

REPRESENTASI ISU BUDAYA URBAN DALAM VIDEO GAME TROUBLEMAKER

Rizki Dwi Hapsoro¹

¹Magister Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Trisakti, Indonesia

e-mail: rizkiforwork@gmail.com¹

Received : December, 2024

Accepted : January, 2025

Published : January, 2025

Abstract

Video game is a digital game that allows interaction between players and the computer. The advantage of video games lies in being an expressive medium that generates procedural experiences, creating a 'space of possibilities' that stimulates imagination, particularly in the context of urban culture. Urban culture is always linked to lifestyle and social disparities, especially regarding social violence in high schools. Video game Troublemaker was developed by the Gamecom Team, addressing urban cultural issues with a focus on social violence as the main content of the game. This research analyzes the narrative that represents urban cultural issues in the video game Troublemaker, as well as how the game creates tension for players. The goal is to identify representations in the narrative of urban cultural issues in the video game Troublemaker and understand the resulting tension. This study employs an interdisciplinary method, namely Roland Barthes' semiotics. The research findings indicate that the video game Troublemaker not only represents urban cultural issues as content but also provides a simulation as a seduction of tension.

Keywords: *Video game, Urban culture issues, Semiotics*

Abstrak

Video game adalah permainan digital yang memungkinkan interaksi antara pemain dan komputer. Keunggulan video game adalah sebagai media ekspresif yang menghasilkan pengalaman prosedural, menciptakan "ruang kemungkinan" yang memunculkan imajinasi, termasuk dalam konteks budaya urban. Budaya urban selalu berkaitan dengan gaya hidup dan kesenjangan sosial, khususnya pada kekerasan sosial yang ada di sekolah menengah atas. Video game Troublemaker dikembangkan oleh Gamecom Team, mengangkat isu budaya urban yang terfokus pada kekerasan sosial sebagai konten utama dalam game. Penelitian ini menganalisis narasi yang merepresentasikan isu budaya urban dalam video game Troublemaker, serta bagaimana game ini menciptakan ketegangan pada pemain. Tujuannya adalah mengidentifikasi representasi dalam narasi isu budaya urban dalam video game Troublemaker, serta memahami ketegangan yang dihasilkannya. Penelitian ini menggunakan metode interdisiplin, yaitu semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video game Troublemaker tidak hanya merepresentasikan isu budaya urban sebagai konten namun memberikan simulasi sebagai seduksi ketegangan.

Kata Kunci: *Video Game, Isu Budaya Urban, Semiotika*

1. PENDAHULUAN

Sosiologi perkotaan memandang masyarakat urban sebagai konstruksi teoritis yang bisa digambarkan ke dalam istilah dikotomis, urban versus rural, dengan masyarakat Barat abad 20 sebagai objek penelitiannya. Sosiologi perkotaan kemudian banyak dipengaruhi oleh teori perubahan sosial dengan mengadopsi perspektif tradisional-modern. Perspektif tersebut berusaha membedakan cara hidup masyarakat urban. Berkat perspektif itu pula, diskursus mengenai budaya masyarakat urban masih dapat berlangsung hingga hari ini. Dengan demikian, berbagai konflik sosial, selera hiburan, transportasi, fashion, dan hunian yang kini telah mendominasi karakteristik masyarakat industri pada akhirnya dapat dikatakan merupakan side effect dari produksi kapitalis. Oleh sebab itu, beberapa isu yang sering dibahas dalam kajian masyarakat urban ialah, stratifikasi sosial dan urban poverty, nilai-nilai atas social capital, gender, relasinya secara sosial-politik, gerakan sosial dan perubahan perkotaan, dan informalitas sebagai gaya hidup (Murwonugroho dkk, 2023). Isu-isu yang ada pada masyarakat urban ini kemudian diangkat ke dalam sebuah game, yang dimana sebagai media hiburan untuk masyarakat urban.

Menurut Yusnita et al., 2016 dalam jurnal Willyanto Diharjoko dkk, game adalah usaha olah pikiran dan juga olah fisik yang dapat bermanfaat bagi pengembangan motivasi dan peningkatan, kinerja, serta prestasi dalam melakukan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Game juga menjadi sesuatu yang dapat dimainkan dengan adanya segala bentuk aturan tertentu sehingga seseorang dapat memenangkan game tersebut dan ada juga yang kalah dalam permainan, biasanya sebuah game dianggap tidak serius dan hanya bertujuan untuk refreshing. Game juga dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk dari life style di dalam masyarakat. Segala usia termasuk anak-anak hingga orang dewasa pun pastinya menyukai video game. Video game sendiri memiliki definisi yakni permainan elektronik yang membutuhkan beberapa pendukung perangkat input seperti joystick, perangkat penginderaan gerak, keyboard hingga pengontrol. Video game juga membutuhkan antar muka penggunaan yang memainkan game tersebut (Yunike & Kusumawaty, 2023).

