

LORE DISCOURSE DALAM FORUM ONLINE KOMUNITAS VIDEO GAME “UNDERTALE”

Lita Hendryani, Jandy Edipson, & Agusly Irawan Aritonang

Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya

litahendryani@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana konstruksi *lore discourse* dalam forum *online* komunitas *video game* “Undertale” terjadi. Studi ini dilakukan melalui metode penelitian analisis wacana termediasi komputer dengan lima domain analisis yakni: struktur, makna, manajemen interaksi, praktik sosial, dan multimodalitas. Peneliti menggunakan data dari forum komunitas *online* di Steam; dengan total sampel yang terpilih sebanyak 19 buah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa individu yang ikut berpartisipasi dalam forum menimbulkan suatu hierarki tak terucapkan ketika saling berinteraksi. Dalam konstruksi wacana terdapat kecenderungan pengulangan pada pola komunikasi dan tingkat penggunaan bahasa. Pada akhirnya, skripsi ini menunjukkan bahwa konstruksi wacana *lore* dalam forum *online* ini memberikan *engagement* tersendiri bagi para pemain, selain *engagement* yang bisa diperoleh dari bermain *game* ini.

Kata Kunci: Analisis komunikasi termediasi komputer, forum *online*, *video game*, *lore*

Pendahuluan

Dalam penelitian ini, penulis bertujuan untuk melakukan penelitian terkait praktik diskursus yang dilakukan dalam forum diskusi, khususnya mengenai konstruksi *lore* dalam *video game* “Undertale” oleh komunitas fan-nya melalui *computer mediated discourse analysis* (CMDA) atau analisis wacana termediasi komputer.

Penulis memilih forum diskusi pada Steam sebab Steam merupakan platform pertama tempat “Undertale” diluncurkan yang merupakan forum eksklusif bagi para pemain yang telah tercatat membeli “Undertale”. Ada pun forum tersebut memiliki *search engine* yang memungkinkan peneliti untuk mencari *thread* dengan kata kunci tertentu dan memiliki data *thread* sejak awal keluar “Undertale” hingga kini yang masih dapat dengan mudah diakses.

Berdasarkan penelitian terdahulu (Vazquez-Calvo, Zhang, Pascual, & Cassany, *Fan translation of games, anime, and fanfiction*, 2019), (Mora-Cantalops & Sicilia, *Motivations to read and learn in videogame lore: the case of league of legends*, 2016), dan (Majkowski, *Immersive lore-friendliness. Game modifications as*

intertextual tropes, 2016) penulis mendapati bahwa *lore* merupakan sebuah elemen dalam *video game* yang dampaknya secara berkala dibahas oleh fandom *video game*.

Ada pun opini dari setiap individu dapat menyebabkan perdebatan seputar topik tersebut. Hal ini terjadi terutama karena *lore* dapat berbentuk eksplisit maupun implisit dalam sebuah *video game*. Di lain sisi, dalam kasus sepertihalnya penelitian Tomasz, preferensi individu juga diketahui berperan penting ketika memilih untuk mengabaikan *lore* atau menyesuaikan dengannya.

Hal ini pun terjadi pula dalam fandom “Undertale”, salah sebuah pernyataan kutipan dari *thread* dalam forum diskusi komunitas “Undertale” di Steam menyatakan:

“This game is lore rich yet vague and because of the metaphorical and symbolic meaning which makes it incredibly Rich for discussion but also makes the lore even weirder and you have to go and look at it at a completely different angle—“ (Bridgeofblues, 2017).

Sehingga diketahui bahwa dalam fandom “Undertale”, *lore* merupakan topik signifikan dan merupakan lahan percakapan yang “subur”.

Lantas berdasarkan latar belakang pemikiran tersebut, penulis merumuskan pertanyaan sebagai berikut: Bagaimanakah konstruksi *lore discourse* dalam forum *online* komunitas *video game* “Undertale”?

