Jurnal Impresi Indonesia (JII)
p-ISSN: 2828-1284 e-ISSN: 2810-062x
Vol. 5. No. 8. Agustus 2026

Hubungan Desain Game dalam Pemahaman Pemain atas Alur Cerita

Hasna Kamilatus Sa'idah*, Aditya Januarsa
Institut Teknologi Nasional Bandung, Indonesia
Email: hasnakamilatus@mhs.itenas.ac.id*

Keywords:
Game design; Point and Click; Narrative Comprehension; Difficulty Level.

Abstract

The relationship between game design and storyline comprehension in the point-and-click genre, a genre that has recently faced a decline in popularity in the market due to changing preferences of modern players and high frustration with less intuitive puzzles, was examined. A case study of the Monkey Island series was conducted using two methods: direct game testing with three participants and digital observation through six narrative analysis videos. The primary objective was to measure the difficulty level and how effectively the narrative was conveyed. The assessment results showed that the majority of respondents (61.5%) categorized the game as "Easy." This indicates that explicit instructions were highly effective in facilitating a high level of narrative comprehension. Conversely, in the "Hard" category (8.7%), higher difficulty levels demanded significant cognitive effort. Poor environmental design and a lack of spatial cues led to cognitive fatigue, ultimately destroying narrative immersion and replacing it with mechanical frustration. The enjoyment and comprehension of a narrative-based game depend heavily on its gameplay mechanics as the primary foundation. Even a potentially rich story is wasted if the supporting systems are unintuitive. The analysis of Return to Monkey Island demonstrates a direct correlation between the clarity of instructional design and players' storyline comprehension.

Kata Kunci:
Desain Game; Point and Click; Pemahaman Narasi; Tingkat Kesulitan.

Abstrak

Keterkaitan antara desain permainan dan pemahaman alur cerita dalam genre point and click, sebuah genre yang belakangan menghadapi penurunan popularitas di pasar karena perubahan preferensi pemain modern dan tingginya tingkat frustasi terhadap teka-teki yang kurang intuitif. Studi kasus pada seri Monkey Island dilakukan dengan menggunakan dua metode, pengujian langsung (game testing) terhadap tiga partisipan dan observasi digital melalui enam video analisis narasi. Tujuan utamanya adalah untuk mengukur tingkat kesulitan dan seberapa efektif narasi dapat tersampaikan. Hasil asesmen menunjukkan bahwa sebagian besar responden (61,5%) mengategorikan permainan ini sebagai "Mudah". Hal ini mengindikasikan bahwa instruksi eksplisit sangat efektif dalam memfasilitasi pemahaman narasi yang tinggi. Sebaliknya, pada kategori "Sulit" (8,7%), tingkat kesulitan yang lebih tinggi menuntut upaya kognitif yang besar. Desain lingkungan yang buruk dan minimnya petunjuk spasial memicu kelelahan kognitif, yang pada akhirnya merusak imersi naratif dan menggantinya dengan frustrasi mekanis. Kesenangan dan pemahaman cerita dalam sebuah game

berbasis narasi sangat bergantung pada mekanisme permainannya sebagai fondasi utama. Bahkan potensi cerita yang kaya akan sia-sia jika sistem pendukungnya tidak intuitif. Analisis terhadap Return to Monkey Island menunjukkan korelasi langsung antara kejelasan desain instruksional dengan pemahaman alur cerita pemain.

PENDAHULUAN

Dalam konteks Interaksi Manusia dan Komputer (HCI), pointing didefinisikan sebagai tindakan presisi untuk mengarahkan kursor ke target visual di layar, yang segera diikuti oleh fase activation (klik) untuk mengonfirmasi pilihan. Prinsip fundamental ini menjadi inti operasional genre point and click, di mana seluruh interaksi pemain diringkas menjadi serangkaian urutan "gerakan kursor diikuti klik" (Yuan, 2023). Analisis retrospektif terhadap 100 game video paling sukses dari tahun 1986 hingga 2019 menunjukkan fluktuasi signifikan pada genre point and click. Genre ini sempat menjadi primadona pasar pada akhir 80-an hingga awal 90-an, tetapi kemudian mengalami periode stagnasi yang panjang, menghilang dari daftar game terlaris selama kurang lebih 16 tahun (1996 - 2011) (Qaffas, 2020). Satu - satunya terjadi pada tahun 2012 dengan keberhasilan besar The Walking Dead: Season One. Namun, data keseluruhan memperkuat kesimpulan bahwa genre ini memiliki daya saing yang rendah di pasar modern. Oleh karena itu, strategi pengembangan game ke depan harus menghindari format point and click murni. Pengembang didorong untuk melakukan hibridisasi genre dengan menggabungkannya dengan genre yang lebih populer seperti adventure atau Role Playing Game (RPG) demi meningkatkan potensi komersial (Cheah et al., 2022; Qaffas, 2020).

