

ABSTRACT

Faris Zhafir Sucherman, 1185030065; *Character Development in Story-Driven Video Game Little Misfortune*. An Undergraduate Thesis, English Literature Department, Faculty of Adab and Humanities, State Islamic University of Sunan Gunung Djati Bandung. Supervisor: **1. Dr. H. Nurholis, S.S., M.Hum., CLCE.**
2. Ice Sariyati, S.S., M.Pd.

This study explores the character development of the protagonist, Misfortune, in the story-driven video game Little Misfortune, focusing on her emotional and psychological growth throughout the narrative. By analyzing key elements such as the game's narrative structure, the role of player agency, and the thematic exploration of innocence and naivety, the research examines how the interactive nature of video games influences character development. Misfortune, a young child with a limited understanding of the world, is guided by a mysterious narrator, Mr. Voice, and interacts with the world around her in ways that highlight her innocence and vulnerability. The player's choices shape Misfortune's responses to challenges, allowing her to either preserve or shed her naivety as the story progresses. This paper argues that Little Misfortune uses the interactive format to convey a deep emotional journey, with Misfortune's evolution reflecting broader themes of childhood maturation, resilience, and the loss of innocence. Through a detailed analysis of narrative elements, character interactions, and visual symbolism, the study demonstrates how video game storytelling provides a unique platform for emotional engagement and character exploration. The findings contribute to understanding how video games can be an effective medium for narrative-driven character development and offer insights into the emotional complexity that can be achieved through interactive storytelling.

Keywords: Character Development, Emotional Engagement, Naivety, Agency Narrative Structure, Visual Symbolism, Player Choice

ABSTRACT

Faris Zhafir Sucherman, 1185030065; *Character Development in Story-Driven Video Game Little Misfortune*. An Undergraduate Thesis, English Literature Department, Faculty of Adab and Humanities, State Islamic University of Sunan Gunung Djati Bandung. Supervisor: 1. Dr. H. Nurholis, S.S., M.Hum., CLCE. 2. Ice Sariyati, S.S., M.Pd.

Penelitian ini mengeksplorasi pengembangan karakter protagonis, Misfortune, dalam permainan video berbasis cerita Little Misfortune, dengan fokus pada pertumbuhan emosional dan psikologisnya sepanjang narasi. Dengan menganalisis elemen-elemen kunci seperti struktur naratif permainan, peran agensi pemain, dan eksplorasi tematik tentang kepolosan dan kebodohan, penelitian ini memeriksa bagaimana sifat interaktif dari permainan video mempengaruhi pengembangan karakter. Misfortune, seorang anak muda dengan pemahaman terbatas tentang dunia, dibimbing oleh narator misterius, Mr. Voice, dan berinteraksi dengan dunia di sekitarnya dengan cara yang menyoroti kepolosan dan kerentanannya. Pilihan pemain membentuk respons Misfortune terhadap tantangan, memungkinkan dia untuk mempertahankan atau melepaskan kebodohnya seiring berjalannya cerita. Artikel ini berpendapat bahwa Little Misfortune menggunakan format interaktif untuk menyampaikan perjalanan emosional yang mendalam, dengan evolusi Misfortune yang mencerminkan tema-tema yang lebih luas tentang pematangan masa kanak-kanak, ketahanan, dan kehilangan kepolosan. Melalui analisis mendalam terhadap elemen naratif, interaksi karakter, dan simbolisme visual, penelitian ini menunjukkan bagaimana penceritaan dalam permainan video menyediakan platform unik untuk keterlibatan emosional dan eksplorasi karakter. Temuan ini berkontribusi pada pemahaman bagaimana permainan video dapat menjadi media yang efektif untuk pengembangan karakter berbasis narasi dan memberikan wawasan tentang kompleksitas emosional yang dapat dicapai melalui penceritaan interaktif.

Kata Kunci: Pengembangan Karakter, Keterlibatan Emosional, Kebodohan, Agensi, Struktur Naratif, Simbolisme Visual, Pilihan Pemain

Key Terms:

