukan interaksi antara pembaca dan teks. Teori ini dikemukakan oleh Espen J. Aarseth dalam karyanya yang berjudul *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature* pada tahun 1997. Menurut Aarseth, sastra ergodik menggabungkan tekstualitas dan rasa tak tentu sehingga pembaca harus berpartisipasi secara aktif dalam membentuk narasi. Berbeda dengan sastra konvensional yang menempatkan pembaca sebagai penerima pasif, sastra ergodik melibatkan pembaca untuk aktif dalam mengolah teks. Pembaca harus melakukan tindakan tertentu atau

membuat keputusan untuk memperoleh pengalaman bacaan yang lebih mendalam dan memecahkan teka-teki yang disajikan oleh teks.

Penelitian ini berfokus pada gim besutan Ikan Asin Production, developer gim Indonesia yang produktif di dunia permainan seluler dan industri kreatif digital. Didirikan pada tahun 2019 di Cimahi, Ikan Asin Production berkomitmen untuk menciptakan gim Indonesia, oleh developer Indonesia, untuk orang Indonesia. Nama "Ikan Asin" mencerminkan keyakinan mereka bahwa "*I can!*" atau "aku bisa!". Prestasi Ikan Asin Production juga patut diperhatikan, termasuk menjadi salah satu dari 9 Startup terpilih dari lebih 260 startup di seluruh Indonesia yang lolos ke Next Dev Academy batch ke-9 binaan Telkomsel pada Januari 2024. Ikan Asin Production telah merilis dua gim simulasi naratif yang sukses, yaitu *Citampi Stories: Cinta & Hidup* dan *Cisini Stories: RPG Hidup Cewe*. Gim-gim ini menawarkan simulasi kehidupan dengan visual *pixel art* dan anime yang menarik, serta beragam aspek yang dapat dieksplorasi pemain. Lebih dari sekadar hiburan, gim-gim ini juga relevan dengan kehidupan sosial masyarakat Indonesia.

Objek kajian yang dipilih untuk penelitian ini dari kedua gim besutan Ikan Asin Production adalah *Cisini Stories*. Berbeda dari gim Ikan Asin sebelumnya, *Cisini Stories: RPG Hidup Cewe* yang rilis pada 17 Juni 2024 lebih menggambarkan kisah hidup karakter perempuan yang penuh dengan lika-liku kehidupan asmara, sosial dan keluarga. Alasan pemilihan *Cisini Stories* sebagai objek kajian penelitian karena menawarkan potensi yang kaya untuk analisis menggunakan kajian sastra ergodik, karena gim ini memungkinkan pemain untuk menjelajahi dan berinteraksi dengan cerita dan dunianya dengan cara yang unik. Analisis sastra ergodik dapat membantu memahami bagaimana gim ini membangun makna melalui interaksi pemain, dan bagaimana pemain dapat berpartisipasi dalam penciptaan makna tersebut.

Fokus kajian penelitian ini adalah pada aspek naratif gim. Relevansi kajian naratif pada gim mengacu pada *cybertext*. Aarseth (1997) mendefinisikan *cybertext* sebagai jenis sastra ergodik di mana pengguna menjelajahi teks dengan melakukan pekerjaan non-trivial, di mana pembaca harus melakukan tindakan tertentu untuk menghasilkan urutan sastra. Lebih sederhananya, *cybertext* adalah teks yang tidak statis atau linear, melainkan teks yang berubah dan beradaptasi berdasarkan input dan tindakan pembaca. Ini berarti bahwa pembaca bukan hanya konsumen pasif dari teks, tetapi lebih dari itu, mereka adalah peserta aktif dalam pembuatannya. Dengan demikian, *Cisini Stories* sebagai sastra ergodik, diperlukan upaya non-trivial dari seorang pemain untuk memungkinkannya melintasi teks yang disajikan permainan tersebut dan dapat memahaminya secara utuh. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini akan mengeksplorasi aspek naratif gim yang dicitrakan melalui visualisasi permainan dan rangkaian ceritanya.

