

4. ANALISIS DATA

4.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian

4.1.1 Undertale



Gambar 4.1 Logo Undertale

Sumber: <https://undertale.com/>

“Undertale” merupakan *video game* bergenre *action-adventure role-playing game* (RPG) dengan sistem pertarungan *hybrid* antara *turn based strategy* dan *bullet hell*.

RPG adalah genre game yang secara umum terdiri dari tiga elemen utama yakni: 1) adanya *quest* (misi), 2) proses untuk meningkatkan kemampuan suatu karakter melalui *experience* (pengalaman) untuk melakukan pertarungan, 3) akuisisi dan manajemen yang cermat dari inventaris item untuk *quest* (contoh: senjata, pelindung, item penyembuhan, makanan, dan alat) (Stahl, Video Game Genres, 2005). Sedangkan *game* ber-genre *adventure* merupakan jenis game naratif yang meliputi pemecahan masalah untuk menyelesaikan *storyline*-nya (Konzack, Video Game Genres, 2015, p. 3073). Salah satu contoh dari *game adventure*-RPG merupakan “Final Fantasy”.



Gambar 4.2 Final Fantasy XIII

Sumber: Final Fantasy Blog

Sedangkan, *bullet hell* adalah salah sebuah sub-genre dari genre *game shooter* yang mana juga merupakan sub-genre dari *action video game*. *Video game* bergenre *action* ditandai dengan adanya fokus permainan pada

penggunaan koordinasi tangan-mata dan waktu reaksi pemain (Konzack, Video Game Genres, 2015, p. 3072). Genre *shooter* merupakan salah sebuah genre *game* yang mengharuskan pemain untuk “menembaki” musuh-nya untuk bertahan dan melanjutkan *gameplay*. Secara general, tipe *game shooter* memiliki dua kategori yakni: 1) horizontal, atau 2) vertikal (Stahl, Video Game Genres, 2005). Sedangkan *genre bullet hell* mendeskripsikan tipe *game* yang mana pemain harus menyerang sekaligus menghindari serangan terus-menerus musuh. Salah sebuah *video game* dengan sistem pertarungan *bullet hell* adalah “Touhou”.



Gambar 4.3 Touhou: Wily Beast and Weakest Creature

Sumber: Shmups Forum

Sementara itu, *hybrid* atau perpaduan sistem pertarungan antara *turn based strategy* dengan *bullet hell* yang dimaksud adalah pertarungan dengan sistem bergilir antara pemain dengan musuh yang mana bentuk serangan musuhnya merupakan “peluru” di sekeliling layar yang harus pemain hindari.

“Undertale” menceritakan perjalanan seorang manusia (pemain) yang terjatuh ke *Underground* (bawah tanah) yang dihuni oleh para monster. Bertekad untuk kembali ke permukaan, karakter pemain pun akan melakukan perjalanan menuju *New Home*, kastil tempat hunian raja dari para monster.



Gambar 4.4 Peta Underground

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/375065475201090315/>

Dalam perjalanannya menemui *Asgore*, sang raja dari para monster, tersebut pemain akan mengeksplor *Underground* dan bertemu dengan ragam teka teki serta musuh. Pemain diberikan pilihan untuk menggunakan pendekatan melawan ataupun mengasihani ketika berhadapan dengan musuh. Berdasarkan pilihan tersebut, terdapat tiga rute utama permainan yang akan mempengaruhi jalan permainan. Yakni rute netral, rute pasifis, dan rute genosida.

Pada rute netral, pemain berhasil mengalahkan *Asgore* dan keluar dari *Underground*. Pada rute ini pemain memiliki kemungkinan untuk menyerang dan membunuh sejumlah musuh yang ditemuinya, ada pun pemain tidak berhasil berteman dengan sejumlah karakter tertentu yang dapat ditemukan sepanjang *gameplay*.

Pada rute pasifis, pemain berhasil berteman dengan seluruh karakter dalam *game* serta berhasil menyelesaikan permainan tanpa menyakiti dan membunuh siapapun. Rute ini dapat dilakukan pasca menyelesaikan rute netral dan membuka *ending* pemain berhasil mengalahkan bos akhir dan membebaskan seluruh monster dari *Underground*.

Sedangkan pada rute genosida, pemain hanya dapat mengakses rute genosida dengan cara membunuh seluruh monster dan bos karakter yang ditemuinya sepanjang permainan. Akhir dari rute ini adalah “kehancuran dunia” yang kemudian akan mempengaruhi pula *game* ketika dimainkan kembali.

Adapun sejumlah karakter *game* penting yang berfungsi untuk membantu progress permainan merupakan:

- a. Flowey



Gambar 4.5 Flowey

Sumber:

https://undertale.fandom.com/wiki/Category:Battle_Sprite_files

Flowey merupakan monster pertama yang akan ditemui pemain dalam perjalanannya di *Underground*. Pada awal

pertemuannya, Flowey akan membohongi dan berusaha membunuh pemain. *Tag line* utama yang diujarkan Flowey adalah “*It’s killed or be killed*”. Karakter ini dapat sesekali ditemukan diam-diam mengamati pemain dari awal *gameplay* hingga melawan bos akhir.

Flowey juga merupakan bos akhir pada rute pasifis dan netral. Adapun identitas asli dari Flowey kemudian diketahui merupakan pangeran dari *Underground* yakni Asriel Dremurr.



Gambar 4.6 Asriel

Sumber:

https://undertale.fandom.com/wiki/Category:Battle_Sprite_files

Asriel berubah menjadi Flowey ketika sahabat sekaligus saudara angkatnya, seorang manusia bernama Chara, meninggal suatu hari. Chara menyampaikan keinginan akhirnya yakni untuk melihat taman *golden flower* yang terletak di desa manusia asalnya. Alhasil Asriel pun akhirnya menyerap *soul* Chara kedalam dirinya yang memungkinkan dirinya untuk melewati *barrier* yang terletak di *Underground* untuk mengubur serta mengungkapkan keinginan akhirnya.

Namun sesampainya di desa tersebut, para manusia ketakutan dan menyerang Asriel, sedangkan Asriel yang tidak ingin menyakiti siapapun tidak menyerang kembali dan akhirnya meninggal begitu berhasil kabur kembali ke *Underground*.

Abu dari Asriel kemudian ditaburkan di taman kastil kerajaan yang kemudian memungkinkan Asriel yang masih menyimpan *soul* serapan dari Chara kembali hidup sebagai Flowey

b. Toriel



Gambar 4.7 Toriel

Sumber:

https://undertale.fandom.com/wiki/Category:Battle_Sprite_files

Toriel merupakan kawan pertama yang akan ditemui pemain. Ia memperkenalkan dirinya sebagai *caretaker of the ruins* dan mengajarkan pemain untuk selalu mengasihani dan tidak menyakiti musuh. Toriel hanya dapat ditemukan pada awal permainan dan berfungsi untuk mengajarkan pemain cara bermain “Undertale” dan ketika pemain berhasil menamatkan *gameplay*. Ia juga merupakan ratu dari *Underground* yang memutuskan untuk hidup sendiri dan berpisah dari suaminya usai anak dan anak angkatnya, Asriel dan Chara, meninggal.

Keinginannya untuk melindungi manusia lain yang terjatuh ke *Underground* membuat Toriel protektif terhadap pemain yang ingin kembali balik ke dunia manusia. Sebagai upaya akhirnya melindungi pemain, Toriel akan melawan pemain sebagai bos pertama dengan menghalangi pintu keluar dari *ruins*, tempat pemain pertama terjatuh.

c. Sans



Gambar 4.8 Sans

Sumber:

https://undertale.fandom.com/wiki/Category:Battle_Sprite_files

Sans merupakan karakter pertama yang pemain temui pada perjalanannya menuju kastil Asgore usai keluar dari *ruins* dan mengalahkan Toriel. Ia merupakan karakter yang gemar

bergurau dan ramah. Sifatnya yang mudah bergaul membuatnya populer dan disukai oleh orang-orang sekitarnya.

