

JURNAL ANALISIS NARASI INTERAKTIF PADA *GAME FARM VILLE2*

Novri

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi No 1 Terusan Buah Batu Bandung, Jawa Barat

^[1]Aris Rahmansyah, S.Sn., M.Ds

^[2]M. Iskandar, S.S., M.Sn

nopriee@gmail.com

ABSTRAK

Game merupakan sebuah kegiatan bermain dengan sistem multimedia, *game* juga merupakan kegiatan yang menghibur. Saat ini *game* bisa dimainkan dalam media social, Media sosial merupakan salah satu media jejaring sosial yang cukup dikenal luas di Indonesia. Dalam media sosial, terdapat aplikasi *game Farm Ville2* bertema 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. Berdasarkan kejadian-kejadian yang ada, merupakan hal yang menarik untuk menganalisis pengalaman bermain dalam *Game Farm Ville2* dan mengidentifikasinya untuk mendapatkan motivasi & keinteraktifan dari *game*. Penelitian ini menggunakan pendekatan *intertekstual* dengan teori pendukung *naratologi*, Dengan menggunakan data dari *Game Farm Ville2*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pemain mengalami pengalaman berkeburun. 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*

1. PENDAHULUAN

Menurut Harry Evry "*game* adalah sebuah aktivitas dengan kemampuan intelektual atau kecerdasan". 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. (Joseph Saulter, 2005:5) kemudian *game* berkembang menjadi sebuah hiburan yang banyak dimainkan dalam berbagai media seperti pada media sosial. Pada media sosial *facebook* terdapat *game* yang sangat populer yaitu *Farm Ville2* dengan tema berkebun dan genre *game* simulasi pemain dapat merasakan kehidupan bertani seperti pada dunia nyata. Pemain akan diberikan sebidang tanah pertanian kemudian pemain diberi petunjuk untuk mengolah lahan pertanian hingga menjadi besar dengan pemberian modal awal sejumlah uang koin, uang *farm bucks*, seekor anak ayam dan seekor anak kambing. Pemain akan melakukan aktivitas sendiri setelah melewati *level 1*. *Farm Ville2* menjadi sangat populer dikalangan pengguna media sosial dengan jumlah pemain yang terus bertambah setiap harinya. *Farm Ville2* memiliki pemain dari latar belakang yang berbeda usia, bahasa, dan budaya, pemain menikmati aktivitas bertani

melalui narasi dengan penggunaan bahasa yang universal yaitu dengan bahasa Inggris sehingga ada representasi narasi yang membawa pemain menikmati *game* dan ingin terus memainkan *game* secara berkala waktu. Pemain juga menjalani sebuah hubungan interaksi sosial yang akrab dengan pemain lainnya tanpa harus berkenalan terlebih dahulu.

2. DASAR TEORI DAN METODE PENELITIAN

Dasar teori yang digunakan dalam penelitian ini yang pertama adalah teori narasi, menurut Bordwell & Thompson dalam buku *Film Art* (1980) narasi didefinisikan sebagai rantai peristiwa dalam hubungan sebab-akibat yang terjadi di waktu dengan urutan waktu yang berurutan. Sebuah naratif memiliki unsur-unsur narasi, tingkat ketekunan, dan kesimpulan dari cerita tersebut atau merupakan bayangan dari kehidupan nyata. Dalam sebuah naratif terdapat sebuah plot yang menjelaskan sebuah cerita dengan rincian tempat, waktu kejadian dan bagaimana cerita tersebut berjalan sehingga mempengaruhi pembaca atau pendengar. Pada sebuah plot cerita memiliki awal dan akhir, yang menceritakan bagaimana cerita tersebut disampaikan kepada pendengar atau pembaca sehingga pesan yang ada tersampaikan. Dalam sebuah cerita ada konflik-konflik yang terjadi sehingga menggugah emosional dari pembaca atau pendengar, konflik tersebut adalah *Human vs. Human*, *Human vs. Nature*, *Human vs. Society*, *Human vs. Her/Himself*.

Dalam buku *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra* dijelaskan bahwa naratologi berasal dari kata *narration* (bahasa Latin, berarti cerita, perkataan, kisah, hikayat) dan *logos* (ilmu). Naratologi disebut juga teori wacana (teks) naratif. Baik naratologi maupun teori wacana (teks) naratif diartikan sebagai seperangkat konsep mengenai cerita dan penceritaan. Sementara struktur naratif fiktional adalah rangkaian peristiwa yang di dalamnya terkandung unsur-unsur lain, seperti: tokoh-tokoh, latar, sudut pandang dan sebagainya. Kajian wacana naratif dalam hubungan ini dianggap telah melibatkan bahasa, sastra dan budaya, yang dengan sendirinya sangat relevan sebagai objek humaniora. Untuk kajian naratologi, teori sastra kontemporer telah memberikan cakupan wilayah yang sangat luas terhadap eksistensi naratif. Selain novel, roman, dan cerpen, dalam cakupan tersebut termasuk juga puisi naratif, dongeng, biografi, lelucon, mitos, epik, catatan harian, dan sebagainya. (Ratna, 2004: 128-130)

