

PERTUNJUKAN INTERAKSI SOSIAL DI GAME ONLINE AMONG US DALAM PERSPEKTIF TEORI DRAMATURGI

Nindy Maharani Puspitasari¹, Sugeng Harianto²

¹ Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya
nindy.22062@mhs.unesa.ac.id

Received : 24-12-2023 Revised : 06-05-2024 Accepted : 25-06-2024

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan munculnya permainan game online Among Us yang menyediakan peran untuk para penggunanya. Dalam game ini dapat dijumpai berbagai bentuk peran yang dapat diperoleh para pengguna secara acak, sehingga para pengguna tidak mengetahui peran apa yang diberikan oleh server selama permainan. Game Among Us merupakan game yang menempatkan para pemainnya sebagai anggota kru pesawat luar angkasa yang diberikan tugas untuk menyelesaikan beberapa misi. Tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisis dinamika interaksi sosial dalam permainan Among Us dengan mengetahui pola *back stage* dan *front stage* yang dilakukan oleh para pengguna selama proses permainan game Among Us. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi partisipasi aktif. Data primer dikumpulkan melalui pengamatan secara langsung serta terlibat langsung dalam proses permainan Game Among Us. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan peran dalam Game Among Us dapat menampilkan pola interaksi sosial para pemain yang sedang menjalankan perannya masing-masing sesuai dengan peran yang diberikan secara acak oleh sistem. Selama proses permainan pengguna cenderung melakukan pembelaan atas dirinya, sehingga para pengguna lain beberapa kali dibingungkan dengan *imposter* sebenarnya.

Kata Kunci: Among Us, Dramaturgi, Etnografi, Interaksi Sosial, Permainan Peran

ABSTRACT

This research is motivated by the emergence of the online game Among Us which provides roles for its users. In this game, you can find various forms of roles that users can obtain randomly, so that users do not know what roles are assigned by the server during the game. The Among Us game is a game that places players as members of a spaceship crew who are given the task of completing several missions. The aim of this research is to analyze the dynamics of social interaction in the Among Us game by knowing the back stage and front stage patterns carried out by users during the Among Us game playing process. This research uses qualitative methods with an active participation ethnographic approach. Primary data was collected through direct observation and direct involvement in the game process of the Among Us game. The research results show that role playing in the Among Us Game can display the social interaction patterns of players who are carrying out their respective roles according to the roles assigned randomly by the system. During the game process, users tend to defend themselves, so that other users are often confused with the real imposter.

Keywords: Among Us, Dramaturgy, Ethnography, Social Interaction, Role Playing

² Universitas Negeri Surabaya
sugengharianto@unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, masyarakat mulai melakukan segala aktivitas dengan menggunakan teknologi. Dari anak-anak hingga orang dewasa menggunakan teknologi dalam melakukan seluruh kegiatannya. Teknologi yang paling sering digunakan yaitu *smartphone*. Dalam sebuah *smartphone* terdapat fitur-fitur yang dapat menunjang aktivitas terutama sebagai media hiburan dalam bentuk game atau permainan virtual. Dalam sebuah game yang disediakan terbagi menjadi dua jenis yaitu game offline dan game online. Game online merupakan sebuah permainan virtual dengan memanfaatkan jaringan komputer berupa LAN atau internet. Game online dapat dioperasikan dalam berbagai perangkat seperti PC atau *smartphone* yang terhubung dengan internet. Perkembangan game online saat ini cukup pesat, sebagian besar anak muda bermain game online untuk mengisi waktu luangnya (Rahmawaty, Thalib, & Aryani, 2022). Game online dalam *smartphone* dapat diunduh pada *playstore* yang berisikan aplikasi-aplikasi yang dapat membantu kegiatan sosial atau hiburan. Salah satu game online yang sempat ramai dimainkan yaitu game Among Us. Didalam game Among Us para pemain mendapatkan peran sebagai *Impostor* atau peran pembunuh, sementara *Crewmate* atau para kru kapal angkasa yang memiliki tugas untuk menyelesaikan beberapa tugas yang diberikan oleh *server*.

