

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini mengkaji pola-pola dalam struktur naratif bercabang *visual novel Steins;Gate* dengan menggunakan teori tiga pola struktur naratif yang dikemukakan oleh (Kretzschmar & Raffel, 2023). Berdasarkan hasil analisis terhadap opsi-opsi pilihan signifikan yang muncul dalam permainan digital *visual novel Steins;Gate*, ditemukan bahwa alur cerita dalam *Steins;Gate* disusun melalui kombinasi dua pola utama, yaitu:

- 1) Pola *Sieve*, merepresentasikan proses penyaringan jalur cerita secara bertahap, terlihat dari sistem *phone trigger* yang menentukan rute cerita berdasarkan respons pemain terhadap pesan singkat. Pola ini kemudian menghasilkan berbagai *ending* atau akhir cerita dari beberapa karakter utama yang ada di dalam narasi *Steins;Gate*. Pola ini muncul sebanyak empat kali dalam struktur narasi bercabang *visual novel Steins;Gate*.
- 2) Pola *Split/Join*, merupakan pola yang serupa dengan pola *sieve*, tetapi pola *split/join* memiliki perbedaan di mana pola ini menggambarkan pola struktur bercabang ke berbagai alur yang menghasilkan berbagai adegan signifikan dan kemudian kembali menyatu ke satu alur utama. Pola ini menjadi pola yang dominan muncul di dalam struktur naratif bercabang *visual novel Steins;Gate*, pola ini muncul sebanyak dua puluh satu kali.

Pola *Navigational Feint*, tidak ditemukan di dalam struktur naratif bercabang *visual novel Steins;Gate*. Pola ini hanya ditemukan di dalam struktur naratif bercabang *visual novel* yang mengunci sebuah alur di dalam strukturnya dan mengharuskan pemain dari *visual novel* untuk memainkan *visual novel* tersebut berulang kali.

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa struktur naratif bercabang *visual novel* seperti *Steins;Gate* tidak hanya kompleks, tetapi juga dirancang secara sistematis untuk memberikan pengalaman bermain yang unik, mendalam, dan penuh keterlibatan emosional melalui keterlibatan pemain dalam pembentukan alur narasi dan keberagaman alur narasi yang dapat dicapai. Hal ini sekaligus memperkuat kedudukan *Visual novel* sebagai bentuk sastra posmodern yang menggabungkan elemen narasi sastra dengan interaktivitas digital.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan penelitian selanjutnya:

- 1) Penelitian mendatang dapat memperluas objek studi ke *Visual novel* lainnya dari genre berbeda, seperti *romance*, *sci-fi horror*, atau *slice of life*, untuk membandingkan penggunaan pola naratif dalam struktur bercabang yang bervariasi.
- 2) Penelitian lanjutan dapat mengombinasikan teori tiga pola Kretzschmar dengan pendekatan lain seperti semiotika, ludologi, atau teori respons pembaca untuk menganalisis hubungan narasi dengan partisipasi pemain secara lebih mendalam.
- 3) Mengingat *visual novel* menggabungkan elemen visual dan audio, aspek seperti musik latar, efek suara, dan ilustrasi juga dapat dianalisis untuk melihat

kontribusinya terhadap pembentukan suasana dan pengalaman naratif secara keseluruhan.

- 4) Penelitian ke depan juga dapat meninjau struktur naratif *visual novel* dari sudut pandang ideologi atau representasi budaya, khususnya dalam konteks bagaimana *Steins;Gate* merepresentasikan konsep waktu, takdir, dan determinisme dalam masyarakat Jepang modern.