## Metode

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Studi kasus ini akan berfokus pada analisis mendalam terhadap beberapa karya sastra ergodik yang menggunakan platform *Cisini Stories*. Menurut Moleong (2012:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Metode ini dimulai dari pemilihan objek material, pengumpulan data, klasifikasi data, sampai pada pembuatan laporan.

### 1. Pemilihan objek material

- a) Pemilihan objek material akan dilakukan dengan mempertimbangkan keragaman bentuk narasi interaktif yang ada dalam gim *Cisini Stories*.
- b) Kriteria pemilihan objek material meliputi: penggunaan elemen interaktif yang inovatif, kompleksitas narasi, serta popularitas dan dampak karya tersebut di kalangan pemain gim *Cisini Stories*.

### 2. Pengumpulan Data

- a) Data primer akan dikumpulkan melalui:  
Partisipasi aktif peneliti dalam eksplorasi gim *Cisini Stories*, yang melibatkan pencatatan pengalaman interaksi serta merekam tanggapan dan interpretasi terhadap elemen naratif dan interaktif yang ditemui dalam gim.
- b) Data sekunder yang relevan dengan eksplorasi narasi interaktif dalam sastra ergodik pada game *Cisini Stories* akan dikumpulkan melalui:
  - 1) **Tinjauan literatur:** Meliputi kajian mendalam terhadap sastra ergodik, narasi interaktif, serta teori dan konsep yang relevan untuk membangun landasan teoretis penelitian.
  - 2) **Analisis teks dan elemen visual:** Analisis mendalam terhadap teks naratif, pilihan interaktif, dan elemen visual dalam game *Cisini Stories* untuk mengidentifikasi karakteristik sastra ergodik.
  - 3) **Pengumpulan data pengguna:** Meliputi ulasan, komentar, dan diskusi pengguna terkait pengalaman bermain *Cisini Stories* dari berbagai platform (forum, media sosial, dll.) untuk memahami bagaimana pemain berinteraksi dan menginterpretasi narasi interaktif dalam game.

### 3. Analisis Data

- a) **Analisis Tematik:** Mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari data permainan *Cisini Stories*, seperti pengalaman pemain dalam mengungkap narasi yang terdapat pada setiap *cutscene* (adegan sisipan) dan interpretasi beragam terhadap narasi yang terfragmentasi.
- b) **Analisis Naratif:** Menganalisis bagaimana narasi dalam *Cisini Stories* dibangun secara terfragmentasi, serta bagaimana pemain secara aktif terlibat dalam merekonstruksi dan menginterpretasikan narasi tersebut melalui eksplorasi dan interaksi.

### 4. Hasil Penelitian

- a) Hasil penelitian diharapkan dapat menunjukkan bahwa narasi dalam gim *Cisini Stories* tidak disajikan secara linear, melainkan terfragmentasi dan tersebar di berbagai elemen permainan. Pemain harus aktif menjelajahi lingkungan gim, berinteraksi dengan objek dan karakter, serta membuat pilihan-pilihan yang memengaruhi alur cerita.
- b) Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan interpretasi dan pemahaman pemain terhadap cerita gim, baik secara naratif maupun interaktif.

Serta penelitian ini juga akan mengidentifikasi bagaimana elemen desain gim *Cisini Stories* memengaruhi interpretasi dan pemahaman pemain terhadap cerita alur permainan dari gim.

## Hasil

### Narasi dan Karakter: Inti Daya Tarik *Cisini Stories*

Konsep cerita dan karakter pada gim serupa dengan entitas event dan existent dalam gagasan Chatman (1978) yang ditulis di bukunya, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Dunia fiksi pada gim mengenalkan pembaca (pemain gim)

pada narasi utama yang menentukan arah gim. Dunia fiksi tersebut sekaligus menjadi kompensasi narasi gim yang hilang, mengasosiasikan gim dengan aspek estetika film, dan memberikan pemain informasi mengenai alur gim. Lebih jauh lagi, dunia fiksi yang dibangun dalam *Cisini Stories* memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan narasi utama game ini kepada pemain. Dunia fiksi ini tidak hanya berfungsi sebagai latar tempat terjadinya peristiwa-peristiwa dalam game, tetapi juga sebagai medium untuk memperkenalkan pemain pada narasi utama, konflik, dan tujuan yang harus dicapai dalam permainan.