Kedua menggunakan analisis intertekstual, Intertekstual merupakan sebuah cara penelitian dengan cara menganalisis sebuah teks yang satu dengan teks yang lain. Secara etimologis (Kuntha Ratna:172-182) intertekstual memiliki arti *textus* (bahasa Latin) berarti tenunan, anyaman, penggabungan, susunan, dan jalinan. Proses produksi makna terjadi dengan proses oposisi, permutasi, dan transformasi. Penelitian dalam intertekstual dilakukan dengan cara menemukan hubungan-hubungan bermakna diantara dua teks atau lebih. aktivitas interteks terjadi melalui dua cara, yaitu: **a) membaca dua teks atau lebih secara berdampingan pada saat yang sama, b) hanya membaca sebuah teks tetapi dilatar belakangi oleh teks-teks lain yang sudah pernah dibaca sebelumnya.** Intertekstual yang sesungguhnya adalah yang kedua sebab aktivitas inilah yang memungkinkan terjadinya teks jamak, yang dilakukan melalui dimensi-dimensi *interlocutor*, yang suara- suaranya dapat diperdengarkan pada setiap wacana itu juga, yang berbeda-beda sesuai dengan intensi masing- masing wacana. Tidak ada teks yang mandiri, tidak ada orisinalitas dalam pengertian yang sungguh-sungguh. Oleh karena itulah, pada dasarnya tidak ada wacana yang pertama dan terakhir, setiap wacana merayakan kelahirannya (Kuntha Ratna, 2004:174-175).

Representasi narasi menurut Stuart Hall (ada dua proses representasi. Pertama, representasi mental, yaitu konsep tentang „sesuatu „ yang ada di kepala kita masing-masing (peta konseptual), representasi mental masih merupakan sesuatu yang abstrak. Kedua, „bahasa“ yang berperan penting dalam proses konstruksi makna. Konsep abstrak yang ada dalam kepala pembaca harus diterjemahkan dalam „bahasa“ yang lazim, supaya kita dapat menghubungkan konsep dan ide-ide kita tentang sesuatu dengan tanda dari simbol-simbol tertentu. Media sebagai suatu teks banyak menebarkan bentuk-bentuk representasi pada isinya. Representasi dalam media menunjukkan bagaimana seseorang atau suatu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan.

Didukung juga teori *game* sebagai sarana hiburan menurut David Perry (*Brainstorming Tools Game Design*) ada faktor-faktor yang mempengaruhi sebuah *game* untuk menjadi sarana hiburan adalah:

a. EVOLUTIONARY FACTORS

Game merupakan bentuk lunak dari kehidupan manusia, *game* harus seperti pada kehidupan sebenarnya. Cerita dan karakter mengalami perkembangan pada setiap *level* seperti atribut tambahan yang didapatkan dari setiap kenaikan *level*.

b. CHALLENGE AND MASTERY

Game merupakan kegiatan yang memiliki tantangan dan penguasaan, saat pemain berhasil melakukan setiap misi yang dilakukan, pemain akan mendapatkan imbalan berupa hadiah dan sebaliknya jika pemain kalah akan mendapatkan hukuman. Penguasaan kekuasaan terhadap *level* yang

telah dicapai oleh pemain atau pemain bisa menjadi penguasa di antara teman sepermainan dengan konsep bahwa pemain harus terus mengalami perkembangan dan motivasi untuk terus dapat hidup. Jika pemain sudah mendapatkan motivasi tersebut pemain akan sangat tertarik untuk memainkan *game* tersebut.

c. *FANTASY*

Menghadirkan *fantasy* yang berbeda dengan kehidupan nyata, pemain mencoba mendapatkan hal baru dengan mencoba sesuatu yang baru apa yang tidak mungkin dilakukan pada kehidupan nyata. Seperti menerbangkan sebuah pesawat tempur, pemain akan sangat tertarik untuk memainkan *game* tersebut menganggap dirinya adalah seorang pilot yang sedang mengemudikan pesawat tempur dan menyerang semua musuh dengan tembakan peluru.

d. *SECONDARY REWARDS*

Dalam *game* juga memerlukan *secondary rewards* untuk pemain sebagai bentuk penghargaan untuk misi yang telah diselesaikan untuk meluapkan perasaan emosional dari pemain dengan penghargaan yang diterima berupa tambahan yang dapat digunakan pada saat tertentu seperti pada lebih yang sulit sehingga membutuhkan alat bantu lain.