Tinjauan Pustaka

Computer Mediated Discourse (CMD)

Menurut Brown dan Yule (1996: 35), diskursus adalah proses yang dinamis di mana bahasa digunakan sebagai instrumen komunikasi dalam konteks oleh pembicara / penulis untuk mengekspresikan makna dan mencapai intensi (Darma, 2014, hal. 3).

Sedangkan *computer mediated discourse* atau diskursus termediasi computer merupakan komunikasi yang dihasilkan ketika manusia berinteraksi satu sama lain dengan mengirimkan pesan melalui jaringan atau komputer seluler, dan yang mana "komputer" memiliki definisi untuk meliputi segala perangkat komunikasi digital (Herring & Androutsopoulos, *Computer-Mediated Discourse 2.0*, 2015, hal. 127).

Game Lore

Sejumlah penelitian terdahulu, studi, dan artikel seperti dari (Mora-Cantalops & Sicilia, 2016), (Majkowski, 2016), (Ball, 2017), dan (Krzywinska, 2008) menggunakan terminologi *lore* ketika membicarakan tentang aspek narasi *video game*. Namun berdasarkan temuan penulis, belum ada yang mencantumkan definisi eksplisit tentang arti *lore* dalam ranah *video game*. Oleh karena itu untuk tujuan penelitian ini, penulis telah membangun definisi awal tentang *lore* untuk memulai dan atau membatasi penelitian ini.

Berdasarkan informasi yang dapat penulis temukan, penulis pun kemudian memaknai *lore* sebagai narasi atau cerita latar belakang dari dunia dalam *game* tersebut, dalam arti lain *lore* merupakan sebuah mekanisme dalam *game* yang memiliki fungsi naratif untuk *in-game world-building*.

Metode

Konseptualisasi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *computer mediated discourse analysis* (CMDA). Herring (2015) menjabarkan lima domain utama CMDA yang digunakan untuk pengolahan data secara heuristic sebagai berikut; sejumlah fenomena dapat dideskripsikan dengan lebih dari satu domain (hal.131):

- 1) Struktur
Fokus pada domain ini adalah pada struktur diskursus perihal *lore video game* “Undertale” di atas tingkat ucapan: pesan, pertukaran, dan *thread* atau percakapan. Serta penggunaan tipografi, ejaan, proses pembentukan kata, dan sintaksis yang kreatif dan non-standar.
- 2) Makna
Domain makna membahas bagaimana diskursus mengenai *lore video game* “Undertale” dan makna pragmatismenya disampaikan melalui kata-kata, ucapan, emotikon, (pelanggaran terhadap) konvensi genre, performa, dan intertekstualitas dalam CMD tekstual.
- 3) Manajemen Interaksi
Domain manajemen interaksi dibentuk melalui pola pertukaran interaksi dan komunikasi antar individu dalam suatu diskursus perihal *lore video game* “Undertale”.
- 4) Praktik sosial
Pada pengertian yang diberikan Herring (2015), praktik sosial mengacu pada identitas individu atau komunitas yang terlibat dan bagaimana identitas tersebut mempengaruhi pola komunikasi mereka. Namun sehubungan keterbatasan peneliti dalam penelitian ini, yang mana seluruh individu yang terkait menggunakan alias dan tidak diketahui dengan pasti setiap identitasnya, maka praktik sosial yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini mengacu pada sistem pada pola komunikasi yang terjadi pada forum perihal *lore video game* “Undertale”.
- 5) Multimodalitas
CMD dianggap multimodal ketika proses produksi dan penerimaannya melibatkan saluran komunikasi selain, atau sebagai tambahan, teks biasa.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah teks dalam forum diskusi komunitas “Undertale” di “Steam”, khususnya teks berupa diskursus perihal *lore* dari *video game* “Undertale”. Ada pun objek penelitian ini adalah *lore* dari *video game* “Undertale” yang dibahas dalam wacana (diskursus) tersebut. Sehingga unit analisis penelitian ini adalah teks dari forum diskusi komunitas “Undertale” di “Steam” terkait wacana (diskursus) *lore* dari *video game* “Undertale”.

Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (2007) yang terdiri dari 4 fase yakni (Prastowo, 2016, hal. 241):

- 1) Pengumpulan Data, pada fase ini data dikumpulkan sebagai sumber dan bahan untuk dianalisis.
- 2) Reduksi Data, pada fase ini data diorganisasikan dan direduksi melalui proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi.
- 3) Data Display, pada fase ini data yang direduksi kemudian disusun dan dikompresi untuk mempersiapkan penarikan kesimpulan.
- 4) Menarik/Memverifikasi kesimpulan, melibatkan langkah mundur untuk mempertimbangkan apa arti data yang dianalisis dan menilai implikasinya terhadap pertanyaan yang ada.

Temuan Data

Sampel diambil melalui tab forum diskusi (*discussion*) di hub komunitas "Undertale" di Steam, yang mana memiliki lebih dari 23,000 *thread*. Untuk keperluan tema/judul skripsi terkait pemilihan sampel, penulis terlebih dahulu memilih *posts/threads* dalam forum tersebut yang menggunakan *keyword* "lore". Kemudian berdasarkan relevansi post, menyisakan 418 *posts/threads*.

Ada pun dari 418 *posts/threads* tersebut, penulis melakukan pemilihan kembali berdasarkan batasan penelitian yang telah ditentukan. Diantaranya merupakan, *thread* yang berisi diskursus mengenai *lore* "Undertale" dengan minimum *replies* 10 buah. Sehingga total sampel yang terpilih adalah 19 *posts/threads*. Berikut merupakan gambaran besar dari masing-masing sampel yang terpilih:

Tabel 1. Temuan Data

Sampel	Judul
a	<i>Some lore gap I don't get, Please help</i>
b	<i>Who hired Muffet? [SPOILERS] [SOLVED]</i>
c	<i>Dusty Hands</i>
f	<i>WHO IS THE ANGEL OF THE PROPHECY(MAJOR SPOILERS)</i>
e	<i>Undertales mystery man W.D Gaster</i>
f	<i>SOUL power? (SPOILERS)</i>
g	<i>Chara's Plan is ♥♥♥♥ing Stupid (Spoilers)</i>
h	<i>(Spoilers) Human Souls</i>
i	<i>Why didn't previous humans just retry after dying?</i>
j	<i>A completely logical question.</i>
k	<i>Was there more than 8 fallen humans?</i>
l	<i>PLOT HOLE!?!</i>
m	<i>moar questions</i>
n	<i>Spells/Magic in Undertale?</i>
o	<i>About the True Pacifist ending boss fight (obviously spoilers)</i>

p	<i>Two Plot Hole Questions</i>
q	<i>The Sad Truth about Alphys..(SPOILER ALERT !!!!)</i>
r	<i>[Spoilers]Chara's Failed Plan?</i>
s	<i>Asriel and the souls</i>

Ada pun *thread* yang tidak terpilih akibat tidak memenuhi batasan penelitian banyak terdiri dari *thread* yang berisi pendapat pemain pasca bermain, perbincangan terkait rute “Undertale”, pertanyaan perihal *hype* “Undertale”, pertanyaan terkait alasan mengapa membeli “Undertale”, karakter atau skenario favorit, fan practice sepertihalnya *fanfiction*, *game alternate universe (AU)*, dan *game mods*. Disamping itu, terdapat pula sejumlah *thread* yang berisi *fan theory* dan *link* video terkait “Undertale” yang tidak berhubungan dengan *lore discourse*.

Analisis dan Interpretasi

Data sampel yang terkumpulkan kemudian dianalisis menggunakan lima domain matriks Herring & Androutsopoulos (2015) yakni: struktur, makna, manajemen interaksi, praktik sosial dan multimodalitas. Berikut merupakan hasil analisis penulis:

