



# Analysis of Player's Reception in the Video Game "Among Us"

## Analisis Resepsi Pemain dalam Video Game "Among Us"

Ricky Widyananda Putra<sup>1</sup>,  
Jeanie Annissa<sup>2</sup>

### INSTITUTION

Universitas Budi Luhur  
Indonesia

### PHONE

-

### EMAIL

<sup>1</sup>rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id  
<sup>2</sup>jeanie.annissa@budiluhur.ac.id

### DOI

<https://www.doi.org/10.37010/prop.v2i1.455>

### PAPER PAGE

32-38

**PROPAGANDA** is a Journal of Communication Studies which is published twice a year on January and July. PROPAGANDA is a scientific publication media in the form of conceptual paper and field research related to communication studies. It is hoped that PROPAGANDA can become a media for academics and researchers to publish their scientific work and become a reference source for the development of science and knowledge.

### ABSTRACT

*Game* adalah sarana hiburan yang berisi permainan dengan menggunakan perangkat elektronik yang melibatkan pemain yang mengambil keputusan melalui penguasaan objek permainan untuk tujuan tertentu yang dikenal sebagai pengguna. Pertumbuhan industri *game* telah berkembang terutama dalam berbagai jenis *game* yang meliputi *maze game*, *board game*, *card game*, *battle card game*, *quiz game*, *puzzle game*, *shooting game*, *first person shooting (FPS)*, *side scrolling game*, *fighting game*, *game balap*, simulasi, *game strategi*, *role playing game (RPG)*, *game petualangan*, *game olahraga*, dan *game edutainment*. Di Indonesia sendiri terdapat berbagai macam *game online* yang bermunculan, di antara banyak jenis *game online* yang saat ini sedang ramai diperbincangkan adalah *game* Among Us. Dalam proses perancangan dan pengembangan konsep sebuah *game*, sangat penting untuk mengenal pengguna yang diharapkan dapat memainkan *game* yang dirancang. Sehingga dapat diketahui proses pengguna dalam memaknai suatu permainan, hal ini dapat dieksplorasi dengan berbagai pendekatan, salah satunya dengan menggunakan teori analisis resepsi. *Reception study* (studi tentang penerimaan) merupakan salah satu yang berkembang dalam *cultural studies*, yang menitikberatkan pada pesan atau wacana komunikasi dan berimplikasi pada khalayak. Dalam penelitian ini, *game* Among Us berisi narasi atau jalan cerita yang dihadirkan serta visualisasi dari desain karakter *game* ini. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pemaknaan pemain terhadap *game* Among Us dengan menggunakan *reception study* (studi penerimaan) yang akan menitikberatkan pada makna interpretatif dan pengalaman pengguna atau pengguna *game* dalam berinteraksi dengan media *game*.

*Game is an entertainment facility that contains games using electronic devices which involve players who make decisions through control of game objects for certain purposes, known as users. The game growth industry has developed especially in a variety of types of games which include Maze Game, Board Game, Card Game, Battle Card Game, Quiz Game, Puzzle Game, Shooting Game, First Person Shooting (FPS), Side Scrolling Game, Fighting Game, Racing Game, Simulation, Strategy Game, Role Playing Game (RPG), Adventures Game, Sport Game, and Edutainment Game. In Indonesia itself, there are a variety of online games that have sprung up, among the many types of online games that are currently being talked about is the "Among Us" game. In the process of designing and developing the concept of a game, it is very important to get to know the user who is expected to be able to play the designed game. So that it can be seen the user's process in interpreting a game, this can be explored with various approaches, one of which is using reception analysis theory. Reception Study (study of acceptance) is one that develops in cultural studies, which focuses on messages or communication discourses and has implications for audiences. In this study, the game "Among Us" contained a narrative or storyline that was presented as well as a visualization of the character design of this game. The goal to be achieved in this research is to find out the meaning of players towards the Among Us game by using a Reception Study (acceptance study) which will focus on interpretive meanings and experiences of users or game users in interacting with game media.*

### KEYWORD

*permainan, penerimaan, pemain, Among Us game, reception, players, Among Us*

## PENDAHULUAN

*Game* merupakan sebuah sarana hiburan yang berisi permainan dengan menggunakan perangkat elektronik yang di dalamnya melibatkan pemain yang mengambil keputusan melalui kendali pada objek permainan untuk tujuan tertentu yang dikenal sebagai *users*. (Jasson: 2009). Memasuki era globalisasi, permainan *game* elektronik mengalami perkembangan dengan masuknya budaya digital dalam kehidupan masyarakat. Pengaruh digitalisasi tersebut membawa pertumbuhan industri *game* di Indonesia meningkat yang dimulai pada 2009 dan memasuki puncaknya pada 2015.