e. *OPTIMAL AROUSAL LEVEL*

Sebuah penelitian menyatakan bahwa manusia membutuhkan sebuah interaksi yang cepat dalam sebuah kegiatan yang dilakukan yang dapat memicu emosional dari manusia sehingga menimbulkan rasa ketertarikan yang besar. Dalam *game* pemain akan merasa sangat bosan dengan situasi yang lambat dan tidak berinteraksi dengan lingkungan bermain tidak hanya fokus pada satu titik.

f. *SUBJECTIVE TIME SHIFTING*

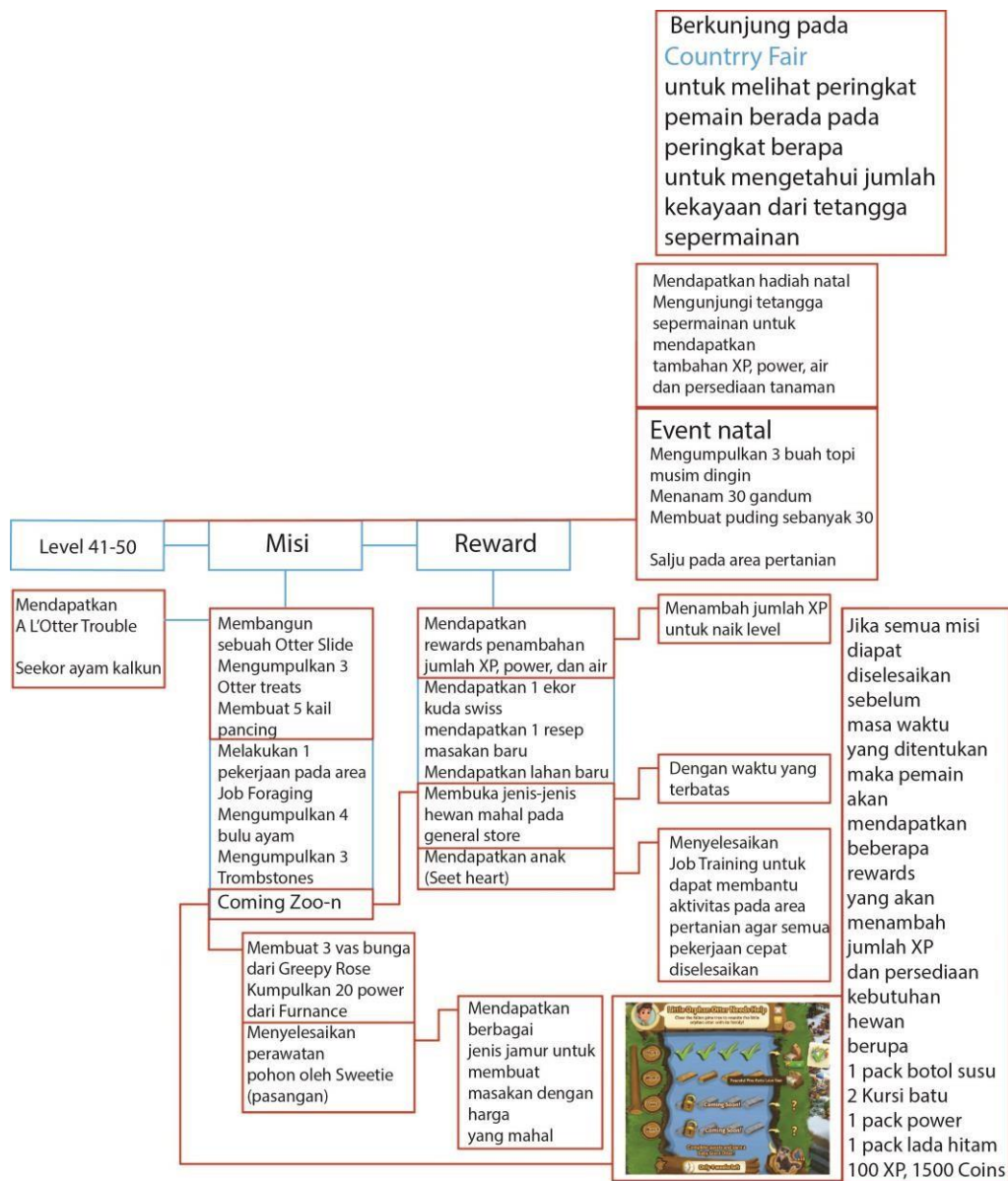
Game juga menuntut untuk melakukan sebuah aktivitas yang berfokus pada sebuah kegiatan yang membutuhkan tingkat *subjective time shifting* dimana pemain diarahkan untuk mengambil sebuah titik fokus dengan sistem yang lebih cepat dari biasanya, ketika pemain mencapai tujuan tersebut (atau sebelumnya), segera mengungkapkan tujuan yang lebih tinggi atau sesuatu yang bahkan lebih menarik. Sehingga, membuat tujuan yang lebih menarik perhatian pemain seperti memberikan indikator kemajuan, dan mengurutkan tujuan menarik tersebut.