Kemunduran komersial genre point and click dapat dianalisis lebih jauh dari sudut pandang psikologi pemain. Berdasarkan meta-analisis, kepuasan bermain di era kontemporer didominasi oleh elemen-elemen seperti aksi yang cepat, interaksi sosial yang intens, dan siklus reward yang segera (Cheah et al., 2022; Kao et al., 2024). Karakteristik ini sangat bertentangan dengan esensi point and click yang mengutamakan eksplorasi yang bertahap dan pencapaian yang tertunda (delayed gratification). Konsekuensinya, genre ini gagal memenuhi kebutuhan psikologis para pemain modern akan perkembangan yang dinamis. Hal ini menjadikan point and click dianggap sebagai opsi hiburan yang kurang memuaskan jika dibandingkan dengan genre permainan lainnya (Cheah et al., 2022; Qaffas, 2020).

Faktor internal yang turut mempercepat kemunduran genre adventure adalah desain tantangan yang sering kali mengandalkan “obscure puzzles”, dimana logika penyelesaian masalah tidak tersampaikan dengan jelas kepada pemain. Alih - alih memicu rasa pencapaian (sense of achievement) saat masalah terpecahkan, ambiguitas ini justru memicu tekanan kognitif (Fox & Rey, 2024; Kangas, 2017). Hal ini sejalan dengan studi mengenai frustasi dalam permainan, yang menyimpulkan bahwa akumulasi frustasi akibat hambatan yang tidak logis merupakan prediktor kuat bagi pemain untuk berhenti bermain. Mekanisme desain yang kontra produktif ini pada akhirnya mengalienasi pemain dan berkontribusi pada penurunan retensi audiens terhadap genre tersebut (Ballou & Deterding, 2023; Kangas, 2017).

Dalam merancang pengalaman interaktif yang imersif, kejelasan kausalitas merupakan elemen fundamental. Namun, sejarah genre adventure dan point and click memberikan studi kasus kritis mengenai kegagalan prinsip ini melalui penerapan “designer puzzles”. Istilah ini

mendefinisikan sebuah hambatan desain di mana solusi dari sebuah tantangan tidak memiliki landasan deduktif yang jelas bagi pengguna, sebuah kondisi yang secara praktis setara dengan apa yang kini dikenal sebagai moon logic (Kangas, 2017). Ketidakjelasan hubungan antara masalah dan solusi ini tidak hanya meningkatkan frustasi kognitif, tetapi juga menjadi variabel determinan dalam penurunan minat pasar terhadap genre tersebut. Salah satu ciri khas dalam perancangan teka - teki bergenre adventure adalah penerapan interaksi objek yang bersifat non-intuitif atau absurd. Ambiguasitas fungsional ini, di mana respons sebuah objek terhadap masukan pemain tidak terduga, seringkali bukan merupakan bug teknis, melainkan pilihan desain yang disengaja (De Kegel & Haahr, 2019). Tujuannya adalah untuk memicu pengalaman estetika absurditas. Fenomena ini tampak jelas dalam seri Monkey Island, dimana penggunaan item secara konsisten menentang hukum kausalitas fisika demi mencapai dampak komedi atau naratif tertentu (Caracciolo, 2025).