Game Among Us pertama kali dirilis pada bulan Juni 2018, game ini dibuat oleh sebuah tim pengembang bernama InnerSloth. Awal kehadiran game ini masih dimainkan oleh beberapa kelompok kecil, tidak seramai saat ini. Game Among Us mulai mendapatkan perhatian pada tahun 2019 hingga awal tahun 2020, hal tersebut dapat terjadi karena peran para streamer atau YouTuber yang memainkan game ini. Faktor lain yang membuat game Among Us terkenal yaitu dampak pandemi COVID-19. Karena dibatasi ruang gerakannya, akhirnya para pengguna *smartphone* mencari hiburan dengan bermain game secara daring. Game ini selain berisikan permainan peran, para pengguna dapat berinteraksi dengan memberikan kemungkinan-kemungkinan siapa yang menjadi musuh atau impostor dalam game tersebut. Pada tahun 2020 game Among Us mencapai popularitas global serta memenangkan berbagai penghargaan, termasuk Game of the Year dalam ajang The Game Awards 2020. Game Among Us sampai saat ini masih banyak yang memainkan, bahkan setelah diperbarui membuat orang semakin tertarik untuk memainkan game ini. Keberadaan game ini membawa suasana baru para pemain dalam melakukan kegiatan komunikasi, selain itu para pemain dapat melatih ketajaman dalam menganalisis para pemeran yang mencurigakan (Putra & Achmad, 2022).

Game Among Us merupakan game yang menempatkan para pemainnya sebagai anggota kru pesawat luar angkasa yang diberikan tugas untuk menyelesaikan beberapa misi, sementara itu diantara para anggota kru pesawat luar angkasa terdapat seorang *Impostor* yang berperan untuk meniru dan membunuh para anggota kru kapal tersebut. Game Among Us saat ini dapat dimainkan oleh 15 orang dengan batas *Impostor* paling banyak 3 orang. Game ini setelah diperbarui memuat beberapa peran baru seperti engineering atau guardian angel yang dapat membantu dalam proses penyelesaian tugas para kru. Game

ini fokus membahas mengenai kerjasama antar para pemain, selain itu dalam game ini para pemain diharuskan untuk teliti dan jeli dalam melihat para pemain yang mencurigakan. Dalam setiap sesi permainan dapat berjalan kurang lebih 10 menit, dengan tugas yang dapat diatur sesuai dengan permintaan pemain. Saat ini game Among Us menyediakan 5 peta yang dapat diakses secara umum oleh para pemain. Setiap peta memiliki tampilan dan misi yang berbeda-beda. Tujuan dari adanya permainan ini yaitu sebagai media hiburan bagi para pengguna, selain itu permainan ini dapat meningkatkan rasa kerja sama antara para pengguna yang tidak mengetahui identitas masing-masing.

