SKRIPSI

REPRESENTASI GAYA HIDUP 90'AN DALAM *GAME A SPACE FOR THE UNBOUND*

Diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Humaniora Universitas Muhammadiyah Magelang
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

OLEH

RIZALDY SURYA SEPTIAN

NPM: 19.0802.0009

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS PSIKOLOGI DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2023

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi mendorong kemajuan globalisasi dan rantai nilai global sehingga menjadikan internet berkembang pesat, dengan diikuti dengan kedatangan pasar digital dengan ditemukannya radio dan pemasaran berita dari siaran radio. Kemajuan tersebut juga melahirkan beberapa pasar baru salah satunya industri *game*. Pada awalnya *game* hanya bertujuan untuk hiburan semata namun seiring berkembangnya zaman, *game* menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan serta pengaruh budaya dan sosial (Mulachela, 2020).

Penyampaian pesan melalui media dipengaruhi oleh proses penyampaian informasi dan diproses atau diterima melalui panca indera ke otak. Penyampaian pesan terjadi karena berinteraksi satu sama lain. Salah satu konteks komunikasi yaitu komunikasi massa, proses komunikasi di mana organisasi media membuat dan menyebarkan pesan kepada khalayak yang dapat mempengaruhi dan mencerminkan kebudayaaan suatu masyarakat (Hariyadi, 2019).

Kemajuan yang modern teknologi pada era 4.0 memudahkan fasilitas pendukung dalam mencari informasi baik dalam dunia nyata maupun dunia maya. *Game* merupakan salah satu teknologi media pembagi informasi juga karena mudah diakses oleh berbagai kalangan dan usia. Dalam *game* ditemukan berbagai macam situasi permasalahan yang menutut pemain untuk memecahkannya, dari

permasalahan-permasalahan tersebut pemain bisa belajar mengenai solusi yang bisa dianalisis yang biasanya didapat tidak dapat diperoleh di dunia pendidikan. Pengetahuan serta pengalaman melalui *game* bisa menjadi sisi positif dalam bermain *game*, Pemain juga dituntut kreatif dan berpikir kritis karena membutuhkan logika yang kuat. Namun di balik sisi positif tersebut *game* juga bisa menjadi adiktif jika pemain tidak bisa mengelola sesuai kebutuhan (Nugraha, 2018).

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia kata *game* berasal dari serapan Bahasa Inggris yang memiliki makna permainan berarti sesuatu yang digunakan untuk bermain; mainan; barang atau sesuatu yang dipermainkan; perbuatan main; hal bermain. *Game* terbagi menjadi dua jenis yaitu game *offline*(luring) dan game *online*(daring).

Menurut Bitner komunikasi massa merupakan pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi massa menggunakan media massa. Media yang termasuk media massa adalah radio dan televisi sebagai media elektronik, surat kabar dan majalah disebut sebagai media cetak, dan film sedangkan *game* juga dapat dikatakan termasuk didalam komunikasi massa karena melalui alur cerita yang dibawakan terdapat sebuah pesan yang ingin disampaikan (Hariyadi, 2019).

Game menjadi budaya populer di mana sangat diminati oleh berbagai kalangan terutama kalangan remaja, karena kita sebagai pemain (*gamers*) dapat dapat mengendalikan suatu tokoh dengan cerita, misi dan tujuan tertentu agar

mendapatkan skor tertinggi maupun menyelesaikan cerita yang disuguhkan dalam *game* tersebut. Penyampaian pesan melalui *game* dapat dibilang cukup efektif karena pada era modern ini *game* sudah memiliki segmennya sendiri. Kefektifan itu juga didukung oleh proses pembuatan *game* yang tidak jauh berbeda dengan pembuatan film yang terdiri dari berbagai tanda (Hariyadi, 2019).

Game di Indonesia mengalami perkembangan pesat karena peminatnya yang banyak, maka dari itu para pengembang *game* mulai menciptakan karya buatan bangsa seperti *DreadOut*, *Troublemaker (Parakacuk)*, *Pamali*, *Coffee Talk,* dan *game* keluaran terbaru yaitu *A Space For The Unbound*.

A Space For The Unbound merupakan *game* karya Mojiken Studio dan *publisher* Toge Productions yang mendapatkan respon positif setelah peluncurannya perdanannya pada 19 Januari 2023. *Game* ini dapat mainkan melalui *platfrom PC, PS4, PS5, Xone, XSeries,* dan *Switch.* Dengan mengusung tema remaja menuju fase pendewasaan mencakup seputar permasalahan anak SMA yang dibalut dengan unsur fanatasi serta menyuguhkan nilai nostalgia dan supranatural pada era 90an dengan mengambil referensi lokal seperti poster-poster, pos ronda, hingga musik keroncong. *Game* ini juga mendapatkan penghargaan dalam acara *Tokyo Game Show* kategori *Best Art* dan *Audience Choice Award* serta dalam event *Level Up KL* kategori *Best Story Telling* (Pandu Rukmi Utomo et al., 2022).



