

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan yang dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah *game* merupakan sebuah kegiatan yang menghibur. Menurut Harry Evry “*game* adalah sebuah aktivitas dengan kemampuan intelektual atau kecerdasan”. *Game* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, sebuah hiburan yang berbasis multimedia yang dirancang dengan sangat menarik sehingga melengkapi kepuasan emosional dari *user* (pemain). *Game* biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. *Game* pada awalnya dimainkan dengan sistem tradisional atau manual seperti *game* yang dimainkan dengan menggunakan papan, kartu, dan ada target yang harus dicapai. Ada yang berbentuk aktivitas olahraga (Joseph Saulter, 2005:5).

Saat ini *game* berkembang dengan bantuan teknologi menjadi sebuah alat bermain yang sifatnya modern. *Video game* pertama kali hadir pada tahun 1959 di *Brookhaven National Laboratories* oleh **William A. Higinbotham** seorang fisikawan. Awalnya *video game* dibuat untuk acara tahunan pada sebuah laboratorium.

Game terbagi kepada beberapa *genre* sesuai dengan cara bermain dan narasi yang terdapat dalam *game* tersebut. Salah satu *genre* dari *game* adalah *genre* simulasi. *Genre* simulasi merupakan *genre* yang membayangkan kehidupan nyata yang tidak mungkin dilakukan namun pada *game* hal-hal tersebut bisa dilakukan. Pemenuhan target dari *genre* simulasi adalah contoh paling murni pemenuhan keinginan. Tujuannya adalah untuk memenuhi fantasi pemain melakukan hal yang tidak bisa dilakukan di kehidupan nyata yang terjadi adalah bahwa pemain memiliki fantasi yang berbeda, dan pemain harus memutuskan mana permainan yang akan memenuhi keinginan emosional mereka. Pendekatan pada *genre* simulasi merupakan sebuah pelatihan pada penciptaan realita.

Narasi menjadi penghubung bagaimana pemain bisa menikmati alur dari sebuah *game*. Pemain mengikuti alur permainan dengan tek-teks yang dimunculkan dalam *game*. Melalui narasi dalam sebuah *game* pemain bisa melakukan sebuah interaksi yaitu dengan interaksi pemain dengan dirinya, pemain dengan pemain lain, dan pemain dengan alat yang digunakan.

Saat ini *game* dapat dimainkan dengan sebuah media dengan sistem bermain *online* dengan sistem bermain yang *fleksibel* tidak menuntut banyak permintaan yang tidak sulit dilakukan oleh pemain. *Facebook* merupakan jejaring sosial yang populer digunakan oleh banyak orang yang merupakan sebuah media untuk saling bertukar informasi. Saat ini *facebook* sudah berkembang menjadi media *game online*, seperti salah satu *game* favorit *Game Farm Ville2* yang termasuk dalam *genre game* simulasi, yang dapat dimainkan oleh laki-laki atau perempuan dengan visual *avatar* perempuan atau laki-laki sebagai karakter dari pemainnya. Awalnya *Game Farm Ville2* hadir dengan nama *Farm Town-Farm Ville- Farm Ville2* dengan memberikan pemain sebidang tanah untuk bercocok tanam, memelihara hewan-hewan ternak, dan menjual hasil pertanian untuk memperlebar daerah pertanian dengan sistem *gameplay* yang mudah dimengerti oleh para pemain. Para pemain sangat tertarik untuk menyelesaikan setiap misi yang ada, untuk mendapatkan uang koin dan *farm bucks* untuk memperlebar area pertanian, *farm bucks* digunakan untuk membeli beberapa tanaman yang tidak dapat dibeli dengan uang koin, dan mempercepat proses pembangunan *items* tertentu pada area pertanian. Setelah misi dikerjakan sampai selesai pemain akan mendapatkan *reward* atau hadiah. Pemain juga harus melakukan aktivitas berkunjung kepada *neighbour* (tetangga) yang tergabung dalam *Game Farm Ville2*. Setiap *reward* atau hadiah yang didapatkan dari setiap misi yang diselesaikan maka akan diakumulasikan dan ditambahkan menjadi koin. *Game Farm Ville2* berkembang menjadi *game* favorit pada media *Facebook* dengan jumlah pemain yang terus mengalami peningkatan. Dalam *game Farm Ville2* terdapat sebuah narasi yang membawa pemain menikmati *game* dalam menyelesaikan setiap misi melalui survei yang dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada pemain. Pemain sangat tertarik untuk