Berbagai penelitian terkait dengan *game online* telah dilakukan. Putra dan Achmad (2022) mengkaji mengenai interaksi yang terbentuk dalam permainan game Among Us tergolong positif, hal tersebut terjadi karena dipengaruhi usia dan motivasi pengguna game. Penelitian tersebut fokus membahas interaksi melalui aplikasi *Discord*, yang berisikan para pengguna sekaligus pemain game Among Us dalam melakukan interaksi secara virtual. Yuwono dan Dahana (2022) menemukan wisata virtual melalui game online. Penelitian ini menemukan terdapat cara lain untuk menikmati permainan game yaitu dengan berwisata menggunakan game, dalam game *Ghost of Tsushima*, *Red Dead Redemption*, dan *Spider Man*. Permainan game online tersebut dijadikan sebagai objek alternatif untuk melakukan wisata virtual. Qona'ati, Rahman, Husniya, dan Huda (2023) dalam penelitiannya menemukan interaksi sosial dalam game online *Mobile Legends* digunakan untuk berdakwah. Pendekatan dakwah dengan menggunakan *Mobile Legends* salah satunya dilakukan oleh Ustadh Abi Azkacia. Ustadh Abi Azkacia melakukan dakwah sambil bermain game, tujuannya untuk mengingatkan para pemain game tersebut tidak berkata kasar selama permainan berlangsung. *Front stage* dari Ustadh yaitu menampilkan diri melakukan *live streaming* berdakwah sambil bermain game, sementara *back stage* yang menampilkan diri sebagai figur yang melakukan aktivitas seperti pada umumnya.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya terdapat pada proses analisis dan media yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini fokus pada interaksi sosial yang terjadi dalam permainan, sehingga tidak menggunakan aplikasi pihak ketiga sebagai rujukan utama. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah para pemain yang terlibat langsung dalam permainan dan sedang melakukan permainan game Among Us. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dinamika interaksi sosial dalam permainan Among Us dengan mengetahui pola *back stage* dan *front stage* yang dilakukan oleh para pengguna selama proses permainan game Among Us. Penelitian ini dilakukan, pertama untuk berkontribusi dalam peningkatan jumlah penelitian pada game online. Kedua, untuk kebutuhan akademis berupa pemahaman antara interaksi sosial dengan teori dramaturgi yang berlangsung dalam permainan Among Us. Penelitian ini fokus membahas mengenai pola permainan, interaksi, dan makna yang terkandung selama permainan berlangsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan Etnografi partisipasi aktif. Menurut Paul Benson dan John Van Maanen, penelitian etnografi terlibat secara langsung dalam kehidupan sehari-hari kelompok yang sedang diteliti, sehingga peneliti menjadi bagian dari kelompok yang diteliti. Metode ini memungkinkan para peneliti mengetahui atau memahami nilai dan norma yang terbentuk dalam kelompok tersebut (Sari, Kusuma, Hidayatullah, Sirodj, & Afgani, 2023). Penelitian ini menggunakan aplikasi game online Among Us sebagai media utama mengumpulkan data selama penelitian. Penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer dikumpulkan dengan peneliti secara aktif terlibat dalam permainan Among Us, mengamati dan berinteraksi dengan pemain lain dalam situasi nyata permainan. Selama proses penelitian peneliti terlibat aktif, saat permainan berlangsung peneliti melakukan pengamatan terhadap 15 pemain dan melakukan wawancara terhadap dua pemain Among Us dengan usia diatas 18 tahun yang secara aktif bermain selama satu bulan. Peneliti menggali data terkait dengan pengalaman dan pola permainan game among us. Selain itu peneliti melakukan dokumentasi dengan menggunakan rekam layar selama permainan berlangsung. Data sekunder dikumpulkan dari artikel penelitian terdahulu dan ulasan para pemain game Among Us di jejaring sosial. Data dianalisis dengan menggunakan model deskriptif kualitatif, meliputi pengelolaan, penyajian, serta analisis. Selain itu peneliti melakukan analisis dengan menggunakan teori dramaturgi.

KERANGKA TEORI

Game Online

Game online merupakan sebuah permainan virtual dengan memanfaatkan jaringan komputer berupa LAN atau internet. Game online dapat dioperasikan dalam berbagai perangkat seperti PC atau smartphone yang terhubung dengan internet. Perkembangan game online saat ini cukup pesat, sebagian besar anak muda bermain game online untuk mengisi waktu luangnya (Rahmawaty, Thalib, & Aryani, 2022). Game Among Us merupakan game online yang menempatkan para pemainnya sebagai anggota kru pesawat luar angkasa yang diberikan tugas untuk menyelesaikan beberapa misi, sementara itu diantara para anggota kru pesawat luar angkasa terdapat seorang Impostor yang berperan untuk meniru dan membunuh para anggota kru kapal tersebut. Game Among Us saat ini dapat dimainkan oleh 15 orang dengan batas Impostor paling banyak 3 orang. Game ini setelah diperbarui memuat beberapa peran baru seperti engineering atau guardian angel yang dapat membantu dalam proses penyelesaian tugas para kru. Game ini fokus membahas mengenai kerjasama antar para pemain, selain itu dalam game ini para pemain diharuskan untuk teliti dan jeli dalam melihat para pemain yang mencurigakan.

Teori Dramaturgi (Erving Goffman)

Dalam penelitian ini menggunakan teori dramaturgi milik Erving Goffman. Teori dramaturgi yaitu sebuah teori yang membahas mengenai peran-peran yang ada pada masing-masing individu. Teori ini menggunakan perumpamaan mengenai interaksi manusia menggunakan pemahaman seni teater.

