

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perkembangan teknologi dan aplikasi digital pada era modern kini menjadikan permainan daring *multiplayer* sebagai media baru untuk berkomunikasi di dalam dunia maya. Pada permainan Among Us, pemilihan strategi presentasi diri diperlukan oleh pemain untuk menjadi pemain kredibel pada pemain lainnya. Pembentukan presentasi diri yang tepat memudahkan para pemain untuk memenangkan putaran permainan. Dengan adanya pemilihan peran secara acak pada setiap putaran permainan, maka akan terdapat beragam strategi presentasi diri yang dibentuk oleh masing-masing pemain.

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan keenam strategi presentasi diri yang efektif dalam menjadikan seseorang sebagai pemain kredibel pada permainan Among Us adalah (1) menipu, (2) menyalahkan pemain *crewmate*, (3) menyarankan *skip voting*, (4) memojokkan pemain *impostor*, (5) mengingatkan pemain *crewmate* untuk menyelesaikan *task*, dan (6) mengklaim diri sebagai *crewmate* atas *visual task*. Keenam strategi presentasi diri tersebut dipengaruhi oleh pengalaman bermain, kepribadian masing-masing pemain dan peran yang didapat oleh pemain dalam setiap putaran permainan.

Kesimpulannya adalah pengalaman bermain, kepribadian dan peran setiap pemain membentuk enam strategi presentasi diri di dalam Among Us. Strategi presentasi diri tersebut berguna untuk memenangkan beragam putaran permainan dan menjadikan seseorang sebagai pemain kredibel.

B. Saran

Ada beberapa saran yang terbagi menjadi dua jenis pada penelitian ini, yakni secara akademik dan praktis. Saran-saran berikut dapat menjadi peluang untuk menyempurnakan penelitian ini.

1. Akademik

Kelemahan pada penelitian ini adalah data subjek penelitian yang dikumpulkan masih kurang sebab hanya dilakukan via daring. Selain itu, oleh karena teori presentasi diri yang berfokus kepada komunikator, teori relativitas linguistik dan teori tindak tutur juga dapat disertakan ke dalam penelitian. Dengan adanya kedua teori tersebut, maka perspektif penelitian akan berfokus pada pesan.

2. Praktis

Terdapat pembaharuan pada permainan Among Us yang meningkatkan kompleksitas dalam memenangkan putaran permainannya. Pembaharuan yang dapat diteliti adalah peran tambahan pada sisi *crewmate* dan *impostor*. Pada sisi *crewmate*, ada tiga peran baru yang akan didapat seorang pemain yakni *scientist*, *engineer*, dan *guardian angel*. Ketiga peran tambahan tersebut memiliki kemampuan khusus yang dapat menyulitkan pemain *impostor*. Selebihnya pemain *crewmate* lainnya yang tidak mendapatkannya akan tetap menjadi *crewmate* biasa tanpa kemampuan khusus. Kemampuan ketiga peran tambahan *crewmate* tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Scientist*

Scientist berguna untuk memeriksa kondisi pemain yang masih hidup maupun yang sudah tereliminasi layaknya mesin *vitals*.

b. *Engineer*

Engineer mampu menggunakan *vent* untuk memantau, bersembunyi, bahkan berpindah tempat seperti pemain *impostor*.

c. *Guardian angel*

Peran *guardian angel* hanya dapat dimiliki oleh pemain *crewmate* yang pertama kali dibunuh oleh *impostor*. *Guardian angel* bertugas untuk melindungi selama lima detik seorang pemain *crewmate* yang masih hidup ketika *impostor* hendak membunuhnya.

Pada sisi *impostor*, ada satu peran tambahan yang bernama *shapeshifter*. Selain membunuh, menyabotase, dan menggunakan *vent*, *shapeshifter* memiliki kemampuan untuk berubah dan menyamar sebagai pemain lainnya selama tiga puluh detik. Kemampuan khusus tersebut sangat berguna untuk mengecoh pemain *crewmate* apabila digunakan sangat tepat. Dari peran-peran tambahan itulah probabilitas presentasi diri yang baru akan muncul dan menjadikan para pemain sebagai pemain kredibel.

C. Implikasi

Penelitian ini memiliki implikasi yang dibagi menjadi dua jenis sebagai berikut.

1. Akademik

Secara akademik, kemanfaatan yang dihasilkan dari penelitian ini dapat dilihat dari aspek teorinya. Penelitian ini membuktikan bahwa strategi presentasi diri mampu dikombinasikan saat disertakan ke dalam komunikasi virtual.

2. Praktis

Secara praktis, kemanfaatan dari penelitian ini menyadarkan setiap pemain Among Us akan pentingnya penggunaan presentasi diri untuk memenangkan

putaran permainan. Pada umumnya pemain awam hanya memainkan Among Us tanpa adanya komunikasi antarpemain dan hanya menggunakan insting dalam mengeliminasi pemain sehabis *meeting*. Adanya enam strategi presentasi diri yang ditemukan dalam penelitian ini dapat menjadi patokan untuk menjadi pemain kredibel baik sebagai *crewmate* maupun *impostor*.