Selain itu, *Cisini Stories* menawarkan pengalaman bermain yang imersif dengan alur cerita yang dibangun melalui narasi interaktif, pilihan pemain yang berpengaruh, dan rangkaian *cutscenes* (adegan sisipan) dengan *voice over* yang memukau. Pemain akan terikat secara emosional dengan karakter utama (*main character*) dan memiliki kebebasan untuk menentukan arah cerita melalui pilihan-pilihan penting. Salah satu aspek menarik dari *Cisini Stories* adalah fleksibilitas dalam memilih pasangan. Setiap bachelor (karakter laki-laki) memiliki kepribadian, latar belakang, dan konflik pribadi yang unik. Pilihan pemain akan membuka jalan cerita yang berbeda-beda, menghadirkan pengalaman bermain yang bervariasi dan penuh kejutan. Dengan kombinasi narasi yang interaktif, pilihan pemain yang menentukan, dan beragam adegan menarik, *Cisini Stories* menjanjikan pengalaman bermain yang tak terlupakan bagi para penggemar genre simulasi kencan.

Narasi adalah jalan cerita yang dibangun dalam gim. Narasi juga dapat memberikan kerangka mekanisme *gameplay*, sehingga menciptakan pengalaman yang bermakna bagi pemain. Dalam *Cisini Stories*, narasi dibangun sebagai jalan cerita sekaligus daya tarik gim yang akan dijalankan oleh player sebagai mc. Narasi keseluruhan berupa pengalaman mc sebagai protagonis, di sisi lain, narasi bagian tercipta di setiap hubungan dengan bachelor yang dipilih mc.

Pilihan pemain merupakan adegan penting yang menjadikan pemain sebagai narator bayangan karena memiliki kemampuan mengendalikan narasi sesuai dengan pilihan yang disediakan dalam gim. Pilihan tersebut berupa respon terhadap narasi sebelumnya dan juga sebagai tindakan terhadap perkembangan narasi selanjutnya —hal ini dijelaskan sebagai tindakan naratif.

Rangkaian adegan sisipan (*cutscenes*) yang terstruktur dan menentukan jalannya narasi dapat dijelaskan melalui dua cara: pertama, pemain dapat meningkatkan status mc dan kedua pemain berupaya mengisi level hati dari bachelor pilihan. Peningkatan status mc ditingkatkan melalui eksplorasi pemain, sedangkan pengisian level hati dapat diwujudkan melalui *quest* dan interaksi yang berkaitan dengan bachelor pilihan.

### **Pengenalan Bachelor**

Dalam gim *Cisini Stories* terdapat empat bachelor yang bisa didekati oleh pemain sebagai *main character*, yaitu Azril, Angga, Indra, dan Reza. Berikut merupakan biodata singkat dari setiap bachelor.

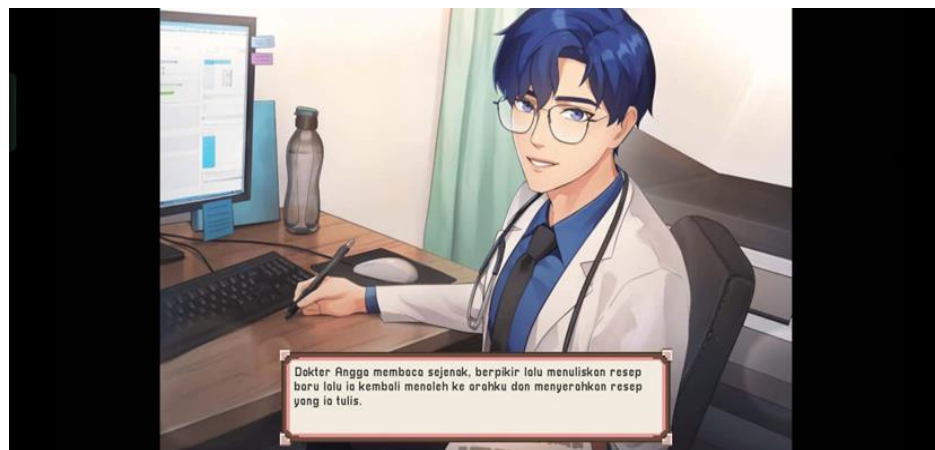
## Azril



**Gambar 1. Bachelor Azril**

Azril Firhan Ananda atau biasa disapa Azril, berprofesi sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS). Ia merupakan bachelor pertama yang diperkenalkan dalam gim *Cisini Stories*. Azril memiliki hobi bermain dan mendengarkan musik. Dalam lingkungan sosialnya, Azril merupakan karakter yang mudah akrab, ceria dan menyenangkan, dia juga supel dan bisa mencairkan suasana.