Menurut Erving Goffman, ketika seseorang lahir, orang tersebut telah dikenalkan dengan panggung kehidupan, dan proses sosialisasi tersebut mengajarkan cara memainkan peran yang telah diberikan. Dalam teori ini dapat dibedakan antara panggung depan atau *front stage* dan panggung belakang atau *back stage* (Johnson, 1986).

1. *Front Stage* atau Panggung Depan yaitu tempat seseorang memperhatikan sikap dan penampilan saat melakukan interaksi dengan orang lain. Dalam dunia game Among Us yang ditampilkan adalah gerakan atau aktivitas yang dilakukan oleh pemain, hingga menimbulkan spekulasi mengenai peran yang dimiliki oleh pemain tersebut. Begitu pula dengan dunia media sosial, para penonton konten yang ditampilkan tidak mengetahui secara mendalam terkait karakter dan kehidupan asli pembuat konten tersebut.
2. *Back Stage* atau Panggung Belakang yaitu tempat seseorang tidak memperhatikan sikap dan penampilan saat melakukan interaksi. Sehingga individu tersebut dapat lebih bebas dalam mengekspresikan diri dan tidak terpaku pada sudut pandang orang lain. Dalam dunia game, hal tersebut dapat diketahui saat seseorang tidak melakukan tindakan manipulasi untuk melindungi identitasnya selama bermain game. Dalam kasus ini peran yang diberikan dalam sebuah game membentuk para pemainnya untuk tetap bertahan hidup dan memenangkan pertandingan. Setiap peran karakter yang dihasilkan beragam dan tidak sama cara masing-masing pemeran melakoni perannya. Hal ini lah yang dapat menimbulkan kecurigaan selama bermain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengalaman Pemain Game Among Us



Gambar 1. Peta Lokasi Permainan
Sumber: Aplikasi Game Among Us

Selama penelitian menggunakan dua orang informan yang bersedia memberikan pengalaman selama sebulan bermain game Among Us. Dalam permainan ini terdapat 2 peran yang diberikan kepada para pemain, yaitu peran sebagai *Crewmate* atau anggota kru kapal pesawat luar angkasa dan *Impostor* atau pemain yang menyerupai para kru dan membunuh para kru

kapal. Selama proses permainan para pemain menjalankan tugas sesuai dengan perintah sistem, tugas yang diberikan kepada setiap pemain cukup beragam. Dalam hal ini impostor harus melakukan penyamaran sebaik mungkin, agar tidak diketahui identitasnya oleh para pemain. *Impostor* diberikan beberapa akses untuk mensabotase pesawat luar angkasa tersebut, sehingga selama permainan *Impostor* bisa mengganggu kinerja para pemain. Akses yang diberikan oleh sistem untuk para *Impostor* yaitu mensabotase *reactor*, pintu masuk ke dalam setiap ruangan, mematikan lampu, mematikan oksigen, serta mengganggu komunikasi satelit selain itu *Impostor* diberikan akses menggunakan jalur cepat menuju ke ruangan lainnya atau *vent*. Dalam hal ini para *Crewmate* akan mudah dikelabui, saat ada kesempatan

Imposter dapat langsung membunuh *Crewmate* yang sedang sendiri. Menjadi seorang *Imposter* membutuhkan kemampuan mengingat yang baik, karena terkadang kesalahan dalam melakukan pemalsuan aktivitas menyelesaikan tugas dapat mengganggu dalam proses membunuh pemain lain. Beberapa kali para pemain dalam game ini mengaku kesulitan, terutama memperoleh teman sesama *Imposter* yang kurang mendukung. Seorang *Crewmate* terkadang memperoleh tuduhan sebagai seorang *Imposter* karena melakukan geraka-gerakan yang mencurigakan. Selain itu terdapat kemampuan khusus yang dapat diatur oleh para pemain yaitu *ShipShifter* atau kemampuan untuk merubah wujud pemain tersebut dalam wujud pemain lain, kemampuan ini cukup mengecoh para pemain lain selama permainan.