Struktur

Tabel 2. Tabel Analisis - Struktur

Sampel	Struktur
a	-level of utterance
b	-level of utterance pada mayoritas thread -level of sentence pada pesan/tanggapan yang argumentatif -penggunaan huruf capital untuk penekanan and exclamatory remark
c	-level of sentence
d	-level of utterance -penggunaan huruf kapital untuk penekanan
e	-level of utterance -penggunaan huruf kapital untuk penekanan
f	-penggunaan level of sentence pada mayoritas thread -level of utterance pada pesan berisi tanggapan singkat
g	-level of sentence
h	-level of sentence -terdapat penggunaan tanda baca yang berlebihan sebagai penanda jeda bicara guna efek dramatisasi and penekanan
i	-level of utterance -banyak penggunaan tanda baca sebagai indikasi tempo bicara dan atau guna memperjelas poin yang ingin disampaikan
j	-penggunaan level of utterance pada mayoritas thread -level of sentence pada salah sebuah tanggapan yang mana berisi pesan yang argumentatif -penggunaan spacing dan tanda baca untuk memberikan penekanan pada pesan
k	-level of sentence
l	-mayoritas merupakan level of sentence, level of utterance pada tanggapan singkat' -penggunaan huruf italic dan bold untuk penekanan
m	-penggunaan level of sentence pada mayoritas thread -level of utterance pada pesan berisi tanggapan singkat

n	-level of utterance
o	-level of utterance -penggunaan bold lettering, mengindikasikan penekanan poin penting dalam post
p	-level of sentence
q	-mayoritas merupakan level of utterance -penggunaan level of sentence pada post pasca necro -penggunaan kapitalisasi huruf untuk tanda penekanan
r	-level of sentence
s	-level of sentence pada mayoritas thread -level of utterance pada salah sebuah komentar tanggapan yang berbunyi "oy thanks for the spoilers" -penggunaan irregular lettering buat penekanan

Berdasarkan sampel data yang terkumpulkan, struktur pada sampel data yang ada menandakan penggunaan yang cukup seimbang antara *level of sentence* dan *level of utterance* sebagai tingkat bahasa oleh partisipan forum. Penulis menemukan bahwa *level of sentence* cenderung terpakai ketika partisipan sedang memberi pernyataan argumentatif, sedangkan *level of utterance* cenderung ditemukan pada pertukaran singkat yang biasanya sekadar berbentuk respon dari pernyataan.

Makna

Tabel 3. Tabel Analisis - Makna

Sampel	Makna
a	- mayoritas bermuatan bonafide, terkecuali tanggapan dari salah sebuah user beralias "KneeSawks" yang mana kontennya berkonotasi konten troll -terdapat expressive signifier
b	-merupakan campuran dari post yang bonafide dan non bonafide. Yang mana diakibatkan dari post berkonotasi trolling dalam thread. -terdapat expressive signifier
c	-bonafide -terdapat bahasa yang ekspresif, sebagai contoh pada salah sebuah post yang bertuliskan "brr...."
d	-bonafide
e	-bonafide -terdapat expressive signifier
f	-bonafide -terdapat expressive signifier
g	-bonafide -terdapat expressive signifier
h	-bonafide
i	-bonafide
j	-mayoritas thread merupakan bonafide dengan sejumlah pengecualian sejumlah kalimat pada main post dalam thread yang menggunakan dead pan humor dan hiperbola untuk menekankan maksud pesan serta penggunaan pertanyaan retorik pada salah satu tanggapan di komentar -penggunaan bahasa yang ekspresif (sebagai contoh: "holy crap", "wow", "..what?..")
k	-bonafide -terdapat bahasa yang ekspresif, salah satunya berbunyi "—sigh" yang mana menandakan rasa lelah

l	-mayoritas bonafide namun terdapat sejumlah post yang merupakan troll (non bonafide) seperti halnya salah sebuah post yang berbunyi "I'm not dead I'm right here" -terdapat expressive signifier
m	-mayoritas thread bermuatan bonafide, terkecuali salah sebuah komentar yang berbunyi "And there you have it. Bacon Heisenberg saves the day." yang dapat dimaknai sebagai tanggapan bernada sardonis yang mana merupakan non-bonafide
n	-bonafide -terdapat expressive signifier
o	-bonafide
p	-bonafide
q	-bonafide -terdapat expressive signifier
r	-bonafide
S	-bonafide -penggunaan bahasa yang ekspresif pada beberapa post, salah satunya sebagai contoh berbunyi: "--*long sigh* here we go again..."