## Angga



**Gambar 2. Bachelor Angga**

Angga Pamungkas, atau biasa disapa Angga. Dia berprofesi sebagai dokter di sebuah klinik. Angga memiliki hobi memasak makanan sehat dan membaca buku. Angga merupakan seorang pecinta hewan sekaligus *cat lovers*. Dalam lingkungan sosial, Angga merupakan karakter yang pendiam dan terlihat serius. Walaupun ia pendiam, Angga memiliki hati yang lembut dan peka terhadap orang yang dicintainya.

## Indra



**Gambar 3. Bachelor Indra**

Indra Rafiansyah atau sering disapa Indra. Ia berprofesi sebagai *manager* bank. Indra memiliki hobi jalan-jalan, suka kemewahan dan mengoleksi barang bermerk. Indra berpenampilan bersih, wangi dan rapi. Dalam lingkungan sosialnya, Indra dikenal sebagai sebagai karakter yang ramah dan romantis, tetapi kalau sudah mencintai ia akan menjadi posesif dan cemburuan.

## Reza



**Gambar 4. Bachelor Reza**

Reza Ksatria, biasa disapa Reza. Ia berprofesi sebagai polisi dengan Ipda. Reza memiliki hobi membaca buku, mendaki gunung dan seorang pecinta alam. Reza dikenal sebagai orang yang kaku dan misterius. Selain itu dia juga merupakan orang yang pendiam, serius, teliti dan detail, namun jika Reza telah mencintai seseorang maka dia akan menjadi sosok yang protektif dan siap melindungi.

## Mekanika Naratif Permainan Level Hati

Dalam gim *Cisini Stories*, peningkatan hati bachelor (karakter pria yang bisa dijadikan pasangan) memiliki beberapa fungsi penting. Yang pertama adalah membuka konten romantis, semakin tinggi hati seorang bachelor maka semakin banyak konten romantis yang akan terbuka. Ini termasuk adegan khusus, dialog yang lebih intim, dan bahkan akhir cerita yang berbeda. Level hati bachelor juga turut mempengaruhi jalan cerita, peningkatan hati bachelor dapat memengaruhi alur cerita secara keseluruhan. Pilihan dan tindakan pemain dalam berinteraksi dengan bachelor akan memiliki konsekuensi yang berbeda tergantung pada seberapa dekat hubungan pemain. Selain itu

juga, dengan meningkatkan hati bachelor maka pemain akan mendapatkan hadiah berupa item khusus, pakaian, atau aksesoris yang bisa digunakan karaktermu.

Dengan meningkatnya hati bachelor maka pemain bisa membuka *event* atau *cutscene* spesial yang hanya terjadi jika berada pada tingkat hati tertentu dan memiliki hubungan yang cukup dekat dengan bachelor tersebut. Terakhir adalah mencapai *happy ending*. Untuk mencapai akhir cerita yang bahagia (*happy ending*) dengan bachelor pilihan, biasanya pemain perlu mencapai tingkat hati maksimum dengannya.

Berikut adalah tabel yang merinci struktur narasi dan level hati bachelor beserta dengan *cutscene* yang akan pemain dapatkan pada setiap level hati tertentu dalam gim *Cisini Stories*.

Berikut adalah tabel yang merinci struktur narasi, level hati bachelor, serta *cutscene* eksklusif yang akan pemain dapatkan pada setiap level hati tertentu dalam gim *Cisini Stories*.