Gambar 1 1 Penghargaan Game A Space For The Unbound

Proses pembuatan *game* ini cukup lama karena Mojiken Studio sendiri merupakan studio *indie* sehingga *game* ini membutuhkan waktu selama sewindu untuk proses pembuatanya (Ginanjar, 2023). Mojiken mengungkapkan memilih menggunakan *pixleart* tidak hanya karena efektif secara produksi, tetapi juga membangkitkan nostalgia mengingat desain tersebut populer digunakan di dalam game di era 90an. Dibutuhkan riset yang mendalam terutama karena membahas mengenai Sindrom Ingatan Palsu (*False Memory Syndrom*) oleh Sigmund Freud (Pamungkas, 2023).

Cerita yang *plot twist*, refrensi, serta musik yang *game* ini bawa akan membawa emosi pemain akan ikut terhanyut dalam alur yang dibuat oleh *game A Space For The Unbound*. Pengembangan karakter dari masa kecil hingga dewasa diperhatikan melalui sentuhan psikologis sehingga banyak pemain yang setuju jika *game* ini merupakan *game* lokal rasa internasional. Walaupun begitu *game* ini masih juga tetap mendapatkan respon negatif karena rasa bangga yang terlalu berlebih(*overproud)*, serta grafis *game* yang mengandalkan kualitas

grafik yang rendah hingga banyak yang menghujat karena *game* grafik rendah namun *game*nya berbayar (Baihaqi, 2023).

Keberhasilan *A Space For The Unbound* dalam menyuguhkan atmosfer pada era 90an akhir jelas terasa pada *game* ini. Seperti bangunan perumahan, suasana kota serta pemandangan penduduk menyampaikan budaya Indonesia membuat larut kedalam dunia di dalam *game* hingga dapat menimbulkan perasaan nostalgia (Pandu Rukmi Utomo et al., 2022).

Antusiasme dalam merasakan nostalgia pada era 90an sangat banyak diminati untuk saat ini. Contohnya budaya pada film yang mengangkat tema era masa lalu yang banyak dikenang seperti *The Super Mario Bros. Movie, Beauty and the Beast*, *Power Rangers*, *Smurfs: The Lost Village*, dan *Kong: Skull Island.* Judul-judul tersebut bukanlah judul yang baru melainkan judul pada suatu *franchise* lama dan terkenal. Film-film tersebut banyak disambut positif karena membawakan suasana nostalgia pada penontonnya. *Beauty and The Beast* sampai meraih pendapatan US$1 Miliar pada tahun 2017 (Wong, 2017).

Bukan hanya film untuk budaya seperti potongan rambut gaya mullet lalu jaket *jeans* yang saat ini terkenal dengan nama *old school* dan *classic*. Stuart Elliot seorang kolumnis bidang periklanan di surat kabar the New York Times menyatakan bahwa ada suatu siklus 20 tahunan untuk menjual nostalgia (Wong, 2017). Trend zaman dahulu bisa populer kembali karena memori pada era

generasi milenial yang mulai menginjak masa dewasa. Di tengah kesibukan kaum generasi milenial membutuhkan rasa menenangkan nan hangat ketika mengingat masa lalu.

Gaya hidup ialah sesuatu campuran serta totalitas dari metode tata, kerutinan opsi dan objek-objek yang mendukungnya, yang penerapannya dilandaskan oleh sistem keyakinan tertentu. Oleh sebab itu gaya hidup merupakan keseluruhan dari objek-objek perilaku sosial yang berkaitan dengan objek tersebut, maka dapat dikatakan bahwa gaya hidup itu dapat menghasilkan kombinasi objek-objek, begitu juga sebaliknya kombinasi objek-objek dapat membentuk gaya hidup. Ini termasuk cara berpakaian, gaya makan, jenis bacaan yang dibaca yang dikatakan ekspresi atau pelampiasan dari cara kelompok masyarakat mengaitkan hidup mereka dengan keadaan atau situasi kewujudan mereka (Rosdiana A. Bakar, 2019).

Gaya hidup pada era 90an merupakan zaman dimana banyak dipengaruhi faktor lingkungan yang belum banyak teknologi yang membanjiri informasi. Semua teknologi masih berupa sistem mekanikal seperti wartel, warnet, disket, tamagochi, radio dan masih banyak lagi (Rosdiana A. Bakar, 2019).

Trend mengenai nostalgia banyak menjadi banyak diminati dalam dunia *Pop Culture* karena banyak yang menginginkan gaya hidup pada era 90'an bangkit kembali. Seperti di bidang pakaian *fashion* busana akhir 90-an seperti celana *jeans* lebar dan kain bermelatik warna cerah dengan sebutan *Y2K*

menjadi populer kembali, lalu disisi fotografi kamera polaroid telah laris terjual hingga 10 juta kamera ditahun 2020 (Putri, 2023).

Gaya hidup (*lifestyle)* juga dapat menjadi refleksi kesadaran kelas kelompok masyarakat tertentu. Bentuk penggunaan waktu, ruang dan objek mengandung di dalamnya aspek-aspek pertandaan, simbol dan semiotika(tanda) yang memberikan makna sosial dan budaya tertentu (Rosdiana A. Bakar, 2019).