DAFTAR PUSTAKA

- Akmarina, Y. N. (2016). Pengaruh Bermain Game Online terhadap Efektifitas Berkomunikasi dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 189–199.
- Alshenqeeti, H. (2014). Interviewing as a Data Collection Method: A Critical Review. *English Linguistics Research*, 3.
- Bakry, U. S. (2017). *Pemanfaatan Metode Etnografi dan Netnografi Dalam Penelitian Hubungan Internasional*. 15–26.
- Chua, T. H. H., & Chang, L. (2016). Follow me and like my beautiful selfies: Singapore teenage girls' engagement in self-presentation and peer comparison on social media. *Computers in Human Behavior*, 55, 190–197.
- Clinton, B. (2020). *Apa Itu Game "Among Us" dan Kenapa Bisa Populer?* Kompas.Com. <https://tekno.kompas.com/read/2020/09/19/12391237/apa-itu-game-among-us-dan-kenapa-bisa-populer?page=all>
- Clinton, B. (2020). *Cara Mudah Menggunakan Google Meet di Smartphone dan PC*. Kompas.Com.
- Daher, M., Carré, D., Jaramillo, A., Olivares, H., & Tomicic, A. (2017). Experience and Meaning in Qualitative Research: A Conceptual Review and a Methodological Device Proposal. *Forum Qualitative Sozialforschung*, 18.
- Das, A. (2020). *What Does It Mean To Be A "Social Deduction" Game?* TechnoCodex. <https://technocodex.com/what-does-it-mean-to-be-a-social-deduction-game/>
- Devito, J. A. (2019). *The Interpersonal Communication Book Fifteenth Edition*. 1–20. <https://lccn.loc.gov/2017037905>

- Dewi, N. S. (2020). *Bosen Among Us, Ini Dia Game Alternatif Lainnya*. Digation.Id.
<https://www.digation.id/read/016716/bosen-among-us-ini-dia-game-alternatif-lainnya>
- EnglishKagan. (2020). *Can Games Help Develop Oral Communication Skills?* English Ninjas.
<https://englishninjas.com/blog/en/what-are-the-advantages-and-disadvantages-of-using-games-to-develop-oralcommunicative-skills/>
- Fitrah, M., & Lutfiyah. (2017). *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. CV Jejak.
- Gamer, O. S. (2019). *Online Game: A Brief History*. Old School Gamer.
- Glass, S. R., Djamaris, A., Priyanto, A. B., & Jie, F. (2012). Workplace Utilization of Participative Observation and In-depth Interviewing. *Review of Integrating Business and Economics Research, 1*.
- Goffman, E. (1956). The Presentation Of Self In Everyday Life. *Academy of Management Review, 103–104*. <https://doi.org/10.5465/amr.1989.4279016>
- Griffin, E., Ledbetter, A., & Sparks, G. (2019). *A First Look at Communication Theory -10/E*.
- Hartono, J. (2018). *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Penerbit Andi.
- Kinanti, J. A., & Hendrati, F. (2013). *Hubungan Tipe Kepribadian dengan Komunikasi Interpersonal Menantu Perempuan terhadap Ibu Mertua*.
- Kozinets, R. (2015). *Netnography: Redefined (2nd Editio)*. SAGE Publications.
- Kurniawan, A. (2022). *Pengertian Strategi – Tingkat, Jenis, Bisnis, Integrasi, Umum, Para Ahli*. Gurupendidikan.Co.Id.
- Laksmi, K. (2020). *Manfaat Main Game Among Us dari Sisi Psikologis*. Skyegrid.
<https://media.skyegrid.id/manfaat-main-game-among-us-dari-sisi-psikologis/>

- Leary, M. R. (2019). *Self-presentation: Impression Management And Interpersonal Behavior* (Social Psy).
- Lee, S. J., Quigley, B. M., Nesler, M. S., Corbett, A. B., & Tedeschi, J. T. (1999). Development of a self-presentation tactics scale. *Personality and Individual Differences*, 26(4), 704–705. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(98\)00178-0](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(98)00178-0)
- Littlejohn, S. W., Foss, K. A., & Oetzel, J. G. (2017). THEORIES OF HUMAN COMMUNICATION Eleventh Edition. In *Waveland Press, Inc.* (Vol. 53, Issue 95). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Mutsani, H. (2021). *Pengertian Kredibel dan Contohnya Lengkap*. Forbes.ID.
- Nashihuddin, W. (2019). *Perspektif Etnografi Baru, Riset Budaya, Audiens, dan Genealogy dalam Cultural Studies*.
- Nurdin, A. (2020). *Teori Komunikasi Interpersonal Disertai Contoh Fenomena Praktis*.
- NurSafira, I. (2020). *Among Us, Sederhana dan Penuh Makna*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/izzatiddiena/5f785742d541df3f8d553e83/among-us-sederhana-dan-penuh-makna>
- Permassanty, T. D., & Irawan, C. H. (2018). Proses Penetrasi Sosial Antar Pemain Pada Game Mobile Legends. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 111. <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i2.950>
- Prastya, D. (2020). *Punya 500 Juta Pemain per Bulan, Among Us Kalahkan Pokemon Go*. Suara.Com. <https://www.suara.com/teknologi/2020/12/23/175703/punya-500-juta-pemain-per-bulan-among-us-kalahkan-pokemon-go>
- Pur, M. (2022). *Kredibel adalah – Pengertian Kredibilitas, Komponen dan Manfaat*. Freedomsiana.

- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 17.
- Rose. (2020). *Among Us in School: How Students Can Benefit Greatly from The Most Popular Game Right Now*. Nerds Chalk. <https://nerdschalk.com/among-us-in-school/>
- Saptiyono, A. (2016). Face Work Seorang Spy Dalam Game Online Super Armada. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 136–145. <https://doi.org/10.14710/interaksi.5.2.136-145>
- Sudharto, A. R. (2018). *Game online mobile legends* (Vol. 5, Issue 1).
- Sugiarto, E. (2015). *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis*. Media Suaka.
- Teixeira, A. C., Beutler, D. L., Trentin, M. A. S., & Folle, D. (2017). Complexities of Cyberculture in Pierre Lévy and Developments in Education. *Creative Education*, Vol.08 No.
- Williams, D., & Skoric, M. (2005). Internet fantasy violence: A test of aggression in an online game. *Communication Monographs*, 72(2), 217–233. <https://doi.org/10.1080/03637750500111781>
- Zaala. (2020). *Tak Kalah Seru, Ini 10 Game 'Fitnah' yang Mirip Among Us*. IDN Times. <https://www.idntimes.com/tech/games/zaala/tak-kalah-seru-ini-10-game-fitnah-yang-%0Amirip-among-us-c1c2/10%0A>

LAMPIRAN

1. Jadwal Penelitian

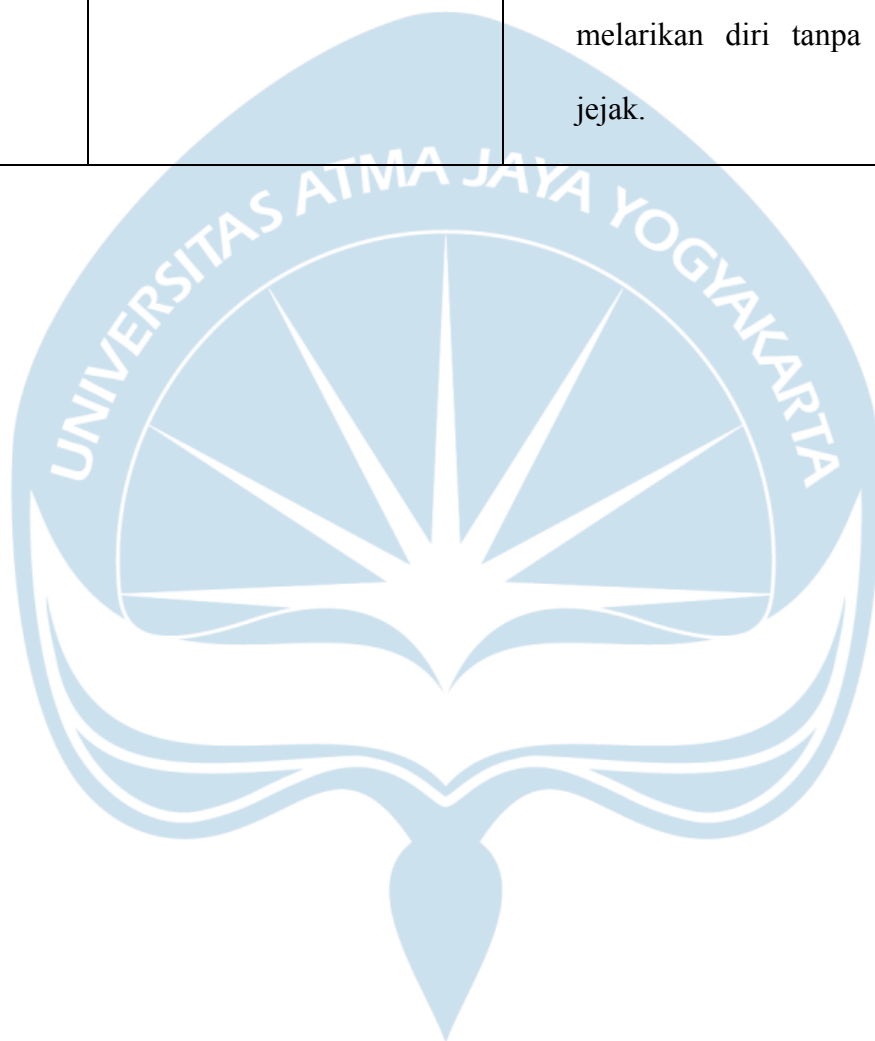
No.	Kegiatan	Waktu
1.	Penyusunan proposal	November 2020 – Juli 2021
2.	Seminar proposal	Juli 2021
3.	Penelitian	Juli 2021 – September 2021
4.	Penyusunan hasil penelitian tesis	Oktober 2021 – Februari 2022
5.	Laporan ujian tesis	11 Juli 2022

