

TESIS

**STRATEGI PRESENTASI DIRI UNTUK MENJADI  
PEMAIN KREDIBEL DALAM PERMAINAN  
AMONG US**



**JULIAN ABEDNEGO WIBISONO**

**195502988**

**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

**2022**



**UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI**

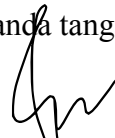
**PERSETUJUAN TESIS PEMBIMBING**

Nama : Julian Abednego Wibisono

NIM : 195502988

Konsentrasi : Manajemen Komunikasi Publik

Judul Tesis : Strategi Presentasi Diri Untuk Menjadi Pemain Kredibel Dalam Permainan Among Us

Nama Pembimbing	Hari/Tanggal	Tanda tangan
Dr. Ninik Sri Rejeki MC., Dra., M.Si.	Selasa/26 Juli 2022	



**UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI**

**PENGESAHAN TESIS TIM PENGUJI**


Nama : Julian Abednego Wibisono  
Nomor Mahasiswa : 195502988  
Konsentrasi : Manajemen Komunikasi Publik  
Judul Tesis : Strategi Presentasi Diri Untuk Menjadi Pemain Kredibel  
Dalam Permainan Among Us

Nama Penguji	Hari/Tanggal	Tanda Tangan
--------------	--------------	--------------

(Ketua)

R.A. Vita N.P. Astuti, S.Pd, M.Hum, Ph.D	Selasa/26 Juli 2022	
--	---------------------	---

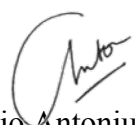
(Anggota I)

Dr. Ninik Sri Rejeki MC., Dra., M.Si.	Selasa/26 Juli 2022	
---------------------------------------	---------------------	---

(Anggota II)

Dr. Y. Argo Twikromo, MA.	Selasa/26 Juli 2022	
---------------------------	---------------------	---

Ketua Program Studi

  
Drs. Mario Antonius Birowo, Ph.D

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Julian Abednego Wibisono  
NPM : 195502988  
Konsentrasi : Manajemen Komunikasi Publik  
Judul Tesis : Strategi Presentasi Diri Untuk Menjadi Pemain Kredibel Dalam Permainan Among Us

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tesis yang saya tulis adalah hasil karya sendiri, bukan merupakan pengalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa tesis ini hasil duplikat, plagiat dan dibuat oleh orang lain secara keseluruhan, maka tesis dan gelar yang diperoleh karenanya batal dan bersedia menerima sanksi atas perbuatan yang dilakukan.



Yogyakarta, 24 Juni 2022

  
Julian Abednego Wibisono

## INTISARI

Pada pertengahan Agustus 2020 terdapat sebuah permainan daring yang viral di kalangan muda bernama Among Us. Permainan ini dikreasikan sejak Mei 2018, namun menjadi terkenal pada masa pandemi COVID-19 dikarenakan banyak pemain *online game* yang mengunduh dan memainkannya. Among Us merupakan salah satu jenis permainan *social deduction*, yakni permainan yang mengharuskan pemain menebak peran dan mendapatkan informasi yang rinci tentang lawan mainnya melalui perilaku dan komunikasi. Oleh sebab permainan Among Us membutuhkan diskusi antara satu dengan pemain yang lain, maka setiap pemain perlu merancang strategi presentasi diri yang tepat untuk memenangkan permainan. Penelitian ini disusun dengan tujuan untuk mengetahui dan menerangkan strategi presentasi diri pemain Among Us dalam menjadi pemain kredibel. Pemain kredibel dalam Among Us adalah pemain yang mampu memenangkan permainan dengan menggunakan strategi presentasi diri yang tepat dalam komunikasi virtual. Penelitian ini menerapkan aplikasi permainan Among Us sebagai media komunikasi nonverbal dan aplikasi *Google Meet* sebagai media komunikasi verbal secara daring.

Penelitian ini menggunakan teori presentasi diri untuk menemukan strategi presentasi diri dalam Among Us. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode netnografi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipatif dan wawancara.

Penelitian ini menemukan enam strategi presentasi diri yang efektif dalam memenangkan permainan agar menjadi pemain kredibel. Strategi presentasi diri tersebut yakni: 1) menipu, 2) menyalahkan pemain lain, 3) menyarankan *skip voting*, 4) memojokkan pemain lain, 5) mengingatkan untuk menyelesaikan *task*, dan 6) mengklaim diri sebagai *crewmate* atas *visual task*. Keenam strategi presentasi diri tersebut dipicu oleh pengalaman bermain, kepribadian dan peran yang didapat oleh pemain.

Kata kunci: Presentasi diri, Among Us, netnografi, pemain kredibel, permainan daring.

