

Abstrak

Farm Ville2 merupakan salah satu *game* favorit yang terdapat pada sebuah media sosial. *Farm Ville2* merupakan *game* dengan *genre* simulasi perkebunan. *Game Farm Ville2* merupakan sekuel lanjutan dari *game* pendahulunya, yakni *Game Farm Ville* yang merupakan salah satu *game* populer dan menjadi fenomena bagi kalangan pemain *game* dalam media sosial. *Game Farm Ville2* membuat para pemainnya memiliki perkebunan khayalan seperti pada dunia nyata yang secara disadari atau tidak, memacu motivasi dalam bermain. Bagaimana representasi narasi pada *game Farm Ville2* yang menimbulkan adanya pemenuhan kehendak, komunikasi, dan partisipasi pemain dan interaksi yang terjadi antar sesama pemain berdasarkan kejadian-kejadian yang ada untuk menganalisis pengalaman bermain dalam *Game Farm Ville2* dan mengidentifikasinya untuk mendapatkan motivasi & interaktif dari *game*. Tujuannya untuk merepresentasikan narasi yang terdapat pada *game Farm Ville2* dan interaksi yang terdapat pada *game Farm Ville2*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *intertekstual* dengan teori pendukung *naratologi*, dengan menggunakan data dari *Game Farm Ville2*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pemain mengalami pengalaman berkebun. Interaksi pemain yang terkait dengan pencapaian tujuan bersama, dan kepentingan bersama atau pribadi untuk mencapai sebuah keinginan untuk memiliki benda-benda pada area pertanian. Melalui narasi interaktif pemain menjalin hubungan yang akrab tanpa harus berkenalan terlebih dahulu. Dengan sistem, aturan, dan ketetapan pemain mendapat pengetahuan dan membentuk karakter diri dalam bermain dan menjalin hubungan relasi sosial.

Kata Kunci: Narasi, Interaksi, Intertekstual, *Game Farm Ville2*