1. **Character Development** – The process by which a character in a narrative evolves emotionally, psychologically, and morally over time. In *Little Misfortune*, it specifically refers to the growth and transformation of the protagonist, Misfortune, as she navigates her journey.
2. **Story-Driven Video Game** – A genre of video games where the narrative and character development play a central role in the gameplay experience. *Little Misfortune* is an example of this genre, as it emphasizes storytelling through interactive elements.
3. **Emotional Engagement** – The player's emotional connection to the story and characters within a game. In *Little Misfortune*, this is fostered through Misfortune's journey, the choices players make, and the way the narrative invites players to empathize with her.
4. **Naivety** – A key characteristic of Misfortune's early development, referring to her innocent, simplistic understanding of the world around her, shaped by her age and her upbringing.
5. **Agency** – The ability of the player to influence the character's actions and decisions within the game. In *Little Misfortune*, the player's choices determine the direction of Misfortune's character arc and emotional growth.
6. **Narrative Structure** – The organization of events and themes in a story, including plot, pacing, and foreshadowing. In *Little Misfortune*, the narrative structure helps to guide Misfortune's development, with certain events unfolding based on player decisions.
7. **Innocence** – A theme within the game that relates to Misfortune's early stage of development, where she is shielded from understanding complex, darker aspects of life, such as death and moral ambiguity.
8. **Maturation** – The process through which Misfortune's character moves from innocence to a more mature understanding of the world. This development is integral to the emotional journey that unfolds during the game.
9. **Visual Symbolism** – The use of visual elements in the game, such as character design, setting, and color schemes, to enhance the emotional tone and narrative. These symbols contribute to the overall story and Misfortune's psychological development.
10. **Player Choice** – The decisions made by the player that directly affect the outcome of the game and the evolution of the character. In *Little Misfortune*, these choices shape how Misfortune grows emotionally and psychologically, influencing the narrative outcome.
11. **Narrator (Mr. Voice)** – A key figure in the game who acts as both a guide and an influence on Misfortune's journey. Mr. Voice's interactions with Misfortune help shape her understanding of the world and contribute to her emotional growth.

12. **Resilience** – A central theme in Misfortune's development, illustrating her capacity to endure and adapt to challenges, despite the traumatic events she encounters.

Kata Kunci:

1. **Pengembangan Karakter** – Proses di mana karakter dalam suatu narasi berkembang secara emosional, psikologis, dan moral seiring berjalannya waktu. Dalam *Little Misfortune*, ini mengacu pada pertumbuhan dan transformasi protagonis, Misfortune, seiring dengan perjalanan ceritanya.
2. **Permainan Video Berbasis Cerita** – Genre permainan video di mana narasi dan pengembangan karakter memainkan peran sentral dalam pengalaman permainan. *Little Misfortune* adalah contoh dari genre ini, karena menekankan penceritaan melalui elemen interaktif.
3. **Keterlibatan Emosional** – Koneksi emosional pemain dengan cerita dan karakter dalam permainan. Dalam *Little Misfortune*, ini dibangun melalui perjalanan Misfortune, pilihan-pilihan yang dibuat pemain, dan cara narasi mengundang pemain untuk berempati dengannya.
4. **Kebodohan (Naivety)** – Karakteristik kunci dari pengembangan awal Misfortune, yang merujuk pada pemahaman sederhana dan polos tentang dunia di sekitarnya, yang dibentuk oleh usia dan cara didikannya.
5. **Agensi** – Kemampuan pemain untuk mempengaruhi tindakan dan keputusan karakter dalam permainan. Dalam *Little Misfortune*, pilihan pemain menentukan arah perkembangan karakter Misfortune dan pertumbuhan emosionalnya.
6. **Struktur Naratif** – Pengorganisasian peristiwa dan tema dalam cerita, termasuk plot, kecepatan cerita, dan petunjuk sebelumnya (foreshadowing). Dalam *Little Misfortune*, struktur naratif membantu membimbing pengembangan Misfortune, dengan peristiwa tertentu berkembang berdasarkan keputusan pemain.
7. **Kekosongan (Innocence)** – Tema dalam permainan yang berhubungan dengan tahap awal perkembangan Misfortune, di mana ia terlindungi dari pemahaman aspek-aspek kehidupan yang lebih kompleks dan gelap, seperti kematian dan ambiguitas moral.
8. **Pemenuhan (Maturation)** – Proses di mana karakter Misfortune bergerak dari kepolosan menuju pemahaman yang lebih dewasa tentang dunia. Perkembangan ini merupakan bagian integral dari perjalanan emosional yang terungkap selama permainan.
9. **Simbolisme Visual** – Penggunaan elemen visual dalam permainan, seperti desain karakter, latar, dan skema warna, untuk meningkatkan nada emosional dan naratif. Simbol-simbol ini berkontribusi pada cerita keseluruhan dan pengembangan psikologis Misfortune.
10. **Pilihan Pemain** – Keputusan-keputusan yang dibuat pemain yang secara langsung memengaruhi hasil permainan dan perkembangan karakter. Dalam *Little Misfortune*, pilihan-pilihan ini membentuk bagaimana

Misfortune tumbuh secara emosional dan psikologis, serta memengaruhi akhir cerita.

11. **Narator (Mr. Voice)** – Tokoh kunci dalam permainan yang bertindak sebagai pemandu sekaligus pengaruh terhadap perjalanan Misfortune. Interaksi Mr. Voice dengan Misfortune membantu membentuk pemahamannya tentang dunia dan berkontribusi pada pertumbuhan emosionalnya.
12. **Ketahanan (Resilience)** – Tema sentral dalam pengembangan Misfortune, yang menggambarkan kemampuannya untuk bertahan dan beradaptasi dengan tantangan, meskipun menghadapi peristiwa traumatis.