Industri pertumbuhan *game* telah melakukan pengembangan khususnya dalam variasi jenis-jenis permainan yang meliputi *maze game*, *board game*, *card game*, *battle card game*, *quiz game*, *puzzle game*, *shooting game*, *first person shooting (FPS)*, *side scrolling game*, *fighting game*, *racing game*, *simulation*, *strategy game*, *role playing game (RPG)*, *adventures game*, *sport game*, dan *edutainment game* (Wulandari, 2013). Di Indonesia sendiri terdapat beragam *game online* yang bermunculan, sebut saja seperti *Assassin's Creed 2*, *Call of Duty Modern Warfare 2*, *League of Legends*, *Minecraft*, *Resident Evil 5*, *Ragnarok* hingga permainan *Point Blank* yang memiliki jumlah pemain yang sangat banyak mencapai 300.000 *concurrent users* (Tekno Sindonews, 2015). Permainan ini memiliki beragam genre seperti Action, Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS), hingga Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG).

Di antara banyak jenis *game online* yang sedang ramai dibicarakan saat ini ialah permainan *Among Us*. *Game* ini merupakan permainan yang masuk dalam jenis *role playing game* yang terinspirasi oleh permainan *Werewolf*. Pada Juni 2018, permainan ini dirilis dalam sistem Android dan iOS. Permainan ini mendapatkan peningkatan popularitas pada 2020, jumlah pemain meningkat dengan cepat dan akhirnya mencapai puncak menjadi 1,5 juta pemain secara bersamaan (<https://www.thegamer.com>). Dilansir dari Technosightz, *Among Us* berada di peringkat ketiga *top chart* di Steam yang berarti peningkatan terbaiknya dari awal rilis pada 2018.

*Among us* sendiri merupakan hasil karya dari studio *game* bernama *Innersloth*. *Game* ini masuk dalam kategori *game multiplayer*, yang dapat dimainkan bersama teman maupun publik dengan batasan pemain mulai empat hingga sepuluh pemain tiap permainan. *Game* *Among Us* ini menarasikan bagaimana pemain menjadi kru yang menerbangkan pesawat luar angkasa. Dalam permainannya, pemain terbagi menjadi dua kubu yakni *crewmate* dan *imposter*. Pemain yang menjadi *crewmate* harus melakukan tugas dan menemukan *imposter*. Sedangkan *imposter* perlu membunuh dan menghambat *crewmate* dalam menjalankan tugasnya.

Dalam proses perancangan dan pengembangan konsep suatu *game* sangat penting untuk mengenal *user* yang nantinya diharapkan dapat memainkan *game* yang dirancang. Salah satu cara dalam mengenal *user* dapat dilakukan dengan cara mempelajari dan meneliti *game* yang sudah ada sebelumnya, sehingga dapat diketahui proses *user* dalam memaknai sebuah *game*, hal ini dapat digali dengan beragam pendekatan salah satunya dengan menggunakan teori analisis resepsi.

*Reception study* (studi penerimaan) adalah salah satu yang berkembang di kajian budaya, yang memfokuskan pada pesan atau wacana komunikasi dan berimplikasi pada khalayak. Analisis resepsi dalam pandangan kajian budaya merujuk pada kajian yang memfokuskan pada aktivitas interpretif pemaknaan, produksi, dan pengalaman khalayak dalam interaksi dengan teks media. Fokusnya pada proses *decoding*, interpretasi dan pembacaan sebagai inti dari konseptualisasi analisis resepsi (Hagen, 2000: 46).

