

Analisis Semiotika *Game Troublemaker* sebagai Representasi Perilaku Kekerasan Remaja

Ricky Widyananda Putra, Rana Syakirah Rinaldi
Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

Informasi Artikel

Genesis Artikel:

Diterima, 2024-04-06
Direvisi, 2024-22-04
Disetujui, 2024-31-05

Kata Kunci:

Game;
Kekerasan;
Representasi;
Semiotika;
Visualisasi.

ABSTRAK

Game pada saat ini telah mengalami kemajuan, di mana bukan sebagai media hiburan semata. Tetapi bisa menampilkan cerita visual berupa konflik sosial masyarakat. Sebagai contoh bentuk konflik yang terjadi di masyarakat berupa bentuk perilaku kekerasan. Pada penelitian ini fokus permasalahan yang akan di bahas berkaitan dengan bagaimana kekerasan dikonstruksi dalam ranah media game. **Tujuan dari penelitian** ini adalah untuk mengungkap makna mendasar yang terkait dengan unsur kekerasan melalui visualisasi dalam game *Troublemaker*. **Metode yang digunakan** dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Sehingga **hasil penelitian ini** adalah mengungkapkan makna dan ideologi terkait kekerasan yang dikonstruksikan dalam media game. Peneliti berharap, penelitian ini dapat **berkontribusi** pada peran video game yang dapat membentuk nilai-nilai dan persepsi budaya.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

Ricky Widyanada Putra,
Program Studi Studi Desain Komunikasi Visual,
Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia
Email: rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id

How to Cite:

R. W. Putra & R. S. Rinaldi, "Analisis Semiotika Game *Troublemaker* sebagai Representasi Perilaku Kekerasan Remaja", *Jurnal SASAK : Desain Visual dan Komunikasi*, Vol. 6, No. 1, pp. 212-219, Mei, 2024.

This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

1. PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, *video game* telah menjadi bentuk hiburan yang dominan, dengan jutaan pemain di seluruh dunia. Namun, *video game* juga mendapat sorotan karena menggambarkan kekerasan dan potensi dampaknya terhadap pemain, terutama pada generasi muda. Salah satu *game* yang memicu kontroversi karena penggambaran kekerasannya ialah *game* "Troublemaker", yang di produksi oleh studio *game* asal Jakarta, yakni *Gamecom Team*. Dalam *game Troublemaker* penggambaran bentuk-bentuk visual di wakili oleh adegan-adegan kekerasan secara fisik seperti berkelahi antara siswa sekolah. Mengenai hal ini, Kekerasan dapat didefinisikan sebagai penggunaan kekuatan fisik, psikologis atau emosional untuk menyakiti dan merugikan orang lain [1]. Kekerasan dapat terjadi dalam berbagai bentuk, mulai dari kekerasan fisik seperti pukulan dan tendangan, hingga kekerasan verbal seperti ancaman dan pelecehan verbal. Kekerasan juga bisa bersifat struktural, yaitu kekerasan yang bersumber dari ketidaksetaraan kekuasaan dalam struktur sosial [2]. Tindakan kekerasan dapat memiliki dampak yang merusak bagi korban, baik secara fisik maupun psikologis dan dapat memicu penyebaran siklus kekerasan yang berkelanjutan. Di Indonesia, tindakan kekerasan telah menjadi bagian dari budaya dan sejarah bangsa. Kekerasan dalam bentuk penganiayaan fisik masih sering terjadi di berbagai lapisan masyarakat. Tindakan-tindakan kekerasan ini, dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari segi individu, kelompok, maupun struktural [3].