Studi tentang komunikasi dalam permainan (game) menunjukkan bahwa mekanik permainan merupakan fondasi utama yang menentukan tingkat playability dan kenikmatan bermain. Hal ini menyiratkan bahwa potensi naratif sebuah game, sekaya apa pun, akan menjadi tidak berarti tanpa dukungan mekanik yang solid. Apabila pemain memasukan mekanisme yang tidak intuitif atau menimbulkan frustasi seperti teka - teki yang tidak logis motivasi mereka untuk terus bermain akan menurun secara drastis (Elson et al., 2014). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa narasi terbaik sekalipun tidak akan mampu mempertahankan perhatian pemain jika tidak didukung oleh fondasi mekanik yang berfungsi dengan baik.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya memahami bagaimana elemen desain dapat memengaruhi pengalaman pemain secara holistik, terutama dalam genre yang sedang berjuang untuk mempertahankan relevansinya. Seperti diungkapkan dalam berbagai ulasan, Return to Monkey Island berhasil memodernisasi mekanika point and click klasik tanpa kehilangan esensi humornya (GamesRadar, 2022; Kotaku, 2024). Namun, keberhasilan ini perlu diuji secara empiris melalui pendekatan sistematis. Memahami korelasi antara desain dan pemahaman cerita sangat penting bagi pengembang game untuk menciptakan pengalaman yang seimbang, di mana tantangan intelektual tidak mengorbankan keterlibatan naratif. Temuan penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi desainer game dalam merancang mekanika yang mendukung, bukan menghambat, penyampaian cerita.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada tiga aspek utama. Pertama, penelitian ini secara spesifik mengkaji hubungan antara tingkat kesulitan desain game dan pemahaman alur cerita dalam genre point and click, sebuah topik yang masih jarang dieksplorasi secara empiris. Kedua, penelitian ini menggunakan pendekatan metodologis ganda (mixed methods) yang menggabungkan pengujian langsung dan observasi digital untuk memperoleh data yang lebih komprehensif. Ketiga, penelitian ini menggunakan Return to Monkey Island sebagai studi kasus, sebuah game yang merepresentasikan upaya modernisasi genre klasik dan menarik untuk dianalisis karena desainnya yang mengakomodasi dua tingkat kesulitan (Casual dan Hardcore).

Penelitian ini berangkat dari premis bahwa evolusi video game telah menjadikannya lebih dari sekadar hiburan interaktif, melainkan medium naratif kompleks yang setara dengan karya sastra atau film. Namun, berbeda dengan media pasif, pemahaman narasi dalam game

sangat dipengaruhi oleh interaktivitas dan desain lingkungan yang diciptakan pengembang. Tantangan utamanya adalah mengatasi ludonarrative dissonance kesenjangan di mana tindakan pemain (gameplay) bertentangan dengan alur cerita. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat penting untuk menganalisis secara mendalam bagaimana elemen desain (seperti tata letak level, antarmuka pengguna/pengalaman pengguna (UI/UX), dan mekanisme interaksi) berfungsi sebagai "jembatan kognitif" yang mendukung atau justru menghalangi pemain dalam membangun pemahaman cerita yang kohesif.

METODE PENELITIAN

Pengujian Langsung (Game Testing)

Penelitian ini melibatkan tiga partisipan sebagai subjek uji, jumlah yang dipilih untuk memungkinkan analisis mendalam terhadap pengalaman pengguna. Metode pengumpulan data utamanya adalah observasi selama sesi bermain dan wawancara pasca-uji (post-test interview). Selama observasi, peneliti secara spesifik mencatat momen-momen di mana elemen desain visual berfungsi sebagai petunjuk naratif (penceritaan lingkungan). Setelah sesi bermain, wawancara dilakukan untuk mengkaji kembali pemahaman partisipan terhadap alur cerita, guna menentukan korelasi antara perhatian visual mereka dengan pemahaman naratif secara keseluruhan.

Tinjauan Studi Digital

Studi observasi digital dilakukan sebagai data pelengkap dan pembanding dengan menganalisis enam video terpilih dari YouTube. Video - video ini, yang terdiri dari format Let’s Play dan Game Review, secara spesifik berfokus pada analisis cerita (lore analysis). Tujuan utama dari analisis terhadap enam video ini adalah untuk mengetahui sejauh mana elemen desain tertentu mampu menyampaikan pesan cerita secara efektif kepada audiens yang lebih luas secara universal. Selain itu, observasi ini juga berfungsi untuk mengidentifikasi adanya perbedaan interpretasi yang signifikan dibandingkan dengan hasil dari game testing terbatas.