**Tabel 1. Rincian Struktur Narasi, Level Hati Bachelor, Serta *Cutscene* Pada Gim *Cisini Stories***

| Simbol | Level Hati | <i>Cutscene</i>                                      | Tindakan Naratif                                                                                                               |
|--------|------------|------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | Hati 0     | Perkenalan                                           | Player sebagai mc ( <i>main character</i> ) dalam game berkenalan dengan bachelor (karakter pria yang bisa dijadikan pasangan) |
| ♡      | Hati 1     | Event hati (pendekatan karakter)                     | Secara naratif, mc dan bachelor mengalami pertemuan yang tidak disengaja dan mulai memiliki rasa ketertarikan                  |
|        |            | Konflik                                              | Bachelor memberikan argumen yang menyinggung perasaan mc                                                                       |
| ♡♡     | Hati 2     | Event hati (penyelesaian konflik sekaligus kencan 1) | Bachelor bertemu dengan mc untuk meminta maaf                                                                                  |
|        |            | Kencan 2                                             | Bachelor dan mc mempererat hubungan mereka                                                                                     |
|        |            | Perselingkuhan 1                                     | Adanya bachelor lain yang muncul, sehingga mc dianggap berselingkuh oleh bachelor yang didekati                                |
| ♡♡♡    | Hati 3     | Menjalin hubungan pacaran                            | Mc dan bachelor memutuskan berpacaran                                                                                          |
|        |            | Kencan 3                                             | Mc dan bachelor kencan untuk pertama kali setelah berpacaran                                                                   |
|        |            | Perselingkuhan 2                                     | Datangnya orang ketiga diantara hubungan Mc dengan bachelor                                                                    |
| ♡♡♡♡   | Hati 4     | Lamaran                                              | Bachelor melamar mc                                                                                                            |
|        |            | Perselingkuhan 3                                     | Orang ketiga datang sebagai penghambat pernikahan                                                                              |
|        |            | Pernikahan                                           | Mc menikah dengan bachelor                                                                                                     |

### Status Mc

Status mc menunjukkan kualitas dan kemampuan mc dalam berbagai bidang. Simbol lipstik melambangkan *skill* kecantikan, balon dialog mewakili *skill* komunikasi, kail menandakan *skill* memancing, spatula menggambarkan *skill* memasak, barbel menyimbolkan *skill* kebugaran, buku menunjukkan *skill* kecerdasan, tunas mewakili *skill*

berkebun, sedangkan benang mengartikan *skill* kerajinan. Kedelapan *skill* ini berperan penting dalam membantu MC meningkatkan level hati para bachelor.



Gambar 5. Status dan *Skill* Mc

Seperti adegan sisipan di bawah ini bahwasanya mc harus mempunyai skill-skill tertentu untuk memilih pilihan lain sebagai tindakan naratif. Jika mc mempunyai skill tertentu, tindakan naratif dalam gim akan mempengaruhi narasi selanjutnya.



Gambar 6. Tindakan Naratif

### Pilihan Naratif

Tindakan yang memungkinkan pemain untuk memilih opsi antara menerima atau menolak maupun opsi lainnya sesuai dengan teks naratif atau cerita dalam gim *Cisini Stories* ini disebut pilihan naratif atau pilihan dialog. Pilihan-pilihan seperti ini merupakan salahsatu fitur penting dalam gim *Cisini Stories*, karena memungkinkan pemain untuk mengarahkan jalannya cerita sesuai dengan preferensi mereka.



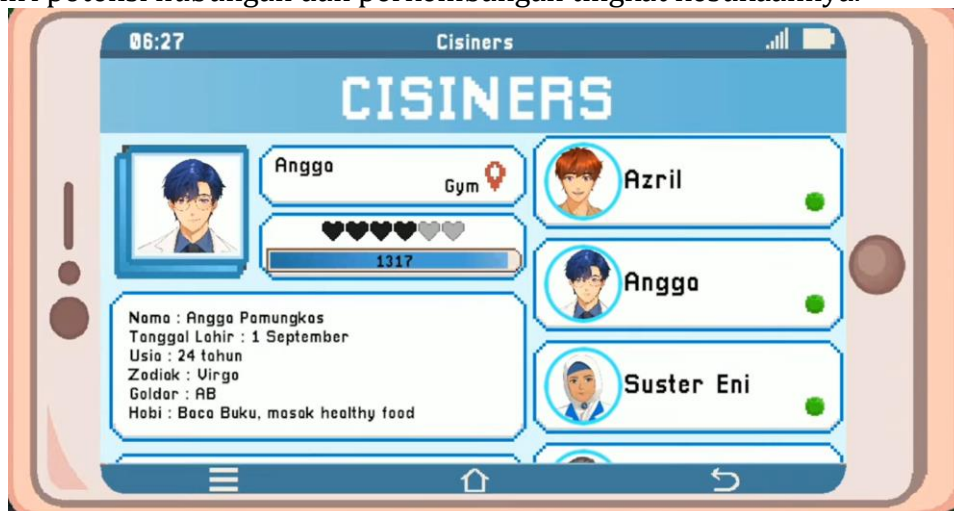
Gambar 7. Pilihan Naratif Pada *Cutscene Event* Hati 3

