

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada awal tahun 1980, sebuah permainan bertema petualangan yang dikenal sebagai *Multi-User Dungeon* (MUD) dikembangkan di Universitas Essex. Kemudian pada tahun 1989 sebuah teknologi IP Multicast dibuat sehingga membuat perusahaan permainan konsol bernama Sega merilis Sega Meganet yang secara teknis menjadikan *video game* konsol terintegrasi dengan permainan konsol daring. Semenjak saat itulah muncul beragam permainan daring yang ternama dan menjadi populer di kalangan pemain *game* seperti Warcraft dan Wolfenstein. Pada tahun 2000 hingga sekarang permainan daring lainnya dengan yang berbasis MMORPG (*Massively Multi-player Online Role Playing Game*) banyak dikembangkan dan dimainkan (Gamer, 2019).

Permainan tidak hanya memperkaya beragam kosakata dalam berbagai bahasa, namun juga meningkatkan motivasi dan kemampuan pemainnya dalam berkomunikasi dengan sesama pemain dan orang-orang dalam percakapan di dunia nyata (EnglishKagan, 2020). Pada era digitalisasi, muncullah permainan daring yang dapat difungsikan melalui komputer dan *smartphone*. *Game online* atau permainan berbasis daring merupakan suatu media hiburan bagi satu atau bahkan lebih orang di dunia digital. Permainan daring mampu berfungsi sebagai wadah untuk berkomunikasi dan bersosialisasi yang dapat dijalankan melalui fitur *chatting room* atau sejenisnya.

InnerSloth adalah salah satu perusahaan pengembang permainan daring. Perusahaan ini dilahirkan oleh Marcus Bromander. InnerSloth telah merilis sebuah

permainan yang berbasis *social deduction*. Permainan tersebut ramai diperbincangkan oleh kaum muda penggemar *game* maupun *non-gamer*. *Social deduction* adalah jenis permainan yang mengharuskan pemain menebak peran dan mendapatkan informasi yang rinci tentang lawan mainnya dengan cara menganalisis perilaku dan komunikasi antarpemain (Das, 2020). Meskipun jenis permainan *social deduction* tergolong sederhana, namun permainan tersebut memerlukan kemampuan intelektual dan keberanian yang tinggi dari pemain (Rose, 2020).

Pada pertengahan Agustus 2020, ada sebuah permainan daring bernama Among Us. Permainan ini merupakan salah satu jenis permainan *social deduction*. Among Us dapat dijalankan melalui komputer atau ponsel pintar. Permainan tersebut telah ramai diunduh dan menjadi hiburan terbaru selama musim pandemi COVID-19. Permainan ini telah diunduh sebanyak 100 juta kali semenjak bulan Agustus hingga September (Clinton, 2020).

Among Us menjadi permainan yang mendukung metode *crossplay*. Metode ini memungkinkan cara bermain lintas *gadget*, yaitu pengguna *smartphone* dapat bermain bersama dengan pengguna komputer.

Among Us cukup dikenal di kalangan pemain permainan daring. Carter Rogers selaku *Principal Analyst* di Perusahaan SuperData Nielsen mengemukakan bahwa pada November 2020 pemain aktif di seluruh dunia sudah mencapai angka 500 juta tiap bulannya (Prastya, 2020).

Among Us sebenarnya sudah diciptakan oleh pihak pengembangnya pada 15 Mei 2018, namun peningkatan penggemarnya naik drastis di tahun 2020. Penyebab banyaknya permainan ini dikenal oleh kalangan muda adalah karena

terdapat banyak YouTuber *gaming* dalam dan luar negeri yang memainkan Among Us bersama koleganya maupun para penggemarnya (Prastya, 2020).

Among Us adalah sebuah permainan yang bertujuan untuk mengungkap peran-peran yang dimiliki masing-masing pemain dengan mengandalkan pemikiran yang kritis dan kerjasama (NurSafira, 2020). Permainan ini dapat dimainkan dengan menggunakan gawai, baik *personal computer*, *tablet* dan *smartphone*. Untuk saat ini, Innersloth menyediakan tiga jenis *server* untuk dimainkan, yaitu Asia, Eropa, dan Amerika Utara. Ada empat *map* atau lokasi permainan yang dapat dipilih, yaitu *The Skeld*, *MIRA HQ*, *Polus*, dan *The Airship*. Permainan ini membutuhkan sekurang-kurangnya empat orang pemain dan maksimalnya sepuluh orang pemain. Pada sekali putaran, ada dua peran, yaitu *crewmate* atau kru sebagai karakter baik dan *impostor* atau penyelundup sebagai karakter jahat.

Pada permainan Among Us, setiap pemain dituntut untuk memiliki keterampilan dalam berdiskusi saat *emergency meeting*. *Emergency meeting* dapat dipicu ketika ada pemain melaporkan jasad pemain yang terbunuh atau menekan tombol '*emergency*' yang terdapat di ruangan *cafeteria* atau *office*. Diskusi dapat dilakukan secara tertulis melalui *chatbox* atau oral. Komunikasi secara oral diinisiasi melalui aplikasi panggilan daring seperti *Discord* atau *Google Meet* yang dapat terhubung dengan pemain lain. Pada saat diskusi sedang berlangsung, baik tim *crewmate* dan *impostor* mempresentasikan diri mereka agar dipercaya dan diterima antarpemain Among Us. Para pemain juga harus memiliki alibi yang logis dalam menjelaskan posisi mereka di dalam permainan dan menunjuk pemain yang gerak-geriknya mencurigakan.