Praktik kekerasan ini bukan hanya terjadi secara nyata dalam kehidupan kita sehari-hari, tetapi bentuk tindakan kekerasan mulai banyak di masukan ke berbagai media sebagai bentuk narasi cerita visual, sehingga dapat melahirkan bentuk-bentuk penafsiran dalam tiap individu. Serta memiliki dampak bagi generasi berikutnya, karena mencontoh dan meniru dari visualisasi yang dilihatnya. Beberapa penelitian ini, telah mencoba menyelidiki dampak kekerasan yang terjadi melalui beberapa media dengan hasil yang beragam. Seperti penelitian yang di lakukan oleh Faridah [1] mengenai hubungan menonton televisi yang mengandung tayangan kekerasan dengan perilaku agresif pada anak usia sekolah. Kemudian ada juga penelitian lain membahas berkait dengan kekerasan melalui film animasi "The Secret Life of Pets" yang menggambarkan bentuk kekerasan pada hewan [3]. Selanjutnya penelitian yang membahas mengenai representasi kekerasan melalui film "Joker," di mana hasil dari penelitian ini berupa tindakan kekerasan dapat juga dilakukan secara non-fisik seperti difitnah, maki dan lain sebagainya [4]. Adapun penelitian lain berupa hasil penelitian terhadap penggambaran kekerasan dalam film "Thriller," hasil yang didapatkan berupa pemaknaan adegan dengan pendekatan semiotika berupa kekerasan yang di lakukan secara fisik [5]. Kemudian penelitian yang bentuk kekerasan melalui *video series* "Katarsis," dengan hasil penelitian mengungkapkan bentuk visualisasi kekerasan fisik melalui adegan pembunuhan dan tindakan menyakiti menggunakan benda tajam [6]. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Haryati dan Mustafa dengan menggunakan media film Dilan 1990, dengan hasil penelitian berupa adegan kekerasan verbal dan non-verbal. Di mana kekerasan verbal ditandai dengan ucapan yang ada pada film ini, yang direpresentasikan dengan perkataan seperti genit, ganjen, gatal, pelacur, setan, anjing, brengsek, memble [7]. Penelitian berikutnya dari Desliana mengenai bentuk kekerasan pada sinetron orang ketiga di stasiun SCTV, dengan hasil penelitian menunjukkan terdapat makna denotasi berupa kata perebut, perusak, penghancur, menjadikan orang lain gila, pengambil hak orang, tidak punya hati, serta murahan [8]. Adapun penelitian selanjutnya dari Rizca Haqqu dan Twin Agus Pramonojati yang membahas mengenai bentuk kekerasan terorisme dalam film Dilan 1990 dengan hasil penelitian berupa ada dua adegan dalam film Dilan 1990 yang dikategorikan sebagai adegan teror. Ciri pada tataran realitas ditunjukkan lewat kode penampilan, kostum, lingkungan, perilaku, cara berbicara, dan ekspresi. Pada tataran representasi ditunjukkan melalui kode kamera, musik, revisi, suara, narasi, kepribadian, aksi, dan konflik. Sementara itu, pada tataran ideologis, adegan teror dalam film Dilan 1990 merepresentasikan terorisme [9]. Penelitian berikutnya dari Fira Rahmadania Eka Putri, yang membahas mengenai unsur kekerasan dalam narasi monolog "Perempuan Obrak Abrik" mengenai bentuk penindasan pada kaum perempuan [10]. Kemudian penelitian dari Rafifa Luqyana Kesuma mengenai representasi kekerasan seksual pada film *Virgin The Series* [11]. Berangkat dari penelitian-penelitian yang telah dipaparkan, mengenai unsur kekerasan. Maka **terdapat gap yang belum diselesaikan oleh penelitian sebelumnya** yaitu bentuk perilaku kekerasan melalui media *game*. Bagi peneliti hal ini, merupakan salah satu fenomena yang menarik untuk di kaji lebih dalam khususnya melalui unsur-unsur visualisasi permainan. Dalam konteks ini, *game* yang mengadopsi unsur kekerasan dapat memungkinkan pemainnya menjadikan media *game* sebagai tempat pelarian dari dunia nyata [2].