Masyarakat Indonesia sangat menyukai permainan game yang membuat mereka melakukan interaksi saat di dalam game dengan karakter-karakter yang ada dalam game tersebut dengan mode game single player menggunakan alur cerita. Salah satu game single player yang dimainkan adalah game Troublemaker buatan studio lokal Indonesia yang berada di Jakarta, yaitu Studio Gamecom Team. Bertemakan laga petualangan, game ini memiliki latar tempat di sebuah kota di Indonesia, yaitu Jakarta namun di plesetkan menjadi Jayakarta. Game Troublemaker ini mengisahkan seorang karakter bernama Budi yang merantau ke kota Jayakarta untuk pindah sekolah, Budi berasal dari sebuah desa yang jauh dari perkotaan. Dalam kehidupan sehari-hari selama di sekolah, Budi melewati beberapa tekanan dari karakter-karakter antagonis yang ada di sekolah tersebut karena Budi adalah siswa pindahan dan juga bukan dari keluarga kaya raya. Pemain atau Budi harus mengalahkan antagonis-antagonis tersebut dengan cara bertarung dan mendapatkan poin untuk naik ke level selanjutnya. Ketika Budi mendapatkan poin setelah menang bertarung, poin tersebut akan berpengaruh untuk peningkatan kemampuan bertarung Budi menjadi lebih kuat.

Troublemaker ini dapat dimainkan dalam sudut pandang orang ketiga seperti game dengan tema open world pada umumnya. Pemain nantinya akan menyelesaikan misi skenario linier dengan tujuan yang telah ditentukan untuk melanjutkan alur cerita yang sudah ditentukan oleh developer. Pemain dapat menggunakan serangan dari jarak dekat dengan menggunakan benda di sekitarnya yang dapat digunakan menjadi senjata untuk menambah damage yang diterima oleh lawan atau bisa juga dengan menggunakan tangan kosong untuk bertarung. Para pemain juga dapat berlari, melompat untuk menjelajahi daerah sekitar. Budi sebagai karakter utama dalam game ini memiliki kemampuan bertarung yang terus berkembang bila kita mengumpulkan banyak poin dan makan atau minum untuk menambah stamina pada karakter Budi.

Peneliti melakukan analisis pada Game Troublemaker ini karena permainan ini memiliki unsur budaya urban yang terkandung dalam game ini, salah satunya adalah kekerasan yang termasuk dalam kesenjangan sosial. Untuk membantu melihat unsur budaya urban yang merujuk pada kekerasan sosial, peneliti menggunakan analisis dalam bentuk narasi pada game tersebut dengan Semiotika yang merujuk pada semiotika Roland Barthes. Semiotika sendiri, adalah ilmu yang mempelajari tentang

tanda-tanda, sehingga ada banyak bentuk tanda dalam Game Troublemaker ini yang merepresentasikan unsur budaya urban dalam game ini. Maka dari itu analisis ini dilakukan untuk menemukan tanda-tanda unsur budaya urban yang merujuk pada kekerasan sosial dari narasi pada Game Troublemaker menggunakan Semiotika Roland Barthes.

“Kekerasan adalah kekuatan yang sedemikian rupa dan tanpa aturan yang memukul dan melukai baik jiwa maupun badan, kekerasan juga mematikan entah dengan memisahkan orang dari kehidupannya atau dengan penderitaan akibat kesengsaraan yang diakibatkannya, kekerasan tampak sebagai representasi kejahatan yang diderita manusia, tetapi bisa juga dilakukan terhadap orang lain” (Haryatmoko, 2009).