Sans merupakan karakter yang akan membantu kita dalam perjalanan kita terutama ketika berhadapan dengan saudaranya, Papyrus.

d. Papyrus



Gambar 4.9 Papyrus

Sumber:

https://undertale.fandom.com/wiki/Category:Battle_Sprite_files

Papyrus merupakan saudara Sans yang beraspirasi menjadi *royal guard*. Aspirasinya untuk mencapai ketenaran disebabkan keinginannya untuk menjadi populer dan memiliki banyak teman. Pada awal pertemuannya dengan pemain, Papyrus akan kemudian berusaha menangkap pemain dengan harapan dapat memenuhi aspirasinya usai menyampaikan pemain ke atasannya.

Sifat Papyrus yang lugu membuatnya memutuskan untuk berusaha mengalahkan pemain melalui *puzzle* dan akhirnya memutuskan untuk tidak menangkap pemain melainkan menjadi teman pemain. Papyrus juga merupakan bos kedua sehabis Toriel yang akan dilawan pemain dalam perjalanannya ke kastil.

e. Undyne



Gambar 4.10 Undyne

Sumber:

https://undertale.fandom.com/wiki/Category:Battle_Sprite_files

Undyne merupakan bos dari Papyrus dan juga dikenal sebagai pahlawan dari *Underground* oleh penduduk sekitar. Ia beraspirasi untuk membebaskan monster dari *Underground* ke permukaan dengan memecahkan *barrier* yang dapat dilakukan dengan cara mengumpulkan 7 *human soul*. Undyne juga merupakan bos ketiga yang ditemui pemain.

Pada awal pertemuannya dengan pemain, Undyne akan mengutarakan ia telah berhasil mengumpulkan 6 *human soul* dan akan berhasil membebaskan *Underground* apabila ia berhasil mengambil *soul* pemain. Sifat heroiknya membuatnya tersentuh dan batal mengalahkan pemain ketika pemain membantunya disaat ia sampai ke *Hotland* dan pingsan akibat kepanasan.

f. Alphys



Gambar 4.11 Alphys

Sumber:

https://undertale.fandom.com/wiki/Category:Battle_Sprite_files

Alphys merupakan ilmuwan kerajaan yang mengakui telah mengamati pemain sejak awal keluar dari *ruins* melalui kamera tersembunyi. Ia menyatakan bahwa melalui mengamati pemain ia pun ingin mendukung pemain untuk mencapai tujuannya.

g. Asgore



Gambar 4.12 Asgore

Sumber:

https://undertale.fandom.com/wiki/Category:Battle_Sprite_files

Asgore merupakan raja dari *Underground*. Usai kematian anak dan anak angkatnya, Asriel dan Chara, ia berjanji akan membebaskan monster dari dunia bawah tanah untuk membalas dendam kematian anaknya kepada manusia.

Ia dideskripsikan sebagai karakter yang baik hati dan seorang *pushover*. Namun kewajibannya sebagai raja akan membuatnya secara terpaksa melawan pemain sebagai salah satu bos akhir.

4.1.2 Steam

Steam merupakan sebuah layanan distribusi *video game* digital milik Valve yang didirikan pada tahun 2003 dan masih aktif berjalan hingga kini. Melalui *Steam*, pengguna dipermudah untuk mengakses *video game* yang diinginkan secara aman dan praktis.



Gambar 4.13 Logo *Steam*

Sumber: Steam

Pada dasarnya, pengguna *Steam* dapat mengunduh dan membeli beragam *video game PC* melalui layanan *Steam* yang dapat diakses melalui *software* komputer, web, maupun *mobile*. *Video game* yang telah dibeli dan diunduh pun dapat dengan mudah pengguna monitori dan akan secara otomatis terbaharui ketika terkoneksi pada internet dan ada *update* terbaru.



Gambar 4.14 Interface Homepage *Steam*

Sumber: Screenshot penulis

Ada pun pengguna dapat berinteraksi dengan sesama pada layanan ini dengan cara meninggalkan *review* pada halaman *video game* tersebut, melalui layanan *chat room* yang memudahkan pengguna untuk berbincang secara privat antar teman, atau pun melalui halaman *Steam Community*, yang mana pengguna dapat berbagi hasil *screenshot* ataupun hasil karya seni pengguna lainnya dari *video game* yang sedang mereka mainkan, menonton ataupun mem-*broadcast* permainan mereka, berdiskusi melalui forum yang telah disediakan, hingga mengunggah dan mengunduh *game mods* karya pengguna.



Gambar 4.15 Interface Forum Diskusi *Steam*

Sumber: Screenshot penulis

Sebagaimana telah dijelaskan dalam batasan penelitian, peneliti bertujuan untuk mengumpulkan data melalui *post* dalam forum diskusi *steam community*. Adapun peneliti membatasi *post* yang akan diteliti berdasarkan *post* dalam forum komunitas “Undertale” yang menggunakan kata kunci “*lore*” dan tersusun berdasarkan relevansinya.

4.2 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 pemilahan 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.

a. *Some lore gap I don't get, Please help*

Yang mana ketika dibahasa Indonesiakan kurang lebih berjudul *Sejumlah lore gap yang aku tidak pahami, Tolong bantu*. *Post* ini diunggah oleh *SeizureOtter_(∩ • •)∩* pada tanggal 30 November 2015 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 11 buah. Dan berisi pertanyaan terkait narasi plot "Undertale". Komentar terakhir yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada hari yang sama.

b. *Who hired Muffet? [SPOILERS] [SOLVED]*

Yang mana ketika dibahasa Indonesiakan kurang lebih berjudul *Siapa yang mempekerjakan Muffet? [SPOILER] [TERPECAHKAN]*. *Post* ini diunggah oleh *taratorcho69* pada tanggal 19 April 2017 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 117 buah. Dan berisi pertanyaan serta asumsi *taratorcho69* terkait sebuah skenario dan narasi dalam "Undertale". Komentar terakhir yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada tanggal 23 April 2017.

c. *Dusty Hands*

Yang mana ketika dibahasa Indonesiakan kurang lebih berjudul *Tangan Berdebu*. *Post* ini diunggah oleh *Homeless McMan* pada tanggal 14 November 2015 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 13 buah. Dan berisi pertanyaan mengenai salah sebuah narasi percakapan karakter dalam "Undertale". Komentar terakhir yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada tanggal 15 November 2015.

d. *WHO IS THE ANGEL OF THE PROPHECY(MAJOR SPOILERS)*

Yang mana ketika dibahas Indonesiakan kurang lebih berjudul *SIAPAKAH MALAIKAT NUBUAT [MAJOR SPOILER]*. *Post* ini diunggah oleh *BOT TOM* pada tanggal 25 Mei 2016 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 49 buah. Dan berisi pertanyaan terkait narasi plot “Undertale”. Komentar terakhir yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada hari yang sama.

e. *Undertales mystery man W.D Gaster*

Yang mana ketika dibahas Indonesiakan kurang lebih berjudul *Pria misterius Undertale W.D Gaster*. *Post* ini diunggah oleh *ItsSanjii* pada tanggal 16 September 2017 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 144 buah. Dan berisi ajakan untuk membahas asumsi mengenai salah sebuah karakter dalam “Undertale”. Komentar terakhir yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada tanggal 7 November 2017.

f. *SOUL power? (SPOILERS)*

Yang mana ketika dibahas Indonesiakan kurang lebih berjudul *kemampuan SOUL? (SPOILERS)*. *Post* ini diunggah oleh *Exarch_Alpha* pada tanggal 29 Maret 2016 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 74 buah. Dan berisi pertanyaan terkait narasi plot “Undertale”. Komentar terakhir yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada hari yang sama.

g. *Chara's Plan is ♥♥♥♥ing Stupid (Spoilers)*

Yang mana ketika dibahas Indonesiakan kurang lebih berjudul *Rencana Chara Sangat Goblok (Spoilers)*. *Post* ini diunggah oleh *TheHighBorn* pada tanggal 14 Oktober 2015 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 84 buah. Dan berisi pertanyaan terkait narasi plot “Undertale”. Komentar terakhir yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada tanggal 21 Oktober 2015.