Dalam kehidupan nyata, komunikasi secara garis besar bisa terbagi menjadi dua arus besar yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal. Komunikasi verbal secara luas bisa

# PROPAGANDA

dimaknai sebagai komunikasi yang disampaikan komunikator kepada komunikan dengan cara tertulis (*written*) atau lisan (oral), sedangkan komunikasi non-verbal adalah proses komunikasi yang tidak menggunakan kata-kata (Putra, 2021: 3). Penelitian ini juga terkait dengan komunikasi visual dan desain komunikasi visual. Adapun yang dimaksud dengan komunikasi visual ialah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, di mana unsur dasar bahasa visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti makna atau pesan (Kusrianto, 2007:10).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain komunikasi visual ialah penyampaian pesan dengan bentuk visual melalui berbagai macam media. Pada penelitian ini *game* Among Us terdapat narasi atau alur cerita yang dihadirkan dan juga berupa visualisasi desain karakter dari *game* ini. Kemudian yang akan menjadi responden dalam penelitian ini ialah komunitas Kotak kreatif merupakan suatu wadah komunitas *game developer* yang terdiri dari para mahasiswa Universitas Budi Luhur, Jakarta Selatan, yang bersinggungan langsung serta memiliki pengalaman dalam memproduksi *game* dan sebagai *user* atau pengguna *game*. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui pemaknaan pemain terhadap *game* Among Us dengan menggunakan *reception study* (studi penerimaan) di mana akan memfokuskan interpretif pemaknaan dan pengalaman *user* atau pengguna *game* dalam melakukan interaksi dengan media *game* dengan melihat permasalahan dalam narasi atau alur cerita dan visualisasi karakter berbentuk *chibi*.

## METODE

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif, menurut Sugiyono (2016:9) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian. Dalam penelitian kualitatif manusia merupakan instrumen penelitian dan hasil penulisannya berupa kata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya. Penelitian kualitatif yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahasa pada suatu konteks yang alamiah dan dengan memanfaatkan metode ilmiah (Moleong, 2004:186).

Penelitian ini menggunakan *reception study* atau analisis resepsi sebagai teori yang digunakan dalam membahas permasalahan yang ditemukan, analisis resepsi ialah studi yang berfokus pada penerimaan dan interpretasi khalayak terhadap isi pesan yang disampaikan media. Interpretasi didefinisikan sebagai kondisi aktif seseorang dalam proses berpikir dan kegiatan kreatif pencarian makna. Setiap teks (informasi) yang diberikan oleh media massa akan dimaknai oleh khalayak. Hal ini dikarenakan khalayak tidak diam saja saat menerima pesan dari media tetapi akan secara aktif memaknai isi teks tersebut (Ang dalam Downing, 1990: 160-162). *User* atau pengguna *game* di sini ialah *audience* yang menerima pesan atau memaknai pesan yang di sampaikan oleh komunikator, adapun pengertian *audience* ialah “pencipta aktif makna dalam kaitannya dengan teks (pesan), mereka membawa kompetensi *cultural* yang telah mereka dapatkan untuk dikemukakan dalam teks sehingga *audience* yang terbentuk berbeda akan mengerjakan makna yang berbeda pula” (Barker, 2011:34).

Penelitian ini juga menggunakan teknik pengumpulan data berupa data primer yang bersumber dari data observasi non-partisipan dan menggunakan teknik wawancara terstruktur kepada para narasumber yang bersinggungan langsung serta memiliki pengalaman dalam memproduksi *game* dan sebagai *user* atau pengguna *game*, mereka ialah 10 orang narasumber