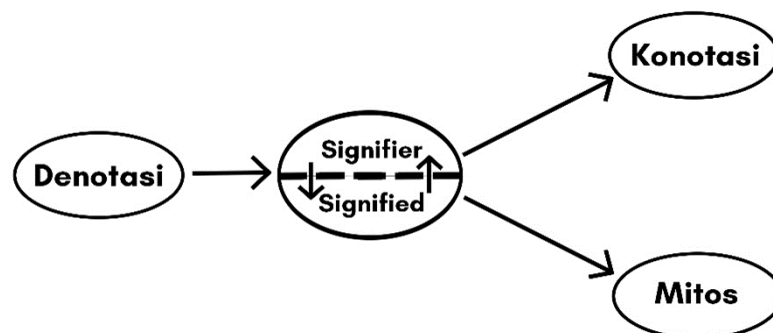
Representasi kekerasan dalam *game* telah menjadi bahan perdebatan dan kontroversi selama beberapa dekade. Maka permasalahan dalam penelitian ini, akan mengeksplorasi mengenai representasi kekerasan melalui bentuk visualisasi dalam *game* "Troublemaker," dengan menggunakan lensa teori semiotika Roland Barthes. Pendekatan semiotika Barthes menekankan pada struktur internal suatu elemen-elemen berupa tanda dan simbol yang saling berhubungan untuk membangun makna denotasi dan konotasi [12]. Dalam hal ini, peneliti akan menggunakan semiotika Barthes untuk memahami tanda-tanda dan simbol-simbol melalui konteks pemaknaan denotasi dan konotasi [13]. Kemudian peneliti juga akan menggunakan pendekatan kualitatif dalam mengkaji tiap elemen visual *game Troublemaker*. **Adapun kebaharuan dalam penelitian ini**, ialah masih jarangya penelitian yang membahas perilaku kekerasan menggunakan media *game*, kebanyakan penelitian dengan tema sejenis membahas melalui media televisi ataupun film. Hal ini bisa menjadi alternatif lain, ketika membahas tema penelitian mengenai perilaku kekerasan melalui media *game*. Selain itu

penelitian ini juga menawarkan bentuk kebaruan lain yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. **Adapun perbedaan penelitian** ini dengan sebelumnya adalah dalam konteks pengembangan perancangan visual *game*, di mana harus memperhatikan unsur sosial dan budaya, sehingga *game* yang di produksi dapat mengambil tema-tema yang sesuai dengan budaya setempat. Sedangkan **tujuan penelitian** ini ialah untuk mengungkapkan representasi perilaku kekerasan dalam media *game* melalui bentuk-bentuk visualisasi. **Kontribusi penelitian ini** adalah diharapkan dapat menjadi acuan bagi para produsen *game* dalam memilih tema yang diangkat berkaitan dengan dampaknya bagi para pengguna.

2. METODE PENELITIAN

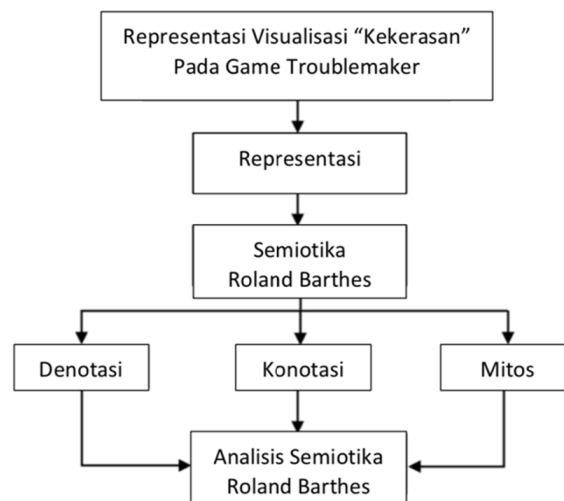
Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika. Metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam dengan fokus pada makna yang terdapat di balik fenomena tersebut [14]. Pendekatan kualitatif ini lebih menekankan pada proses interpretasi dan pemahaman terhadap data non-numerik, seperti wawancara, observasi, dan analisis teks. Kemudian metode kualitatif juga merupakan penelitian yang melibatkan pengumpulan data deskriptif berupa kata-kata atau gambar, serta analisis data yang dilakukan secara induktif [15]. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi berbagai perspektif, nilai dan motivasi yang mendasari perilaku manusia. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menggali makna-makna yang terkandung dalam pengalaman manusia, serta untuk memahami bagaimana manusia memberikan makna terhadap realitas yang mereka alami [16]. Dengan mengimplementasikan metode kualitatif yang tepat, peneliti dapat menghasilkan pengetahuan yang bernilai dalam memahami kompleksitas dan dinamika realitas sosial yang lebih bermakna [17].