h. *(Spoilers) Human Souls*

Yang mana ketika dibahas Indonesiakan kurang lebih berjudul *(Spoilers) Soul Manusia*. *Post* ini diunggah oleh *Catty* pada tanggal 20 September 2015 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 38

buah. Dan berisi pertanyaan terkait narasi plot “Undertale”. Komentar terakhir yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada tanggal 6 Desember 2015.

i. *Why didn't previous humans just retry after dying?*

Yang mana ketika dibahas Indonesiakan kurang lebih berjudul *Mengapa manusia terdahulu tidak mencoba kembali ketika mati?*. Post ini diunggah oleh *CupOKawfi* pada tanggal 13 Juli 2016 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 17 buah. Dan berisi pertanyaan terkait narasi plot “Undertale”. Komentar terakhir yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada tanggal 14 Juli 2016.

j. *A completely logical question.*

Yang mana ketika dibahas Indonesiakan kurang lebih berjudul *Sebuah pertanyaan yang masuk akal sepenuhnya..*. Post ini diunggah oleh *Odyessy* pada tanggal 22 Oktober 2015 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 19 buah. Dan berisi pertanyaan terkait narasi *setting* dan plot “Undertale”. Komentar terakhir yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada tanggal 13 November 2016.

k. *Was there more than 8 fallen humans?*

Yang mana ketika dibahas Indonesiakan kurang lebih berjudul *Apakah terdapat lebih dari 8 manusia yang terjatuh?*. Post ini diunggah oleh *NovaStar* pada tanggal 14 November 2016 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 41 buah. Dan berisi pertanyaan terkait plot “Undertale”. Komentar terakhir yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada tanggal 6 Maret 2017.

l. *PLOT HOLE!?!?*

Yang mana ketika dibahas Indonesiakan kurang lebih berjudul *LUBANG PLOT!?!?*. Post ini diunggah oleh *Billiam94* pada tanggal 13 April 2016 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 94 buah. Dan berisi pertanyaan terkait plot “Undertale”. Komentar terakhir yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada tanggal 14 Juli 2016.

m. *moar questions*

Yang mana ketika dibahas Indonesia kurang lebih berjudul *pertanyaan lebihh*. Post ini diunggah oleh *Raynor* pada tanggal 15 Januari 2016 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 10 buah. Dan berisi pertanyaan terkait plot “Undertale”. Komentar terakhir yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada tanggal 16 Januari 2016.

n. *Spells/Magic in Undertale?*

Yang mana ketika dibahas Indonesia kurang lebih berjudul *Mantra/Sihir di Undertale?*. Post ini diunggah oleh *Dusk Shadow* pada tanggal 5 Desember 2015 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 18 buah. Dan berisi pertanyaan terkait plot “Undertale”. Komentar terakhir yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada tanggal 24 April 2018.

o. *About the True Pacifist ending boss fight (obviously spoilers)*

Yang mana ketika dibahas Indonesia kurang lebih berjudul *Mengenai pertarungan bos akhir pada True Pacifist ending (sejelasnya spoilers)*. Post ini diunggah oleh *Dummkopf* pada tanggal 12 Oktober 2016 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 22 buah. Dan berisi pertanyaan terkait plot “Undertale”. Komentar terakhir yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada hari yang sama.

p. *Two Plot Hole Questions*

Yang mana ketika dibahas Indonesia kurang lebih berjudul *Dua Pertanyaan Lubang Plot*. Post ini diunggah oleh *C24U* pada tanggal 14 November 2015 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 19. Dan berisi pertanyaan terkait *setting* latar tempat “Undertale”. Komentar terakhir yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada tanggal 21 November 2015.

q. *The Sad Truth about Alphys..(SPOILER ALERT !!!!)*

Yang mana ketika dibahas Indonesia kurang lebih berjudul *Kenyataan Menyedihkan tentang Alphys (PENANDA SPOILER!!!!)*. Post ini diunggah oleh *Aquatex* pada tanggal 5 Desember 2015 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 48. Dan berisi pembahasan mengenai salah sebuah karakter dalam “Undertale”. Komentar terakhir

yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada tanggal 6 Desember 2018.

r. *[Spoilers]Chara's Failed Plan?*

Yang mana ketika dibahas Indonesiakan kurang lebih berjudul *[Spoilers] Rencana Chara yang Gagal?*. *Post* ini diunggah oleh *Pizzarugi* pada tanggal 3 November 2015 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 58. Dan berisi pertanyaan terkait *setting* karakter dalam “Undertale”. Komentar terakhir yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada tanggal 11 Januari 2016.

s. *Asriel and the souls*

Yang mana ketika dibahas Indonesiakan kurang lebih berjudul *Asriel dengan para souls*. *Post* ini diunggah oleh *Saphayla* pada tanggal 30 April 2017 dengan jumlah komentar yang tercatat sebanyak 13. Dan berisi pertanyaan terkait plot “Undertale”. Komentar terakhir yang tercatat dalam *thread* tersebut berakhir pada tanggal 6 Mei 2017.

Ada pun *thread* yang tidak terpilih akibat tidak memenuhi batasan penelitian banyak terdiri dari *thread* yang berisi pendapat pemain pasca bermain, perbincangan terkait *route* “Undertale”, pertanyaan perihal *hype* “Undertale”, pertanyaan terkait alasan mengapa membeli “Undertale”, karakter atau skenario favorit, *fan practice* seperti halnya *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*.

4.3 Analisis Data

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

Tabel 4.1 Tabel Analisis

Thread	Struktur	Makna	Manajemen Interaksi	Praktik Sosial	Multimodalitas
a	-level of utterance	- mayoritas bermuatan bonafide, terkecuali tanggapan dari salah sebuah user beralias "KneeSawks" yang mana kontennya berkonotasi konten troll -terdapat expressive signifier	-cukup interaktif -flow progression cukup baik, terkecuali troll dari user "KneeSawks" merupakan pembicaraan yang tidak off topic dan terstruktur	-percakapan terbuka	-
b	-level of utterance pada mayoritas thread -level of sentence pada pesan/tanggapan yang argumentatif -penggunaan huruf capital untuk penekanan and exclamatory remark	-merupakan campuran dari post yang bonafide dan non bonafide. Yang mana diakibatkan dari post berkonotasi trolling dalam thread. -terdapat expressive signifier	-sangat interaktif -flow progression buruk, kebanyakan tanggapan off topic atau merupakan troll -necro	-percakapan terkesan tidak terbuka sebab taratorcho69, selaku user yang menggunggah thread tidak menerima tanggapan orang lain	-pranala video guna penggambaran reaksi -pada main post terdapat pranala yang tidak disengaja akibat typo
c	-level of sentence	-bonafide -terdapat bahasa yang ekspresif, sebagai contoh pada salah sebuah post yang bertuliskan "brr...."	-cukup interaktif -flow progression baik, pembicaraan on topic dan tidak seliweran	-percakapan terbuka	-
d	-level of utterance -penggunaan huruf kapital untuk penekanan	-bonafide	-cukup interaktif -flow progression cukup baik, tidak off topic	-percakapan cukup terbuka namun dengan sejumlah perhatian khusus pada detail tertentu agar pemain baru dapat menghindari spoiler	-