Klasifikasi Tingkat Kesulitan (Difficulty Assessment)

Untuk mengukur pengaruh desain game terhadap pengalaman pemain, penelitian ini menggunakan intensitas waktu penyelesaian game (completion time) sebagai parameter utama tingkat kesulitan. Data dari 3 partisipan uji coba dan 6 video tinjauan dikelompokkan berdasarkan kategori tingkat kesulitan sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Tingkat Kesulitan

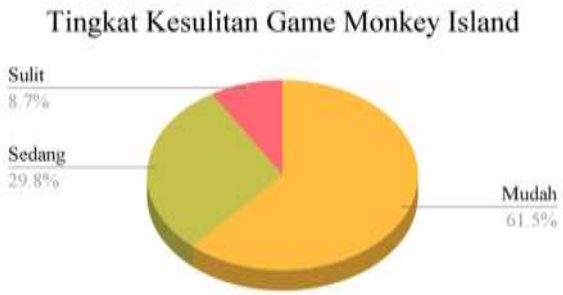
Kategori Kesulitan	Durasi Penyelesaian	Fokus Analisis
Mudah	15 menit - 1 jam	Kecepatan pemain dalam memahami elemen cerita dasar.
Sedang	1 jam - 3 jam	Keseimbangan antara tantangan gameplay dan pemahaman narasi.
Sulit	>3 jam	Apakah kesulitan desain memperdalam pemahaman cerita

pemain atau sebaliknya.

Sumber: Dokumentasi Hasna Kamilatus Sa'idah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Tingkat Kesulitan



Gambar 1. Hasil Asesmen Tingkat Kesulitan di *Game Return to Monkey Island*
Sumber: Dokumentasi Hasna Kamilatus Sa'idah

Asesmen tingkat kesulitan permainan Monkey Island berdasarkan **Gambar 1** menunjukkan bahwa mayoritas responden (61,5%) menganggap game tersebut "Mudah". Hanya sebagian kecil yang menilainya "Sulit" (8,7%), sementara 29,8% sisanya menilai tingkat kesulitannya "Sedang". Data ini menunjukan aksesibilitas Return to *Monkey Island* yang tinggi bagi sebagian besar pemain. Desain teka-teki (*puzzle*) dan mekanisme permainan cenderung tidak menghambat kemajuan pemain secara signifikan. Kecenderungan ini dapat ditafsirkan sebagai refleksi dari pergeseran desain *game* petualangan modern yang kini lebih memprioritaskan alur narasi yang mulus daripada menyajikan tantangan logika yang terlampau rumit.

Analisis Korelasi Tingkat Kesulitan *Game* Terhadap Ketersampaian Cerita

Tabel 2. Analisis Korelasi di *Game Return to Monkey Island*

Kategori Kesulitan	Karakteristik Desain Game (Berdasarkan Opini *tester*)	Korelasi terhadap Pemahaman Alur Cerita	Contoh *Subchapter*
Mudah	Instruksi eksplisit mengandalkan "To Do List" dan batasan area. Awal desain bersifat tutorial.	Alur cerita mudah dipahami, tujuan dan langkah jelas. Progres berpusat pada dialog dan petunjuk.	*Get Scurvy Dog*
Sedang	Ambiguitas Tujuan & Solusi Non-Obvious Tujuan akhir jelas, tetapi cara penyelesaian butuh deduksi.	Alur cerita sulit dipahami; pemain sering bingung memulai atau mencari solusi tak terduga.	*Find a Way to Escape the Hold*
Sulit	Desain Lingkungan Buruk & Kurangnya Petunjuk Spasial. Labirin berulang atau lokasi misi tidak jelas.	Alur cerita sulit dipahami karena pemain bingung dan lelah saat navigasi/menjalankan tugas.	*Acquire Terror Island Golden Key*

Sumber: Dokumentasi Hasna Kamilatus Sa'idah

Data **Tabel 2** menunjukkan adanya korelasi antara kejelasan desain instruksional *game* dengan kemampuan pemain memahami alur cerita. Pada *game* yang dikategorikan "Mudah"

(61,5%), desain dengan instruksi eksplisit dan batasan area yang jelas secara efektif memfasilitasi pemahaman narasi yang sangat tinggi (Lameras et al., 2017; Schmidt-Kraepelin et al., 2023). Hal ini karena minimnya hambatan mekanis, seperti yang terlihat pada sub-bab "*Get Scurvydog*", memungkinkan pemain untuk fokus penuh pada dialog dan perkembangan cerita.