Game-game seperti *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, Yakuza Series, The Legends Of Zelda, Tomb Raider, Resident Evil Series* juga mendapatkan versi *remake*, yaitu pembuatan ulang suatu *game* sesuai dengan teknologi pada saat ini. Bukan hanya grafis yang ditingkatkan namun beberapa komponen juga diubah tanpa mengganti benang merah cerita *game* tersebut. Model karakter hingga lingkungan dirombak untuk menambah pengalaman bermain (MongJi, 2020). *Game remake* juga mengutamakan dalam memberikan rasa nostalgia dimana tujuannya membawakan rasa nostalgia kepada pemain lama dan memberikan rasa yang segar kepada pemain baru.

Saat ini gaya hidup era 90'an populer karena memberikan rasa nostalgia terutama pada masa penuh dengan kecemasan sesuai dengan yang dirasakan oleh kaum generasi milenial. Stuart Elliot menyebut fenomena ini dengan "*Comfort Marketing*" suatu strategi *marketing* di mana membuat orang mengenang masa lalu yang bahagia dan melupakan permasalahan yang sedang

ada di depan mata (Wong, 2017). Para pakar mengubah nostalgia pada gaya hidup menjadi semacam jaminan kualitas, stabilitas dan tradisi lama yang bagus.

Salah satu perusahaan yang berhasil memanfaatkan rasa nostalgia tersebut adalah produk minuman bersoda *Coca-Cola*. Tidak seperti perusahaan lain yang mengikuti tren perubahan sosial, *Coca-Cola* tidak pernah mengganti desain logo karena mereka memanfaatkan nostalgia kenangan positif era dari zaman dahulu yang akan terus dikenang hingga sekarang. *Coca-Cola* ingin menunjukan realibitas dan ketahanan produk mereka (Wong, 2017).

Cara tersebut juga banyak diterapkan pada tren, film, serta *game* dengan memberikan suatu metode serupa maka meyakinkan konsumen bahwa jaminan mutu serta stabilitas jika dapat bertahan hingga saat ini menunjukan bahwa *franchise* itu memang berkualitas. Juga bisa dibilang *remake* merupakan cara untuk memoderenkan suatu film atau *game* dengan menonjolkan rasa nostalgia (Wong, 2017).

Penggambaran representasi gaya hidup 90'an pada *game A Space For The Unbound* sangat menarik untuk diteliti karena *game* ini memiliki unsur budaya yang sangat kental akan Indonesia pada era 90-an akhir. Baik dari segi teknologi, budaya, markah tanah (*landmark*), tokoh populer, bahkan sampai kuliner.

Berikut merupakan data mengenai ulasan dari *user* yang diambil dari *platfrom Steam* pada 17, Juli 2023:



Gambar 1 2 Ulasan game A Space For The Unboun menurut User

Kemudian berikut data ulasan mengenai *game A Space For The Unbound* terkait nostalgia yang diambil dari *platfrom Steam* pada 17, Juli 2023:

Komentar *User* mengenai *Game A Space For The Unbound*



(https://steamcommunity.com/profiles/76561198818968770/recommended/1201270/)



(https://steamcommunity.com/id/SukiIsMyRealName/recommended/1201270/)



(https://steamcommunity.com/id/kuronaichi/recommended/1201270/)



(https://steamcommunity.com/profiles/76561199191906139/recommended/1201270/)

Tabel 2 1 Tabel Ulasan game A Space For The Unbound

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gaya hidup 90'an direpresentasikan dalam *game A Space For The Unbound*?
2. Apa saja mitos-mitos yang ditampilkan dalam *game A Space For The Unbound*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah dapat mendeskripsikan representasi gaya hidup 90'an dalam *game A Space For The Unbound* juga mengungkapkan

mitos-mitos menggunakan teori representasi dari Stuart Hall serta menggunakan metode penelitian dari Roland Barthes.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Praktis

1. Untuk memberikan gambaran mengenai konstruksi pesan yang disampaikan melalui media audiovisual dengan tema *game*
2. Untuk masyarakat dapat memberikan referensi untuk mahasiswa yang berminat dengan pembahasan serupa.
3. Hasil penelitian bisa menjadi literatur relevan kedepannya

b. Manfaat Akademis

1. Untuk memberikan gambaran tentang pemilihan suatu isu sebagai sebuah pesan yang dapat disampaikan dalam *game*
2. Untuk bahan rujukan penelitian selanjutnya mengenai representasi nostalgia *game*
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menerapkan teori yang telah didapatkan di waktu kuliah dengan mengamati dan menganalisis keadaan sebenarnya di lapangan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan (*State of The Art*)

Penelitian mengenai "Representasi Nostalgia Dalam Program Musik Memori Melodi Episode Tribute To Yon Koeswoyo Di TVRI Nasional" karya Ayudha Eka Ramadhoni pada tahun 2019 (Ramadhoni, 2019) membahas mengenai representasi nostalgia dalam program musik Memori Melodi episode Tribute To Yon Koeswoyo. menggunakan pendekatan konstruksi dari representasi Stuart Hall. Teknik pengambilan sampel berupa teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan). Kesimpulan penelitian Ayundha bahwa Program musik Memori Melodi episode Tribute To Yon Koeswoyo terdapat beberapa segmen yang diteliti yaitu mulai dari segmen satu hingga segmen enam. Representasi nostalgia terdapat pada tiap segmen, mulai dari musik, host, penyanyi, hingga penonton yang hadir.Persamaan penelitian Ayudha dengan peneliti ini sama-sama menggunakan pendekatan konstruksi dari representasi Stuart Hall. Persamaan juga terletak pada teknik pengambilan sample dengan teknik *purposive sampling*. Sedangkan perbedaannya terletak pada objeknya. Penelitian Ayudha membahas nostalgia pada program musik sedangkan peneliti membahas nostalgia pada *game*.