Tabel 4.1 Tabel Analisis (Sambungan)

e	-level of utterance -penggunaan huruf kapital untuk penekanan	-bonafide -terdapat expressive signifier	-interaktif -flow progression cukup buruk, percakapan maju-mundur, dan off topic	-percakapan terbuka	- pranala website dan video guna referensi argumen -penggunaan sticker emoticon
f	-penggunaan level of sentence pada mayoritas thread -level of utterance pada pesan berisi tanggapan singkat	-bonafide -terdapat expressive signifier	-interaktif -flow progression buruk, percakapan maju-mundur dan banyak troll konten	-percakapan terkesan tidak terbuka sebab Exarch_Alpha, selaku user yang menggunggah thread tidak menerima tanggapan orang lain -terdapat sejumlah perhatian khusus pada detail tertentu untuk menghindari spoiler pada pemain baru	-penggunaan sticker emoticon
g	-level of sentence	-bonafide -terdapat expressive signifier	-interaktif -flow progression cukup baik, tidak off topic -necro	-percakapan cukup terbuka namun dengan sejumlah perhatian khusus pada detail tertentu agar pemain baru dapat menghindari spoiler	-penggunaan sticker emoticon
h	-level of sentence -terdapat penggunaan tanda baca yang berlebihan sebagai penanda jeda bicara guna efek dramatisasi and penekanan	-bonafide	-interaktif -flow progression buruk, off topic dan melenceng kemana-mana -necro	-percakapan cukup terbuka namun dengan sejumlah perhatian khusus pada detail tertentu agar pemain baru dapat menghindari spoiler	-pranala website guna referensi argumen

Tabel 4.1 Tabel Analisis (Sambungan)

i	<p>-level of utterance</p> <p>-banyak penggunaan tanda baca sebagai indikasi tempo bicara dan atau guna memperjelas poin yang ingin disampaikan</p>	<p>-bonafide</p>	<p>-kurang interaktif</p> <p>-flow progression cukup buruk, tidak berkesinambungan sehingga membuat percakapan maju-mundur</p>	<p>-percakapan terbuka</p>	-
j	<p>-penggunaan level of utterance pada mayoritas thread</p> <p>-level of sentence pada salah sebuah tanggapan yang mana berisi pesan yang argumenatif</p> <p>-penggunaan spacing dan tanda baca untuk memberikan penekanan pada pesan</p>	<p>-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</p> <p>-penggunaan bahasa yang ekspresif (sebagai contoh: "holy crap", "wow", "..what?..")</p>	<p>-interaktif</p> <p>-flow progression baik, tidak off topic dan terstruktur</p>	<p>-percakapan terbuka namun dengan perhatian pada sejumlah post untuk berjaga-jaga tidak men-spoiler detail tertentu pada pemain baru</p>	-
k	<p>-level of sentence</p>	<p>-bonafide</p> <p>-terdapat bahasa yang ekspresif, salah satunya berbunyi “—sigh” yang mana menandakan rasa lelah</p>	<p>-interaktif</p> <p>-flow progression cukup baik, tidak off topic meski sedikit maju-mundur</p> <p>-necro</p>	<p>-percakapan terbuka</p>	<p>-penggunaan sticker emoticon</p>

Tabel 4.1 Tabel Analisis (Sambungan)

l	<p>-mayoritas merupakan level of sentence, level of utterance pada tanggapan singkat'</p> <p>-penggunaan huruf italic dan bold untuk penekanan</p>	<p>-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"</p> <p>-terdapat expressive signifier</p>	<p>-interaktif</p> <p>-flow progression cukup baik, terstruktur namun sejumlah tanggapan off topic atau merupakan troll</p>	<p>-percakapan terbuka namun tertap ada perhatian khusus dalam beberapa post untuk menghindari spoiler pada pemain baru</p>	<p>-penggunaan sticker emoticon</p> <p>-pranala video sebagai penggambaran reaksi</p>
m	<p>-penggunaan level of sentence pada mayoritas thread</p> <p>-level of utterance pada pesan berisi tanggapan singkat</p>	<p>-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</p>	<p>-kurang interaktif</p> <p>-flow progression cukup buruk, tidak off topic namun percakapan tidak berkesinambungan dan hanya sekadar berupa tanya jawab secara mayoritas</p>	<p>-percakapan terbuka namun tertap ada perhatian khusus dalam beberapa post untuk menghindari spoiler pada pemain baru</p>	<p>-pranala video guna referensi tanggapan yang diberikan</p>
n	<p>-level of utterance</p>	<p>-bonafide</p> <p>-terdapat expressive signifier</p>	<p>-cukup interaktif</p> <p>-flow progression cukup buruk, terstruktur namun kebanyakan off topic</p> <p>-necro</p>	<p>-percakapan terbuka namun tertap ada perhatian khusus dalam beberapa post untuk menghindari spoiler pada pemain baru</p>	<p>-pranala gambar sebagai referensi pernyataan</p> <p>-penggunaan sticker emoticon</p>
o	<p>-level of utterance</p> <p>-penggunaan bold lettering, mengindikasikan penekanan poin penting dalam post</p>	<p>-bonafide</p>	<p>-cukup interaktif</p> <p>-flow progression cukup baik, tidak off topic</p>	<p>-percakapan terbuka</p>	<p>-penggunaan sticker emoticon</p>

Tabel 4.1 Tabel Analisis (Sambungan)

p	-level of sentence	-bonafide	-interaksi kurang -flow progression buruk, off topic dan tidak berkelanjutan	-percakapan terbuka namun tertap ada perhatian khusus dalam beberapa post untuk menghindari spoiler pada pemain baru	-
q	-mayoritas merupakan level of utterance -penggunaan level of sentence pada post pasca necro -penggunaan kapitalisasi huruf untuk tanda penekanan	-bonafide -terdapat expressive signifier	-cukup interaktif -flow progression cukup buruk, tidak berkesinambungan hingga necro namun terstruktur dan tidak off topic -necro	-percakapan terbuka namun tertap ada perhatian khusus dalam beberapa post untuk menghindari spoiler pada pemain baru	-pranala video guna penggambaran reaksi -penggunaan sticker emoticon
r	-level of sentence	-bonafide	-cukup interaktif -flow progression cukup baik, tidak off topic -necro	-percakapan cukup terbuka namun dengan sejumlah perhatian khusus pada detail tertentu agar pemain baru dapat menghindari spoiler	-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

Tabel 4.1 Tabel Analisis (Sambungan)

s	<p>-level of sentence pada mayoritas thread</p> <p>-level of utterance pada salah sebuah komentar tanggapan yang berbunyi "oy thanks for the spoilers"</p> <p>-penggunaan irregular lettering buat penekanan</p>	<p>-bonafide</p> <p>-penggunaan bahasa yang ekspresif pada beberapa post, salah satunya sebagai contoh berbunyi: "--*long sigh* here we go again..."</p>	<p>-cukup interaktif</p> <p>-flow progression cukup baik, tidak off topic</p>	<p>-percakapan terbuka</p>	-
---	--	--	---	----------------------------	---

4.3.1 Struktur

Berdasarkan sampel data yang terkumpulkan, struktur pada sampel data yang ada menandakan penggunaan *level of sentence* dan *level of utterance* sebagai tingkat bahasa oleh partisipan forum. Herring & Androutsopoululos (2015, p.131) pada artikel “*Computer Mediated Discourse 2.0*” menjelaskan bahwa dalam percakapan asinkronis yang mana mengizinkan komunikatornya untuk menggumuli dan menyunting isi pesan terdapat kecenderungan untuk menggunakan *level* bahasa “*sentence*” yakni kalimat yang “baik dan benar” secara tata bahasanya. Sedangkan percakapan sinkronis seperti halnya *instant messaging* cenderung menggunakan *level* bahasa “*utterance*”, yang mana Herring maknai sebagai percakapan berurutan yang didahului dan diikuti oleh keheningan (spasi) atau perubahan komunikator.

Sehingga apabila dibahasakan secara lebih sederhana, *level of sentence* merupakan kalimat dalam bentuk tulis sedangkan *level of utterance* mengacu pada kalimat lisan yang dikemas secara tulisan. Sehubung dengan *level* bahasa yang digunakan dalam data sampel analisis, penulis menemukan bahwa baik *level of utterance* maupun *level of sentence* terpakai. Sebagai contoh, pada sampel data (q), isi thread *main post* berisi:

“So, I saw this on Undertale-Science on Tumblr. Thanks to them for pretty much figuring this out.