yang berasal dari anggota komunitas *game development* kotak kreatif Universitas Budi Luhur. Selain itu juga menggunakan data sekunder yang berasal dari buku, jurnal, dan data-data *online*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Berdasarkan hasil penelitian, maka di dapatkan hasil bentuk pemaknaan para pemain *game* Among Us. Terkait dengan rumusan masalah yaitu bagaimana pemaknaan pemain dalam *game* Among Us, dilihat dari dua komponen di dalamnya, yaitu bentuk konsep narasi cerita yang dihadirkan, kemudian komponen visual yaitu berupa tampilan visualisasi yang dihadirkan dan bentuk visualisasi karakter yang berbentuk tampilan visual *chibi* (imut). Dengan menggunakan analisis resepsi Stuart Hall, ada tiga posisi yang diperoleh dari informan yang melakukan *decoding*. Tiga posisi kemungkinan tersebut yaitu posisi dominan, negosiasi dan oposisi. Sedangkan hasil dari penelitian ini ialah mendapatkan 20 jawaban dari 2 fokus pertanyaan permasalahan, yaitu 10 pemaknaan dominan, 5 pemaknaan negosiasi serta 5 pemaknaan oposisi. Dari 10 responden penelitian ini, terkait dengan permasalahan pertama pada penelitian ini berupa alur cerita pada *game* Among Us, didapatkan 4 jawaban pemaknaan dominan dari informan 1, 4, 5, dan 7. Di mana informan 1 berpandangan bahwa alur cerita yang dihadirkan merupakan suatu bentuk alur yang diciptakan antar pemain sehingga hadir suatu bentuk diskusi antar pemain (*multiplayer*). Sedangkan informan 4 memaknai alur cerita yang hadir dalam *game* Among Us, merupakan hal yang memang biasa dilakukan dalam bentuk *game multiplayer* di mana terjadi bentuk komunikasi di situ, sehingga membentuk suatu alur cerita sesuai keinginan *user* atau pengguna *game*. Selanjutnya informan 5 memiliki pemaknaan terhadap alur cerita yang dihadirkan bisa memiliki kedekatan antar *user* yang memainkan *game* ini dan informan 7 memaknai alur cerita yang dihadirkan dalam *game* ini, merupakan hal yang baru dalam mengubah bentuk *game multiplayer* untuk membuat alur ceritanya sendiri pada *game among us* ini.

Kemudian terdapat 3 makna negosiasi, masih terkait dengan permasalahan pertama yakni alur cerita, informan yang menegosiasikan hal ini ialah informan 3, 6, dan 10. Di sini informan 3 menegosiasikan hal ini, menurutnya alur cerita yang dihadirkan sudah cukup baik, tetapi ada hal yang bisa ditambahkan agar alur cerita yang dibangun oleh para *user* bisa lebih menarik dengan adanya bentuk interaksi dengan *video call* bukan hanya dalam bentuk teks atau *audio* saja, hal ini juga sama disampaikan oleh informan 6 dan 10 terkait dengan alur cerita agar ada bentuk interaksi lain agar alur cerita yang dibangun lebih menarik lagi. Sedangkan makna oposisi terdapat 3 informan yang menentangnya terkait dengan alur cerita permainan. Informan tersebut ialah 2, 8, dan 9, ketiga informan ini menolak alur cerita yang dihadirkan, karena alur cerita yang dalam *game* ini terkait dengan proses “memfitnah” (mengintimidasi) pemain lain dengan cara berkomunikasi antar *user*, mereka beranggapan bahwa alur cerita seperti ini seharusnya tidak dihadirkan, karena pemain *game* ini dari berbagai usia sehingga bisa mempengaruhi psikologi kehidupan khususnya para pemain anak-anak.

Permasalahan kedua yang dikonfirmasi ke para informan ialah pembahasan terkait dengan bentuk visualisasi karakter yang berbentuk tampilan visual *chibi* (imut). Pada pembahasan kedua ini didapatkan 6 pemaknaan dominan yang terkait dengan visualisasi karakter yakni informan 1, 3, 4, 6, 7, 9 di mana ke-6 informan ini berpendapat bahwa karakter yang ditampilkan dalam *game* Among Us, merupakan karakter dalam bentuk *chibi* (imut). Informan 1, 3, 4 melihat karakter yang di hadirkan memiliki bentuk ciri khas yang unik dan imut (*chibi*) sedangkan informan 6 dan 7 memaknai karakter yang ada dalam *game* merupakan

# PROPAGANDA

jenis karakter yang penuh warna serta memiliki tampilan disukai oleh anak-anak karena bentuknya yang imut (*chibi*) dan terakhir informan 9 memaknai karakter dalam *game* ini bisa mewakili representasi imut (*chibi*) dalam media *game*. Kemudian pada pembahasan terkait dengan visualisasi karakter didapatkan juga hasil pemaknaan negosiasi sebanyak 2 jawaban yang berasal dari informan 2 dan 8, mereka melihat bahwa bentuk karakter Among Us, sudah cukup bagus dan dapat memikat pemainnya, tetapi menurut mereka karakter ini masih bisa dikembangkan lebih baik lagi. Sedangkan pandangan dari informan 5 dan 10 ialah oposisi, mereka melihat bahwa karakter yang di tampilkan bukanlah bentuk *chibi* (imut), mereka berpendapat bahwa visualisasi yang dihadirkan merupakan jenis karakter baru dalam media *game*.