Penelitian lainnya dari Mahalia Sri Idah Lingga berjudul "Representasi Nostalgia Perjuangan Cinta Pada Film Dilan 1990" pada tahun 2022 (Lingga,

2022). Mebahas seputar pola komunikasi dengan suasana nostalgia karena mempertahankan perjuangan cinta di mana penuh keterbatasan jarak, waktu dan alat komunikasi pada era itu. Penelitian Mahalia menggunakan metode kualitatif deskriptif, dari scene-scene film Dilan 1990 dengan pendekatan teori representasi. Kesimpulan penelitian Mahalia bahwa menunjukkan ada gambaran cara komunikasi manual dan konvensional era 90an tetap mampu menjalin manis suatu komunikasi dalam dinamika perjuangan kisah cinta remaja.cinta Kesimpulannya ada gambaran cara komunikasi manual dan konvensional yang dibangun. Melalui gambaran kegigihan Dilan ini terlihat walau penuh keterbatasan mampu mewujudkan impiannya terhubung manis dengan kekasih hati. Penelitian Mahalia memiliki persamaan pada metode dan teori yaitu sama-sama menggunakan teori representasi Stuart Hall. Persamaan juga pada metode kualitatif deskriptif, sedangkan untuk perbedaan terletak pada objek penelitian. Penelitian Mahalia membahas representasi nostalgia pada film Dilan sedangkan peneliti membahas representasi nostalgia pada *Game A Space For The Unbound*.

Penelitian Pandu Rukmi Utomo dengan judul ”Imersi Dan Nostalgia Dalam *Game A Space For The Unbound”* pada tahun 2022 (Pandu Rukmi Utomo et al., 2022). Membahas hubungan imersi dengan nostalgia pada *game A Space For The Unbound*. Kesimpulan penelitian Pandu memperhatikan terhadap detail dan pemahaman terhadap budaya yang diangkat dalam elemen estetik *video game* merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan *A Space For The*

Unbound dalam menciptakan imersi dan nostalgia. Persamaan penelitian Pandu dengan peneliti terletak pada objeknya yang sama-sama membahas mengenai nostalgia pada *game A Space For The Unbound* namun peneliti menggunakan representasi nostalgia oleh Stuart Hall. Peneliti berfokus pada nostalgia yang ingin disampaikan pada *game A Space For The Unbound*.

Kebaruan dari penelitian sebelumnya berada pada pembahasannya antara representasi mengenai nostalgia dengan *game indie* karya Indonesia. Penelitian ini membawa pembahasan mengenai *game* yang saat ini menjadi salah satu media yang efektif untuk menyampaikan pesan.

No	Judul/Penulis	Metode	Konsep/Teori	Hasil Penelitan
1	Ayudha Eka Ramadhoni, 2019, Representasi Nostalgia Dalam Program Musik Memori Melodi Episode Tribute To Yon	Metode pendekatan konstruksi dari representasi Stuart Hall dengan teknik *purposive sampling*	Analisis data menggunakan analisis data model Miles dan Hubberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data penarikan kesimpulan dan verifikasi.	Program musik Memori Melodi episode Tribute To Yon Koeswoyo terdapat beberapa segmen yang diteliti yaitu mulai dari segmen satu hingga segmen enam. Representasi

	Koeswoyo Di TVRI Nasional	(sampel bertujuan).		nostalgia terdapat pada tiap segmen, mulai dari musik, host, penyanyi, hingga penonton yang hadir. Representasi nostalgia yang diteliti berguna untuk mengetahui penghadiran kembali nostalgia dalam program musik Memori Melodi episode Tribute To Yon Koeswoyo.
2	Mahalia Sri Idah Lingga, 2022, Representasi Nostalgia	Metode kualitatif deskriptif, dari *scene-*	Pendekatan teori representasi Stuart Hall.	Hasil menunjukkan ada gambaran cara komunikasi manual dan konvensional

	Perjuangan Cinta Pada Film Dilan 1990	*scene* film Dilan 1990.		yang dibangun. Melalui gambaran kegigihan Dilan ini terlihat walau penuh keterbatasan mampu mewujudkan impiannya terhubung manis dengan kekasih hati.
3	Pandu Rukmi Utomo, 2022, Imersi Dan Nostalgia Dalam *Game A Space For The Unbound*	Metode Transformasi Estetik yang mengkaji objek desain melalui kritik desain dan wacana desain	Teori Imersi terhadap game *A Space For The Unbound*	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Perhatian terhadap detail dan pemahaman terhadap budaya yang diangkat dalam elemen estetik *video game* merupakan faktor utama yang menentukan

				keberhasilan *A Space For The Unbound* dalam menciptakan imersi dan nostalgia

Tabel 2 2 State Of Art

B. Teori/Konsep Penelitian

a. Teori Representasi

Representasi merupakan tindakan yang menghadirkan atau mempresentasikan sesuatu baik objek maupun orang biasanya bersifat tanda atau simbol. Representasi tidak hanya menyajikan untuk membayangkan atau melukiskan tapi lebih mengacu pada cara kita memaknai objek atau peristiwa yang terjadi. Representasi menghubungan antara konsep di dalam benak kita menggunakan bahasa yang memungkinkan kita untuk mengartikan sebuah benda, orang kejadian yang nyata, dan dunia imajinasi dari objek, orang, benda dan kejadian yang tidak nyata (Widyawati, 2021).