Berdasarkan sampel data yang terkumpulkan, makna pada *post/thread* sampel data cenderung bermuatan *bonafide* yakni bermakna autentik. *Non-bonafide posts* atau pesan bermuatan tidak autentik hanya terlihat pada minoritas *post* dalam *thread* yang ada, biasanya berupa *post* berkonten *trolling* yang cenderung menggunakan bahasa yang sardonis, ironis, sarkastis, atau pun retorik.

Manajemen Interaksi

Tabel 4. Tabel Analisis – Manajemen Interaksi

Sampel	Manajemen Interaksi
a	-cukup interaktif -flow progression cukup baik, terkecuali troll dari user "KneeSawks" merupakan pembicaraan yang tidak off topic dan terstruktur
b	-sangat interaktif -flow progression buruk, kebanyakan tanggapan off topic atau merupakan troll -necro
c	-cukup interaktif -flow progression baik, pembicaraan on topic dan tidak seliweran
d	-cukup interaktif -flow progression cukup baik, tidak off topic
e	-interaktif -flow progression cukup buruk, percakapan maju-mundur, dan off topic
f	-interaktif -flow progression buruk, percakapan maju-mundur dan banyak troll konten
g	-interaktif -flow progression cukup baik, tidak off topic -necro
h	-interaktif -flow progression buruk, off topic dan melenceng kemana-mana -necro
i	-kurang interaktif -flow progression cukup buruk, tidak berkesinambungan sehingga membuat percakapan maju-mundur

j	-interaktif -flow progression baik, tidak off topic dan terstruktur
k	-interaktif -flow progression cukup baik, tidak off topic meski sedikit maju-mundur -necro
l	-interaktif -flow progression cukup baik, terstruktur namun sejumlah tanggapan off topic atau merupakan troll
m	-kurang interaktif -flow progression cukup buruk, tidak off topic namun percakapan tidak berkesinambungan dan hanya sekedar berupa tanya jawab secara mayoritas
n	-cukup interaktif -flow progression cukup buruk, terstruktur namun kebanyakan off topic -necro
o	-cukup interaktif -flow progression cukup baik, tidak off topic
p	-interaksi kurang -flow progression buruk, off topic dan tidak berkelanjutan
q	-cukup interaktif -flow progression cukup buruk, tidak berkesinambungan hingga necro namun terstruktur dan tidak off topic -necro
r	-cukup interaktif -flow progression cukup baik, tidak off topic -necro
s	-cukup interaktif -flow progression cukup baik, tidak off topic

Berdasarkan sampel data yang terkumpulkan, manajemen interaksi pada setiap *thread* bervariasi satu sama lainnya. Pada *thread* yang lebih panjang seringkali terlihat interaksi yang lebih baik antar user namun *flow progression* yang buruk yang mana menandakan pembicaraan yang maju-mundur dan tidak terstruktur serta kecenderungan untuk melenceng dari topik pembicaraan (*off topic*).

Praktik Sosial

Tabel 5. Tabel Analisis – Praktik Sosial

Sampel	Praktik Sosial
a	-percakapan terbuka
b	-percakapan terkesan tidak terbuka sebab taratorcho69, selaku user yang mengunggah <i>thread</i> tidak menerima tanggapan orang lain
c	-percakapan terbuka
d	-percakapan cukup terbuka namun dengan sejumlah perhatian khusus pada detail tertentu agar pemain baru dapat menghindari spoiler
e	-percakapan terbuka
f	-percakapan terkesan tidak terbuka sebab Exarch_Alpha, selaku user yang mengunggah <i>thread</i> tidak menerima tanggapan orang lain -terdapat sejumlah perhatian khusus pada detail tertentu untuk menghindari spoiler pada pemain baru
g	-percakapan cukup terbuka namun dengan sejumlah perhatian khusus pada detail tertentu agar pemain baru dapat menghindari spoiler