Saat seorang *Crewmate* mendapatkan sebuah tugas, hal tersebut langsung dikerjakan. Tugas dari seorang *Crewmate* cukup beragam disetiap sesi permainan, bahkan bisa memperoleh lebih dari dua tugas dalam sekali permainan. Saat menjadi seorang *Crewmate*, pemain harus berhati-hati, terutama pada area yang jarang dikunjungi dan dilalui oleh pemain lain. Hal tersebut dapat membuat pemain tersebut dapat terbunuh. Among Us melakukan beberapa pengembangan peran, *Crewmate* selain menjadi kru biasa terdapat beberapa kru yang diberikan akses untuk melihat detak jantung dari pemain lain dan akses untuk menggunakan *vent* atau jalur cepat untuk ke ruangan lain. Hal tersebut menjadikan game ini semakin mendebarkan. Berikut beberapa tampilan dari dua peran yang diberikan akses khusus dalam game ini:

1. *Scientist*



Gambar 2. Kemampuan visual
Sumber: Aplikasi Game Among Us

Scientist atau ahli medis yang dapat melihat detak jantung para pemain melalui panel visual. Sehingga *scientist* dapat mengetahui para pemain yang telah dibunuh atau dalam bahaya. Kemampuan ini selama digunakan dalam permainan terkadang diperlukan, tetapi dalam seluruh jalannya permainan kurang dibutuhkan. Beberapa informan yang

memperoleh kemampuan ini merasa kurang menguntungkan, karena sering kali memperoleh tuduhan saat melaporkan tubuh yang ditemukan.

2. *Engineer*



Gambar 1. Kemampuan Vent
Sumber: Aplikasi Game Among Us

Engineer atau ahli mesin dalam permainan ini diberikan akses khusus untuk menggunakan *vent* atau jalan khusus yang menghubungkan ruangan satu dengan lainnya. Kemampuan ini cukup berguna dalam permainan, karena dapat membantu para pemain yang mendapatkan kemampuan ini untuk berpindah tempat dari ruangan satu ke ruangan

lainnya. Namun kurangnya dari peran ini, pemain yang sering mendapatkan peran ini sering kali dianggap sebagai *Impostor* karena dapat mengakses *vent* tersebut.

Dalam proses permainan terdapat beberapa pemain yang mengungkapkan peran spesial yang didapatkan, sehingga diharapkan para pemain lain tidak salah paham dengan aktivitas yang dilakukan pemain tersebut.

Para pemain yang telah terbunuh masih dapat melanjutkan peran masing-masing, seperti menyelesaikan tugas atau mensabotase permainan. Para pemain yang telah terbunuh dapat mengetahui para Impostor dan berdiskusi dalam ruang obrolan. Selain itu para pemain yang terbunuh terkadang memperoleh peran tambahan sebagai *Guardian Angel* atau pemeran yang dapat melindungi pemain lain. Permainan peran dalam game ini setelah diperbarui cukup beragam, sehingga para pemain dapat merasakan kekuatan spesial yang telah disediakan oleh sistem.

Dalam permainan ini interaksi sosial dapat dilakukan pada sesi diskusi yang terjadi saat tombol *Emergency* atau tombol darurat ditekan, saat ditemukan tubuh dari pemain yang dibunuh. Interaksi sosial yang berlangsung selama permainan dapat secara signifikan memengaruhi perilaku prososial dan hubungan,



atau

Gambar 2. Ruang Diskusi
Sumber: Aplikasi Game Among Us

memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi di antara para pemain (Haryadi, 2023). Selama proses interaksi terdapat ditemui berbagai momen saat para pemain saling mencurigai satu sama lainnya.

Dalam beberapa permainan ditemukan ada beberapa pemain yang menyinggung mengenai *gender* kepada pihak lain yang bermain dalam game ini, hal tersebut ia ungkapkan pada ruang diskusi yang disediakan. Selama permainan terdapat salah seorang pemain yang menyinggung pemain lain dalam permainan tersebut, hal ini terjadi karena pemain yang menyinggung tersebut merasa bahwa pemain yang dituju kurang kompeten saat memainkan game. Hal tersebut tidak mendapatkan respon dari yang dianggap kurang kompeten, serta para pemain yang membaca dan melanjutkan permainan. Seharusnya dalam sebuah permainan yang dapat diakses oleh umum, seseorang tidak berhak mengucapkan hal tersebut. Dalam proses interaksi, para pemain harus memperoleh saksi yang dapat dijadikan sebagai seseorang yang dapat melindungi perannya. Selama proses diskusi terkadang para *Imposter* berperan sebagai orang yang tidak membunuh, sehingga *Imposter* harus meyakinkan kepada para pemain lain bahwa dirinya bukan seorang *Imposter*. Sering kali *Imposter* menuduh pemain lain yang dirasa dapat menjadi korban selanjutnya, sehingga para pemain lain terkecoh dan memilih pemain yang bukan seorang *Imposter*, selama sesi permainan sering ditemukan kasus demikian. Dalam permainan ini dapat disimpulkan bahwa alur yang disajikan menghadirkan suatu tindakan interaksi berupa menjalankan misi dengan melakukan intimidasi kepada pemain lainnya (Putra & Annissa, 2022).