Objek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah media game dengan judul Troublemaker. Dalam mengkaji objek penelitian, peneliti menggunakan pendekatan teori semiotika Roland Barthes. Hal ini peneliti lakukan untuk mendapatkan hasil representasi mengenai bentuk visualisasi dari unsur kekerasan. Sehingga peneliti menggunakan sistem makna dua tahap dari Barthes, skema dapat dilihat pada Gambar 1, yakni makna denotasi sebagai tahap pertama dan di lanjutkan dengan makna ke dua yakni konotasi untuk mengkaji objek penelitian. Dalam pendekatan semiotika Barthes, juga mempertimbangkan konsep “mitos” dalam pemikirannya. Menurut Barthes, mitos merupakan bentuk penyimpangan dari makna asli suatu tanda, digunakan untuk memberikan sinyal yang lebih kompleks pada suatu tanda [18]. Dengan demikian, Barthes menekankan pentingnya membongkar mitos-mitos ini untuk memahami hubungan penanda dan petanda sehingga dapat membentuk suatu tanda baru yang lebih kompleks [19].



Gambar 1. Semiotika Roland Barthes

Barthes melihat mitos sebagai bentuk manipulasi simbolik yang terjadi dalam kebudayaan. Melalui mitos, makna konotatif diberikan pada objek atau tanda tertentu untuk memperkuat dan menyebarkan ideologi dominan. Mitos dapat menciptakan pemahaman kolektif dan norma sosial yang dianggap wajar dan tidak perlu dipertanyakan lagi. Pemahaman ini membantu kita melihat bahwa dalam pemikiran Barthes, mitos dihasilkan dari proses pemaknaan lebih lanjut dan berfungsi sebagai alat untuk mengkonstruksi dan memperkuat ideologi masyarakat [20]. Gambar 2 merupakan alur tahapan penelitian yang dilakukan oleh penulis.



Gambar 2. Alur Tahapan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, langkah awal yang dilakukan oleh peneliti ialah melihat suatu fenomena sosial yang ada di masyarakat dalam hal ini berupa bentuk perilaku “kekerasan.” Untuk mengkaji lebih dalam mengenai hal ini, peneliti menentukan bentuk “kekerasan” akan dilihat dari objek penelitian yang sudah ditentukan berupa media *game* dengan judul *Troublemaker*. Dalam menggali unsur kekerasan, media *game* peneliti jadi alat dalam menentukan data yang akan diteliti berupa tampilan-tampilan visual yang merepresentasikan unsur-unsur kekerasan. Kemudian setelah bentuk-bentuk visualisasi ditentukan, langkah selanjutnya peneliti menggunakan pendekatan teori semiotika Roland Barthes, di sini peneliti ingin membahas lebih dalam mengenai bentuk-bentuk representasi yang dilihat dari tiga arah yakni berupa pemaknaan denotasi dan konotasi serta terkoneksi dengan bentuk mitos (budaya) mengenai bentuk kekerasan pada masyarakat. Sehingga didapatkan hasil berupa analisis semiotika Roland Barthes, mengenai representasi unsur kekerasan pada *game Troublemaker*.