## ABSTRACT

*In mid-August 2020 there was an online game that went viral among young people called Among Us. This game was created in May 2018, but became famous during the COVID-19 pandemic because many online game players downloaded and played it. Among Us is a type of social deduction game, which means it requires players to guess roles and get detailed information about their opponents through behavior and communication between players. Because Among Us requires discussion between one player to another, each player needs to design the right self-presentation strategy to win the game. This research was structured with an aim of knowing and presenting the Among Us players' self-presentation strategies in becoming a credible player. A credible player in Among Us is someone who is able to conquer the game by using appropriate self-presentation strategies in virtual communication. This study applied Among Us application as a nonverbal communication medium and Google Meet application as a verbal communication medium.*

*This study used self-presentation theory to find self-presentation strategies in Among Us. This type of research is qualitative descriptive using the netnographic method. Data collection techniques used are participatory observation and interviews.*

*This research found six effective self-presentation strategies in the game in order to be a credible player. The self-presentation strategies are: 1) deceiving, 2) blaming crewmate players, 3) suggesting skip voting, 4) cornering impostor players, 5) reminding the crewmates to complete the tasks, and 6) claiming to be a crewmate for visual task. These six self-presentation strategies are indirectly triggered by the players' playing experience, personality and roles.*

*Keywords: Self-presentation, Among Us, netnography, credible player, online game.*

## KATA PENGANTAR

Segala syukur dan puji hanya bagi Tuhan Yesus Kristus sebab kasih, hikmat dan anugerah dari pada-Nya dilimpahkan pada penulis sehingga mampu menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul: Strategi Presentasi Diri Untuk Menjadi Pemain Kredibel Dalam Permainan Among Us.

Tujuan penyusunan tesis ini adalah sebagai pemenuhan syarat guna mendapatkan gelar Magister Ilmu Komunikasi pada Program Studi Pascasarjana di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Tesis ini dapat terselesaikan berkat bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih dan rasa hormat yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Ninik Sri Rejeki MC., Dra., M.Si. selaku Dosen Pembimbing tesis.
2. Drs Mario Antonius Birowo, MA., Ph.D selaku Ketua Program Studi Magister Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Pemain Among Us Indonesia yang ikut berpartisipasi dalam observasi
4. Seluruh Dosen program studi Magister Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
5. Rektor dan semua Civitas akademika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Dalam penyusunan tesis ini, penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari harapan dan kesempurnaan. Maka dari itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan bagi penulis. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Yogyakarta, 26 Juli 2022

Julian Abednego Wibisono

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua penulis yakni Papah Heru Rio Wibisono dan Mamah Yulin Hernawati yang telah mendidik, mengasihi, memotivasi serta memberikan dukungan baik dari segi moral, finansial dan material.
2. Seluruh saudara-saudari Klan Biji yang telah memberikan dukungan dalam kelancaran penulisan tesis ini khususnya bagi Erni, Bernard, Adrian, Krisnanda, Michael, Yoki, Alif, Monica, Daisy, Anya, Michel, Vennisia, Sisca, Vero, dan Billi.
3. Pemimpin dan kerabat rohani penulis khususnya bagi *Pastor, Coach, Connect Group Leader*, dan anggota *Connect Group* penulis di Gereja Mawar Sharon Salatiga, Yogyakarta, dan Sampit.
4. Teman-teman di Magister Ilmu Komunikasi yang telah membantu penulis dalam penyelesaian tugas-tugas kuliah yakni Handika, Arta, Bu Christin, Kak Precy, Kak Cecil, Mira, Jean, Yuni, Bela, Finlan, Ghalim, Mbak Retno, Ainun, Samantha, dan Bang Edi Woda.
5. Diri saya pribadi yang selalu bersabar dan mau belajar dalam setiap proses kehidupan.

