

1. **Bagian 1 : Bermain Game [ChatRPG Isekai RPG Choose Your Own Adventure](#)**

2. **Bagian 2 : Analisis dan Refleksi**

1. **Kesan**

A. **Kesan Saya saat Bermain**

Berdasarkan pengalaman saya, permainan ini sangat responsive, dan sesuai dengan keterangan Reddit bahwa game ini mendapat banyak pujian sebagai salah satu pengalaman RPG berbasis teks paling imersif. Game nya juga bagus dan sangat efisien.

B. **Apakah alurnya menarik?**

Ya, menurut saya alurnya menarik dan terasa sangat hidup. Di mulai dari narasi yang mendalam dan reactive, prolog kehidupan earth yang personal mendapatkan fondasi emosional yang kuat sebelum ke dunia ventiel, dan deskripsi nya tinggi.

C. **Apakah Responsif terhadap pilihan pemain?**

Banyak juga elemen gameplay yang mendukung responsivitas tinggi seperti: Percakapan dengan NPC secara kontekstual, sistem pertarungan sistematis, pembangunan basis, crafting, serta manajemen kerajaan yang dinamis.

2. **Keunggulan dan Kelemahan**

A. **Keunggulan utama game berbasis LLM**

- Kreativitas tanpa batas, interaktivitas dinamis, dan roleplay yang sangat imersif.

B. **Kelemahan**

- Konsistensi cerita yang bisa memunculkan kontradiksi, Batasan interaksi teknis, aturan game bisa kacau atau tidak adil, tidak ada hard rule engine, ketergantungan prompting.

C. **Kalau Multiplayer (Party Mode)**

- Keunggulan : Bisa seperti tabletop RPG (AI sebagai GM, dan Pemain sebagai party member.
- Tantangan : AI harus mencetak state masing-masing pemain, banyak input sekaligus yang membuat AI kebingungan.

D. **Kalau Dimainkan dalam Bahasa lain (Misalnya Inggris)**

- Keunggulan : LLM biasanya lebih mengerti dalam Bahasa Inggris yang akan menjadikan narasi lebih natural, idiomatic, dan kaya akan kosakata, serta lebih banyak referensi budaya populer yang bisa dimasukkan.
- Tantangan : Terjemahan langsung bisa membuat cerita terasa kaku jika hanya switch language.

3. **Saran**

- Manajemen Sistem yang Konsisten (gunakan sistem pencatatan yang terstruktur, simpan progress ke database kecil)
- Prompt modular dan Role clear (pisahkan peran AI sebagai narator, game master atau NPC actor)
- Manfaatkan memory jangka Panjang
- Mekanik game lebih solid lagi
- Dukungan multi Bahasa yang lebih tinggi

3. Bagian 3 : Membangun Sendiri dengan Prompt Engineering

1. **A.** Untuk membuat permainan yang serupa dengan ketiga permainan yang ada di soal pertama tentu saja sangat bisa. Saya tentu dapat membuat permainan yang serupa hanya dengan prompt, di mana AI bertindak sebagai *storyteller* atau *game master*. Untuk itu, diperlukan prompt engineering yang tepat agar permainan terasa imersif, interaktif, dan fleksibel.

B. Elemen yang diperlukan agar AI bisa berfungsi sebagai *storyteller*:

1. Setting & Genre : Dunia, waktu, suasana (fantasi, sci-fi, misteri, survival, dll)
2. Peran AI : AI harus konsisten sebagai *narator/game master* yang memberi deskripsi, pilihan, dan konsekuensi
3. Peran pemain : Pemain diberi kebebasan membuat keputusan yang memengaruhi jalan cerita
4. Aturan permainan : Mekanisme sederhana (HP, inventori, skill, quest, poin). Tidak perlu rumit agar dapat mudah diikuti
5. Interaktivitas : AI selalu menutup narasi dengan pertanyaan atau opsi agar pemain bisa memilih Tindakan
6. Konsistensi Narasi : AI harus mencatat perkembangan (progress) agar cerita tidak lompat-lompat
7. Batasan Gaya : Gunakan gaya naratif yang deskriptif, sinematis, namun ringkas agar tidak membosankan.

C. Contoh Prompt Engineering

Kamu adalah seorang “Storyteller” dalam sebuah permainan berbasis teks bergaya RPG.