Sedangkan tingkat kesulitan "Sedang" (29,8%) merupakan indikasi signifikan pergeseran filosofi desain yang menunjukkan adanya ambiguitas dalam alur cerita dan mekanisme permainan, memerlukan usaha kognitif dan keterlibatan mental yang lebih mendalam dari pemain perubahan ini dipicu oleh pengintegrasian *puzzle* deduktif yang mengharuskan pemain menyimpulkan solusi dari petunjuk tersebar, serta penggunaan *red herring* (pengecoh) yang meningkatkan persepsi kesulitan dan memperpanjang durasi gameplay. Namun, peningkatan kesulitan kognitif ini diimbangi oleh peran penting elemen navigasi seperti *Navigational Pointer* (Panah Tujuan), yang dapat meningkatkan *flow* dan *enjoyment* pemain untuk memecahkan *puzzle* yang lebih kompleks. Di sisi lain, *quest log* (jurnal misi) tidak menunjukkan pengaruh, menunjukkan bahwa pemain lebih membutuhkan panduan arah visual langsung daripada dokumentasi naratif terperinci (Ambati et al., 2022; Liu et al., 2022). Secara keseluruhan, data menunjukkan adanya keseimbangan desain yang rumit antara peningkatan tantangan intelektual melalui *puzzle* dan *red herring*, yang ditopang oleh mekanisme navigasi yang efektif, memastikan bahwa tingkat kesulitan "Sedang" dicapai tanpa mengorbankan pengalaman bermain yang positif.

Pada kategori "Sulit" (8,7%), hambatan terhadap pemahaman cerita menjadi lebih ekstrem dan langsung, seringkali dipicu oleh buruknya desain lingkungan. Contohnya adalah labirin yang berulang atau minimnya petunjuk spasial. Dalam skenario ini (misalnya, tugas "*Acquire Terror Island Golden Key*"), pemain mengalami kelelahan kognitif akibat kesulitan navigasi. Kelelahan ini memutus imersi naratif, menggantinya dengan frustasi mekanis. Penelitian tentang *need frustration* dalam *game* menemukan bahwa rasa frustasi yang berulang dan tak sesuai ekspektasi mendorong pemain untuk memodifikasi cara main atau berhenti sama sekali (Ballou & Deterding, 2023; Kosa & Uysal, 2022).

KESIMPULAN

Kesenangan dan pemahaman cerita dalam sebuah game berbasis narasi sangat bergantung pada mekanisme permainannya sebagai fondasi utama. Bahkan potensi cerita yang kaya akan sia-sia jika sistem pendukungnya tidak intuitif. Analisis terhadap Return to Monkey Island menunjukkan korelasi langsung antara kejelasan desain instruksional dengan pemahaman alur cerita pemain. Tingkat kesulitan "Mudah" terbukti efektif memfasilitasi pemahaman narasi yang tinggi. Hal ini disebabkan minimnya hambatan mekanis, yang memungkinkan pemain berfokus sepenuhnya pada dialog. Sebaliknya, desain tantangan yang buruk, seperti teka-teki yang tidak logis atau minimnya petunjuk spasial pada tingkat kesulitan "Sulit", justru memicu kelelahan kognitif. Kondisi ini merusak imersi naratif dan menggantinya dengan frustasi.

Oleh karena itu, keberhasilan pengembangan game berbasis cerita terletak pada kemampuan desainer untuk menyeimbangkan tantangan intelektual dengan elemen navigasi yang jelas. Keseimbangan ini penting untuk menjembatani kesenjangan kognitif antara tindakan pemain dan alur cerita.