2. Pedoman Observasi

No	Konsep	Fokus	Cara Mengamati	Satuan Waktu (Putaran Permainan)
1.	Sebagai <i>crewmate</i>	<p>Verbal</p> <p>B. Perkataan pemain untuk membela dirinya bahwa mendapatkan peran <i>crewmate</i>.</p> <p>C. Perkataan pemain dalam membantu sesama <i>crewmate</i>.</p> <p>D. Perkataan pemain saat menuduh pemain lainnya sebagai <i>impostor</i>.</p> <p>Nonverbal</p> <p>A. Pergerakan pemain dalam membuktikan dirinya sebagai <i>crewmate</i>.</p> <p>B. Pergerakan pemain dalam membantu sesama <i>crewmate</i>.</p>	<p>Verbal</p> <p>a. Mengamati diksi yang digunakan.</p> <p>b. Mengamati intonasi dan ekspresi bicara pemain.</p> <p>c. Mengamati bukti-bukti yang ada saat menuduh pemain lainnya.</p> <p>Nonverbal</p> <p>A. Mengamati pergerakan pemain ketika mengerjakan <i>task</i>.</p> <p>B. Mengamati interaksi visual pemain saat bersama pemain lainnya.</p>	3 putaran permainan

		<p>C. Pergerakan pemain saat menangkap pemain yang berperan sebagai <i>impostor</i>.</p>	<p>C. Mengamati pergerakan pemain ketika melihat <i>dead body</i> dan <i>impostor</i> yang melakukan pembunuhan.</p>	
2.	Sebagai <i>impostor</i>	<p>Verbal</p> <p>A. Perkataan pemain dalam menipu anggota <i>crewmate</i>.</p> <p>B. Perkataan pemain saat menuduh pemain lainnya sebagai <i>impostor</i>.</p> <p>Nonverbal</p> <p>A. Pergerakan pemain dalam menipu anggota <i>crewmate</i>.</p> <p>B. Pergerakan pemain dalam membunuh anggota <i>crewmate</i>.</p>	<p>Verbal</p> <p>A. Mengamati diksi yang digunakan.</p> <p>B. Mengamati intonasi dan ekspresi bicara pemain.</p> <p>Nonverbal</p> <p>A. Mengamati pergerakan pemain ketika berpura-pura mengerjakan <i>task</i>, memperbaiki reaktor, memperbaiki listrik, memperbaiki komunikasi, dan mengikuti pemain lainnya.</p> <p>B. Mengamati</p>	3 putaran permainan

			kesempatan dan cara membunuh anggota <i>crewmate</i> , serta bersembunyi ke dalam <i>vent</i> atau melarikan diri tanpa jejak.	
--	--	--	--	--



3. Pedoman Wawancara

No	Konsep	Fokus	Informan
1.	Sebagai <i>crewmate</i>	<ul style="list-style-type: none">- Apa saja strategi presentasi diri yang digunakan untuk memenangkan ronde permainan sebagai <i>crewmate</i>?- Bagaimana Anda dapat meyakinkan pemain lain bahwa Anda mendapatkan peran <i>crewmate</i>?	Pemain kredibel Among Us
2.	Sebagai <i>impostor</i>	<ul style="list-style-type: none">- Apa saja strategi presentasi diri yang digunakan untuk memenangkan ronde permainan sebagai <i>impostor</i>?- Bagaimana Anda dapat meyakinkan pemain lain bahwa Anda bukan <i>impostor</i>?	Pemain kredibel Among Us