h	-percakapan cukup terbuka namun dengan sejumlah perhatian khusus pada detail tertentu agar pemain baru dapat menghindari spoiler
i	-percakapan terbuka
j	-percakapan terbuka namun dengan perhatian pada sejumlah post untuk berjaga-jaga tidak men-spoiler detail tertentu pada pemain baru
k	-percakapan terbuka
l	-percakapan terbuka namun tetap ada perhatian khusus dalam beberapa post untuk menghindari spoiler pada pemain baru
m	-percakapan terbuka namun tetap ada perhatian khusus dalam beberapa post untuk menghindari spoiler pada pemain baru
n	-percakapan terbuka namun tetap ada perhatian khusus dalam beberapa post untuk menghindari spoiler pada pemain baru
o	-percakapan terbuka
p	-percakapan terbuka namun tetap ada perhatian khusus dalam beberapa post untuk menghindari spoiler pada pemain baru
q	-percakapan terbuka namun tetap ada perhatian khusus dalam beberapa post untuk menghindari spoiler pada pemain baru
r	-percakapan cukup terbuka namun dengan sejumlah perhatian khusus pada detail tertentu agar pemain baru dapat menghindari spoiler
s	-percakapan terbuka

Berdasarkan temuan sampel data yang terkumpulkan, terlihat bahwa diskursus cenderung terjadi secara terbuka sehingga seluruh partisipan dapat menyuarakan pendapatnya. Berdasarkan temuan tersebut, sifat sistem pola komunikasi yang mendominasi dan sesuai untuk mendefinisikan praktik sosial pada forum tersebut adalah egalitarian.

Modalitas

Tabel 6. Tabel Analisis – Multimodalitas

Sampel	Multimodalitas
a	-
b	-pranala video guna penggambaran reaksi -pada main post terdapat pranala yang tidak disengaja akibat typo
c	-
d	-
e	- pranala website dan video guna referensi argumen -penggunaan sticker emoticon
f	-penggunaan sticker emoticon
g	-penggunaan sticker emoticon
h	-pranala website guna referensi argumen
i	-
j	-
k	-penggunaan sticker emoticon
l	-penggunaan sticker emoticon -pranala video sebagai penggambaran reaksi
m	-pranala video guna referensi tanggapan yang diberikan
n	-pranala gambar sebagai referensi pernyataan -penggunaan sticker emoticon

o	-penggunaan sticker emoticon
p	-
q	-pranala video guna penggambaran reaksi -penggunaan sticker emoticon
r	-konten main post mereferensikan post lama user (Pizzarugi) sehingga thread ini merupakan perpanjangan dari post terdahulunya (post lama tidak masuk sampel sebab tidak memenuhi batas minimum komentar) -pranala website guna referensi argumen -pranala video guna penggambaran reaksi -penggunaan sticker emoticon
s	-

Berdasarkan sampel data yang terkumpulkan, praktik multimodalitas dapat terlihat pada *post* yang berisi pranala (video, website, gambar) serta *sticker emoticon* Steam. Adanya praktik multimodalitas menandakan sifat forum yang Web 2.0 yang lebih dinamis dan merupakan konvergensi dari berbagai mode komunikasi pada satu platform (Herring & Androutsopoulos, 2015, hal. 130).

Penulis menemukan bahwa penggunaan pranala dalam post biasa digunakan sebagai referensi atau pun *reaction video* guna menanggapi suatu pernyataan. Ada pun penggunaan emoticon biasa digunakan sebagai hiasan atau penggambaran emosi partisipan terkait percakapan.