Representasi bisa dikatakan selaku salah satu metode yang membentuk serta memperkenalkan suatu arti representasi terdiri dari 2 komponen berarti ialah konsep dalam serta bahasa, kedua benak ini bersama berkolerasi. Konsep dari seluruh pemikiran terdapat dalam benak membuat seorang mengenali arti

dari sesuatu perihal tetapi arti aksi hendak bisa dikomunikasikan tanpa terdapatnya bahasa (Maulana, 2022).

Menurut Stuart Hall (1997) bahasa adalah sistem representasi yang melibatkan ke semua proses konstruksi makna dimana dengannya orang bisa mengkolerasi konsep dan ide dengan kata-kata tulis, suara-suara atau citra visual tertentu. Dengan demikian bahasa juga merupakan sistem tanda. Kemudian Stuart Hall juga meninjau dari segi representasi menggambarkan ada tiga sudut pandang dalam (Ramadhoni, 2019) adalah:

1. Reflektif: Pandangan, makna, tentang representasi yang merupakan sejenis pandangan sosial dan kultural yang ada "di luar sana" dalam realitas sosial kita.
2. Intensional: Pandangan kreator/produser representasi: makna sebagaimana dimaksudkan dan dipahami.
3. Konstruksionis: Pandangan yang dibuat melalui teks dan oleh pembaca: pandangan tergantung pada penggunaan bahasa atau kode-kode visual dan verbal, kode teknis, kode busana dan sebagainya, yang ditampilkan *game* bagi mata dan telinga.

Representasi reflektif adalah cara memberikan penyampaian makna yang mencerminkan suatu ide sedangkan untuk representasi intensional sendiri merupakan cara membahasakan sesuatu dari kreator/pemilik ide. Kemudian untuk representasi konstruksionis adalah sebuah makna yang di konstruksi ulang dalam melalui tanda atau bahasa. Pendekatan representasi konstrusionis

dapat dilakukan dengan diskursus dan semiotika. Dalam penelitian ini peneliti berfokus menggunakan pendekatan konstruksionis yaitu konstruksi pesan lewat bahasa, atau kode-kode visual dan verbal, kode teknis, kode busana yang kemudian memunculkan sebuah interpretasi (Gita Batari Hermayanthi, 2021). Dalam representasi konstruksionis khususnya, terdapat dua pendekatan yaitu diskursif dan semiotik.

Pada penelitian ini akan menggunakan pendekatan konstruksionis semiotika yang akan berguna dalam melihat fenomena gaya hidup tahun 90'an yang dikonstruksi ulang menggunakan medium *game.* Representasi ini terdiri dari makna yang dihasilkan di dalam sebuah material. Hal yang perlu diperhatikan dalam memaknai sebuah makna yaitu konsep atau fungsi dari material. Konsep berfungsi sebagai bahasa dan tanda dalam menyampaikan makna (Ramadhoni, 2019).

Dalam mewujudkan suatu pesan representasi, maka harus memperhitungkan penggunaan alat dan media komunikasi yang digunakan. Hal tersebut dilakukan agar tidak terjadi kesalahpahaman isi pesan melalui visualisasinya dalam media karena dapat membuat interpretasi yang direncanakan tidak tercapai atau berbeda, serta tidak dapat memberikan penjelasan yang sesuai untuk para audiens. Adapun suatu pesan promosi atau iklan dapat diterapkan dalam banyak wacana, sehingga akan menghasilkan berbagai bentuk manifestasi. (Putri, 2023).

b. *Game* Sebagai Media Komunikasi Massa

Game berdasarkan konsep yang dikemukakan oleh Oskar Morgenstern dan John von Neumann mengatakan: "Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi (Pratama, 2016).

Sejak awal kemunculan *game* yang digunakan untuk latihan simulasi pesawat tempur tentara Amerika, *game* sudah sangat terlihat sebagai produk visual yang dibentuk dengan hal-hal yang terdapat pada dunia nyata seperti karakter berwarna merah dan biru yang merepresentasikan NATO dan komandan Soviet di peperangan (Fatma Laila, 2020).

Menurut Ridwan Arif Rahman dan Dewi Tresnawati (2016); *Game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing* (Setyani, 2020). Sedangkan Wijaya Ariyana & Deni Arifianto menyatakan *game* merupakan salah satu kebutuhan yang menjadi masalah besar bagi pengguna komputer, karena untuk dapat memainkan *game* dengan nyaman, semua komponen komputernya harus memiliki kualitas yang baik terutama *VGA card*-nya. Menurut David Myers,

video game adalah "permainan elektronik di mana pemain berinteraksi dengan objek dan karakter digital dalam lingkungan simulasi" (Amalia, 2022).