Alphys is suicidal. Without Undyne, she would have killed herself. If Mettaton dies or Undyne dies she does kill herself unless you get the near genocide ending. It's something that a lot of players never understand despite all the dialogue and direct hints.

When you call Undyne in the dump she talks about how she first met Alphys in the dump staring silently and contemplatively into the abyss. Undyne talks to her about what's down there, and Alphys gets to talk about all her theories, and their friendship begins. If Undyne never talked to her, she would have jumped.

She says the above dialogue during the true lab.

If you kill Mettaton and go back to her Lab, it's closed and there is no response. She has committed suicide.

On the Mettaton neutral ending, he admits he didn't treat Alphys very well, and when he went back to apologize and ask for her help leading the underground, but he couldn't find her anymore.

In another neutral ending, Undyne is depressed after Alphys commits suicide and Asgore is killed. Papyrus begs you to bring her friends back from whatever you did to them. But it's too late. Alphys is the only main character you cannot fight or kill directly (Sans being actually dead after losing the fight is debatable).

The only way to kill her is to cause her to commit suicide. It's one of the darkest thing you can do in the game."

Isi dari post tersebut menggunakan level bahasa *sentence* yang mana terlihat dari susunan kalimat serta tata bahasanya. Pada sampel data berbeda, seperti halnya sampel (j) *level of sentence* juga dapat terlihat dari pertukaran berikut:

"Humanity does have a tendency of just leaving their garbage straight into Mt. Ebott, yet my question is how? In the True Pacifist Ending, we see civilization which appears to be miles upon miles away from the gang. So even if The Barrier was implemented in archaic times, and was severely outdated for preventing electromagnetic waves from passing, it appeared that humanity was

nowhere to be found for miles. That brings up the question of HOW the trash got there.

We know that the Waterfall is a garbage dump of most of humanity's objects, so can somewhat assume flowing water has carried the garbage into the Underground. Polluting Rivers seems like a good possibility, yet I have trouble believing entire computer networks and routers would just be haphazardly thrown into a river to be carried to Mt. Ebott.

If Mt. Ebott was being used as a landfill, I doubt computers, after a fall akin to Chara's/Frisk's, would be functionally usable at such a drop. And as far as we know the only entrances and exits to Mt. Ebott are the RUINS and the Throne Room, both of which are void of any trash from human civilizations. So landfills seems like an extremely improbable reason.

The best answer to how the UnderNet was developed is the possibility that one of the Seven Humans that fell into the Underground had a Cell Phone with them, and after they perished the device being deconstructed to further advance monster technology. Such an answer however doesn't explain how an entire cooler has landed into the Waterfall.

I don't got answers to why the Underground does not have access to human internet, just remember that this takes place in an alternate timeline and universe.”

Dan ditanggapi dengan pernyataan sebagai berikut:

“The problem with the cellphone suggestion is that there's older technology that showed up long before even Chara arrived. Remember the video tapes found in the true lab? One of them was during the time Toriel was expecting Asriel, which is a while before Chara (the first human to fall) ever showed up. If the monsters invented their own tape recorders, they could invent cell phones with enough time.

I'm not one to make assumptions based on how little evidence there is on the subject, but couldn't Gaster have invented all of it? He supposedly created The Core, and that's a super high-tech construction that is far more advanced than a computer and an underground internet.

If people like Gaster can create The Core and Alphys can construct robots like Mettaton, a computer would not be out of their reach. Nor would cellphones.”

Sama dengan contoh pada sampel data pertama, kedua *post* tersebut juga memiliki susunan kalimat serta tata bahasa yang baik dan teratur. Adapun keduanya juga memiliki nuansa yang lebih serius dan diskursif dibandingkan dengan contoh berikutnya. Yakni, merupakan sejumlah tanggapan dan komentar dari sampel data (q) yang berbunyi:

- “*Yep. Fun times? :flowey:*”

- “*Oh no Alphys...*

.....

(sad emoticon) ;-;”

- “*oh*”

- “*Good.*”

- “*....Well then*”.

- “*i hate this*”

“she should've jumped”

Yang mana merupakan pernyataan singkat selayaknya percakapan lisan seperti halnya yang biasa terlihat pada *instant messaging*. Berdasarkan pemahaman tersebut, percakapan demikian sesuai dengan penafsiran Herring & Androutsopoululos (2015) terkait *level of utterance*

Contoh lain dari sampel data yang sama dengan struktur *level of utterance* merupakan tanggapan yang berbunyi:

“Nah.

If you kill everyone and fail to kill 40 monsters before killing Mettaton you will get neutral ending with Alphys telling you that she hates you etc.

*So you wanna tell me that she didn't kill herself after you killed everyone including Undyne and Mettaton but she would kill herself after you only kill Mettaton?
Doesn't make any sense.”*

Pada contoh tersebut, dapat terlihat bahwa *user* sengaja memberikan spasi tanda jeda pada setiap pernyataan barunya. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Herring & Androutsopoulos terkait makna *level of utterance* sebagai percakapan berurutan yang didahului dan diikuti oleh keheningan (spasi) atau perubahan komunikator (2015, p.131).

Namun, berhubung bentuk forum yang asinkronis, pernyataan dengan jeda spasi tersebut bukan dimaksud sebagai perubahan komunikator, melainkan merupakan penanda layaknya menarik nafas ketika sedang berbicara. Sepertihalnya dengan argumen Baron yang menyatakan bahwa jeda dalam percakapan demikian dapat mencerminkan unit intonasi dalam pidato (Herring & Androutsopoulos, *Computer-Mediated Discourse 2.0*, 2015, p. 132).

Penting untuk mengingat bahwa terkait struktur pada bahasa yang diperantarai komputer, beberapa sifat paling adalah tipografi kreatif dan tidak standar, ejaan, proses pembentukan kata, dan sintaksis (Herring & Androutsopoulos, 2015, p. 131). Sehingga penulis merasa ada baiknya pula memberikan perhatian pada domain struktur lain yang terlihat pada sampel data, yakni penggunaan tanda baca berlebihan, kapitalisasi huruf, serta *bold* dan *italic lettering* pada sejumlah kalimat dalam *post*.

Serupa dengan argumen Baron terkait jeda mengindikasikan unit intonasi, adanya penggunaan tanda baca dapat pula mengindikasikan penekanan (*emphasis*) dan dramatisasi kalimat yang mana dapat mempengaruhi bacaan tersebut. Salah sebuah contoh dari *post* dengan penggunaan kapitalisasi huruf sebagai penanda *emphasis* dapat terlihat pada *excerpt* dari sampel data (b):

“—I want to say that Mettaton cannot smile in his robot or" TV Star" form. While Muffet says that THIS SAME DUDE WHO GAVE HER THE MONEY transformed in the shadows and was smiling.—”

Ada pun pada sampel data (e):

“I think this proves that Gaster was NOT a mistake. Toby would not have added that change related to him if Gaster was just something he did not take out at the last minute.”

Serta pada sampel data (h):

“—they were not ALL kids, most of them were adults, and I am sure one was a chef xD”

“(I WOULD NOT read this if you don't want spoilers)-- also remember that skeletons ARE in every human, that's just a fact. It's pretty much confirmed one of the humans had to have been a cook (the frying pan and apron) and papyrus LOVES to cook (specifically spaghetti)—”

Sedangkan contoh dari penggunaan *font italic* dapat terlihat pada sampel data (k):

“Did you read at all? I said that the SOULs that Asgore got must have been Magician's bloodline or something because no way 7 regular human SOULs will make a god like "The God Of Hyperdeath". I said there could have been 100 fallen humans, just only the six were strong enough not to shatter.”