4. Koding Observasi dan Wawancara Strategi Presentasi Diri *Impostor*

Kredibel

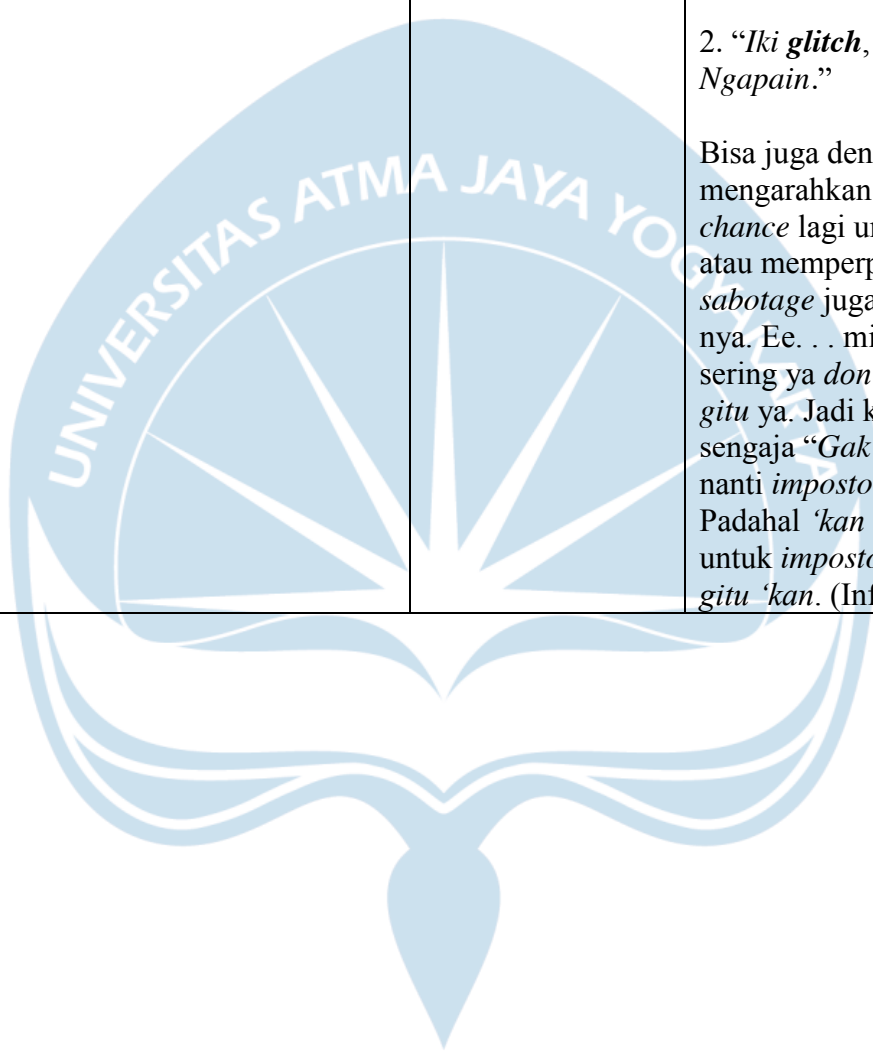
No.	Konsep (Strategi)	Kata kunci	Bukti Pendukung (Kutipan)
1.	Menipu	1. <i>Benerin</i> reaktor 2. Terakhir di <i>security</i> 3. <i>Gak</i> pernah	<p>1. “<i>Aku tadi benerin. . . benerin itu reaktor kanan. Aku yang mencet.”</i></p> <p>Ya biasanya <i>tu sing</i> kemarin-kemarin yang aku <i>lakuin</i> sebagai <i>impostor</i>. . . caranya palingan suka <i>nipu sih</i>. Jadi kayak <i>malsuin</i> informasi kayak <i>gitu lho</i>. Jadi kayak semisal aku bunuh seseorang di ruangan ini. Terus aku. . . ketika aku di-<i>vote</i> aku <i>ngomong</i> “<i>Aku berada di jauh-jauh tempat dari tempat pembunuhan. . . TKP-nya itu</i>”. Nah jadi ‘<i>kan</i>. . . dari situ ‘<i>kan</i> orang-orang mungkin bisa “<i>Oh, berarti. . . jauh ini. Gak mungkin</i>”, nah kayak <i>gitu</i>. Terus. . . apalagi ya. . . atau <i>gak</i> mungkin ya memalsuin informasi dari sabotase ‘<i>kan</i>. . . <i>impostor</i> ‘<i>kan</i> bisa nge-<i>sabotage tuh</i>, entah listrik, entah <i>communications</i>, entah reaktor. Nah misalnya <i>tuh</i>. . . paling sering <i>sih matiin</i> lampu ya. Biasanya sering <i>matiin</i> lampu, jadi aku kayak ee. . . “<i>Oh tadi ‘kan</i> mati lampu ‘<i>kan</i>”, nah itu mungkin bisa di-<i>trust sih</i>. (Informan 2)</p> <p>2. “<i>Aku terakhir di security</i> terus keluar. <i>Habis itu ada report. Tadi aku papasan sama Anya itu di office. Aku terus ke medbay ketemu sama Longkite itu.</i>”</p>



			<p>bilang <i>aja</i> enggak pernah ke sana dan enggak lihat siapapun di sekitarku. <i>Gitu</i>. Kayak bilang. . . kayak apa ya. . . kayak pura-pura enggak tahu apa-apa <i>gitu</i>. Mungkin sedikit kasih alibi untuk berbohong, tapi enggak berlebihan enggak kena <i>sus</i> lagi. Kalau aku enggak ketahuan jadi <i>impostor</i>, ya caranya ya. . . nge-<i>sus</i> orang yang terakhir kali sama mayatnya itu. (Informan 5)</p>
2.	<p>Menyalahkan pemain <i>crewmate</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki reaktor 2. Ini pembelaan 3. <i>Blackmail</i> 	<p>1. “<i>Hai, yang jaga kanan. Plislah perbaiki reaktor.</i>”</p> <p>Menjadi <i>impostor</i> itu simpelnya perlu memanipulasi fakta. Nah saat. . . ketika aku sabotase reaktor, itu aku pura-pura perbaiki padahal aslinya cuma berdiri di dekat situ dan menunggu mangsa. Nah terus kalau di tengah-tengah sabotase ada <i>body reported</i> itu ‘<i>kan</i> otomatis langsung <i>meeting ‘kan</i>. Nah aku selalu menyalahkan pemain lain yang tidak segera memperbaiki reaktor. Ketika debat diskusi ini yang penting adalah selalu mencari cara untuk menunjukkan kebaikan yang bisa dilakukan. Namun ketika menyalahkan seorang pemain, ya <i>tetep</i> aku harus pertimbangkan alasan yang tepat agar dipercaya oleh pemain lainnya. (Informan 1)</p> <p>2. “<i>Wah berarti fix Messi nih. Ini. . . ini pembelaan Messi doang ini. Aku mencet reaktor kanan.</i>”</p> <p>Biasanya <i>tu</i> kalau ada kayak orang yang <i>suspicious tu</i>. . . kayak aku bakal cari salah satu target buat aku kayak <i>salahin gitu lho</i> sekitaran mayat yang dibunuh. Mungkin kira-kira aku</p>