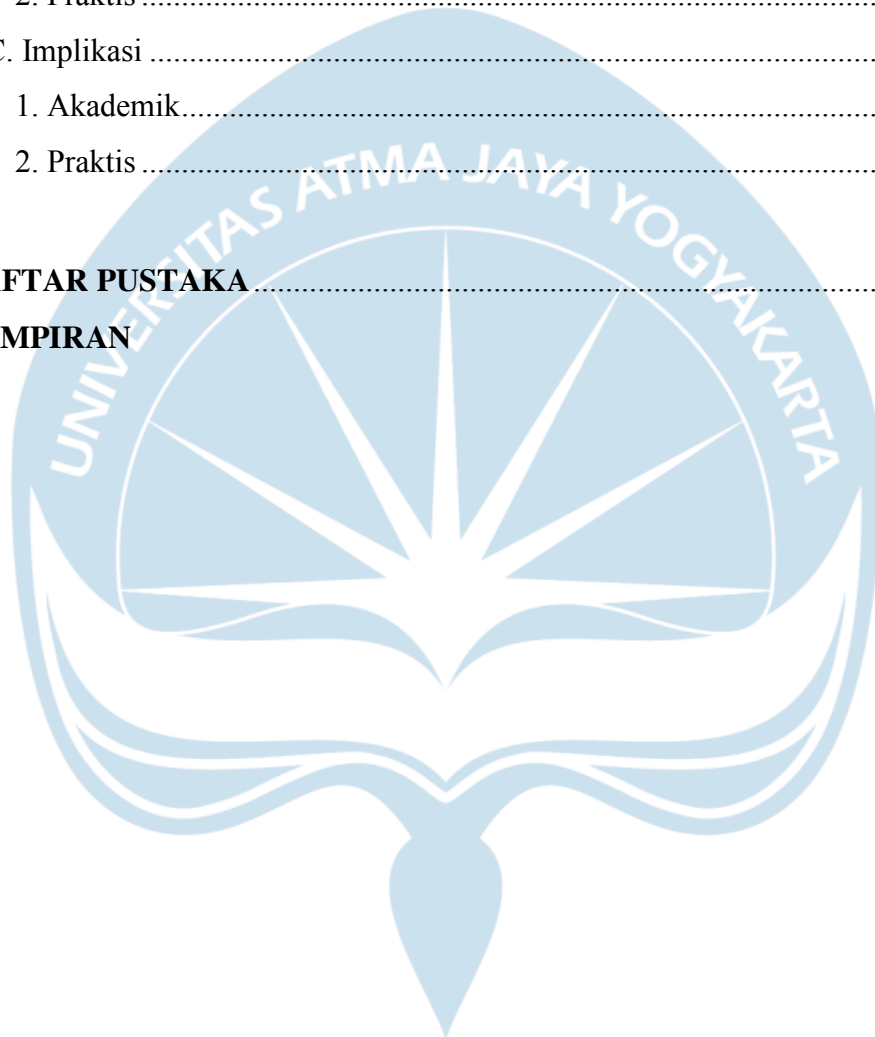


## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN TESIS PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN TESIS TIM PENGUJI .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS .....	iv
INTISARI .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
1. Akademik .....	6
2. Praktis .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	8
A. Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	8
B. Landasan Teori .....	15
1. Paradigma Konstruktivisme .....	15
2. Perspektif Etnografi dalam Memahami Pola-Pola Komunikasi .....	15
3. Teori Presentasi Diri .....	16
4. Teori Media Baru .....	24
C. Kerangka Konsep .....	25
1. Strategi Presentasi Diri .....	25
2. Pemain Kredibel Among Us .....	27
3. Aplikasi <i>Google Meet</i> .....	28

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	29
A. Jenis Penelitian .....	29
B. Metode Penelitian .....	29
C. Subjek Penelitian .....	30
D. Teknik Pengumpulan Data .....	31
1. Observasi Partisipatif .....	31
2. Wawancara .....	32
E. Teknik Analisis Data .....	32
1. Reduksi Data .....	32
2. Penyajian Data .....	33
3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi .....	33
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	34
A. Hasil Penelitian .....	34
1. Gambaran Umum Permainan Among Us .....	34
a. Pengaturan Permainan .....	37
b. Istilah-istilah dalam Among Us .....	43
2. Strategi Presentasi Diri Pemain Among Us .....	48
a. Menipu .....	49
b. Menyalahkan pemain <i>crewmate</i> .....	51
c. Menyarankan <i>skip voting</i> .....	53
d. Memojokkan pemain <i>impostor</i> .....	55
e. Mengingatkan pemain <i>crewmate</i> untuk menyelesaikan <i>task</i> .....	57
f. Mengklaim diri sebagai <i>crewmate</i> atas <i>visual task</i> .....	59
B. Pembahasan .....	60
1. Pengalaman Bermain .....	61
2. Kepribadian Pemain .....	62
3. Peran yang Didapat oleh Pemain .....	62

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran .....	65
1. Akademik.....	65
2. Praktis .....	65
C. Implikasi .....	66
1. Akademik.....	66
2. Praktis .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	68
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pengaturan pada Among Us yang dikustomisasi untuk penelitian.. ....	37
Gambar 2. <i>Map</i> Polus.....	39
Gambar 3. Lokasi ruang, <i>task</i> , dan <i>vent</i> di <i>map</i> Polus. ....	40
Gambar 4. Pemain Xel (Informan 1) dan UDIIIIIN (Informan 2) yang berpura-pura ingin memperbaiki reaktor saat reaktor disabotase.....	52
Gambar 5. Pemain giamyizi yang terkena <i>glitch kill</i> sehingga tidak diperbolehkan bicara dalam <i>meeting</i> .....	54
Gambar 6. Pemain Days tertangkap basah oleh Xel (Informan 1) ketika membunuh pemain BijiKuda (Informan 3).....	55
Gambar 7. Pemain XntL (Informan 3) menginisiasi <i>emergency meeting</i> .....	58
Gambar 8. Pemain giamyizi dan KonoDioDa (Informan 7) menyimak pemain Xel (Informan 1) yang melakukan <i>submit scan</i> .....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	12
Tabel 2. Daftar <i>Task</i> di Polus.....	41
Tabel 3. Istilah-Istilah dalam Among Us.....	44



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Penelitian .....
Lampiran 2. Pedoman Observasi .....
Lampiran 3. Pedoman Wawancara .....
Lampiran 4. <i>Coding</i> Observasi Strategi Presentasi Diri <i>Impostor</i> Kredibel .....
Lampiran 5. <i>Coding</i> Observasi Strategi Presentasi Diri <i>Crewmate</i> Kredibel .....
Lampiran 6. Data Subjek Penelitian .....