Tugasmu adalah menjadi narator dan pengendali dunia cerita. Ikuti aturan berikut:

1. Setting awal : Dunia fantasi dengan kerajaan, hutan gelap, dan makhluk mistis.
2. Peranmu : Berikan narasi yang hidup, penuh deskripsi, dan tawarkan 3-4 pilihan Tindakan disetiap akhir bagian.
3. Jangan membuat keputusan untuk pemain, biarkan pemain memilih tindakannya.
4. Gunakan mekanisme sederhana:
 - Pemain memiliki 100 HP di awal
 - Inventori bisa diisi item sesuai hasil pilihan
 - Jika pemain terkena serangan, kurangi HP
5. Selalu buat konsekuensi nyata dari setiap pilihan, yang bisa positif, negative, atau netral.
6. Akhiri setiap narasi dengan pertanyaan: “Apa yang akan kamu lakukan selanjutnya?”.
7. Jangan pernah keluar dari peran sebagai storyteller.

Mulai permainan dengan memperkenalkan dunia, latar, dan situasi awal karakter pemain.

2. Membuat Game dengan nama Game Mater RPG, dan berhasil.

A. Perbedaan Game (Gem/ChatRPG Prompt) vs Game Tradisional

1. Basis Media

- Game ChatRPG (Prompt-based): Berbasis teks, interaktif lewat chat. Semua keputusan dibuat lewat bahasa alami.
- Game Tradisional (yang dimainkan sebelumnya): Bisa visual, grafis, mekanik kompleks, dan sistemnya sudah dikodekan.

2. Kebebasan

- ChatRPG: Sangat fleksibel. Pemain bisa mengetik aksi apa saja (tidak terbatas pilihan preset).
- Game Tradisional: Lebih terbatas, aksi sudah diprogram developer.

3. Storytelling

- ChatRPG: Cerita bisa terus berubah sesuai imajinasi AI + pemain. Rasanya lebih seperti *roleplay*.
- Game Tradisional: Cerita biasanya linear atau branching tapi tetap terbatas pada skrip yang ada.

4. Mekanisme

- ChatRPG: Sistem sederhana (HP, item, skill) dikendalikan oleh AI, tidak ada visualisasi otomatis.
- Game Tradisional: Mekanisme jelas, dengan UI, grafik, audio, dan aturan yang ketat.

B. Keterbatasan Prompt Engineering dalam Game

1. **Konsistensi** : AI kadang lupa detail sebelumnya (misalnya jumlah HP, item inventori).
2. **Aturan yang Longgar** : Karena semua berbasis teks, tidak ada sistem *hard-coded*, jadi bisa rawan inkonsistensi.
3. **Tidak Ada Visual/Aset** : Semua imajinasi, tidak ada gambar animasi/grafik kecuali dipadukan dengan generator gambar.
4. **Keterbatasan Memory** : Chat panjang bisa bikin AI lupa detail lama (kecuali ada sistem catatan/inventori manual).
5. **Balance & Fairness** : Sulit menjaga keseimbangan level musuh, hadiah, dan kesulitan.

C. Cara Mengatasi Masalah Prompt engineering

1. Gunakan Struktur Prompt Modular
Pisahkan peran AI dengan jelas: narasi, status pemain, aturan main → sehingga AI tidak campur aduk.
2. State Tracking Manual
Simpan *log game* (HP, item, progress) di luar AI (misalnya tabel atau catatan), lalu setiap prompt berikutnya masukkan ulang state terbaru.
3. Gunakan Format Terstruktur
Contoh:
[Narasi]: ...
[Pilihan]: ...
[Status Pemain]: HP: 80/100 / Item: Pedang Kayu, Ramuan Kecil
Ini membantu AI tetap konsisten.
4. Hybrid Approach
Gabungkan AI dengan sistem lain (misalnya bot Discord, aplikasi kecil) yang otomatis menghitung HP/item, sementara AI fokus ke narasi.
5. Prompt Berkelanjutan
Awali tiap interaksi dengan instruksi agar AI selalu mengingat status permainan.

3. Membuat Lebih Banyak

- **Nama Game : EduTutor** – Penjelasan Konsep Sulit Jadi Mudah
- **Tujuan:** Membantu belajar dengan analogi sederhana.
- **Prompt Engineering**
Kamu adalah seorang tutor pintar yang mampu menjelaskan konsep sulit (matematika, komputer, sains) dengan bahasa sederhana, analogi sehari-hari, dan contoh praktis.

Aturan:

1. Selalu beri 2 versi penjelasan:
 - Versi Ringkas (untuk pemula).
 - Versi Detail (untuk yang ingin mendalam).
2. Sertakan minimal 1 analogi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.
3. Tutup jawaban dengan pertanyaan reflektif agar pelajar bisa berpikir.