g. *PERSONALITY PROJECTION*

Game memiliki persamaan dengan film atau sebuah karya sastra bentuk penggambaran diri yang sama dengan karakter manusia tersebut *game* dapat melibatkan kita dalam cerita dengan karakter dan plot yang membuat kita tertarik. Mereka juga unggul dalam menciptakan identifikasi antara pemain dan karakter pemain adalah pengendalian. Identifikasi ini dengan karakter pemain membantu untuk memicu beberapa emosi sangat asli dan perendaman jauh di dalam permainan dunia fantasi yang memungkinkan pemain mencerminkan karakter dirinya pada karakter *game* tersebut.

3. PEMBAHASAN

Pembahasan narasi pada *game Farm Ville2* diambil dari level 41-50 sebagai bahan analisis yang, yaitu



Gambar Flow Chart Game Farm Ville2

Sumber: Game Farm Ville2

pemain mengalami tiga hal dari narasi yang disampaikan di dalam game pertama pemain melakukan proses pemenuhan kehendak untuk memiliki banyak *items* dalam area pertanian seperti bibit tanaman yang banyak, hewan-hewan ternak, dan benda-benda pendukung sebagai inventori yang diletakkan pada lahan pertanian, pemain melakukan proses komunikasi untuk saling memberi bantuan dan pemain juga saling bertukar informasi tentang perkembangan yang terjadi pada lahan pertanian, dan bentuk partisipasi yang dilakukan pemain dalam membangun lahan pertanian pemain tidak bisa melakukannya sendiri tetapi pemain harus meminta partisipasi dari pemain lain untuk penyelesaian sebuah misi atau membangun peralatan pada lahan pertanian.

Representasi narasi pada *game Farm Ville2* pemain mengalami emosi dalam tingkat kesenangan, kecewa, rasa ingin memiliki, dan mencapai sebuah tujuan. Pemain memikirkan sebuah cara untuk menyelesaikan sebuah misi melalui pengertian narasi yang ada pada *game*. Pemain memiliki konsep untuk mendapatkan keinginannya atau untuk mencapai cita-citanya sebagai petani yang sukses dengan semua *items* yang disediakan pada *game*. Pemain memahami penggunaan bahasa yang sederhana dalam mnejelaskan sebuah perintah yang harus dikerjakan oleh pemain. Sehingga makna dalam *game Farm Ville2* tersampaikan kepada pemain. Pada *level* yang dibahas yaitu *level 41-50* bahwa melalui narasi pemain melakukan bentuk-bentuk komunikasi dan interaksi yang membuat antar sesama pemain menerima perbedaan satu sama lain, yaitu *Level 41 Misi A L'Otter Slide*, Melalui kata membangun sebuah *Otter Slide* pemain memahami sebuah perintah untuk

mendapatkan sebuah *rewards*, mengumpulkan tiga *Otter treats*, dan membuat lima kail pancing, pemain mengerti pemahaman akan narasi yang disampaikan oleh *game* lalu pemain melakukan perintah yang diberikan dan mendapatkan *rewards*. Narasi pada *level 41* yang dibaca lalu dipahami oleh pemain membuat pemain mengerti makna misi pada *level 41*, bahwa pemain harus menyelesaikan proses membangun, mengumpulkan, dan membuat. Melalui semua misi pada *level 41-50* maka representasi secara keseluruhan yaitu pemain mengalami stimulus dan respon melalui narasi yang di baca, memahami makna atau tujuan dari narasi tersebut, maka pemain melakukan aksi untuk stimulus yang diterima. Proses memahami yang dilakukan pemain menggunakan bahasa sebagai perantara, dengan mengamati setiap tes-teks yang ada pada setiap misi maka pemain mengungkapkan simbol-simbol atau tanda tertulis. Setelah memahami narasi maka pemain akan mulai memproduksi makna untuk akhirnya pemain akan melakukan sebuah tindakan atau perbuatan. Selanjutnya antar sesama pemain melakukan proses komunikasi dari bahasa pemain melakukan komunikasi. Komunikasi yang dilakukan antar sesama pemain merupakan komunikasi interpersonal yaitu komunikasi antar pribadi, pemain yang sama-sama mengalami pemahaman akan makna narasi melakukan komunikasi untuk meminta bantuan dan memberi bantuan untuk pemenuhan akan kehendak dalam bermain dengan semua misi dan *rewards* yang diinginkan, komunikasi pemain tersampaikan dengan baik dan pemain saling tolong-menolong untuk mendapatkan *rewards*, dan partisipasi pemain dalam mengejar *items* yang sama dengan pemain lain (tetangga) sehingga ada kepuasan yang pemain dapatkan.