Kekerasan diekspresikan begitu nyata, sangat kejam dan menciptakan ketakutan bagi penonton, baik visual dan audionya. Suara gemertak tulang atau percikan darah, dan teriakan kesakitan seolah mengajak penonton untuk ikut merasakan penderitaan demi penderitaan para korbannya. Penggambaran seperti ini dalam media oleh Barthes disebut horor-regresif. Horor-regresif adalah mau menunjukkan pada selera publik atau seniman akan kekejaman, lebih-lebih yang menyeramkan atau tidak waras melampaui akal sehat. Perhatian yang ekstrem dan diarahkan pada yang riil, tetapi harus otentik. Bila dipresentasikan dalam gambar fiksi, motifnya ialah karena digerakkan oleh ketertarikan pada hal yang menyorot atau membuat merinding (Barthes, 2007).

2. METODE PENELITIAN

Dalam melakukan analisis pada game Troublemaker ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Analisis ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, menurut Sugiyono (2016) dalam jurnal Destiani Putri Utami dkk ; 2021, metode kualitatif ialah cara mengumpulkan data yang digunakan untuk meneliti kondisi bentuk objek yang alamiah dimana penulis akan meneliti sebagai instrument kunci. Sedangkan menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2011) dalam jurnal Destiani Putri Utami dkk ; 2021, penelitian deskriptif kualitatif merupakan cara untuk mendeskripsikan atau menggambarkan bentuk fenomena yang ada, bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan bentuk karakteristik, keterkaitan antar kegiatan dan juga dalam segi kualitas.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua macam teknik yaitu:

- A.) Studi Kepustakaan. Studi kepustakaan adalah mengumpulkan semua data yang berasal dari literatur maupun bacaan yang relevan dengan penelitian ini. Baik itu buku maupun karya ilmiah lainnya.
- B.) Studi Dokumen. Studi dokumen adalah mengumpulkan data dengan melihat dan menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat subjek sendiri (peneliti) atau orang lain tentang subjek. Peneliti mengumpulkan data dari seluruh narasi yang ada pada game Troublemaker.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan dua tahap signifikan dalam melakukan penganalisaan. Barthes mengemukakan bahwa signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara signifier (ekspresi) dan signified (konten). Itu yang disebut oleh Barthes sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda (sign). Sedangkan konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Sebagai contoh ketika ada penanda yang berupa adegan Budi pulang sekolah berjalan di sebuah gang untuk pulang kerumah, tiba-tiba dicegat oleh beberapa preman yang membuat Budi tersulut emosi, maka pertandanya adalah ekspresi dan tindakan Budi. Tanda denotative yang nampak adalah seorang siswa SMA yang berekspresi marah dan mengambil Tindakan untuk bertarung melawan para preman.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Game menjadi salah satu sarana hiburan bagi manusia yang ada sejak zaman kuno. Seiring dengan pesatnya teknologi masa kini yang telah merubah cara kita bermain secara drastis dengan menggunakan konsol ataupun komputer dalam bentuk video game yang saat ini diminati dari yang

muda hingga yang sudah tua. Video game merupakan sebuah permainan digital yang menyediakan model-model pengalaman sebagai bentuk interaksi antara pemain dan komputer. Menurut Ian Bogost, video game adalah sebuah media seperti buku, foto, film atau media apapun, video game menjadi media yang memungkinkan kita memainkan peran dalam batasan-batasan bersifat komputasi (Bogost, 2011). Dalam video game kita diberikan pengalaman yang berbeda dalam segi penyampaian pesan berbentuk interaktif sehingga lebih menarik.

Game sejatinya juga dapat menyampaikan pesan tertentu (message) melalui gambar, dialog, setting gambar, adegan, penokohan, plot alur cerita, simbol-simbol, musik dan apa yang disajikan didalam sebuah video game. Game mampu secara efektif digunakan sebagai media untuk menyebarkan misi, gagasan, dan kampanye ataupun pesan yang akan disebarluaskan atau disampaikan kepada seseorang, lembaga atau pemerintahan. Seperti game Troublemaker yang menyampaikan representasi isu budaya urban dalam tema dan alur ceritanya, merujuk kepada kekerasan sosial.