Front Stage dan Back Stage Selama Permainan

Dalam teori milik Erving Goffman, para pemain melakukan perannya sesuai dengan ketentuan yang diberikan oleh sistem. Begitu pula dalam teori milik Goffman yang menjelaskan mengenai masyarakat yang harus mengontrol kesan-kesan yang diberikan pada orang lain (Johnson, 1986). Para pemain yang kedapatan menjadi *Imposter* harus sebisa mungkin menyerupai *Crewmate* sehingga misi yang diberikan oleh sistem dalam diselesaikan dengan baik. Hadiah yang didapatkan dari permainan tersebut tentu point dan

beberapa hadiah tambahan yang dapat digunakan untuk membeli barang-barang penunjang dalam game tersebut. Peran-peran yang dimainkan membuat seseorang harus menyesuaikan peran tersebut, bahkan menggunakan kemampuan khusus untuk menipu pemain lain. Sehingga hal tersebut menimbulkan kecurigaan kepada pemain lainnya. Dalam teori dramaturgi terdapat dua potret di panggung depan yaitu *setting* atau latar, dan *front personal* atau panggung depan sendiri. Sehingga aktor tidak dapat memainkan perannya jika tidak ada latar (Qona'ati, Rahman, Husniya, & Huda, 2023). Dalam permainan apabila tidak terdapat peran jahat, maka permainan tidak akan diminati oleh kalangan pengguna aplikasi game online. Selain itu para pemain tidak dapat mengatur strategi selama permainan, termasuk berpura-pura atau memperlihatkan potret *front stage*-nya. Tentunya dalam setiap prose permainan peran ada celah mengetahui seseorang tersebut melakukan kebohongan atau penipuan, hanya saja sering kali kurang disadari adanya perbedaan sikap dan pola tingkah laku pemain lain dalam permainan ini. Karena setiap pemain memiliki tugasnya masing-masing, seperti yang diungkapkan oleh Erving Goffman bahwa setiap individu memiliki perannya masing-masing dalam melakukan aktivitas dilingkungan hidupnya (Johnson, 1986). Apabila dikaitkan dengan *front stage*, pemain yang memperoleh peran imposter seringkali diuji dengan tidak menunjukkan perilaku yang mencurigakan. *Back stage* yang dirasakan oleh pemain yaitu harus menemukan celah selama permainan sehingga tidak diketahui oleh pemain lain bahwa memperoleh peran *Imposter*. Permainan peran dalam game Among Us cukup menarik dan sesuai dengan pola teori milik Erving Goffman mengenai teori dramaturgi. Dalam permainan ini dapat menampilkan pola interaksi para pemain yang sedang menjalankan perannya masing-masing atau *front stage* sesuai dengan peran yang diberikan oleh sistem. Selama proses permainan akan sangat sulit tidak mendapatkan tuduhan karena berperilaku kurang wajar atau mencurigakan. Namun hal tersebut menjadikan para pemain menjadi lebih teliti selama proses permainan.