Simpulan

Dalam penelitian ini penulis menemukan bahwa individu yang ikut berpartisipasi dalam forum tersebut secara garis besar dapat dibagi menjadi tiga yakni *seasoned player* yakni pemain “Undertale” berpengalaman, *non-seasoned player* yakni pemain “Undertale” yang tengah bermain dan belum memiliki banyak pengalaman, serta *non player* yakni individu tanpa pengalaman bermain “Undertale”. Sehingga terdapat suatu hierarki tak terucapkan ketika saling berinteraksi. Penulis juga ingin mencantumkan bahwa *lore discourse* cenderung hanya terjadi diantara *seasoned* dan *non-seasoned player* karena memerlukan *frame of reference* dan *field of experience* tertentu ketika melakukan pembahasannya. Hal tersebut menandakan adanya *thread-thread* tertentu yang belum tentu dapat di-“akses” oleh *user* yang tidak memiliki strata yang serupa sebab dapat menimbulkan kebingungan dan berpotensi menyebabkan *spoiler*.

Penulis menemukan bahwa komunitas dalam forum tersebut cukup peka terhadap hal tersebut, kepekaan tersebut terwujud dari perhatian yang diberikan ketika membahas topik yang sebagai contoh tidak diketahui oleh *non-seasoned player* dan *non player*. Percakapan demikian biasanya akan banyak diberi peringatan “*spoiler*”, dan penggunaan fitur *spoiler tag* yang mana akan mensensor kalimat yang diinginkan sehingga pembaca memiliki pilihan untuk membacanya atau mengabaikannya.

Disamping itu, penulis menemukan bahwa terdapat kecenderungan terbentuknya pola berulang dalam gaya komunikasi berdasarkan tanggapan terdahulunya. Dalam arti lain, user seringkali mengikuti gaya bicara tanggapan sebelumnya. Sehingga

pembicaraan yang diawali dengan tone yang ringan akan cenderung terus ringan dan begitupula sebaliknya.

Dengan demikian, konstruksi wacana *lore* dalam forum *online* ini memiliki kaitan terhadap kesenangan/kesukaan (*pleasure/enjoyment*) dari para pemain game “Undertale” ini. Tidak saja isi game yang memberi manfaat-manfaat tertentu bagi pemain, namun, konstruksi *lore* melalui forum online juga memberikan *engagement* tersendiri bagi para pemain yang mana dapat mempengaruhi pula minat antar *user* kepada *video game* “Undertale”.

Daftar Referensi

- Ball, K. D. (2017). Fan labor, speculative fiction, and video game lore in the "Bloodborne" community. *Transformative Works and Cultures*.
- Bridgeofblues. (2017, January 6). the fact that some of us like to ignore in the fandom. Dipetik April 30, 2020, dari STEAM Discussions: <https://steamcommunity.com/app/391540/discussions/0/144512526678963259/>
- Darma, Y. A. (2014). Analisis Wacana Kristis dalam Multiperspektif. Bandung: PT Refika Aditama.
- Herring, S. C. (2004). Computer-Mediated Discourse Analysis: An Approach to Researching Online Behavior. Dalam S. Barab, R. Kling, & J. H. Gray, *Designing for Virtual Communities in the Service of Learning* (hal. 338-376). New York: Cambridge University Press.
- Herring, S. C., & Androutsopoulos, J. (2015). Computer-Mediated Discourse 2.0. Dalam D. Tannen, H. E. Hamilton, & S. Deborah, *The Handbook of Discourse Analysis* (2nd Ed. ed., hal. 127-151). Chichester: John Wiley & Sons, Inc.
- Krzywinska, T. (2008). World Creation and Lore: World of Warcraft as Rich Text. Dalam H. Corneliussen, & J. W. Rettberg, *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader* (hal. 123-141). Massachusetts: The MIT Press.
- Majkowski, T. Z. (2016). Immersive lore-friendliness. Game modifications as intertextual tropes. *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*.
- Mora-Cantalops, M., & Sicilia, M.-A. (2016). Motivations to read and learn in videogame lore: the case of league of legends. *TEEM '16: Proceedings of the Fourth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality*, 585–591.
- Prastowo, A. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: AR-RUZZ Media.
- Sobur, A. (2012). *Analisis Teks Media*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Vazquez-Calvo, B., Zhang, L. T., Pascual, M., & Cassany, D. (2019). Fan translation of games, anime, and fanfiction. *Language Learning & Technology* Volume 23, Issue 1, 49-71.