Dalam konteks gambar di atas, pilihan naratif signifikan karena akan menentukan arah hubungan antara mc dengan bachelor. Memilih “Terima” (bisa disebut dengan pilihan positif) akan memulai jalur romantis dengan bachelor, membuka serangkaian adegan dan dialog baru yang berfokus pada perkembangan hubungan mereka. Di sisi lain, memilih “Tolak” (bisa disebut dengan pilihan negatif) akan membuat tingkat kesukaan bachelor kepada mc berkurang.



**Gambar 8. Pilihan Naratif Pada *Cutscene Event* Hati 4**

Setiap pilihan naratif dalam *event* hati tertentu akan membawa perkembangan cerita yang berbeda, termasuk pilihan pada gambar di atas yang memiliki jalur dan konsekuensinya sendiri. Jika memilih “Terima”, pemain akan menjalin hubungan eksklusif dengan bachelor tersebut, menutup peluang hubungan percintaan dengan bachelor lain. Namun, jika memilih “Tolak”, hati bachelor tersebut akan menghitam, mengakhiri potensi hubungan dan perkembangan tingkat kesukaannya.



**Gambar 9. Hati Bachelor Yang Ditolak Menjadi Hitam**

Maka dapat disimpulkan bahwa gim *Cisini Stories* memberikan fitur untuk pemain dalam menentukan pilihan naratif. Pemain diberi kendali yang signifikan atas perkembangan hubungan antara karakter utama (mc) dan karakter bachelor. Respon mc terhadap bachelor, yang dikategorikan sebagai positif atau negatif, memengaruhi narasi dan dialog yang ditampilkan dalam *cutscenes*. Secara khusus, respon negatif

umumnya tidak berdampak negatif pada akumulasi level hati, kecuali dalam kasus penolakan lamaran yang mengakibatkan penghentian perkembangan hubungan."

### **Quest (tugas atau misi)**

*Cisini Stories* menawarkan dua jenis *Quest*: tugas utama yang penting untuk melanjutkan cerita utama, dan tugas sampingan yang memperkaya pengalaman bermain. *Quest* dapat diakses melalui menu khusus dan berisi permintaan dari warga *Cisini*. Dengan memenuhi permintaan tersebut, pemain tidak hanya mendapatkan hadiah, tetapi juga meningkatkan "hati" atau tingkat kasih sayang warga terhadap mereka. *Quest* sering kali melibatkan pencarian atau pengumpulan barang-barang spesifik yang dibutuhkan warga. Selain itu, *Quest* juga menjadi sarana utama untuk berinteraksi dengan para bachelor. Melalui *Quest* yang berkaitan dengan bachelor pilihan, pemain dapat memperdalam hubungan, membuka event spesial, dan bahkan menjalin kisah romantis yang lebih mendalam di *Cisini Stories*.