Dari beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *game* adalah permainan yang dimainkan melalui perangkat elektronik, seperti konsol *game*, komputer, ponsel pintar, atau tablet. *Video game* biasanya memiliki grafis dan audio yang lebih canggih dibandingkan dengan *game* non-elektronik, dan pemain dapat mengendalikan karakter atau objek dalam permainan melalui alat kendali atau input yang diberikan, seperti *keyboard, joystick,* atau layar sentuh. *Game* juga dapat dimainkan sendiri atau dengan pemain lain melalui jaringan *online.*

Beberapa *game* memiliki cerita atau skenario yang lebih kompleks, sehingga pemain harus menyelesaikan tugas atau mengalahkan musuh dalam permainan untuk melanjutkan ke level atau babak berikutnya. Meskipun definisi *video game* dapat bervariasi, namun pada umumnya *video game* dianggap sebagai bentuk hiburan dan media yang memungkinkan pemain untuk terlibat dalam pengalaman interaktif dan imersif (Setyani, 2020).

Pada awalnya industri *game* didominasi oleh *game* konsol yang menjadi wajah dari *video game*. Namun, seiring dengan perkembangan media digital dan akses terhadap internet yang lebih mudah. Pasar *game* mulai berubah menjadi bentuk digital dan lebih meluas diluar target konsole. *Game* sekarang dapat dinikmati di PC, *Handphone*, dan tablet selain dari konsole (Mulachela, 2020).

Kemudian menurut Restiana (2017) yang dikutip dari (Setyani, 2020) jenis *game* berdasarkan genrenya terbagi menjadi berikut ini:

a. *Shooting Game*: *video game* jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata-tangan, juga timing, inti dari *game* ini adalah menembak contohnya seperti *Valorant, CSGO*, dan *Overwatch*.

b. *Fighting Game*: *game* yang permainannya memerlukan refleks dan koordinasi mata dan tangan dengan cepat, akan tetapi inti dari *game* ini adalah penguasaan hafalan kombinasi seperti *Tekken, Street Fighter*, dan *Mortal Kombat.*

c. *Adventure Game*: *game* yang lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berpikir pemain dalam menganalisis tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan berbagai peristiwa. Contohnya *Genshin Impact, Assasin Creed*, dan *King Quest.*

d. Simulasi, Konstruksi, Manajemen *Game*: video *game* jenis ini seringkali menggambarkan dunia di dalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan rinci berbagai faktor. Contohnya *The Sims, Euro Truck Simulator*, dan *Stardew Valley*.

e. Strategi *Game*: *game* jenis ini memerlukan koordinasi dan strategi dalam memainkan permainan ini. Kebanyakan *game* strategi adalah *game* perang, seperti *Warcraft, Total War*, dan *Stronghold Crusader.*

f. *Sports Game*: *game* ini merupakan adaptasi olahraga dari kenyataan, membutuhkan kelincahan dan juga strategi dalam memainkannya. Seperti *Pro Evolution Soccer, NBA*, dan *Beat Saber*.

g. *Puzzle Game*: merupakan *game* teka-teki yang memerlukan kepintaran seperti *Tetris, Minesweeper*, dan *Jigsaw.*

h. *Casual*: *game* yang sederhana, mudah dimainkan, dan tidak terlalu memerlukan keahlian atau keterampilan khusus, seperti *game* puzzle atau *game arcade*.

i. *Role-Playing Game (RPG)*: *game* yang memungkinkan pemain mengendalikan karakter dalam sebuah cerita dan membuat keputusan yang memengaruhi jalan cerita dan perkembangan karakter seperti *Dungeon of Dragons, Final Fantasy, Fallout.*

Menurut (Setyani, 2020) *game* diklasifikasikan menurut biaya anggaran produksinya terbagi menjadi 3 jenis yaitu:

a. *AAA (Triple A)* merupakan *game* dengan anggaran dana yang besar hingga mencapai triliyunan dan diproduksi serta dikembangkan oleh *publisher* yang sudah besar. Kualitas grafis dan suara yang baik serta biasanya ditandai dengan harga penjualannya yang mahal. Contoh *game*nya seperti *Grand Theft Auto, Resident Evil,* dan *Call Of Duty.*

b. *AA (Double A)* yaitu *game* yang anggaran dana dibawah AAA namun masih memiliki kualitas yang cukup baik. Umumnya diproduksi oleh *publisher* yang lebih kecil atau tim pengembang independen yang memiliki tim yang lebih kecil. Contoh *game* AA adalah *Kena:Bridge of Spirits*.

c. *Indie* adalah *game* yang dikembangkan oleh perorangan atau tim pengembang independent bisa juga dibilang *developer* kecil dengan anggaran yang terbatas.

*Indie game*s umumnya lebih fokus pada *game*play dan inovasi daripada kualitas grafis atau suara yang tinggi. *Indie game* biasanya dijual dengan harga yang lebih murah daripada AAA atau AA. Contoh *game Indie* adalah *A Space For The Unbound*, *Troublemaker, DreadOut, dan Coffee Talk*.