menyelesaikan semua misi hingga keinginannya tercapai dalam proses kehendak, komunikasi, dan partisipasi. Pemain juga mengalami interaksi sosial yang membawa pemain mendapatkan teman baru dan menjalin hubungan pertemanan yang akrab. Melalui *game Farm Ville2* pemain menjalin sebuah hubungan pertemanan dan interaksi sosial dengan proses kerjasama, akomodasi, asimilasi, dan akulturasi dengan latar belakang pemain yang berbeda-beda secara jenis kelamin, umur, dan budaya dengan mengalami normalisasi sistem, aturan, dan ketetapan tetapi dalam *game Farm Ville2* pemain bermain bersama tanpa menghilangkan hal-hal pribadi masing-masing pemainnya.

1.2 Permasalahan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa masalah-masalah yang akan dikaji, yaitu :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dalam Pembuatan Penelitian ini ditemukan beberapa permasalahan yang teridentifikasi yaitu :

- Narasi bagaimana yang ditampilkan dalam *game Farm Ville*.
- Bagaimana narasi membuat pemain tertarik memainkan *game Farm Ville2* sehingga adanya interaksi yang terjadi.

1.2.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembahasan *Game Farm Ville2* adalah sebuah narasi seperti yang terdapat pada *level 41-50* dengan narasi *game* yang disampaikan dalam setiap misi yang hadir setiap harinya.

1.2.3 Rumusan Masalah

Dari pokok masalah ini maka merumuskan rumusan masalah dari *Game Farm Ville2*, yaitu:

- Bagaimana representasi narasi pada *game Farm Ville2*?
- Bagaimana interaksi yang terdapat dalam *game Farm Ville2*?

1.3 Tujuan dari pembahasan *game Farm Ville2*

Tujuan dari pembahasan *game Farm Ville 2* adalah:

- Untuk mengungkapkan narasi interaktif yang terjadi dengan teks dan penggunaan bahasa yang mudah dimengerti oleh pemain dan pemain dapat mengatur sendiri cerita pada daerah pertaniannya.
- Untuk mengungkapkan interaksi yang terjadi pada pemain melalui narasi yang ada pada *game Farm Ville2*.

1.4 Cara pengumpulan Data dan Analisis

Cara pengumpulan data yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan intertekstual dengan menganalisis sebuah narasi melalui wawancara dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada pemain *game Farm Ville2*, dan pengalaman yang didapatkan pemain dari *game Farm Ville2*.

1.4.1 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan untuk membahas *game Farm Ville2* adalah metode penelitian kualitatif dengan objek penelitian pada *game Farm Ville2* yaitu narasi interaktif yang terjadi pada setiap *level* yang mempengaruhi minat pemain untuk ingin terus memainkan *game Farm Ville2*.

1.4.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Kualitatif. Menurut Kutha Ratna (2004) Metode kualitatif adalah metode yang memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikannya dalam bentuk deskripsi, kualitas dari penafsiran metode ini terbatas oleh hakikat-hakikat fakta sosial, budaya, dan bentuk aktivitas manusia.