Yang mana memberikan penekanan pada kata “*human*”, ada pun contoh pada penggunaan *font bold* untuk menekankan poin penting dapat terlihat pada contoh *post* pada sampel data (o):

*“The title doesn't have spoilers, right?... Anyways, a while ago I posted another discussion about the true pacifist ending, in which I **wondered how it was possible that Asriel killed everyone (absorbed their SOULs) but afterwards he was able to get all of them alive again.** You all posted many different answers, but the one I liked the most, was that he loaded his save to where everyone was alive. Well, now I think this doesn't make any sense: If he did that, the barrier would be there again, right? So, I came to another conclusion: When Asriel absorbs all the SOULs and fights you, there is a moment in which you encounter the "lost souls" and have to ACT to make*

*them remember (what happens in you fight them, though? I've never thought of that. is it even possible?). I always thought that the "lost souls" were just a weird manifestation of the characters. But... what if they're really there? **What if the "lost souls" are the bodies of the characters, but soulless, and what you are doing is giving them back their souls?***

*In Waterfall, some sign says that humans can only absorb boss monsters' souls because normal monsters' souls crack immediatly when they die (that is, when their body is too injured). And that only a very powerfull being (a monster with a human soul) would be able to absorb the SOUL of a living monster, and then be able to absorb the SOULs of any monster (not only boss monsters). **So, what I'm saying is, what if when Asriel absorbed all the monsters' SOULs he didn't hurt their bodies at all, and thus the bodies were still there?** I mean, it could be possible, right? He just made all of them soulless. (At first I thought that was not possible, because I thought that a monster body can't survive without their SOUL, but that was not true: It's the SOUL that can't survive without their body.) **That would explain why everyone is back alive when the fight ends: They never died to being with.** What do you think?*

4.3.2 Makna

Herring & Androutsopoululos (2015, p. 134) menyatakan bahwa orang yang berinteraksi melalui *Computer Mediated Discourse* cenderung menghasilkan makna secara sengaja melalui ucapannya untuk mencapai tujuan tertentu. Makna kemudian dapat dibagi menjadi pesan yang *bonafide* dan pesan yang *non-bonafide* yakni pesan yang maknanya autentik atau yang maknanya tidak autentik.

Ada pun Herring memberi contoh pesan yang tidak bermakna autentik sebagai pesan dengan konotasi humoris, ironis, sarkasme, dan menipu (*Computer-Mediated Discourse 2.0*, p. 134).

Berdasarkan sampel data yang terkumpulkan, makna pada *post/thread* sampel data cenderung bermuatan *bonafide*. *Non-bonafide posts* hanya terlihat pada minoritas *post* dalam *thread* yang ada, biasanya berupa *post* berkonten *trolling* yang cenderung menggunakan bahasa yang sardonis, ironis, sarkastis, atau pun retoris. *Trolling* merupakan istilah *slang* di internet yang digunakan untuk menjelaskan pesan komentar yang tidak diminta dan / atau kontroversial di dalam forum internet dengan maksud untuk memancing reaksi emosional yang spontan dari pembaca untuk memulai perkelahian atau argumen (Drog65, Trolling, 2014).

Contoh dari *post non-bonafide* adalah potongan dari percakapan pada sampel data (b) yang mana menunjukkan pertukaran yang merupakan *troll*:

A: “*FACT: It was Mettaton*”

B: “*And what proves your "fact"?*”

A: “*A functioning brain*”

B: “*No comment.*”

C: “*Roasted.*”

B: “*Well I sure am not as childish as you :)*”

C: “*Do I look like I care.*”

(*Even though you can't see my actual face.*)”

B: “*Yes, you care because you are still replying*”

C: “*Isn't that the point?*”

B: “*The point is that u are wasting my time isnt it? Thanks for teaching me not to reply to time wasting ppl!*”

C: “*>"U"*

>"ppl"

Okay, You have wasted enough of my time to know replying to you is a ♥♥♥♥♥♥♥♥t idea. Screw this.”

Disamping itu terdapat pula penggunaan *expression signifier* atau *emoticon* yang digunakan untuk menggambarkan maksud seseorang melalui pemaknaan suatu susunan karakter tertentu. Secara umum *expression signifier* atau *emoticon* merupakan variasi dari *smiley face*,

winky face, dan *frowning face* guna mengekspresikan makna secara ikonik (kebahagiaan, kesedihan, dll) (Herring & Androutsopoulos, 2015, p. 134).

Sebagai contoh, pada *post* sampel data (n);

- “*Hi, I just finished my neutral run for my second pacifist ending, But there is still some gap I still can't full by myself even after research, maybe because I'm not very good at English :/? So please help and thanks*”
- “*You can get a key to his lab (hidden behind his and Papyrus' house) and discover a machine hidden under a blanket along with writting you can't understand ;)*”
- “*I never been to Sans lab, I will do it in this pacifist run :P*”

Pada ketiga contoh tersebut terdapat tiga *emoticon* berbeda, masing masing dengan makna berbeda pula yakni [:/] yang mana menandakan perasaan ragu, [;)] yang mana merupakan salah sebuah variasi dari *winky face* atau mengedipkan mata, serta [:P] yang menggambarkan seseorang yang menjulurkan lidahnya.

4.3.3 Manajemen Interaksi

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*). Sebagai contoh, pada potongan percakapan pada sampel data (b);

A: “*--So who the hell offered Muffet money for our soul? There are theories saying that Mettaton did it. Why would he? He is an entertaining robot! Also in the Pacifist Run he says something interesting. I will caps the important word :, You're desperate for the PREMIERE of my new body--Anyways my theory is that W. D Gaster has something to do in it. In fact if my theory is true then Gaster is gonna kinda slip in the story even more. The*”

gaster theory is unstable... Post your opinions I will answer every one of them!--”

B: “5 words

GASTER WANTS TO KILL US”

C: “--Mettaton tries to kill you. I'd make sense for him to hire Muffet as a hitwoman. And W.D Gaster isn't confirmed to be in the lore or story, just an easter egg.”

A: “I appreciate your opinion but Mettaton tries to kill you to kind of play along with Alphys. He does admit that it is scripted. Notice how the timer in the bomb station slows down or how Alphys calls at the right exact moment? At the end though he really tries to kill you so this might be it. I dont really know but hey its just a theory. A GAME THEORY(Game Theory intensefies)”

A: (replying to B) “Yes, you are totally right”

C: “♥♥♥♥ Game Theory.”

*A: “I can swear too see? I can say you are a f*cking c*nt and you are ♥♥♥♥♥♥♥♥ me off and you are a total ♥♥♥♥♥♥♥♥ and a piece of sh*t. But I am polite and I have standards unlike you...”*

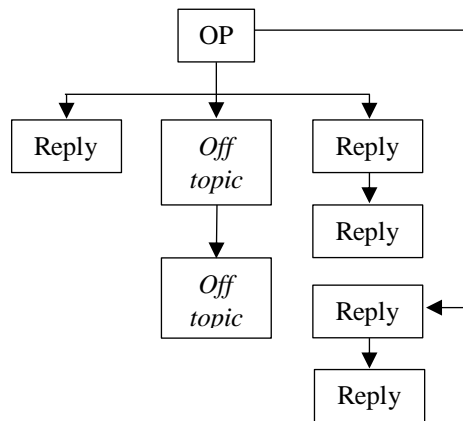
C: “Or this is just the Internet.”

A: “Yeah, leave, please! Im just gonna ignore u from now on..”

D: “That giant gameboy with arms hired her.”

E: “Why couldn't it be Flowey? It would make sense for him to hire her just to inconvenienc the player and he can make his face change shape.”