			<p>kayak, “Oh tadi <i>ni</i> ada seseorang yang lewat ruang dekon”. Nah kayak <i>gitu</i>. Biasanya aku kayak mikir satu target yang di sekitar lokasi TKP <i>tu</i> buat di-<i>sus</i>. (Informan 2)</p> <p>3. “<i>Heeh, tapi iso ae. . . kowe blackmail aku karo UDIIIIIN.</i>”</p> <p>Lebih ke memanipulasi orang lain. ya. . . bisa seperti <i>nyalahin</i> dan. . . misalnya aku <i>nih</i> yang jadi, yang membunuh, tapi kusalahkan orang lain. Begitu. Jadi ya. . . dengan berdusta. . . Hehehe. Pokoknya dimanipulasi <i>aja</i> supaya <i>nyalahin</i> orang lain, padahal aku sendiri yang bunuh. (Informan 3)</p>
3.	Menyarankan <i>skip voting</i>	<p>1. <i>Cuma nanyain</i></p> <p>2. <i>Glitch</i></p>	<p>1. “<i>Aku cuma nanyain Daisy aja. Ini skip nih.</i>”</p> <p>Dalam kondisi <i>meeting</i> cara yang sering aku gunakan ini adalah menyarankan pemain lain untuk <i>skip voting</i>. Jadi tidak memilih siapa-siapa untuk di-<i>vote</i>. . . untuk dieliminasi, tetapi langsung <i>pass aja</i>. Cara ini bisa digunakan untuk sedikit menakut-nakuti para pemain dengan bertanya kepada mereka satu per satu, namun ujung-ujungnya tetap mengajukan <i>skip voting</i>. Kalau sudah ada pemain yang terbunuh, baik itu karena aku atau karena rekanku, ya tetap untuk <i>skip voting</i> tetapi dengan alasan saya tidak tahu siapa yang membunuh. <i>I have no clue</i>. Kayak <i>gitu</i> ‘kan. Sebagai <i>impostor</i>, <i>skip voting</i> itu dilakukan ketika jumlah <i>crewmate</i> hampir setara dengan jumlah <i>impostor</i> yang masih hidup. Ini memang cara paling ampuh. Misalkan <i>nih</i> ya, jika jumlah <i>impostor</i> masih tetap dua, sedangkan <i>crewmate</i> ada</p>

		<p>tiga atau empat <i>gitu 'kan</i>, nah di <i>meeting</i> kami. . . ya kami berdua <i>sih</i> ya atau salah satu dari kami <i>gitu</i>. . . ee. . . atau siapapun teman rekan saya atau saya juga <i>gitu</i> menyarankan untuk, “Ya <i>skip aja</i>. <i>Ngapain vote</i>. Masih belum ada <i>clue</i>.” (Informan 1)</p> <p>2. “<i>Iki glitch</i>, man. <i>Skip wae</i>. <i>Ngapain</i>.”</p> <p>Bisa juga dengan ya. . . mengarahkan supaya kita dapat <i>chance</i> lagi untuk membunuh atau memperpanjang waktu <i>sabotage</i> juga, di-<i>skip</i> dulu <i>vote</i>-nya. Ee. . . misalnya <i>'kan</i> kita sering ya <i>don't vote on seven gitu</i> ya. Jadi kalau tujuh bilang sengaja “<i>Gak</i> usah <i>vote</i> dulu, nanti <i>impostor</i>-nya menang”. Padahal <i>'kan ngasih chance</i> juga untuk <i>impostor</i>-nya nge-kill lagi <i>gitu 'kan</i>. (Informan 3)</p>
--	--	---



5. Koding Observasi dan Wawancara Strategi Presentasi Diri *Crewmate*

Kredibel

No.	Konsep (Kategorisasi)	Kata kunci	Bukti Pendukung (Kutipan)
1.	Memojokkan pemain <i>impostor</i>	1. Tertangkap basah 2. <i>Self report</i> 3. Bohong 4. <i>Blunder</i>	<p>1. “. . . <i>Daisy tertangkap. Ee Daisy Daisy. Tertangkap basah. Hehehehehe. Piye, Days? Ada pembelaan? Kamu itu menunggu Bernard sama Veni. Aku, pas mati lampu tadi, aku mundur kembali ke lab ya. Terus sengaja aku mundur. Kalau misalnya ini bukan Days ya, ini Indomie. Kenapa? Karena yang berjalan bersama Bernard tadi Indomie. Aku di belakang.”</i></p> <p>Sebagai <i>crewmate</i>, saya ketika tahu siapa <i>impostor</i>-nya, itu langsung dipojokkan. Kayak gitu. Langsung di-<i>bully</i> kayak gitu. Jadi kayak dibuat surut mentalnya gitu ‘kan. Waktu aku itu aku ingat Days ketahuan lagi <i>fake task</i> di depan lab. Nah aku bersama dengan BijiKuda dan Indomie keluar dari lab tapi aku gak jadi keluar. Aku dari dalam lab melihat Days sudah menunggu di depan sana. Akhirnya aku kembali masuk ke dalam lab dan betul ada mayat BijiKuda dan di sebelahnya ada Days. Langsung aku <i>report</i> mayatnya si BijiKuda. Karena sudah tertangkap basah jelas-jelas nih di depanku, ya aku maksimalkan untuk <i>mojokin</i> dia. Gak hanya asal intimidasi sih, tetapi aku tetap beri alibi yang masuk akal dan ya apa adanya serta tentu saja menjelaskan dengan tenang dan lugas. Kayak gitu sih. Jadi gak buru-buru seperti pemain <i>impostor</i>.</p>