Representasi narasi yang ada pada *game Farm Ville2* yaitu teks dengan teks, teks dengan pemain, dan teks dengan realita yaitu wacana-realita dengan penggunaan bahasa yang *universal* (penggunaan satu bahasa yang sama-sama dimengerti oleh pemain). dari Wacana-realita ada unsur kekuasaan dan pengetahuan untuk setiap misi pada *level 41-50* maka pemain harus mengikuti sistem, aturan, dan ketetapan pada *game* sehingga pemain melakukan tindakan yang dapat memproduksi makna atau pengetahuan terhadap sebuah hal tentang bertani hingga menjadi petani yang mahir dalam mengolah lahan area pertanian dengan sistem virtual yang lebih lunak untuk digunakan. Untuk semua itu pemain melewati peristiwa **normalisasi** yaitu setiap perbedaan diterima oleh antar sesama tanpa pemain harus memperlmasalahkannya, yaitu perbedaan bahasa, gaya bahasa, jenis kelamin, usia, dan perbedaan sistem budaya dengan bahasa yang digunakan yang bersifat universal. Melalui normalisasi komunikasi antar sesama pemain berjalan dengan baik sehingga terjalin hubungan yang akrab antar sesama pemain.

Dari proses interaksi yang dilakukan oleh sesama pemain maka didapatkan dua hal interaksi, yaitu: Pemain saling membantu memberi bantuan dan saling menerima bantuan dari sesama pemain. Pemain melakukan interaksi antar sesama pemain dengan *game*, pemain dengan pemain, yaitu:

a. Pemain dengan *Game*

Pemain mengikuti setiap narasi berbentuk perintah melalui sebuah teks kunci seperti “membangun” maka pemain akan melakukan interaksi membantu sebuah bangunan dan menyelesaikannya dengan bantuan dari diri pemain sendiri dan bantuan pemain lain (tetangga). Pemain akan melakukan aktivitas pada area pertanian yang terdapat dalam *game*. Dengan perintah yang sederhana dan mudah untuk dilakukan pemain melalui *game* melakukan simulasi seperti pada dunia nyata dengan penggunaan alat-alat pada area pertanian, memberi makan hewan ternak, dan menyiram bibit tanaman.

Melalui narasi pemain melakukan sebuah respon pada *game* dan melakukan sebuah perintah dengan bantuan komputer pribadi pemain melakukan aktivitas bertani dengan sangat mudah dan cepat. Pemain bisa melakukan semuanya dari awal hingga pemain menjadi seorang petani yang mahir dengan area pertanian yang luas dan memiliki banyak hasil pertanian.

Bentuk interaksi ini menunjukkan bahwa interaksi antar individu dengan *game* merupakan salah satu bentuk komunikasi dua arah yaitu pemain mengerti makna yang disampaikan di dalam *game* melalui narasi singkat dan memerlukan sebuah proses untuk menginterpretasikan, mendefinisikan, dan melakukan perbuatan yang seharusnya dilakukan setelah dilakukannya interaksi antar individu. dengan *game*. Karakteristik bentuk dua arah ini adalah adanya privasi dalam berinteraksi. Privasi yang dimaksud adalah kebebasan untuk memikirkan sebuah cara untuk menyelesaikan sebuah misi.

b. Pemain dengan Pemain

Pemain melakukan interaksi antar sesama pemain pada *game Farm Ville2* dengan perintah yang diberikan melalui narasi atau teks-teks singkat dengan kata kunci. Pemain melakukan bentuk komunikasi interpersonal yaitu pribadi dengan pribadi lain (Wiryanto, p:6). Pemain melakukan bentuk-bentuk interaksi berdasarkan pendapat Tim Sosiologi (2002), interaksi sosial dikategorikan ke dalam bentuk, yaitu (p. 49) Interaksi sosial yang bersifat asosiatif, yakni yang mengarah kepada bentuk – bentuk asosiasi (hubungan atau gabungan) seperti : a. Kerja sama, b. Akomodasi, c. Asimilasi, d. Akulturasi maka pemain melakukan hubungan kerja sama yang erat diantara sesama