3. HASIL DAN ANALISIS

Temuan penelitian ini adalah mengungkap interaksi kompleks antara penanda, petanda dan mitologi terkait unsur kekerasan dalam media *game* dengan menggunakan pendekatan teori semiotika Roland Barthes. Hasil temuan ini sejalan dengan temuan peneliti sebelumnya berupa bentuk visualisasi dalam *game* yang dapat membangun kekayaan makna dan ideologi sehingga membentuk persepsi pemain tentang kekerasan. Salah satu wawasan utama dari penelitian ini ialah peran intertekstualitas dalam membentuk representasi kekerasan dalam media *game*, hal ini merupakan bentuk perbandingan dengan penelitian sebelumnya yang telah dijelaskan pada latar belakang, dimana media *game* masih jarang dibahas dalam bentuk kajian-kajian mengenai perilaku sosial berkaitan dengan unsur kekerasan. Berikut ini merupakan hasil analisis mengenai unsur kekerasan yang terdapat pada *game Troublemaker* dengan menggunakan pendekatan teori semiotika Barthes.

Dalam Gambar 3 di dapatkan hasil analisis berupa **makna denotasi** yang menggambarkan sekelompok anak muda sedang berkumpul dalam wilayah tertentu dengan bentuk visual karakter yang memiliki identitas, mulai dari gaya rambut sampai berpakaian. Sedangkan **makna konotasi** dalam adegan visualisasi Gambar 3 ini, merupakan bentuk interpretasi dari sikap arogansi. Maka **hasil pemaknaan** yang didapatkan dalam Gambar 3, merupakan suatu dinamika budaya dalam kehidupan sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat, di mana generasi muda terkadang menampilkan bentuk-bentuk arogansi dalam diri mereka yang ingin hidup tanpa aturan dan merasa bebas, hal ini tercermin dari bentuk visualisasi berupa identitas karakter yang ditampilkan. Hal ini menjadi cermin bahwa bentuk-bentuk arogansi di kehidupan sosial masyarakat masih sering terjadi dan menunjukan siapa yang paling berkuasa.



Gambar 3. Visualisasi Karakter Pada *Game Troublemaker*

Dalam Gambar 4, hasil analisis yang didapatkan berupa **makna denotasi** berupa bentuk visual karakter, dengan menggunakan kostum seragam sekolah dan aksesoris tambahan berupa kacamata, jaket serta perban ditangan. Selain itu menggambarkan para karakter sedang berada di suatu tempat untuk bertemu. Sedangkan **makna konotasi** dalam adegan visualisasi Gambar 4, merupakan bentuk dari sikap berkelompok dalam bersosialisasi. Maka **hasil pemaknaan** yang didapatkan dalam Gambar 4, merupakan bentuk berkehidupan sosial berkelompok yang menumbuhkan sikap setia kawan (solidaritas). Dalam hal ini, konteks sosialisasi berkelompok masih erat terjadi dalam budaya kehidupan masyarakat khususnya bagi para generasi muda (remaja). Terkadang bentuk sosialisasi berkelompok dapat di salah artikan oleh para remaja, sehingga beberapa kejadian berdampak pada hal-hal negatif dan berujung pada tindak kekerasan.



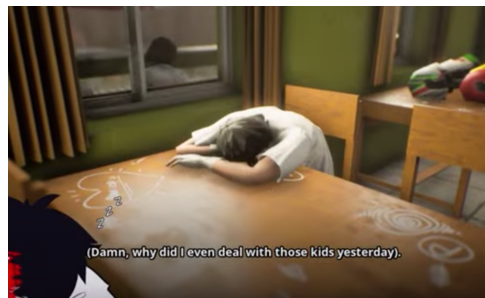
Gambar 4. Visualisasi Karakter pada *Game Troublemaker*

Dalam Gambar 5 di dapatkan hasil analisis berupa **makna denotasi** yang menggambarkan visualisasi lingkungan suatu sekolah dengan menampilkan sosok dua orang siswa dan terdapat teks dengan judul “Defeat The Bully.” Sedangkan **makna konotasi** dalam adegan visualisasi Gambar 5 ini, merupakan bentuk dari tindakan kekerasan yang terjadi di lingkungan sekolah. Maka **hasil pemaknaan** yang didapatkan dalam Gambar 5, merupakan bentuk sikap perilaku di masyarakat dan sering terjadi pada siswa atau siswi sekolah dalam konteks perilaku tindak kekerasan mem-*bullying* terhadap pihak-pihak yang dianggap lemah. Kejadian-kejadian *bullying* telah menjadi bentuk warisan negatif secara turun menurun dalam lingkungan sekolah dan sampai saat ini praktik *bullying* masih terjadi.