Pada potongan percakapan tersebut terlihat bahwa terdapat sejumlah pembicaraan yang terjadi secara simultan, ada pun pembicaraan bermula dari titik satu dan dengan cepat berubah menjadi titik berikutnya yang melenceng dari topik pembicaraan awal. Untuk memperjelas maksud penulis, berikut merupakan gambaran dari manajemen interaksi pada *thread* yang panjang:



Bagan 4.2 Manajemen Interaksi 1

Sumber: Olahan Penulis

Sebaliknya, pada *thread* yang pendek interaksi biasanya akan kurang baik sebab merupakan pembicaraan yang tidak berkesinambungan namun memiliki *flow progression* yang cukup baik sebab cenderung tidak melenceng (*off-topic*) dan terstruktur. Sebagai contoh, pada sampel data (i);

A: *“Maybe i missed out on some lore, but if Frisk/Chara can come back after dying (continueing game), how come the previous souls were unable to do so? Was it because they had different abilities? Im just really confused, this is probably a stupid question, but i just want it cleared up”*

B: *“It probably has something to do with Determination.”*

A: *“thats what i was thinking”*

C: *“Frisk and chara have determination which grants control over time. The other children had things like knowledge, compassion, etc. so they most likely had different abilities.”*

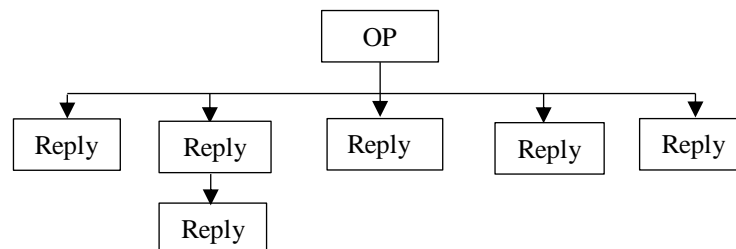
D: *“Humans have more determination than monsters do, usually just enough to make their soul last even after death, whereas monster*

souls usually disappear instantly. Do note that a human soul normally will disappear eventually as well, as told by the Sans in some of the neutral endings.

~~*Only Frisk and Flowey are the exception, who both have determination much greater than normal. Enough to alter the past. At first, Flowey was the one in control over the timelines. But then when Frisk fell down the mountain, Flowey lost that control, as their determination was stronger than his.*~~

E: "The other kids could not use there abillitys to come back to life"

Pada potongan percakapan tersebut terlihat bahwa tanggapan dari pernyataan awal "A" rata-rata memiliki maksud yang serupa dan saling tidak berkoresponden dengan jawaban sebelumnya. Sehingga meski pembicaraan berlanjut dan tidak melenceng, namun tidak ada "kesinambungan" antara tanggapan satu dengan yang lainnya. Untuk memperjelas maksud penulis, berikut merupakan gambaran dari manajemen interaksi pada *thread* yang pendek:



Bagan 4.3 Manajemen Interaksi 2

Sumber: Olahan Penulis

4.3.4 Praktik Sosial

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. Sebagai contoh, berikut merupakan potongan dari percakapan sampel data (o):

A: "—I wondered how it was possible that Asriel killed everyone (absorbed their SOULs) but afterwards he was able to get all of them

alive again.—What if the "lost souls" are the bodies of the characters, but soulless, and what you are doing is giving them back their souls?—So, what I'm saying is, what if when Asriel absorbed all the monsters' SOULs he didn't hurt their bodies at all, and thus the bodies were still there?—That would explain why everyone is back alive when the fight ends: They never died to being with. What do you think?"

B: "Yeah, that's a really good point!

Also, fighting results in you missing.

Except for Undyne. With Undyne when you hit her, instead of you missing and then 1 "MISS" sign appears, you miss and then 50 "MISS" signs appear."

C: "You broke the 4th wall, and leave the Undertale world to another reality where is nothing, there is no time, there is no world, nothing. After that, Asriel breaks the barrier, and gives the souls to everyone.

No time have pass, so no monster have died."

A: (replying to C) "Okay, the black background... I think that when the character/player LOADs or SAVEs or RESETs, they go to this black place (represented in many comics, too). When Flowey absorbs the SOULs, he gains access to that "place" because now he has more DETERMINATION than you and now he's the one with those powers. But, I think that-... wait. You said:

'After that, Asriel breaks the barrier, and gives the souls to everyone.'

So, to give them their SOULs, they had to NOT have SOULs, right? Then you are agreeing to my theory?"

C: (replying to A) "what? no, everyone lose their soul, but at the same time, they got their soul.

Is like nothing happened, it happened, because the barrier is gone, but that's the only change.

They never lose their souls, but they did."

D: *“This theory is the best one ever i have never thought about this”*

Pada percakapan tersebut, kita dapat melihat diskursus yang terjadi diantara “A” dan “C” yang mana saling mengutarakan pendapat masing-masing secara terbuka tanpa saling menjatuhkan. *Lore* pada dasarnya merupakan elemen *video game* yang terkadang dapat dimaknai secara subjektif, sepertihalnya dalam cuplikan pembicaraan di atas. Sehingga faktor subjektivitas tersebut memungkinkan seluruh partisipan memulai dan memiliki posisi tingkat/tempat yang sama rata dan memiliki hak yang sama tanpa adanya jawaban yang “benar” dan “salah”.

Ada pun pada *lore discourse* dalam forum diskusi komunitas “Undertale” di *Steam*, penulis menemukan bahwa terdapat sejumlah perhatian khusus ketika melakukan *lore discourse* terkait konten yang dapat men-*spoiler* bagian dari *video game* “Undertale” kepada pemain lainnya. Konten demikian cenderung akan diberikan peringatan atau pun di sensor menggunakan fitur “*spoiler tag*” *Steam*. Sebagai contoh pada cuplikan sampel data (p):

A: *--How can Napstablook exist?*

He is a ghost, ghosts are generally considered to be a living beings spirit/essense/soul that remains after death. But its clearly stated in Undertale lore that a monsters soul can't sustain itself after the body dies. --- Napstablook just feels like a Paradox to me...

B: *“I think Toby himself said ghosts were just another type of monster.*

Some evidence of this is that in pacifist you can't actually attack the mad dummy, but in genocide [spoiler tag]he is bound to the dummy due to the emotional distress you've caused him, and this allows you to actually attack him and destroy his soul.[spoiler tag]”


Pada cuplikan sampel data tersebut, kalimat akhir dari *post* disensor oleh *user* yang mengunggahnya melalui *spoiler tag* untuk menghindari dan berjaga-jaga agar tidak memberikan informasi yang tidak umum dan dapat

men-*spoil* pengalaman bermain seseorang apabila orang tersebut mengetahui pengetahuan tersebut pasca bermain.



4.3.5 Multimodalitas

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, p. 130). Ada pun Herring & Androutsopoulos (2015, pp. 141-142) menyatakan bahwa CMC (*computer mediated communication*) rentan dengan manipulasi efek grafis, seiring waktu berkembang dari teks ke ikon kartun ke emoji (ikon animasi) ke animasi gif (video pendek).

Berdasarkan sampel data yang terkumpulkan, praktik multimodalitas dapat terlihat pada *post* yang berisi pranala (video, website, gambar) serta *sticker emoticon Steam*. Salah sebuah sampel data dengan contoh penggunaan *sticker emoticon Steam* adalah sampel data (q):

“*Why would someone want this to die ->*  *(:alphys:)*”

Yang mana digunakan untuk merujuk karakter yang dimaksud dengan menggunakan *emoticon*, adapun dalam sampel data yang sama:

- “*I don't want anyone to die (maybe)*  *(:dshound:)*”
- “*Yep. Fun times?*  *(:flowey:)*”

Terdapat penggunaan *emoticon* namun dengan kegunaan yang berbeda. Pada dua contoh tersebut *emoticon* tidak merujuk secara langsung dengan konteks pembicaraan seperti halnya pada contoh pertama, melainkan hanya digunakan sebagai hiasan atau penggambaran emosi.