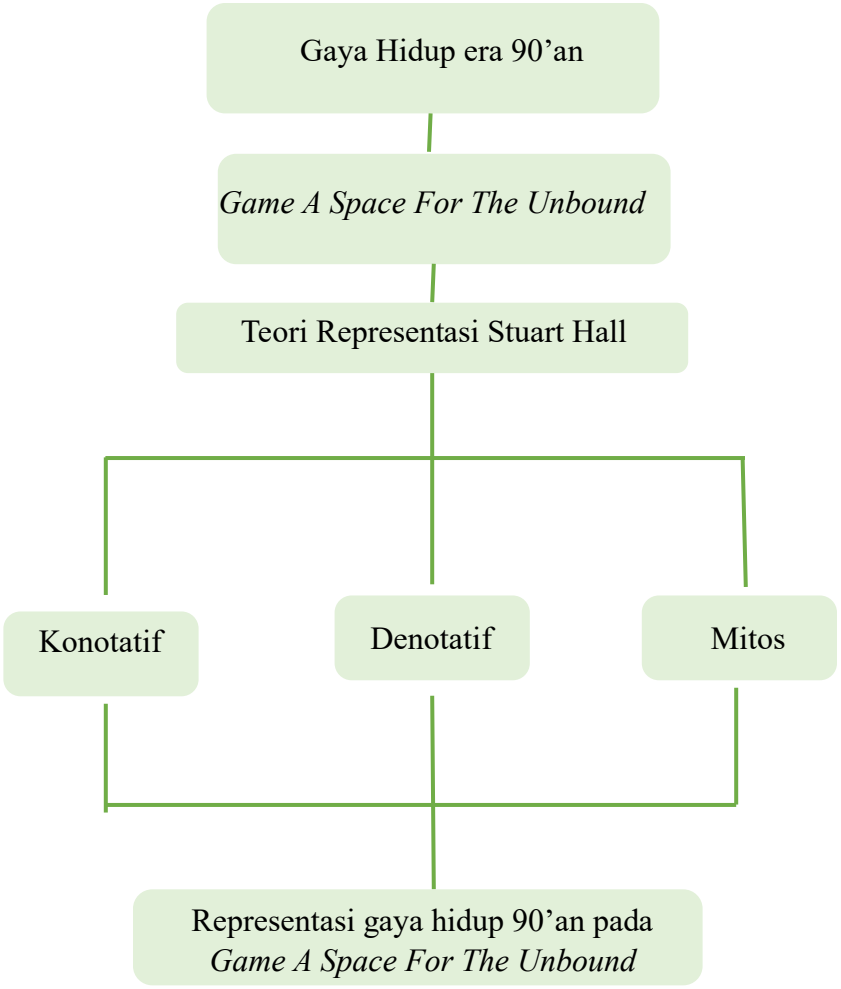
Dari ketiga jenis masing-masing memiliki kelebihan dan kekuranganya masing-masing. Namun khusus untuk *game indie* sering dikaitkan dengan *game* yang berbeda dari *game* yang *mainstream*, dengan keunikan *gameplay,* narasi, gaya visual, atau ide-ide yang unik. *Game indie* juga sering dianggap sebagai media yang memungkinkan pengembang untuk bereksperimen dan mengekspresikan kreativitas mereka tanpa terikat oleh aturan dan harapan dari *publisher* besar atau pasar yang luas (Setyani, 2020). Banyak *game indie* yang juga mampu bersaing di pasar internasional salah satunya *game DreadOut, Troublemaker, Rage In Peace, Rendezvous,* dan yang akan dibahas di penelitian ini adalah *A Space For The Unbound*.

Dalam *game* juga ada yang namanya etika menilai *game* dimana hal itu membantu pemain dalam menentukan nilai performa dan pengalaman suatu *game*. Walaupun setiap individu pasti memiliki jawaban yang bervariasi bila ditanya mengenai aspek apa saja yang mereka ambil ketika akan menilai suatu *game*. Menurut artikel (BahasGame.Id, 2020) Etika Penilaian Suatu *Game* dibagi menjadi lima aspek:

a. Mekanik Permainan: Seberapa tinggi atau rendah mulai dari pemahaman kontrol *game* hingga objektif *game* itu sendiri baik untuk *game* kompetitif atau *game* yang santai(*casual*).
b. Kualitas Grafik: Perkembangan grafik atau visualisasi yang menjadi penentu tolak ukur kualitas suatu *game* apalagi dengan dibantu perkembangan teknologi yang mampu memanjakan mata pemain.
c. Spesifikasi: Aspek spesifikasi menjadi penilaian suatu *game* karena menjadi media informasi pemain untuk bisa menerka-nerka bagaimana bila *game* tersebut dimainkan di platform yang mereka miliki.
d. Alur Cerita: *Game* tanpa alur cerita akan terasa hambar dan tidak memiliki arah tujuan akhir. Kualitas alur cerita menajdi faktor penting untuk mendukung mekanik *game* dan kualitas grafiknya.
e. Elemen Penghias: Berupa suara, refrensi latar tempat, tokoh yang tak berkaitan dengan *game*, mode tersembunyi yang hanya bisa ditemukan menggunakan sebuah trik, pencapaian, maupun tema *game* itu menjadi elemen pendukung dalam menentukan penilaian suatu *game*.

Tak hanya memberikan hiburan, *game* juga dapat memberikan pengaruh kebanyak orang. Era digital melahirkan media baru yaitu *game*. Hal itu bisa terjadi karena *game* meliputi unsur-unsur kunci dalam komunikasi massa yaitu pengirim(*sender*), pesan (*message*), penerima(*receiver)*, saluran*(channel*), umpanbalik (*feedback*), dan suara(*noise*) (Sima Sebayang, 2016).