Gambar 5. Visualisasi Lingkungan pada *Game Troublemaker*

Dalam Gambar 6 didapatkan hasil analisis berupa **makna denotasi** yang menggambarkan seorang anak muda sedang tertidur di dalam kelas dengan kedua tangan menggunakan perban. Sedangkan **makna konotasi** dalam adegan visualisasi Gambar 6, merupakan gambaran sikap remaja yang tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Maka **hasil pemaknaan** yang didapatkan dalam Gambar 6, suatu dinamika sosial yang terjadi dalam lingkungan masyarakat, di mana generasi muda terkadang tidak mepedulikan lingkungan sekitarnya. Hal ini dapat melahirkan bentuk anti terhadap konteks tolong menolong dan pada akhirnya membentuk suatu sifat tidak keterpedulian antar sesama. Bentuk tidak peduli ini, merupakan salah satu pemantik dalam melakukan tidak kekerasan karena tidak adanya rasa belas kasihan terhadap sesama.



Gambar 6. Visualisasi Karakter pada *Game Troublemaker*

Dalam Gambar 7 didapatkan hasil analisis berupa **makna denotasi** menggambarkan sekelompok siswa dan siswi berada pada ruang kelas dan bersorak-sorak terhadap ke dua siswa yang sedang berkonflik. Sedangkan **makna konotasi** dalam adegan visualisasi Gambar 7, merupakan bentuk interpretasi dari konflik antar kelompok. Maka **hasil pemaknaan** yang didapatkan dalam Gambar 7, suatu dinamika sosial, di mana generasi muda terkadang memiliki perbedaan pendapat antar kelompok dan terkadang dalam menyelesaikan perbedaan pendapat ini dengan menggunakan bentuk tindakan kekerasan dalam menentukan pendapat yang paling benar. Hal ini menjadi cermin bahwa terkadang masyarakat kita dalam berpendapat dan terjadi perbedaan menyelesaikan dengan cara kekerasan yang di dasari rasa emosional dalam diri tiap individu.



Gambar 7. Visualisasi Lingkungan pada *Game Troublemaker*

Pembahasan yang didapatkan dari tiap adegan-adegan dalam *game Troublemaker* melalui semiotika Barthes menghasilkan suatu analisis berupa tampilan visualisasi yang menyoroti bentuk budaya (mitos) kekerasan dan dikonstruksi melalui adegan-adegan visual dalam bentuk narasi cerita. Kemudian sifat interaktif dari *game* ini, memungkinkan pengalaman yang mendalam dan personal, berkaitan dengan penggambaran unsur-unsur kekerasan. Mungkin saja hal ini pernah dialami oleh para pemain *game Troublemaker* dalam kehidupan nyata mereka. Kekerasan dalam budaya Indonesia merupakan masalah serius yang memerlukan perhatian dan tindakan nyata dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, masyarakat, dan lembaga swadaya masyarakat.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini telah memberikan analisis kritis terhadap representasi kekerasan dalam video *game "Troublemaker"* melalui kerangka teori semiotika Roland Barthes. Dengan memeriksa unsur-unsur visualisasi berupa karakter dan lingkungan di dalam *game*, peneliti telah mengungkapkan makna dan ideologi terkait kekerasan yang dikonstruksi serta dikomunikasikan kepada pemain.

Kedepannya, peneliti berharap dapat lebih lanjut mengeksplorasi mengenai penerimaan *game* Troublemaker di kalangan para pemain dengan konsepsi narasi serta visualisasi kekerasan di dalamnya. Hal ini dapat menjadi pertimbangan ketika para perancang *game* akan memproduksi konsep sejenis. Dengan mempertimbangkan beragam perspektif dan pengalaman pemain, diharapkan para perancang *game* dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang dampak *video game* mengenai sikap budaya unsur-unsur kekerasan. Adapun secara keseluruhan, penelitian ini berkontribusi pada wacana yang sedang berlangsung mengenai peran *video game* dalam membentuk nilai dan persepsi budaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pengelola Jurnal SASAK atas kesempatan yang diberikan untuk mempublikasikan hasil penelitian ini. Kesempatan tersebut memungkinkan penelitian ini untuk menjadi referensi penting bagi studi-studi selanjutnya yang membahas unsur visualisasi kekerasan dalam medium *game*. Semoga kontribusi penelitian ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang yang terkait.