**Tabel 1. Jumlah Pemaknaan Informan dari Dua Pembahasan Yakni Alur Cerita dan Visualisasi Karakter pada Game Among Us**

| Pemaknaan       | Informan |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|-----------------|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
|                 | 1        | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Dominan         | 2        | - | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | - | 1 | -  |
| Negosiasi       | -        | 1 | 1 | - | - | 1 | - | 1 | - | 1  |
| Oposisi         | -        | 1 | - | - | 1 | - | - | 1 | 1 | 1  |
| Hasil Pemaknaan |          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| Dominan         | 10       |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| Negosiasi       | 5        |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| Oposisi         | 5        |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| Jumlah          | 20       |   |   |   |   |   |   |   |   |    |

Sumber: Data Wawancara Kepada Informan Diolah oleh Peneliti

## Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini, yang didapatkan oleh peneliti melalui wawancara secara mendalam kepada 10 narasumber komunitas *game developer* kotak kreatif. Di mana para narasumber memiliki berbagai latar belakang yang berbeda, dalam menjawab rumusan masalah yaitu bagaimana pemaknaan pemain tentang *game* Among Us. Hal ini dapat dilihat dari dua komponen di dalamnya, yaitu bentuk konsep narasi cerita yang dihadirkan, berupa alur cerita yang menghadirkan suatu bentuk tindakan untuk menjalankan sebuah misi dengan mengintimidasi pemain lain. Kemudian kedua dilihat dari komponen visual yaitu berupa tampilan visualisasi yang dihadirkan, di mana menghadirkan visualisasi karakter yang berbentuk tampilan visual *chibi* (imut). Dua komponen inilah yang akan menjadi fokus peneliti dalam mengkaji lebih dalam lagi terkait dengan pemaknaan pemain dalam *game* Among Us. Pada permasalahan pertama terkait dengan alur cerita yang menghadirkan suatu bentuk tindakan untuk menjalankan sebuah misi dengan mengintimidasi pemain lain, di dapatkan suatu bentuk pembahasan berupa pemaknaan pemain pada komponen ini sebagai berikut :



**Gambar 1.** Narasi cerita *game* Among Us yang mengintimidasi pemain lain



Dari 10 responden penelitian ini, terkait dengan alur cerita pada *game* Among Us, didapatkan 4 jawaban pemaknaan dominan dari informan 1, 4, 5, dan 7. Di mana para informan ini memahami dan memaknai dari alur cerita yang dihadirkan pada *game* Among Us, berupa alur cerita yang dihadirkan dalam bentuk diskusi antar pemain, di mana akan ada korban yang diintimidasi untuk dikeluarkan dari permainan ini dengan cara “memfitnah”. Hal ini sesuai dengan konsep dari pengembang *game* yang ingin menghadirkan suatu bentuk alur cerita yang terjadi diantar pemain, dalam bentuk *multiplayer*. Kemudian makna negosiasi terdapat 3 jawaban terkait dengan alur cerita, informan yang menegosiasikan hal ini ialah informan 3, 6, dan 10. Mereka berpendapat bahwa alur cerita yang dihadirkan sudah cukup baik, tapi ada beberapa hal yang harus ditambahkan seperti adanya bentuk interaksi dengan *video call* bukan hanya dalam bentuk teks atau *audio* saja. Jadi agar lebih terlihat setiap ekspresi pemain, apabila sedang “memfitnah” (mengintimidasi) pemain lain. Sedangkan makna oposisi terdapat 3 informan yang menentangnya terkait dengan alur cerita permainan. Informan tersebut ialah 2, 8, dan 9, mereka menolak alur cerita terkait dengan proses “memfitnah” (mengintimidasi) pemain lain, mereka beranggapan bahwa alur cerita seperti ini seharusnya tidak dihadirkan, karena pemain *game* ini dari berbagai usia sehingga bisa mempengaruhi psikologi kehidupan khususnya para pemain anak-anak.