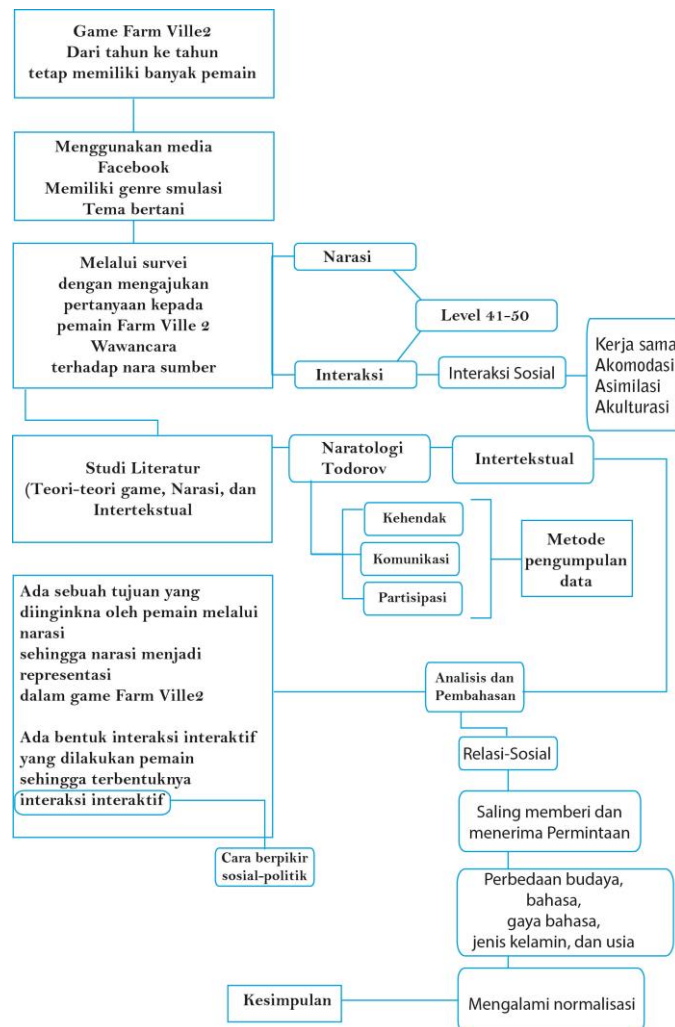
Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah intertekstual. Jenis penelitian ini bertujuan mendeskripsikan atau menguraikan bagaimana sesuatu hal bisa terjadi pada aktivitas manusia dengan urutan waktu kronologi yang jelas dari hal yang bersifat khas atau khusus kepada hal bersifat umum (Kunta Ratna, 2004:53).

1.4.3 Pengumpulan data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini dibagi menjadi kategori dua yaitu,

1. Data Primer adalah data yang didapat langsung dari objek yang diteliti, yaitu dari *Game Farm Ville2*
2. Data Sekunder adalah teknik pengumpulan data yang diperoleh peneliti dari *fanpage game Farm Ville2*, dengan melakukan studi pustaka, seperti buku-buku, jurnal, penelitian ilmiah, dan wawancara kepada narasumber *Game Farm Ville2*.

1.5 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Kerangka berpikir
Sumber: Data Pribadi

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada pembahasan Narasi Interaktif pada *Game Farm Ville2* adalah:

BAB I Pendahuluan

Pada BAB I akan membahas latar belakang masalah yang terjadi pada fenomena, latar belakang, identifikasi masalah dalam pembahasan *game*, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, cara pengumpulan data dan analisis data yang digunakan dengan teori-teori pendukung, kerangka pemikiran, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada BAB III akan membahas permasalahan yang terdapat dalam pembahasan *Game Farm Ville2* secara lebih rinci dengan penggunaan teori dan data-data yang telah dikumpulkan melalui studi literatur dan pengumpulan data dari *Game Farm Ville2* dan dengan menggunakan teori *game*, narasi, naratologi, dan intertekstual.

BAB III Pembahasan

Pada BAB III menyajikan struktur data dari *game Farm Ville2* secara lebih rinci yaitu sejarah *game*, komponen-komponen *game*, dan cara bermain pada *game Farm Ville2*.

BAB IV Pembahasan dan Analisis

Pembagian cerita dalam *game Farm Ville 2* berbeda-beda setiap *levelnya* untuk menyelesaikan setiap misi pada *level 41-50* dengan teori naratologi Todorov dan intertekstual. Melalui teori naratologi Todorov terdapat tiga aspek penelitian yaitu kehendak, komunikasi, dan partisipasi untuk membahas hubungan narasi pada *game Farm Ville2*

BAB V Penutup

Kesimpulan yang dihasilkan dari analisis pada BAB IV yang mempengaruhi minat pemain dalam menyelesaikan setiap misi.