Sedangkan penggunaan pranala dalam *post* biasa digunakan sebagai referensi atau pun *reaction video* guna menanggapi suatu pernyataan. Contoh dari penggunaan pranala video guna menanggapi pernyataan dapat terlihat pada sampel data (l) yang mana berisi pertukaran:

A: “*Flowey is soulless and thus not really considered a monster. If you want a real plot hole: ~~If human souls can not contain or use magic then how did they seal the monsters underground with a MAGICAL barrier?~~*”

B: *“Simple, toby came down from the heavens and temporarily gave the humans super powers in order to give the game a plot.”*

C: *“YouTube™ Video: JonTron- Stop, Stop, STOP! (<https://youtu.be/Mi8za2kTJDs>)”*

Sedangkan penggunaan pranala sebagai sumber referensi salah satunya dapat terlihat dari contoh dalam sampel data (e):

- *“I don't know where you guy thought of Aster come from. After doing abit of look up. There is no Aster font. If you going to base off letter Z. Turn out it not even a Aster font. Here a video point this out.*

YouTube™ Video: (Undertale) Sans' sleep font is NOT aster (<https://youtu.be/oBK85lAnzmo>)”

- A: *“The official site has a link to where they are sold. Official enough for me. Also, they may not be 100% Canon, but if it is official, Toby approved it, and I don't think he would approve something contradictory to the lore. I'd say it's at least 75% reliable evidence.”*

B: *“Does the card actually label him as Gaster?”*

C: *“Yes, it also has a broken bone it the top left corner, indicating he is or was at some point a skeleton.*

Here is a link to a picture of the card:

https://www.google.com/amp/s/amp.reddit.com/r/Undertale/comments/4memxm/gaster_confirmed_to_be_mysteryman/”

4.4 Interpretasi Data

4.4.1 Pola Berulang

Berdasarkan hasil analisis tersebut, penulis kemudian menginterpretasi bahwa percakapan yang terjadi dalam masing-masing *thread* memiliki kecenderungan pengulangan pola. Yang penulis maksud dalam hal ini terutama merupakan pola pada struktur dan manajemen interaksi antar komunikator.

Berdasarkan pengamatan peneliti, *main post* biasanya mempengaruhi pola komunikasi tanggapannya. Sehingga *main post* yang

menggunakan bahasa yang lebih baku akan dijawab dengan demikian dan begitu juga sebaliknya. Begitu pula dengan manajemen interaksi, hal serupa terlihat dari penggunaan fitur *quoting* dalam forum tersebut. Sehingga *thread* yang tidak banyak menggunakan fitur tersebut akan secara terus menerus saling bertukar jawab tanpa menyebut secara eksplisit lawan bicaranya dan begitu juga sebaliknya.

Pengamatan tersebut diperkuat juga dengan observasi pada *thread* yang mengalami “*necro*”. *Necro* memiliki makna “menghidupkan kembali” suatu hal, sehingga *thread* yang mengalami *necro* merupakan penghidupan kembali *thread* yang telah lama berlalu melalui cara seperti memberi komentar atau tanggapan baru. Yang mana akan kemudian mendorong *thread* lama tersebut ke halaman paling baru meski merupakan *thread* lama.

Thread yang mengalami *necro* cenderung akan mengalami perubahan pola komunikasi dari tanggapan yang telah diunggah sebelumnya. Sehingga *thread* yang awalnya bernada *conversational* dan informal dan mengalami *necro* dapat mengalami perubahan dengan penggunaan *tone* lebih serius, yang mana akan cenderung diikuti dengan tanggapan yang serius juga, meninggalkan pola komunikasi sebelumnya.

Hal tersebut sejalan dengan argumen kunci dari definisi kelompok milik Galanes & Adams yakni “memiliki tujuan yang interdependen, adanya interaksi, dan saling mempengaruhi” (Galanes & Adams, *Effective group discussion : theory and practice*, 2019, p. 7). Dalam hal penelitian ini, terlihat bahwa pengaruh yang dimaksud termanifestasi pada pola komunikasi partisipan yang baik secara sengaja ataupun tidak sengaja saling tercerminkan antar sesamanya.

1.4.2 Spoiler Tag

Ada pun pada *lore discourse* dalam forum diskusi komunitas “Undertale” di *Steam*, penulis menemukan bahwa terdapat sejumlah perhatian khusus ketika melakukan *lore discourse* terkait konten yang dapat men-*spoiler* bagian dari *video game* “Undertale” kepada pemain lainnya. Konten demikian cenderung akan diberikan peringatan atau pun di sensor menggunakan fitur “*spoiler tag*” *Steam*.

Pada latar belakang masalah, penulis sempat mengulas mengenai penelitian terdahulu oleh Mora-Cantalops & Sicilia (2016) yang mana menyatakan bahwa *lore* dapat berfungsi untuk mendorong minat/ketertarikan pemain ketika memainkan *video game*. Sebagai mekanisme naratif sebuah *video game*, *lore* kemudian juga dapat meningkatkan imersivitas pemain terhadap *video game* tersebut.

Lantas perhatian khusus terhadap pembicaraan mengenai *lore* dapat dimaksudkan untuk memberikan pilihan bagi partisipan forum yang baru memulai atau belum bermain “Undertale” untuk berkesempatan menikmati dan mengalami sendiri kisah yang ditawarkan oleh “Undertale” untuk tidak merusak *immersivitas gameplay* kedepannya.

Berdasarkan pengamatan tersebut, penulis ingin mengajukan perbandingan serupa dengan skenario khalayak sebuah film. Ketika memilih untuk menonton sebuah film, seseorang biasanya akan membaca sinopsis, mendengar pendapat orang lain, ataupun menonton *trailer* dari film tersebut. Namun seluruh informasi yang didapatkan dari melakukan hal tersebut biasanya hanya merupakan cuplikan dasar dari film agar orang tersebut dapat memiliki gambaran tentang film yang ditayangkan.

Orang juga cenderung sebisa mungkin menghindari informasi terlalu mendetail terkait film tersebut agar tidak merusak *experience* ketika pertama menontonnya. Meski perlu penulis catat pula bahwa kecenderungan tersebut merupakan preferensi setiap individu, ada pula individu yang justru ingin mengetahui detail film tersebut sebelum menonton agar sebagai contoh, tidak terkejut pada adegan tertentu ketika menontonnya.

Serupa dengan skenario tersebut, dalam forum diskusi komunitas “Undertale” di *Steam*, banyak dari partisipan berjaga-jaga untuk tidak memberikan informasi vital terkait *game* “Undertale” ketika berdiskusi agar tidak merusak *experience* dari pemain yang baru mulai bermain, atau belum bermain.

4.4.3 Strata pada Partisipan Forum

Dalam hal strata domain praktik sosial, berdasarkan temuan dan interpretasi penulis secara garis besar individu atau *user* yang terlibat dalam komunitas ini dapat dibagi menjadi tiga: *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”. Berdasarkan observasi tersebut, penulis menarik kesimpulan bahwa dalam kegiatan berinteraksi antar ketiganya, terdapat suatu hierarki tak terucapkan. Sepertihalnya sejumlah topik hanya sesuai dengan pemain yang berpengalaman dan tidak mungkin dapat dipahami oleh individu yang belum memiliki pengalaman.

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. *Non-player* cenderung ditemukan pada *thread* yang sifatnya lebih bertanya mengenai hal mendasar dari *video game* “Undertale”. Ada pun penulis ingin menambahkan bahwa meski ada hierarki tak terucap dalam komunitas tersebut, bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi bersama ketika melakukan *lore discourse* cenderung sangat egaliter. Asumsi mengapa hal tersebut terjadi dapat disadari oleh sifat *lore* yang cukup subjektif dan fleksibel. Sehingga baik *seasoned player* dan *non-seasoned player* dapat saling bertukar pendapat dengan terbuka.

Kemudian, terkait strata domain modalitas, pada dasarnya penulis menemukan bahwa meski ada beberapa namun tidak banyak partisipan menggunakan aspek modalitas dalam forum tersebut. Aspek modalitas dalam forum tersebut cenderung berupa pranala atau tautan terkait referensi argumen partisipan mengenai topik pembahasan, ada pun partisipan yang menyantumkan pranala menuju video yang dimaksudkan sebagai pesan reaksi partisipan terhadap pesan terdahulunya. Keberadaan modalitas yang lain terlihat pula pada penggunaan *sticker Steam* yang mana merupakan fitur eksklusif yang hanya dapat didapatkan ketika *user* memenuhi suatu ketentuan tertentu. Sehingga, penggunaan *sticker* dapat diinterpretasi pula

sebagai suatu bentuk *power play* dari partisipan untuk menunjukkan senioritasnya.