Pembahasan kedua terkait dengan bentuk visualisasi karakter yang berbentuk tampilan visual *chibi* (imut). Pada pembahasan ke tiga ini di dapatkan 6 pemaknaan dominan yang terkait dengan visualisasi karakter, 1, 3, 4, 6, 7, 9, di mana ke 6 informan ini berpendapat bahwa karakter yang di tampilkan dalam *game* Among Us, merupakan karakter dalam bentuk *chibi* (imut). Di mana karakter ini menampilkan bentuk yang sederhana dengan penuh warna yang berbeda sebagai daya pikat permainan ini. Kemudian pada pembahasan terkait dengan visualisasi karakter di dapatkan juga hasil pemaknaan negosiasi sebanyak 2 jawaban yang berasal dari informan 2 dan 8, mereka melihat bahwa bentuk karakter Among Us, sudah cukup bagus dan dapat memikat pemainnya, tetapi menurut sudut pandang mereka karakter ini masih bisa dikembangkan lebih baik lagi. Sedangkan pandangan dari informan 5 dan 10 ialah oposisi, mereka melihat bahwa karakter yang di tampilkan bukanlah bentuk *chibi* (imut), mereka berpendapat bahwa bentuk visualisasi yang ada di *game* Among Us jenis bentuk visualisasi karakter baru.



Gambar 2. Visualisasi karakter pada *game* Among Us

# PROPAGANDA

## PENUTUP

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian, maka peneliti mendapatkan data dan dapat disimpulkan bahwa pemaknaan pemain *game* Among Us terdapat dua hal penting yakni bentuk konsep narasi cerita yang dihadirkan, berupa alur cerita yang menghadirkan suatu bentuk tindakan untuk menjalankan sebuah misi dengan mengintimidasi pemain lain. Kemudian ke dua dilihat dari komponen visual yaitu berupa tampilan karakter yang berbentuk tampilan visual *chibi* (imut). Maka dapat disimpulkan bahwa *game* Among Us dapat dipahami oleh khalayak baik dari segi alur cerita, komponen visualisasi yang ditampilkan (visualisasi karakter). Hal ini terlihat dari jumlah total pemaknaan dominan yang paling banyak yakni berjumlah 10 jawaban dari dua permasalahan yang ditemukan. Dengan kata lain kehadiran *game* Among Us masih dapat diterima dengan wajar oleh khalayak baik dari alur cerita, komponen visualisasi yang dihadirkan berupa tampilan karakter yang berbentuk *chibi*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barker, C. (2011). *Cultural Studies, "Teori dan Praktek"*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Downing, J., Ali, M., Annabelle, S. M. (1990), *Questioning the media; a critical introduction*, New Delhi: SAGE Publications.
- Hagen, I. dan Wakso, J. (editor). (2000). *Introduction: Consuming Audiences? Production And Reception In Media Research*. New Jersey: Hamton Press, Inc.
- <https://www.thegamer.com/among-us-1-5-million-players-simultaneous-innersloth-party-game/> tanggal akses 02 Desember 2021
- [https://ubaya.ac.id/2018/content/news\\_detail/3075/Game-Among-Us--Usir-Kebosanan.html](https://ubaya.ac.id/2018/content/news_detail/3075/Game-Among-Us--Usir-Kebosanan.html) Tanggal akses 13 Desember 2021
- <https://tekno.sindonews.com/berita/1018698/133/wajah-baru-game-point-blank-lebih-mumpuni> tanggal akses 23 Desember 2015
- Jasson. (2009). *Role Playing Game(RPG) Maker (Software Penampung Kreativitas, Inovasi dan Imajinasi Bagi Game Designer)*. Yogyakarta: CV Andi Offset Publisher.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset Publisher.
- Moleong, L. J. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Putra, R.W, (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: CV Andi Offset Publisher.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: IKAPI.
- Wulandari, D. A. (2013). *Game Eukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kaliborang*.