REFERENSI

Ambati, U. S. R., Brandt, G., & Schaffer, O. (2022). Guidance is good: Controlled experiment shows the impact of navigational guidance on digital game enjoyment and flow (pp. 101–118). https://doi.org/10.1007/978-3-031-05637-6_7

Ballou, N., & Deterding, S. (2023). 'I just wanted to get it over and done with': A grounded theory of psychological need frustration in video games. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 7(CHI PLAY), 217–236. https://doi.org/10.1145/3611028

Caracciolo, M. (2025). Objects and algorithmic uncertainty in video game narrative. Style, 59(1), 55–78. https://doi.org/10.5325/style.59.1.0055

Cheah, I., Shimul, A. S., & Phau, I. (2022). Motivations of playing digital games: A review and research agenda. Psychology & Marketing, 39(5), 937–950. https://doi.org/10.1002/mar.21631

Choi, H. S., Jeong, E. J., & Kim, D. J. (2025). What makes video gaming productive or addictive? Differential effect of self-determined motivation and need frustration on adolescents' video gaming. Information & Management, 62(7), Article 104186. https://doi.org/10.1016/j.im.2025.104186

De Kegel, B., & Haahr, M. (2019). Towards procedural generation of narrative puzzles for adventure games (pp. 241–249). https://doi.org/10.1007/978-3-030-33894-7_25

Elson, M., Breuer, J., Ivory, J. D., & Quandt, T. (2014). More than stories with buttons: Narrative, mechanics, and context as determinants of player experience in digital games. Journal of Communication, 64(3), 521–542. https://doi.org/10.1111/jcom.12096

Fox, S., & Rey, V. F. (2024). A cognitive load theory (CLT) analysis of machine learning explainability, transparency, interpretability, and shared interpretability. Machine Learning and Knowledge Extraction, 6(3), 1494–1509. https://doi.org/10.3390/make6030071

Guo, Z., Ren, X., & Ma, X. (2025). Measuring perceived difficulty in video games: Development of the subjective game difficulty scale. Entertainment Computing, 55, Article 101035. https://doi.org/10.1016/j.entcom.2025.101035

Kangas, P. (2017). The pleasures of puzzle-solving in adventure games: Close reading Day of the Tentacle. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31251.99367

Kao, D., Ballou, N., Gerling, K., Breitsohl, H., & Deterding, S. (2024). How does juicy game feedback motivate? Testing curiosity, competence, and effectance. Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 1–16. https://doi.org/10.1145/3613904.3642656

Kosa, M., & Uysal, A. (2022). Need frustration in online video games. Behaviour & Information Technology, 41(11), 2415–2426. https://doi.org/10.1080/0144929X.2021.1928753

Lameras, P., Arnab, S., Dunwell, I., Stewart, C., Clarke, S., & Petridis, P. (2017). Essential features of serious games design in higher education: Linking learning attributes to

game mechanics. British Journal of Educational Technology, 48(4), 972–994. https://doi.org/10.1111/bjet.12467

Lee, J., Kang, J.-E., & Eom, S. (2025). Storytelling in mobile games: Cross-cultural analysis of narrative engagement, retention, and monetization. Entertainment Computing, 55, Article 100994. https://doi.org/10.1016/j.entcom.2025.100994

Liu, R., Xu, X., Yang, H., Li, Z., & Huang, G. (2022). Impacts of cues on learning and attention in immersive 360-degree video: An eye-tracking study. Frontiers in Psychology, 12. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.792069

Ng, Y. Y., Nathan, R. J., & Khong, C. W. (2025). Assessing player engagement in local indie games: A qualitative study of affective game design elements. Entertainment Computing, 54, Article 100945. https://doi.org/10.1016/j.entcom.2025.100945

Qaffas, A. A. (2020). An operational study of video games' genres. International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM), 14(15), 175. https://doi.org/10.3991/ijim.v14i15.16691

Schmidt-Kraepelin, M., Thiebes, S., Warsinsky, S. L., Petter, S., & Sunyaev, A. (2023). Narrative transportation in gamified information systems: The role of narrative-task congruence. Extended Abstracts of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 1–9. https://doi.org/10.1145/3544549.3585595

Soutter, A. R. B., & Hitchens, M. (2016). The relationship between character identification and flow state within video games. Computers in Human Behavior, 55, 1030–1038. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.012

Yuan, W. (2023). Design and implementation of puzzle adventure game based on Unity. Communications in Humanities Research, 20(1), 205–218. https://doi.org/10.54254/2753-7064/20/20231354