		<p>Jadi kalau posisi saya adalah benar sebagai <i>crewmate</i>, <i>gak</i> akan ragu <i>ngasih</i> penjelasan. (Informan 1)</p> <p>2. “<i>Ini self report, cuy. Self report, guys. Aku di security dari tadi. Gas vote! Ini sudah pasti. Self report ini! Orang aku di security kok. Ini udah ada yang pasti lho! Kenapa sih menunda-nunda yang pasti? Vote satu dulu, guys. Vote satu dulu ini terus lanjutnya nanti yang lainnya.</i>”</p> <p>Kalau sebagai <i>crewmate</i>. . . biasanya aku cenderung lebih berani buat <i>ngomong gitu</i> karena posisinya ‘<i>kan</i> ya memang aku <i>gak salah gitu</i> ‘<i>kan</i>. Kalau misalnya aku memang sudah menemukan bukti, “Oh ternyata dia ni!” dan ketahuan ternyata dari CCTV misalnya, kalau ternyata ee. . . dia misalnya di salah satu ruangan. . . berdua <i>gitu</i> ya. . . tiba-tiba <i>crot</i>. . . hehehe ada yang <i>nge-kill gitu</i> ‘<i>kan</i> keliatan. Nah itu aku langsung <i>aja ngomong</i>. . . langsung pencet <i>emergency sih</i> atau <i>nyamperin</i> mayatnya aku bilang, “Tadi ada salah satu pemain situ dan itu warna merah” misalnya. Biasanya kalau dari percakapan aku banyak yang percaya <i>gitu</i>. Aku yakin <i>aja ngomong</i> dan mereka itu percaya aku <i>ngomong</i>, “Aku dari CCTV soalnya di mana aku lihat pemain merah ini habis <i>nge-kill</i> pemain ungu”. (Informan 4)</p> <p>3. “<i>Ngiahaha. Ketahuan, bro. Monggoh sebutkan namanya keras-keras. Michel! Kak Nanda juga bohong. Ya toh bener toh</i></p>
--	--	---

		<p><i>UDIIIN bohong. Modaro kowe.”</i></p> <p><i>Iki sih. Aku suka ngece nek impostor wis ketahuan. Yo tak ece wae, “Wah, ketoro ki. Telo. Ra iso main”.</i> (Informan 3)</p> <p>4. “Ada yang blunder, guys. <i>UDIIIIIN</i>, guys. Masa mayat didiamin aja, <i>UDIIIIIN</i>. Haduh <i>UDIIIIIN</i>. Hihhi. Kalau udah impostor pasti jadi grogi gini nih. Keliatan bat dah. Asli. Waktu yang Kak Bernard mati ‘kan. . . yang nemuin ‘kan Anya. Terus ‘kan katanya Anya di specimen gitu ‘kan. Sedangkan yang lainnya gak ada di situ ‘kan. Cuma nanya doang tuh. Tadi Anya lagi ngapain di specimen, Nya? Kayaknya blunder nih.”</p> <p>. . . Kita harus membentuk grup <i>crewmate</i>-nya kita soalnya banyak grup. . . banyak pendapat, banyak opini ya. Gimana caranya kita menggiring biar sesama <i>crewmate</i> ini <i>ni</i> mempunyai satu. . . satu. . . satu kesepakatan <i>gitu lho</i>. Satu kepala gampangnya. Jadi. . . jadi istilahnya kita itu. . . gimana caranya biar tau itu. . . siapa <i>impostor</i>-nya tapi gimana caranya juga kita harus melindungi satu sama lain yang kita tahu. Aku. . . yang pertama lihatnya dari gerak gerik dulu <i>sih</i> ya. Jadi gerak gerik orangnya <i>ni</i> gimana mainnya. Aku <i>sih</i> hampir bisa membaca ya yang mana <i>crewmate</i> dan yang mana <i>impostor</i> apalagi ee. . . udah beberapa kali sering main ya. Yang kedua itu dari susunan bahasa, jadi. . . ya itu <i>sih</i>. Jadi kedengaran <i>sih</i> ya. Jadi. . .</p>
--	--	---

			<p>jangan grogi. Karena kalau grogi itu ketauan <i>banget sih</i>. Itu. . . orang yang istilahnya <i>tu</i>. . . udah paniknya <i>tu</i>. . . parah <i>gitu</i> ya. Jadi jangan grogi intinya, terus ee. . . gunakan bahasa yang istilahnya mudah dipahami orang dan tidak terbata-bata. Kalau aku <i>sih</i> jadi <i>crewmate</i> kayak <i>gitu</i> ya selama bermain. Dan kalau bisa memojokkan orang lain. Hahahaha. Kalau terjadi begitu, bisa aku <i>pojokin</i> sampai ketahuan <i>sih</i>. Biasanya caranya ampuh biar <i>impostor</i> yang grogi itu langsung kena mental. <i>Gitu sih</i>. (Informan 6)</p>
2.	<p>Mengingatkan pemain <i>crewmate</i> untuk menyelesaikan <i>task</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Rampungke</i> tugasnya 2. Dikit lagi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. “<i>Aku yo udah selesai. Monggoh, hantu-hantu. Rampungke tugasnya.</i>” <p>Menyelesaikan <i>task</i> adalah cara paling mudah untuk menang. <i>Gak</i> usah pakai diskusi, <i>gak</i> usah pakai apa-apa, <i>task</i> selesai, <i>yo wis, rampung</i> dan menang. Makanya kalau sebagai <i>crewmate</i> aku selalu mengingatkan “<i>Task</i>-nya digarap”. Terutama orang-orang yang udah mati ‘<i>kan</i> malah <i>AFK</i> lalu <i>game</i>-nya ditinggal. (Informan 3)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. “<i>Dikit lagi misinya, bro.</i>” <p><i>Basically</i> menyelesaikan <i>task</i> di <i>game</i> ini sebenarnya menjadi cara yang cepat untuk memenangkan ronde sebagai <i>crewmate</i>. Kalau <i>task</i> cepat selesai, ronde permainan juga berakhir semakin cepat. Ya hanya saja kadang ada yang <i>gak ngerjain task</i>-nya dan sibuk dengan kegiatan yang lain. contohnya seperti memantau monitor CCTV, melihat <i>vitals</i>, atau ke meja admin. Bahkan ada</p>