### **1. Resepsi pemain terhadap *Cisini Stories***

Ikan Asin Production memproduksi gim *Cisini Stories* bergenre *slice of life*, menawarkan simulasi kehidupan yang populer di Indonesia ---meninjau kesuksesan gim *Citampi Stories* yang telah laris karena relevan dengan masyarakat terhadap kehidupan virtual. *Cisini Stories* secara khusus menargetkan pemain perempuan dengan menghadirkan karakter dan cerita yang relevan dengan kehidupan mereka. Ini merupakan langkah strategis untuk menarik audiens yang mungkin kurang terwakili dalam gim simulasi kehidupan sebelumnya, terutama pada *Citampi Stories*. Karakter-karakter yang familiar dan profesi umum yang dipresentasikan dalam gim membuat kehidupan virtual ini terkesan nyata sehingga pemain merasakan sensasi yang ditawarkan oleh developer. *Cisini Stories* menawarkan berbagai fitur unik seperti sistem hubungan yang kompleks, pilihan pakaian yang beragam, serta kemampuan untuk mengembangkan keterampilan khusus. Fitur-fitur ini memberikan variasi dan kedalaman pada *gameplay*, sehingga pemain dapat terus terlibat dalam jangka panjang.

Resepsi pemain terhadap *Cisini Stories* dengan model gim RPG Hidup Cewe mendapat respon yang positif dan cukup antusias dari kalangan perempuan. Banyak perempuan yang tertarik dengan gim ini karena memungkinkan pemain untuk simulasi menjalani kehidupan sebagai seorang perempuan. Pilihan karir, hubungan cinta, dan aktivitas yang beragam dalam gim memberikan pemain banyak hal untuk dilakukan dan dijelajahi dalam gim. Gim ini menghadirkan karakter perempuan yang kuat serta mengangkat permasalahan sosial yang relevan dengan kehidupan perempuan di Indonesia.

Narasi yang dikonstruksikan dalam gim *Cisini Stories* mengundang ketertarikan pemain sehingga meresepsikan gim sebagai kehidupan keduanya. Jika pemain memiliki ikatan emosional dengan karakter utama, mereka akan lebih terlibat dalam cerita, mempertimbangkan pilihan mereka dengan cermat, dan merasakan dampak emosional yang lebih besar dari adegan tambahan. Ketika pemain merasa pilihan mereka memiliki dampak nyata pada cerita, mereka akan lebih terlibat dalam membuat keputusan dan menjelajahi berbagai jalan cerita. Adegan sisipan yang menunjukkan dampak langsung dari pilihan pemain dapat meningkatkan rasa agensi dan kepuasan pemain terhadap cerita. Namun, jika pilihan pemain terasa terbatas atau konsekuensinya tidak signifikan, pemain mungkin merasa kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam narasi interaktif. Penggunaan musik yang tepat, akting suara yang meyakinkan, dan visual yang

menarik dapat meningkatkan efek emosional dari adegan sisipan dan meningkatkan keterlibatan pemain.

*Cisini Stories* selain menawarkan narasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari di Indonesia, gim ini juga menyajikan mekanisme permainan yang sudah akrab di tangan pecinta game RPG. Walaupun kombinasi elemen RPG dan simulasi kehidupan dapat membuat gameplay menjadi kompleks dan membutuhkan waktu untuk dikuasai, gim ini adalah hasil permintaan pemain yang sudah menikmati gim *Citampi Stories*, yang mana telah mengetahui aktivitas dalam gim secara garis besarnya. *Cisini Stories* dengan tampilannya yang khas dan berwarna-warni. Banyak orang mengatakan bahwa gaya seni ini mengingatkan mereka pada video game klasik Indonesia. Palet warna yang digunakan dalam game ini dianggap serasi dan menarik. Penggunaan warna cerah dan kontras yang tepat menciptakan suasana yang ceria dan menyenangkan. Salah satu daya tarik utama game ini adalah desain karakter Indonesia yang unik. Setiap karakter memiliki kepribadian dan penampilan unik, yang membuatnya mudah diingat dan disukai oleh pemain. Interaksi antar karakter yang lucu dan menghibur juga menjadi bonus, karena menambah kedalaman cerita dan membuat pemain semakin terikat dengan karakter-karakter tersebut. Kehadiran *voice over* dalam bahasa Indonesia dianggap sebagai manfaat besar. Kehadiran *voice over* dalam bahasa Indonesia dianggap sebagai nilai tambah yang signifikan. Pemain merasa lebih terhubung dengan cerita dan karakter karena dialog yang disampaikan terasa lebih natural dan ekspresif.

