

## ABSTRAKSI

### **PENGAMBILAN KEPUTUSAN DAN RELATIVISME DALAM PERMAINAN VISUAL NOVEL JEPANG**

Atmi Fernadita

Skripsi ini merupakan kajian tentang *visual novel* sebagai salah satu budaya Jepang yang populer di kalangan anak muda. *Visual novel* merupakan jenis *game* yang lebih fokus pada cerita dan memiliki alur cerita bercabang. Nitro+CHiRAL merupakan cabang perusahaan pembuat visual novel yaitu Nitroplus yang telah membuat banyak karya populer. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap bagaimana cara pemain visual novel dalam memilih alur cerita, faktor-faktor yang mempengaruhinya, dan juga memaparkan wujud relativitas yang ada di dalam permainan visual novel.

Skripsi ini disajikan dalam empat bab. Bab pertama adalah pendahuluan. Bab kedua berisi tentang pengenalan visual novel. Dalam bab ini akan dijelaskan unsur-unsur dan jenis visual novel. Unsur visual novel misalnya narasi, gambar ilustrasi, dan musik latar. Visual novel dibagi menjadi dua jenis, yaitu visual novel untuk target pemain pria dan wanita. Judul-judul visual novel dengan target pemain wanita yang dibuat oleh perusahaan Nitro+CHiRAL juga akan diperkenalkan di bab ini. Bab ketiga merupakan analisis tentang cara pemain visual novel dalam memilih alur cerita dalam kerangka pemikiran relativisme yang dicetuskan oleh Protagoras. Relativisme adalah paham yang berpendapat bahwa benar atau salah, baik atau buruk tidak bersifat mutlak, tetapi berubah-ubah dan bersifat relatif tergantung pada individu, lingkungan, maupun kondisi sosial. Bab terakhir atau bab keempat merupakan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa para pemain visual novel biasanya memilih alur cerita berdasarkan perasaan, pengalaman, dan logika. Selain itu, benar atau tidaknya pilihan yang diambil oleh pemain visual novel bersifat relatif tergantung tujuan masing-masing pemain.

**Kata kunci: visual novel, pengambilan keputusan, relativisme, Protagoras**

## **ABSTRACT**

### **DECISION MAKING AND RELATIVISM IN JAPANESE VISUAL NOVEL GAME**

Atmi Fernadita

This thesis is a study of visual novel as one of Japanese popular cultures which is popular among teenager. Visual novel is a type of game that focuses more on the story and has branched storyline. Nitro+CHiRAL is a branch of visual novel maker called Nitroplus that has made numerous popular works. The purpose of this study is to reveal how the visual novel player chooses the plot, the factors that influence it, and also describes the form of relativity in the visual novel game.

This thesis is presented in four chapters. The first chapter is the introduction. The second chapter contains a visual novel introduction. This chapter will describe about elements and types of visual novels. Visual novel's elements are narrative text, illustration, and background music. Visual novel is divided into two types, visual novel for male and female players. Female-oriented visual novel created by Nitro+CHiRAL company will also be introduced in this chapter. The third chapter is an analysis of how the visual novel player chooses the storyline from the point of view of the relativism by Protagoras. Relativism is a theory which say that right or wrong, good or bad is not absolute, but changeable and relative depends on the individual, the environment, and the social conditions. The last chapter or the fourth chapter is the conclusion.

The results of this study show that in visual novel, players usually choose storylines based on feelings, experiences, and logic. In addition, whether the choices taken by the novel visual player are right or wrong, it is relative depending on each player's goals.

**Keywords: visual novel, decision making, relativism, Protagoras**

## 要約

### 日本のビジュアルノベルゲームの 中にある意思決定と相対論

アトミ・フェルナディタ

この論文は、若者の間で盛んになっているビジュアルノベルゲームの研究である。ビジュアルノベルというのは普通のアドベンチャーゲームと違い、何よりストーリーに集中しそのストーリーがいくつかのルートに別れるゲームのことである。ニトロプラスキラルというのは多くの人気ゲームを作った株式会社ニトロプラスの支社である。この研究の目標は二つある。一つ目は、ビジュアルノベルのプレイヤーがストーリーのルートを選ぶ方法とその因子を説明することである。二つ目は、ビジュアルノベルゲームの中にある相対主義を説明することである。

この論文は、四つの章で提示される。第一章は序論である。第二章はビジュアルノベルの紹介である。ここでビジュアルノベルの要素やジャンルが説明されている。ビジュアルノベルの要素とは例えばナレーションとイラストと音楽である。ビジュアルノベルのジャンルは二つに分類されている。それは男性向けと女性向けのビジュアルノベルゲームである。株式会社ニトロプラスキラルが作った女性向けビジュアルノベルもここで紹介されている。第三章はプロタゴラスの相対論の観点から、どのようにビジュアルノベルのプレイヤーがストーリーを選択するのかの分析である。プロタゴラスの相対論とはあることが正しいか間違いか、また良いか悪いかは絶対ではなく人や環境や社会の事情によって様々であるという理論である。最後に、第四章はこの研究のまとめである。

この研究の結果は、ビジュアルノベルのプレイヤーはほとんど感情や経験および論理に基づいてストーリーを選択することを示している。また、プレイヤーが選んだ選択は正しい選択かどうかは相対的でプレイヤー自身の目的次第である。

**キーワード：**ビジュアルノベル、意思決定、相対論、プロタゴラス