DEKLARASI

KONTRIBUSI PENULIS

Penulis pertama dan kedua berkontribusi dalam melakukan pengumpulan data melalui observasi langsung terhadap *gameplay* "Troublemaker" dan dokumentasi visual yang relevan. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi lain ketika membahas tema kekerasan melalui media *game*, menganalisis tanda-tanda dan simbol-simbol yang muncul dalam *game*, serta bagaimana elemen-elemen tersebut mencerminkan perilaku kekerasan remaja.

PERNYATAAN PENDANAAN

Sumber dana berasal dari dana pribadi penulis.

KEPENTINGAN BERSAING

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan dalam artikel ini, baik secara pribadi ataupun kelompok-kelompok tertentu.

REFERENSI

- [1] U. Faridah, Y. Yulisetyaningrum, I. Indanah, and Y. L. F. Dhadila, "Hubungan Menonton Televisi dan Bermain Game Online yang Mengandung Tayangan Kekerasan dengan Perilaku Agresive Pada Anak Usia Sekolah di MI Muhammadiyah 2 Kudus," *Prosiding University Research Colloquium*, pp. 337–345, Jan. 2019. [Online]. Available: <https://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/363>
- [2] R. W. Putra, "Analisis Resepsi "Unsur Kekerasan" dalam Video Game Among Us," *Kartala*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, Dec. 2021, doi: [10.36080/kvs.v1i1.76](https://doi.org/10.36080/kvs.v1i1.76).
- [3] F. Prayogo, C. A. Wijayanti, and D. Budiana, "Representasi Kekerasan dalam Film "The Secret Life of Pets"," *Jurnal e-Komunikasi*, vol. 6, no. 2, 2018, number: 2. [Online]. Available: <https://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/8273>
- [4] W. William and S. Winduwati, "Representasi Kekerasan Non Fisik pada Film Joker (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure)," *Koneksi*, vol. 5, no. 1, pp. 127–132, Mar. 2021, doi: [10.24912/kn.v5i1.10195](https://doi.org/10.24912/kn.v5i1.10195).
- [5] S. Nor and T. Rahman, "Kekerasan dalam Film Thriller (Studi Analisis Semiotic Roland Bartes dalam Film "Joker")," *At-Tadabbur : Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, vol. 9, no. 2, pp. 48–62, Dec. 2019, number: 2. [Online]. Available: <https://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/Attadabbur/article/view/116>
- [6] A. M. Bernicka, "Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Perspektif Kekerasan pada Series Katarsis," *JIKA (Jurnal Ilmu Komunikasi Andalan)*, vol. 6, no. 2, pp. 133–144, Oct. 2023, number: 2. [Online]. Available: <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jika/article/view/6783>
- [7] H. Haryati and M. Mustafa, "Analisis Semiotika Kekerasan dalam Film Dilan 1990," *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi*, vol. 2, no. 2, pp. 88–98, May 2020, doi: [10.24014/jrmdk.v2i3.9596](https://doi.org/10.24014/jrmdk.v2i3.9596).