Bentuk Visual Game Troublemaker



Gambar 1. Cover game Troublemaker

Troublemaker merupakan sebuah *game* yang menyajikan pengalaman saat kita berada dibangku sekolah menengah atas. Dimana dalam *game* ini terdapat budaya yang tidak pernah lepas bagi siapapun yang pernah duduk dibangku sekolah menengah atas, serta diperlihatkan isu kesenjangan sosial dan premanisme yang disajikan dalam *game* Troublemaker ini. *Game* ini dirilis oleh Gamecom Team Studio pada 31 Maret 2023 yang berlokasi di Jakarta dan kita dapat membeli *game* ini secara resmi di Steam. Troublemaker, jika anda pernah bermain *game* “Bully” atau “Grand Theft Auto”, akan sangat *familiar* dengan gaya dan cara bermainnya, kita mengikuti alur cerita, lalu mengikuti *quest* yang diberikan, dan kita nantinya akan melihat isu-isu sosial dan budaya yang ada dalam *game* tersebut dan ini akan menuntun kita menuju akhir cerita dari *game* Troublemaker ini.

Dalam analisis semiotika pada *game* Troublemaker ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk melihat representasi budaya urban yang merujuk pada kekerasan sosial dalam *game* ini. Berdasarkan teori semiotika Roland Barthes, ditemukan beberapa kondep kekerasan sebagai berikut ini:

Budi Dicegat Preman Saat Pulang Sekolah



Gambar 2. Budi Dicegat Preman

Di sebuah gang, terlihat Budi yang sedang pulang dari sekolah dicegat para preman yang sudah mengepungnya, Budi bersiap untuk melawan.

Dalam adegan pembuka pada game ini, Budi adalah seorang siswa SMA yang sedang pulang menuju rumahnya selepas pulang sekolah. Saat perjalanan pulang kerumah, Budi secara tiba-tiba dicegat oleh segerombolan preman yang mengepung Budi dan mau memalak Budi. Dengan emosi yang menggebu-gebu, Budi pun menerima ajakan mereka untuk bertarung agar dapat pulang ke rumah. Pertarungan pun berlangsung sengit, dan Budi dikeroyok lima orang preman termasuk bos dari para preman tersebut. Budi pun dapat mengalahkan mereka semua, baik dengan tangan kosong maupun dengan benda-benda yang ada disekitarnya untuk dijadikan senjata oleh Budi. Setelah itu Budi bisa pulang kerumah karena telah mengalahkan semua preman yang mencegatnya.

Tanda konotatifnya berupa Budi, siswa SMA biasa yang bisa bertarung melawan premanpreman dengan tangan kosong. Pertarungan dengan tangan kosong biasanya dilakukan oleh para petinju dunia, mereka tidak menggunakan senjata apapun untuk menjatuhkan lawannya.

Tangan kosong juga memiliki makna simbolik 'kekuatan fisik', 'jagoan', 'durability'. Jika dikaitkan dengan tokoh Budi, memang sejatinya Budi memiliki cita-cita untuk menjadi seorang petinju dunia. Budi tidak pernah takut melawan orang-orang yang berbuat jahat padanya dengan hanya tangan kosong untuk mengalahkan mereka semua. Hal ini dijadikan latihan oleh Budi untuk mencapai citacitanya menjadi seorang petinju, karena Budi sudah biasa menghadapi kekerasan selama dia menjadi seorang siswa. Budi sudah sering melakukan pertarungan dengan siapapun yang membuat ibunya menangis ketika melihat Budi mendapati luka memar.

Mitosnya sendiri, kekerasan yang dilakukan berulang-ulang akan menjadi hal wajar untuk dilakukan, dan membuat pelaku yang awalnya korban kekerasan menjadi terlatih untuk melakukan kekerasan. Di sini juga menyiratkan, ketika hukum sudah tidak berlaku lagi maka kekerasan menjadi hal lumrah untuk dilakukan. Fenomena ini sering terjadi di tengah masyarakat, pencuri dipukuli hingga mati, bahkan penembakan antar aparat keamanan. Hukum yang tidak berjalan akan diikuti timbulnya beragam tindak kekerasan.

Bertarung Menggunakan Serokan Banjir

Budi diajak bertarung di lapangan sekolah dengan sesama siswa sekolah tempat Budi sekolah, namun Budi lagi-lagi hanya menggunakan tangan kosong, dan lawan bertarungnya menggunakan serokan banjir untuk digunakan sebagai senjata melawan Budi. Mereka berdua bertarung dan dikelilingi siswa-siswi lainnya sambil menonton Budi dan lawannya bertarung. Disamping menyajikan gaya bertarung yang epic, disini juga diperlihatkan hal lucu yang membuat teringat semasa sekolah dulu, yaitu digunakannya alat serokan air atau banjir sebagai senjata untuk bertarung yang digunakan oleh lawannya Budi.