pemain dengan saling memberi bantuan terhadap *items* yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan bersama. Pemain melakukan interaksi akomodasi yaitu untuk menghilangkan rasa persaingan yang berujung konflik, setiap pemain memiliki tujuan pribadi untuk memiliki area pertanian yang luas dengan hasil pertanian yang banyak, tetapi antar sesama pemain saling menyadari bahwa mereka tidak akan dapat berdiri atau memperluas area pertanian dengan bantuan dirinya sendiri, pemain harus saling bertukar bantuan untuk menyelesaikan sebuah misi dan mendapatkan sebuah *rewards* yang telah ditentukan. Yang menjadi masalah dari antar sesama pemain adalah siapa yang lebih dahulu mendapatkan *rewards* tersebut meski pada akhirnya setiap pemain akan mendapatkan *rewards* yang sama. Pemain melakukan interaksi asimilasi dimana pemain yang memiliki perbedaan latar belakang kebudayaan bermain bersama dan menjadi teman yang akrab tanpa menghilangkan kebudayaan dari masing-masing pemain. Setiap pemain akan memiliki cara bertani yang berbeda-beda sesuai dengan tempat tinggalnya tetapi dalam *game Farm Ville2* pemain melakukan bentuk bertani yang sama dengan mengambil satu sistem pertanian dari negara Amerika sesuai kota asal *Game Farm Ville2* dengan sebuah narasi yang mengarahkan pemain kepada sebuah cara atau perintah yang harus dilakukan. Pemain akan menjalani sebuah kebudayaan baru yang disebut dengan kebudayaan campuran ini merupakan akibat dari pertemanan yang terjalin antar sesama pemain dalam jangka waktu yang lama dan intensif dilakukan. Pemain juga melakukan interaksi akulturasi yaitu pemain saling menerima kebudayaan pemain lain baik secara penggunaan bahasa, cara bersikap, dan cara bermain. Antar sesama pemain saling menerima perbedaan unsur-unsur budaya yang terdapat dari masing-masing pemain, antar sesama pemain melebur menjadi satu dan tanpa menyadari antar sesama pemain menerima kebudayaan pemain lain (tetangga) tanpa menghilangkan kepribadian dari kebudayaan itu sendiri. Interaksi lain juga dilakukan pemain dengan pola interaksi pada bentuk ini adalah penggunaan bahasa. Penggunaan bahasa sangat beragam, mengingat bahwa interaksi ini hanya dilakukan oleh dua orang pemain sehingga penggunaan bahasa daerah kerap digunakan pada interaksi ini. Penggunaan bahasa Inggris pada interaksi ini digunakan ketika berkomunikasi dengan pemain lain yang belum dikenal atau pemain yang berasal dari daerah lain.

Bentuk interaksi yang dilakukan antar sesama pemain pada *game Farm Ville2* adalah mengirim *gift* saling memberi hadiah, meminta bantuan terhadap kebutuhan yang diperlukan, mengirim atau melakukan *posting link* melalui *wall* atau dinding facebook agar pemain lain (tetangga) mengetahui lalu memberi bantuan terhadap pemain. Seorang pemain akan melakukan *posting link Farmville2* dalam rangka memberi bantuan, meminta bantuan atau bahkan ingin menunjukkan bahwa dirinya sudah mencapai *level* tertentu. Fenomena komunikasi seperti ini dilakukan dilandasi oleh beberapa alasan. Ketika mereka memposting *link request*, maka harapan yang muncul adalah para tetangga yang ada akan memberikan apa yang menjadi permintaannya, sehingga kesulitan mereka akan dapat teratasi manakala ada tetangga yang memenuhi request tersebut. Bagi mereka yang memposting link deklarasi pencapaian tertentu, mempunyai kecenderungan akan pentingnya bagi orang lain untuk mengetahui pencapaiannya (aktualisasi diri), dan pada akhirnya memunculkan kepuasan tersendiri dalam benak mereka. Berkunjung ke kebun tetangga. Layaknya kegiatan sosial dalam kehidupan nyata, seorang pemain dapat berkunjung ke kebun tetangga mereka. Dengan berkunjung tersebut, seorang pemain akan mendapatkan reward dari pihak Farmville berupa koin. Terlebih ketika kita tidak hanya sekedar berkunjung akan tetapi juga membantu membersihkan kebun maka akan semakin banyak koin yang kita dapatkan. Jaringan komunikasi yang ada tersebut terjadi dengan sangat rapi dan seperti dalam kehidupan sosial yang nyata. Sehingga semakin sering kita berkunjung ke kebun tetangga dan membantu mereka dalam merawat kebun tetangga tersebut, maka akan semakin banyak tambahan koin yang akan pemain dapatkan.