			<p>juga <i>nih</i> pemain lain yang sudah terbunuh tapi malah iseng <i>ngikutin impostor</i>-nya dan <i>gak</i> menyelesaikan <i>task</i>-nya. Harusnya fokus <i>'kan</i> ya. Ya karena <i>kesel 'kan</i> ya, setiap ada sesi <i>meeting</i> di ronde permainan, aku <i>tuh</i> selalu mengingatkan pemain lainnya untuk perhatikan <i>taskbar</i> yang sedikit lagi penuh dan segera diselesaikan. Ya, <i>task</i>-nya ini harus segera diselesaikan.</p> <p>. sehabis aku ingatkan <i>tuh</i> ya, biasanya <i>sih</i> mereka langsung <i>gercep kelarin</i> misinya. Entah ada yang minta <i>ditemenin</i> atau mengerjakan sendirian. (Informan 1)</p>
3.	<p>Mengklaim diri sebagai <i>crewmate</i> atas <i>visual task</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lihat aku 2. Jadi saksi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Yang lihat aku nembak-nembak tadi siapa ya? Aku adalah <i>crewmate</i>.” <p>Yang paling gampang adalah meyakinkan dengan <i>visual task</i> jadi misalnya habis nge-<i>scan</i>, atau habis nembak. . . itu <i>'kan</i> kelihatan <i>task</i>-nya. Kita berdiri di mana, terus ternyata kalau nembak ada senjatanya “<i>Piu piu piu</i>”. Kalau nge-<i>scan</i> berarti <i>'kan</i> kelihatan ada <i>scanner</i>-nya <i>ijo</i>. <i>Impostor</i> <i>ndak</i> bisa melakukan <i>task</i>, cuma <i>crewmate</i>. Jadi dengan <i>visual task</i> saya kira itu sangat membantu ya untuk membuktikan diri saya bahwa saya orang <i>innocent</i> dan baik hati. (Informan 3)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. “Aku sama Michel jadi saksi kalo Julian itu nge-<i>scan</i>.” <p>Kalau <i>visual task</i> nyala, saya akan menanyakan teman-teman siapapun yang menjadi saksi untuk memperkuat pernyataan saya bahwa saya adalah <i>crewmate</i>. <i>'Kan</i> ini beberapa</p>

		<p><i>crewmate</i> 'kan memang ada yang rawan dituduh sebagai <i>impostor</i>. Nah, dengan menjadi saksi dari <i>crewmate</i> yang melakukan <i>visual task</i> itu, aku bisa yakin kalau <i>crewmate</i> yang melakukan <i>visual task</i> ini harus dilindungi supaya <i>impostor</i> itu tidak menang. <i>Impostor</i> 'kan pasti bunuh orang, nah <i>crewmate</i> ini kalau mau menang <i>task</i>-nya itu harus seratus persen sebelum semua <i>crewmate</i>-nya <i>tu</i> terbunuh. Jadi dengan melindungi siapapun <i>crewmate</i> yang melakukan <i>visual task</i>, itu bisa . . . bisa ini. . . bisa membuat <i>impostor</i> itu punya kemungkinan menang itu kecil. Dan juga. . . aku juga memberikan testimoni positif untuk <i>crewmate</i> yang melakukan <i>visual task</i>. Nah untuk yang dua tiga orang ini, yang saksinya dua orang atau lebih ini. . . karena teman yang melihat ini belum tentu <i>crewmate</i> dan bisa saja <i>impostor</i>.</p> <p>(Informan 7)</p>
--	--	---

6. Data Subjek Penelitian

No.	Nama Pemain dalam Among Us	Kode Informan	Profesi	Lokasi Bermain
1.	Xel	Informan 1	Mahasiswa	Sampit
2.	UDIIIN/UDIIIIIN	Informan 2	Mahasiswa	Solo
3.	XntL/BijiKuda	Informan 3	Pekerja	Salatiga
4.	koboipdo	Informan 4	Pekerja	Salatiga
5.	monicabaik	Informan 5	Mahasiswa	Tangerang
6.	Neymar/Messi	Informan 6	Pekerja	Cirebon
7.	KonoDioDa	Informan 7	Pekerja	Palangkaraya