## Simpulan

Menurut Frasca, representasi naratif menghasilkan “deskripsi” ciri-ciri dan rangkaian peristiwa, sedangkan simulasi “tidak hanya mempertahankan karakteristik objek – umumnya audiovisual – tetapi juga mencakup model perilakunya” yang “bereaksi terhadap rangsangan tertentu (memasukkan data, menekan tombol, gerakan joystick), sesuai dengan serangkaian kondisi” (Frasca, 2003). Berbeda dengan karya sastra tradisional yang hanya menyajikan representasi naratif, *Cisini Stories* melampaui batasan tersebut dengan menggabungkan elemen simulasi. Karya ini tidak hanya menceritakan sebuah cerita, tetapi juga memberikan pembaca kesempatan untuk “bermain” dengan cerita tersebut, menjelajahi berbagai kemungkinan, dan menemukan makna yang berbeda-beda melalui interaksi mereka. Dengan menggunakan teori naratif gim (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2020) yang berfokus pada dunia fiksi, mekanika naratif, dan resepsi pemain, penelitian ini mengkaji narasi interaktif dalam gim *Cisini Stories* buatan Ikan Asin Production serta resepsi pemainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa narasi interaktif dalam gim ini dibangun melalui mekanika permainan yang mendorong partisipasi aktif pemain dalam membentuk alur cerita melalui pilihan dan tindakan mereka. Narasi dalam gim *Cisini Stories* tidak disajikan secara linear, melainkan terfragmentasi dan tersebar di berbagai elemen permainan, sehingga pemain harus aktif menjelajahi lingkungan gim, berinteraksi dengan objek dan karakter, serta membuat pilihan-pilihan krusial yang mempengaruhi perkembangan cerita. Aspek resepsi pemain terhadap elemen desain *Cisini Stories* (narasi, mekanika, estetika) menunjukkan bahwa penyampaian cerita melalui dialog dan *cutscene* berpengaruh terhadap pemahaman pemain. Teknik bercerita yang inovatif, mekanika *gameplay* yang selaras, serta pilihan dialog yang interaktif akan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pemain terhadap narasi. Tampilan visual yang menarik, tema yang sesuai, dan *voice over* yang mendukung akan memperkuat pengalaman bermain dan membantu pemain memahami suasana cerita.

## Daftar Pustaka

- Aarseth, Espen J. (1997). *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen. (2012). *A narrative theory of games*. Center for Computer Games Research, IT University of Copenhagen, 2300 Copenhagen, Denmark.
- Bram, Uri. (2023). *The Best Ergodic Fiction recommended by Arianna Reiche*. Diakses melalui <https://fivebooks.com/best-books/best-ergodic-fiction-arianna-reiche/>
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press. <https://doi.org/10.1075/is.8.2.02>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J.H., & Tosca, S. P. (2020). *Understanding video games: the essential introduction (4th edition)*. Routledge.
- Frasca, Gonzalo. (1997). *El videojuego como medio para una ficción interactiva: notas para una poética del joystick*. Montevideo: Universidad Catolica del Uruguay, <http://www.orbicom.uqam.ca/english/abstracts/corpus/frasca.html>
- Frasca, Gonzalo. (1999). *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Parnasso. Diakses melalui <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>
- Frasca, Gonzalo (2003b). 'Simulation versus narrative.' *The video game theory reader*. Ed. Mark Wolf & Bernard Perron. New York and London: Routledge.
- Novri, N., Rahmansyah, A., & Iskandar, M. (2015). *Analisis Narasi Interaktif Pada Game Farm Ville2*. eProceedings of Art & Design, 2(1).
- Setiawan, F. N. (2024). *Unsur Naratif Pada Permainan Seluler "Selera Nusantara-Episode: Nasi Goreng"*. Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 8(1), 121-132.
- Umam, K. (2023). *Sastra Ergodik Dalam Gim Zepeto: Kajian Ludologi*. In Seminar Nasional Literasi Prodi PBSI FPBS UPGRIS (pp. 231-235).
- Walter, Damien. (2014). *I tell you, ergodic is the future of fiction*. Diakses melalui <https://damiengwalter.com/2014/07/25/i-tell-you-ergodic-is-the-future-of-fiction/>.