Gambar 3. Lawan Budi menggunakan serokan banjir

Lawan Budi menggunakan serokan banjir sebagai senjata untuk melawan Budi yang sangat lincah dalam bertarung. Terlihat jelas lawan Budi bersiap untuk memukul Budi dengan serokan yang diayunkan dan Budi melompat untuk menendang serokan tersebut.

Tanda pertama yang terdapat dalam adegan pertarungan satu lawan satu di lapangan. Budi sangat ahli dalam bertarung menggunakan tangan kosong untuk bertarung melawan lawannya. Gerakan Budi sangat ahli dalam bela diri, karena memang Budi berlatih terus untuk menjadi seorang petinju terkenal. Budi melompat dan bersiap untuk menendang lawannya menggunakan kakinya, seperti ahli bela diri. Untuk melawan musuh yang menggunakan senjata seperti di gambar, Budi menggunakan kaki untuk mematahkan atau menahan serangan musuhnya yang menggunakan serokan banjir. Aksi dari lawannya Budi ini memperlihatkan kekerasan fisik karena menggunakan senjata untuk bertarung, dan memang lawannya Budi yang memancing Budi untuk bertarung melawannya.

Tanda kedua adalah mereka berdua sama-sama dapat bertarung atau biasa berkelahi selama sekolah. Kekerasan yang tersaji menjadi semakin keren ketika Budi dapat melompat untuk menendang lawannya, seperti pada game Tekken. Ada pula senjata sederhana yang digunakan lawannya adalah serokan banjir yang biasa digunakan untuk membuang air ketika ruangan tergenang air. Inilah aspek estetika-destruktif dalam pertarungan Budi melawan siswa lainnya dalam game Troublemaker. Aspek ini dieksploitasi untuk menarik kepentingan ekonomi atau pasar dalam game Troublemaker ini.

Dalam adegan field fight atau pertarungan lapangan di sebuah lapangan ini menyuguhkan kekerasan yang epic, seperti yang terdapat di film Crows Zero atau High And Low. Kekerasan di media hiburan seperti game hanyalah bertujuan untuk menarik perhatian pemain atau calon pemain yang sesungguhnya tidak dapat menerima kekerasan namun dengan balutan seni dan teknologi akhirnya memaklumi kekerasan yang ditampilkan. Di sini diperlihatkan gerakan bertarung yang keren atau epic agar jalannya permainan dan alur cerita tidak membosankan. Duel semakin lucu ketika pertarungan menggunakan senjata seadanya seperti serokan banjir untuk memukul lawannya.

Mitosnya sendiri adalah penggunaan ilmu bela diri dalam bertarung memperlihatkan keberanian untuk membela diri ketika sedang tertindas, dan biasa dilakukan oleh kalangan remaja atau para siswa. Karena game dengan tema kekerasan banyak disukai oleh para gamers, apalagi Troublemaker jalan ceritanya sangat relate dengan siswa-siswi SMA yang ada di Indonesia, khususnya di Jakarta. Menjadi menarik ketika game ini membawa konsep dan tema yang menggambarkan isu budaya urban yang merujuk pada kekerasan sosial di kalangan siswa-siswi SMA di Jakarta. Adegan kekerasan-estetik ini digolongkan dalam horror-transgresif dan gambar-simbol. Karena banyak menampilkan gaya bertarung yang keren, berseni, berfilosofi dan lucu namun berbahaya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dalam memaknai game Troublemaker, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Semiotik analitik: Budi melakukan pertarungan untuk membela diri karena terintimidasi.
2. Semiotik deskriptif: Pertarungan atau perkelahian antar siswa SMA yang masuk ke dalam kategori kekerasan sosial.
3. Semiotik kultural: Gaya bicara yang kasar dan penggunaan benda seadanya digunakan sebagai senjata.
4. Semiotik sosial: Menghina dan merundung Budi yang membuat Budi bertarung untuk membela harga dirinya.

Hasil temuan pertama (denotatif) analisis semiotika Barthes dalam game Troublemaker berdasarkan empat macam semiotik di atas dan bentuk, serta karakteristik kekerasannya yaitu sebagai berikut:

1. Pencegatan dan ajakan bertarung kepada Budi oleh para preman di gang adalah bentuk dari kekerasan sosial. Perawakan yang tergambar jelas layaknya preman seperti menggunakan kaos biasa sambil merokok, ada pula yang bertato dan menggunakan kalung, secara karakteristik merupakan kekerasan psikologis berupa ancaman dan intimidasi, karena mereka berkelompok.
2. Perkelahian antara Budi dan salah satu siswa di lingkungan sekolah merupakan bentuk kekerasan dalam bentuk personal terhadap Budi.
3. Penggunaan benda apapun untuk dijadikan senjata dalam berkelahi terkandung dalam kekerasan fisik.
4. Budi dihina dan dirundung oleh pentolan-pentolan disekolah merupakan kekerasan verbal yang membuat Budi marah dan pada akhirnya berkelahi.