- [8] D. Dwita, “Kekerasan Verbal di Televisi: Analisis Semiotika Sinetron ‘Orang Ketiga’ SCTV,” *Perspektif Komunikasi: Jurnal Ilmu Komunikasi Politik dan Komunikasi Bisnis*, vol. 4, no. 1, pp. 92–99, Jun. 2020, doi: [10.24853/pk.4.1.92-99](https://doi.org/10.24853/pk.4.1.92-99).
- [9] R. Haqu and T. A. Pramonojati, “Representasi Terorisme dalam Dua Adegan Film Dilan 1990 dengan Analisis Semiotika John Fiske,” *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, vol. 18, no. 1, pp. 67–80, 2022. [Online]. Available: <https://journal.isi.ac.id/index.php/rekam/article/view/4762/0>
- [10] F. R. E. Putri, E. Yusriansyah, and A. Mubarak, “Penindasan Perempuan dalam Naskah Monolog “Perempuan Obrak-Abrik” Karya Rian Kurniawan Harahap: Kajian Feminisme Radikal,” *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, vol. 7, no. 3, pp. 1005–1018, 2023. [Online]. Available: <https://ocs.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/view/12165>
- [11] R. L. Kesuma, F. Rozi, and S. Abidin, “Representasi Kekerasan Seksual pada Film Virgin The Series (Studi Analisis Semiotika John Fiske),” *ANTHOR: Education and Learning Journal*, vol. 2, no. 6, pp. 733–741, Aug. 2023, doi: [10.31004/anthor.v2i6.269](https://doi.org/10.31004/anthor.v2i6.269).
- [12] I. Siregar, “Semiotics Analysis in The Betawi Traditional Wedding “Palang Pintu”: The Study of Semiotics Roland Barthes,” *International Journal of Linguistics Studies*, vol. 2, no. 1, pp. 01–07, 2022. [Online]. Available: <https://www.al-kindipublisher.com/index.php/ijlss/article/view/2720>
- [13] R. W. Putra and J. A. Rosadi, “Analisis Komunikasi Budaya dalam Bentuk Visualisasi pada Karakter Game Honor Dreadout,” *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 2, no. 1, pp. 66–78, Jan. 2021, number: 1. [Online]. Available: <https://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/AGUNA/article/view/1182>
- [14] R. W. Putra and J. Anissa, “Analisis MDA Framework pada Game Pokemon Go,” *Kartala*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, Jan. 2023, doi: [10.36080/kvs.v2i1.5](https://doi.org/10.36080/kvs.v2i1.5).
- [15] E. Bonita, E. Suryana, M. I. Hamdani, and K. Harto, “The Golden Age: Perkembangan Anak Usia Dini dan Implikasinya terhadap Pendidikan Islam,” *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 6, no. 2, pp. 218–228, 2022. [Online]. Available: <https://e-journal.ejournal.metrouniv.ac.id/tarbawiyah/article/view/5537>
- [16] I. Shafinas, “MDA Framework in Game Design,” pp. 1–9, Apr. 2022. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/360225884_MDA_FRAMEWORK_IN_GAME_DESIGN
- [17] F. Misky and R. Widyananda Putra, “Estetika Virtual dalam Game 3D “Dreadeye VR”: (Pendekatan MDA Framework),” *Kartala*, vol. 1, no. 2, pp. 1–8, May 2022, doi: [10.36080/kvs.v1i2.86](https://doi.org/10.36080/kvs.v1i2.86).
- [18] I. Karim, P. Utari, and S. Hasjarjo, “Representation of Customer Loyalty in Aqua’s Advertisement “Sambut Kebaikan Ramadhan Bersama Aqua”,” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, vol. 10, no. 01, pp. 1–18, Apr. 2024, doi: [10.33633/andharupa.v10i01.8403](https://doi.org/10.33633/andharupa.v10i01.8403).
- [19] A. Thabathabaâ and R. W. Putra, “Representasi Folklor Bali Dalam Video Game Pamali: The Hungry Witch,” *Urban: Jurnal Seni Urban*, vol. 5, no. 2, pp. 127–138, Oct. 2022, doi: [10.52969/jsu.v5i2.50](https://doi.org/10.52969/jsu.v5i2.50).
- [20] J. A. Sudarmanto and P. Pujiyanto, “Religious Identity Negotiation and Hybridity in Black Metal Istiqomah Visual Performance,” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, vol. 9, no. 01, pp. 13–28, Apr. 2023, doi: [10.33633/andharupa.v9i01.7057](https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i01.7057)