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Dari penelitian Narasi Interaktif pada *Game Farm Ville2*, didapatkan kesimpulan bagaimana representasi narasi dan interaksi sosial yang terjadi diantara pemain adalah Pemain mempelajari banyak hal dalam hal pertanian seperti mengenal bibit tanaman, proses penanaman bibit hingga menjadi hasil yang siap dipanen, memelihara hewan pada area pertanian, dan mengolah hasil pertanian untuk menjadi resep masakan. Melalui pemenuhan kehendak pemain melakukan pekerjaan untuk mencapai sebuah tujuan bersama atau tujuan pribadi. Pemain memenuhi kehendaknya untuk memiliki benda-benda dalam area pertanian

seperi kandang hewan, bibit tanaman yang beragam, dan benda-benda hiasan atau pelengkap. Melalui proses komunikasi pemain melakukan interaksi sosial tanpa pemain harus melakukan perkenalan jabat tangan terlebih dahulu. Proses pertukaran informasi yang dilakukan oleh sesama pemain membawa pemain kedalam hubungan pertemanan yang lebih akrab seperti saling memberi semangat dan memberi tanda “like” pada *posting* yang dilakukan oleh sesama pemain. Melalui proses partisipasi pemain melakukan proses saling membantu dan bekerjasama untuk mencapai sebuah tujuan bersama atau tujuan pribadi yang dilakukan oleh sesama pemain. Pemain saling berpartisipasi dengan perwakilan *avatar* yang terlihat pada *game* saat pemain akan membangun sebuah *items* di area pertanian.

Representasi dari *level* 41-50 bahwa pemain mengalami sebuah proses bertani dari awal penanaman bibit hingga tanaman siap dipanen, pemain melakukan kegiatan seperti realita kehidupan mengolah bahan dasar menjadi produk hasil olahan, pemain mengalami interaksi dengan lingkungan dalam *game* pemain berpindah-pindah dari satu posisi, berlari-lari dalam melakukan aktivitas.

Representasi relasi sosial yang dialami pemain dalam *game*, pemain mengalami pengertian makna tentang pengetahuan dalam bercocok tanam sesuai dengan realitanya meski ada tahapan-tahapan yang dilupakan untuk mempermudah pemain melakukan aktivitas bertani. Representasi relasi sosial yang terjadi pada pemain terdiri dari bagian informasi yang saling diterima oleh sesama pemain, keyakinan pemain untuk saling memberi bantuan dalam proses pertanian dan sikap pemain dalam merespon setiap bantuan yang diberikan. Dengan semua sistem, aturan, dan ketetapan pemain melakukan normalisasi dan pemain mengikuti setiap perintah yang mengarahkan pemain kepada motivasi disiplin, motivasi untuk memiliki pengetahuan pada area pertanian, pemain dididik untuk mengatur *time management* pada area pertanian yang membuat pemain mengalami pembentukan karakter diri. Melalui proses interaksi pemain saling menerima perbedaan dan menjalin hubungan pertemanan yang akrab, saling menerima perbedaan bahasa, gaya bahasa, dan budaya, saling memberi bantuan untuk mencapai sebuah kepentingan pribadi atau bersama.

4.2 Saran

Terkait dengan analisis yang dilakukan, saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang telah dilakukan pada Analisis Narasi Interaktif pada *Game Farm Ville2* adalah untuk merepresentasikan narasi dengan pendekatan intertekstual dan interaksi yang terjadi dalam *game* baik pemain dengan *game* dan pemain dengan

pemain. Penelitian selanjutnya akan lebih menarik jika penelitian dilakukan dengan menambahkan lebih banyak *game online* yang diteliti untuk menemukan pola narasi lain selain yang telah ditemukan dalam analisis ini.

2. Bentuk interaksi yang terjadi dalam *game Farm Ville2* merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan dalam *game*. Penelitian selanjutnya lebih menarik jika peneliti mencari pola-pola komunikasi yang terjadi dengan pemain lain dalam sebuah *game online*.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus Nilwan. (1998). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4*. Elex Media Komputindo. Jakarta
- Bates, Bob,(2004),*Course Technology Game Design (Second Edition)*,Thomson Course Technology,USA
- Barker, Chris.(2014).Kamus Kajian Budaya.Yogyakarta: Kanisius
- Brathwaite,Brenda,(2009),*Challenges for game designers*,Course Technology,USA.
- Crawford,Chris,(2013),*On Interactive Storytelling second edition, New Riders is an imprint of Peachpit, a division of Pearson Education*.
- Crewswell,John,(2010),*Research Design (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed)*,Pustaka Pelajar,Yogyakarta.
- Eriyanto.(2011).*Analisis Wacana Pengantar Analisa Teks Media*.Yogyakarta: PT LK iS Perinting Cemerlang
- Evry, Harry,(2005),*Beginning game graphic*,USA.
- Metz,Christian.(2010),*Film Language "A Semiotics of the Cinema"*,The University of Chicago Press.
- Kosasih,Engkos.(2006),*Cerdas Berbahasa Indonesia, Hal : 83-84*. Jakarta: Erlangga
- Nurgiyantoro,Burhan,(2010),*Teori Pengkajian Fiksi*,Gajah Mada University Press,Yogyakarta.
- Pringgodigdo.(1973).*Ensiklopedia Umum*.Kanisius. Yogyakarta
- Ratna, Nyoman Kutha. 2008. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra (ed. Revisi)*. Yogyakarta : Pustaka pelajar.
- Saulter,Joseph,(2005),*Introduction to video game design and development*,McGraw Hill International Edition.
- Schell, Jesse,(2008), *The Art of Game Design*. Morgan Kaufmann Publishers is an imprint of Elsevier,USA
- Sugiyono,(2014),*Memahami Penelitian Kualitatif*,Alfabeta,Bandung.
- Fisher, B. Aubrey, 1986, *Teori-teori Komunikasi*. Penyunting: Jalaluddin Rakhmat, Penerjemah: Soejono Trimio. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wiryanto.(2006).*Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Grasindo.