Impression Management

Telah dipaparkan hasil temuan selama proses permainan, pengalaman para informan selama bermain game Among Us. Informan mengkonfirmasi adanya prasangka buruk pada pemain lain yang terlihat mencurigakan selama proses permainan berlangsung. Upaya untuk mengurangi kesan mencurigakan dengan melakukan *fake task* atau misi palsu. Setiap *impostor* yang bermain diperlihatkan misi apa yang dilakukan oleh pemain lain, sehingga *impostor* dapat menyerupai *crewmate* selama proses permainan berlangsung. Strategi yang digunakan dalam setiap permainan cukup beragam, seperti para Imposter yang menyamar sebagai Crewmate dengan melakukan mengerjakan tugas palsu. Para Imosposter dengan mengandalkan ingatannya untuk mengetahui letak dan alur tugas yang diberikan, sehingga para Imposter tidak dicurigai oleh pemain lain. Selain itu para Crewmate yang mendapatkan kemampuan khusus seperti Engineer dapat keluar masuk vent didepan pemain lain agar tidak dicurigai sebagai seorang Imposter. Selama proses permainan ini semua pemain saling mencurigai pemain lainnya, karena selama proses permainan para Imposter dapat membuat dirinya seolah-olah pemain biasa.

SIMPULAN

Dalam game Among us dilakukan proses pengumpulan data selama satu bulan, menghasilkan beberapa kesimpulan mengenai interaksi sosial yang terjalin dalam permainan ini. Pertama, selama proses permainan terdapat unsur dramaturgi yang terjadi. Seperti adanya pemain-pemain yang memperoleh peran sehingga menunjukkan gambaran dari *front stage*. *Front stage* tersebut dapat dilihat dari strategi-strategi yang digunakan oleh pemain selama proses permainan berlangsung, seperti melakukan pembelaan, menyamar, atau menuduh pemain lainnya. Kedua, interaksi yang terbentuk tidak dapat diprediksi pemilik peran *Imposter*, karena informan beberapa kali bermain dengan *Imposter* yang mampu menguasai alur pembicaraan bahkan dapat mengiring suara pemain lain. *Back stage* yang dilakukan dengan menguasai alur permainan dan mengambil kepercayaan pemain lain. Ketiga, selama proses permainan sering kali ditemui pihak-pihak yang melakukan tindakan tercela seperti memberikan ujaran kebencian dan mengandung rasisme. Hal tersebut dapat terjadi saat proses permainan terjadi konflik, hingga ada beberapa pemain merasa tersinggung dan mengucapkan hal-hal tidak baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Atan, I., Parahita, B., & Nurhadi. (2023). Manajemen Kesan Mahasiswa Berhijab Perokok di Ruang Publik Sebagai Implementasi dari Pengalaman Hidup. *JURNAL PARADIGMA Journal of Sociology Research and Education*, 200-212.
- Haryadi, R. N. (2023). Social Interaction of PUBG Mobile Gamers in the "Eden Esports" Community from A Dramaturgic Perspective. *Journal of Communication Studies and Society*, 43-48.
- Johnson, D. P. (1986). *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*. Jakarta: PT Gramedia.
- Nissi, K., & Azeharie, S. (2022). Dramaturgi pada Serial Korea True Beauty. *Koneksi*, 440-448.
- Priambodo, T. K. (2022). *Roleplay, Anonimitas, dan Ekspresi Identitas: Studi Etnografi Permainan Roleplay di Media Sosial Twitter*. Semarang: Universitas Negeri Diponegoro.
- Putra, D., & Achmad, Z. (2022). Interaksi Sosial Virtual dalam Permainan Among Us Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 163-176.
- Putra, R., & Annissa, J. (2022). Analysis of Player's Reception in the Video Game "Among Us". *PROPAGANDA*, 32-38.
- Qona'ati, A., Rahman, D., Husniya, E., & Huda, S. (2023). Dramaturgy of Ustadh Abi Azkakhia's da'wah in the Mobile Legends Game. *Islamic Communication Journal*, 65-84.
- Rahmawaty, Thalib, S., & Aryani, F. (2022). Perilaku Game Online, Dampak dan Penanganannya. *PINISI Journal of Education*.
- Sari, M., Kusuma, A., Hidayatullah, B., Sirodj, R., & Afgani, M. (2023). Penggunaan Metode Etnografi dalam Penelitian Sosial. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 84-90.
- Utami, T., Christin, M., & Pamungkas, I. (2016). Interaksi Sosial dalam Game Duel Otak. *e-Proceeding of Management*, 2571-2581.
- Yuwono, A. I., & Dahana, A. (2022). Berwisata Digital: Studi Etnografi Praktik Bermain Game Sebagai Ruang Wisata Virtual. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 315-334.