Ada beberapa permainan daring lainnya yang memiliki kesamaan dengan Among Us dan dimainkan secara multipemain. Pertama yaitu *Werewolf*, permainan yang terkenal dengan aksi tuduh-menuduh antarpemain dan berfokus pada diskusi tanpa mengetahui peran mereka masing-masing. Permainan *Werewolf* dapat dilakukan secara tatap muka dengan menggunakan kartu atau secara *online* melalui aplikasi di gawai. Permainan ini membutuhkan ketelitian setiap pemainnya terhadap gaya bicara setiap pemain dalam membangun citra diri yang dapat dipercaya dan menuduh pemain yang terlihat gugup dalam merahasiakan identitasnya (Zaala, 2020). Yang kedua ada *Project Winter*, di mana para pemain ditugaskan untuk menyelesaikan beragam tugas yang tersedia demi bertahan hidup di suatu pegunungan bersalju sampai helikopter bantuan tiba. Hal yang membuat permainan ini mirip dengan Among Us adalah sistem sabotase dan pembunuhan yang dapat diinisiasikan oleh tim *traitor* yang menyamar sebagai *survivor* untuk menggagalkan misi bertahan hidup mereka (Dewi, 2020). Ada juga permainan yang berjudul *Secret Neighbor* dan *Deceit* dengan alur mengungkap peran pemain. Seorang pemain mendapatkan salah satu dari dua jenis peran, yakni peran jahat yang menyamar sebagai karakter yang baik dan pemain yang berperan sebagai tim yang baik. Tim yang baik dituntut untuk menyelesaikan satu misi dan menghindari dari serangan pemain jahat agar tidak terbunuh. Walaupun memiliki kesamaan dalam *gameplay*-nya dengan Among Us, kedua permainan ini tidak terlalu mementingkan konsep mempresentasikan citra diri dalam berkomunikasi.

Peminat Among Us memainkan permainan ini untuk melatih cara berpikir dan komunikasi mereka layaknya seorang detektif, atau manipulator yang handal (Laksmi, 2020). Bagi pemain yang mendapatkan peran *crewmate*, mereka diharuskan untuk mengerti cara berbicara antara satu pemain ke pemain lainnya dan

menentukan apakah alibi mereka logis atau tidak. Pada sisi lain, pemain *impostor* harus berjuang untuk memanipulasi cara pikir dan gerak-gerik pemain lainnya agar tidak ketahuan siasat jahat tim *impostor*. Secara tidak langsung, presentasi diri yang dibangun pada setiap ronde permainannya akan berbeda karena setiap pemain tidak mengetahui peran yang mereka dapatkan dalam satu permainan. Jika cara para pemain dalam mempresentasikan citra diri masing-masing tidak bervariasi dan kurang meyakinkan, peran pemain tersebut akan mudah terbaca oleh pemain lainnya.

Erving Goffman mengemukakan bahwa presentasi diri merupakan suatu perwujudan dari keinginan seseorang dalam menunjukkan karakter atau kepribadiannya secara sadar agar diterima lawan bicaranya (Goffman, 1956). Ada dua jenis presentasi diri yang dapat terlihat dalam Among Us, yaitu presentasi diri secara verbal dan nonverbal. Presentasi diri secara verbal dapat disimak melalui nada bicara, penggunaan diksi, dan jenis informasi yang disampaikan saat diskusi. Secara nonverbal, presentasi diri tiap pemain dapat disimak melalui gerak-gerik permainan di dalam aplikasi Among Us. Contoh gerak-gerik tersebut adalah ketika mereka mengerjakan misi, memperbaiki sabotase, serta melaporkan pemain yang membunuh dan dibunuh. Dalam permainan Among Us, setiap pemain wajib memiliki kemampuan dalam berinteraksi dan mendapatkan kepercayaan dari pemain lainnya karena peran yang didapatkan dalam sekali ronde permainan berbeda-beda.

Permainan Among Us menarik sebagai objek penelitian karena ada kekhasan dalam permainan yaitu setiap pemain saling berdebat dalam menebak peran yang didapat melalui diskusi di *emergency meeting*. Pemain yang tidak bisa ditebak perannya dalam menjalankan peran *impostor*, maka pemain itu menjadi

pemain yang kredibel. Maka dari itu diperlukan strategi untuk mempresentasikan dirinya sebagai pemain yang kredibel.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana strategi presentasi diri pemain Among Us untuk menjadi pemain kredibel?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui dan menerangkan strategi presentasi diri pemain *game* Among Us untuk menjadi pemain kredibel. Seorang pemain disebut pemain kredibel apabila strategi presentasi diri yang digunakan mampu memenangkan ronde permainan.

D. Manfaat Penelitian

1. Akademik

Secara akademis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan untuk perkembangan ilmu komunikasi khususnya pembentukan presentasi diri di dunia maya. Dengan menggunakan fenomena permainan daring Among Us, penelitian ini akan memperkaya ragam strategi presentasi diri dalam komunikasi virtual.

2. Praktis

Secara praktis, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan kesadaran mengenai presentasi diri yang beragam dalam kelompok bermain saat memainkan permainan daring Among Us. Selain itu,

penelitian ini akan memberikan strategi presentasi diri untuk memenangkan permainan dan menjadi pemain Among Us yang kredibel.