Sumber Lain

- Albar,Deni,(2013),Kajian Multimedia Interaktif & Motivasi Bermain Game Farmville-2 Pada Situs Jejaring Sosial Facebook, Majalah Ilmiah UNIKOM,Vol 12,No 2, Hal 135-149.
- Letzhing,Jhon,Zynga Berjuang Mempertahankan Pamor.Indo.WallStreetJurnal.com,Hal1 -3. <http://inet.detik.com/read/2012/09/06/094725/2009691/654/>.(online),12 oktober 2014.
- Fanpage game Farm Ville2*.<http://zynga.com>
- Nurul Hayati, https://www.academia.edu/5575323/Kajian_intekteks (tanggal akses 12 januari 2015)
- https://www.academia.edu/6548719/TEORI_KOMUNIKASI_COMMUNICATION_THEORY
- <http://library.um.ac.id/free-contents/index.php/buku/detail/teori-teori-komunikasi-perspektif-mekanistik-psikologis-interaksional-dan-pragmatis-b-aubrey-fisher-penerjemah-soejono-trimio-penyunting-jalaluddin-rakhmat-18512.html>
- <http://old.lib.ugm.ac.id/exec.php?app=simpus&act=search&lokasi=19&kriteria=pengarang&kunci=Fisher%2C+B.+Aubrey>

Purbani, Widyastuti. 2009. "Analisis Wacana Kritis dan Analisis Wacana Feminis". Makalah dipaparkan pada Seminar Metode Penelitian Berbasis Gender di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, 30 Mei 2009

<http://E:/GAMEE/Politik%20Amerika%20Serikat%20-%20Wikipedia%20bahasa%20Indonesia,%20ensiklopedia%20bebas.html>.(Tanggal akses 2 Maret 2015)

[http://www1.agric.gov.ab.ca/\\$department/deptdocs.nsf/all/sis5219](http://www1.agric.gov.ab.ca/$department/deptdocs.nsf/all/sis5219). (Tanggal akses 2 Maret 2015)

http://m.tabloidsinartani.com/index.php?id=148&tx_ttnews%5Btt_news%5D=282&cHash=3ce76473246ac62498c509c856beb332 (Tanggal akses 2 Maret 2015)

<http://www.sainsindonesia.co.id/Cara AS memajukan teknologi pertanian>.(Tanggal akses 1 Maret 2015)

E-book

Bordwell & Thompson, (1980), *Film Art*, teori narasi.(tanggal akses 14 Januari 2015)

Bill Buckley, *Animator, Neversoft Entertainment Game Development Essentials An Introduction 3rd Edition:Chapter 5*.

Michael Bamberg, *Narrative Analysis*, Clark University In H. Cooper (Editor-in-chief), *APA handbook of research methods in psychology (3 volumes)*. Washington, DC: APA Press.(tanggal akses 12 Januari 2015)

Teuww, A. 1980. *Membaca dan Menilai Sastra : Kumpulan Karangan*. Jakarta : PT. Gramedia.(tanggal akses 12 Januari 2015)

Todorov, 2005:72-78, *Structural Analysis Narrative*.(tanggal akses 14 Januari 2015)

Widyastuti Purbani, *Jurnal Metode Penelitian Sastra*. (22 Februari 2015)

Computer Gaming World.p58-74

Gambar

Fanpage:Facebook.com/Farm Ville2

<http://pixabay.com/id/gudang-rumah-pertanian-wisconsin-347449/>

<http://www.hijauku.com/2013/08/28/150-organisasi-tuntut-pengawasan-gmo/>

<http://poskotanews.com/2013/10/02/ini-jagung-betulan-bukan-hiasan-bukan-permen/jagung-warna-warni06/>

http://www.imdb.com/title/tt0097942/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm, 18 oktober 2014 jam 19:00 wib.