Analisis bermakna konotatif dan mitos pada konsep kekerasan dalam game Troublemaker yaitu:

1. Kekerasan yang berupa pengeroyokan terhadap Budi di sebuah gang, ini menunjukkan sifat premanisme dan merupakan bentuk kekerasan sosial dalam isu budaya urban. Segerombol orang yang menghadang di sebuah gang bermakna premanisme.
2. Sekolah sebagai tempat untuk menimba ilmu, bukan untuk berkelahi. Aksi siswa lain yang berkelahi dengan Budi menggunakan serokan banjir merupakan bentuk kecurangan dan kekerasan. Lalu yang dilakukan oleh Budi adalah bentuk pembelaan terhadap dirinya sendiri.
3. Pertarungan antara Budi dengan beberapa pentolan di sekolahan dan menggunakan benda untuk senjata mengandung aspek estetika-destruktif atau kekerasan yang mengandung komedi atau kelucuan. Kemudian pertarungan seperti ini memiliki nilai jual jika dikemas secara kreatif, game ini juga memperlihatkan budaya urban Indonesia khususnya di Jakarta yang mengingatkan kita semasa di bangku SMA dulu.
4. Perundungan terhadap Budi merupakan salah satu bentuk kekerasan, ada yang dilakukan secara verbal maupun secara non verbal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Azizah, N. 2022. Representasi pesan Tawakal dalam Web Series: Analisis semiotika John Fiske dalam Web Series Satu Amin Dua Iman. <https://etheses.uinsgd.ac.id/id/eprint/62245>
- [2] Barthes, Roland. 2007. Membedah Mitos-mitos Budaya Massa. Jalasutra: Yogyakarta & Bandung.
- [3] Bogost, I. (2011). How to Do Things With Videogames. In London. University of Minnesota Press.
- [4] Choiron Nasirin & Dyah Pitaloka. 2022. Analisis Semiotika Konsep Kekerasan Dalam Film The Raid 2 : Berandal. Riau. Journal of Discourse and Media Research. Vol 1, No 1.
- [5] Haryatmoko. 2009. Etika Komunikasi; Manipulasi Media, Kekerasan dan Pornografi. Penerbit Kanisius: Yogyakarta.

- [6] Huswatun Hasanah Umi L dkk. 2023. Analisis Hiperrealitas Bentuk Visual dalam Video Game Grand Theft Auto V. Jakarta. Prosiding Seminar Nasional Desain dan Media. Hal 239-248.
- [7] Manggol, O. 2022. Representasi Pesan Moral Penggunaan Media Sosial Sebagai Medium Promosi Dalam Film "Chef." <http://repositori.buddhidharma.ac.id/1417/>
- [8] Murwonugroho, Wegig. 2023. BUDAYA URBAN : Gaya Hidup Masyarakat Urban di Ruang Publik. Penerbit : Cantrik Pustaka. Yogyakarta.
- [9] Setya, A. 2019. Analisis Semiotika Pesan Dakwah Dalam Video Kan Kan Challenge Di Youtube The Sungkars Family. [https:// repository. uinjkt.ac.id/ dspace/handle/123456789/49836](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/49836)
- [10] Siregar, Muhammad Fadlan Adytia dkk. 2023. Pesan Moral Dalam Film The Platform (Analisis Semiotika Roland Barthes). Sumatera Utara. Sibatik Journal. Vol 2, No 4.
- [11] Wahyuningsih, S. 2019. Film Dan Dakwah: Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah Dalam Film Melalui Analisis Semiotik.
- [12] Yesaya, D. 2022. Representasi Makna Tanda Dalam Film "Penyalin Cahaya"(Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce). <http://repositori.buddhidharma.ac.id/1399>
- [13] Yunike, & Kusumawaty, I. 2023. Platform Video Game Sebagai Media Terapeutik. Journal of Telenuursing (JOTING). 560-576. s