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan analisis deskripsi kualitatif dengan pendekatan paradigma konstruksivistik melalui pesan representasi nostalgia pada gaya hidup 90an yang disuguhkan dalam *game A Space For The Unbound*. Pada penelitian kualitatif, sebagian besar pemikiran dan pengukuran peneliti terjadi pada saat pengumpulan data. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian deskripsi kualitatif karena menggunakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada obyek yang alamiah, dimana peneliti sebagai kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara analisis data yang bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Admajaya, 2015).

Pengaplikasian pendekatan kualitatif deskriptif pada penelitian ini dilakukan dengan menganalisis referensi-referensi mengenai nostalgia baik dari kata-kata atau tindakan dalam *game A Space For The Unbound*. Kemudian dari data yang didapatkan akan ditinjau kembali melalui data dari narasumber-yang sudah memenuhi ketentuan.

Penelitian menggunakan metode ini dengan harapan mendapat jawaban yang lengkap dan mendalam karena informan sebagai pelaku langsung dalam memainkan *game A Space For The Unbound*. Penelitian deskriptif

merupakan penelitian yang menemukan data-data seadanya (*fact finding*) kemudian mencari hubungan satu dengan lainnya dalam aspek-aspek yang diteliti (Sutriani, 2021)

B. Objek Penelitian

1. Objek dalam penelitian ini adalah *game A Space For The Unbound*. *Game* bergenre *slice of life fantasy-adventure* berbasis *pixel art* yang dibuat oleh Toge Production dan Mojiken Studio. Profil pemain yang memainkan *game* ini tentu seorang *gamer* yang menyukai tema *game pixelated* dan *game* yang berasal dari Indonesia.
2. Profil Informan

No.	Nama	Usia	Asal
1.	Jusuf Ariz Wahyuono	35 Tahun	Yogyakarta
2.	Muhammad Adi Wijaya	23 Tahun	Magelang

Tabel 3 1 Profil Pemain

3. Sumber Data
   i. Data primer penelitian ini yaitu *game A Space For The Unbound*. Data primer berupa tangkapan layar baik dari referensi, aksi, interaksi, atau percakapan dalam *game* yang kemudian didapatkan data yang akan diteliti untuk menghasilkan temuan penelitian.
   ii. Data sekunder penelitian ini menggunakan data kepustakaan berupa cakupan jurnal, buku, literatur, maupun riset yang telah dilakukan

sebelumnya. Serta wawancara mendalam dengan narasumber Teknik penentuan informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* sendiri merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu dan informan diseleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu (Kriyantono, Teknik Praktis Riset Komunikatif Kuantitatif dan Kualitatif, 2020). Pertanyaan untuk narasumber akan membahas seputar perasaan gaya hidup 90'an pada *game A Space For The Unbound* seperti visual *pixleart*, bahasa, warna, font, musiknya, segi teknologi, budaya, markah tanah (*landmark),* tokoh populer, bahkan sampai kuliner.. Sumber data sekunder ini berperan sebagai penunjang dan pelengkap sumber data primer.

c. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Tak Berperan

Observasi adalah teknik yang mewajibkan peneliti terjun langsung kelapangan dan mengamati objek yang akan observasi. Metode observasi dibedakan menjadi tiga yaitu, pertama observasi biasa adalah peneliti tidak terlibat langsung dan berhubungan langsung dengan objek yang akan diteliti. Kedua observasi terkendali, yaitu objek diamati dan dikendalikan oleh peneliti. Ketiga observasi terlibat yaitu peneliti terlibat dan terjun langsung ke

lapangan dan melibatkan diri. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati serta menganalisis alur cerita dalam *game A Space For The Unbound*.

2. Wawancara Mendalam (*In Depth Interview*)

Wawancara-Mendalam (*In-depth Interview*) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawncarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama. Kemudian terdapat langkah sebagai berikut: menyusun daftar pertanyaan wawancara, melobby dan mengadakan janji dengan informan, pelaksanan wawncara, mencatat data transkrip informan serta merekam hasil wawancara. Tujuan pengambilan data melalui metode wawancara untuk mendapatkan data langsung dari informan melalui percakapan tanya jawab. Untuk daftar pertanyaan berada pada bagian lampiran.

Dalam (Sima Sebayang, 2016) melalui wawancara yang intensif bertujuan mengeksplorasi tiga dimensi utama yaitu:

a. Pengetahuan atau hal-hal yang diketahui atau disadari informan dari sebuah pengalaman yang diriset, pengetahuan bukan disimpulkan dari pengalaman tetapi ditemukan secara langsung dari kesadaran akan pengalaman yang artinya peneliti tidak perlu melakukan observasi langsung dari informan

b. Makna dari suatu objek pengalaman terdiri potensi objek dalam kehidupan manusia. Sejauh mana seseorang mengaitkan dirinya dengan suatu objek akan menentukan makna objek pada dirinya.

c. Cara berbahasa informan karena bahasa adalah kendaraan bagi terbentuknya makna.

Metode wawancara mendalam membutuhkan waktu yang cukup lama dalam memdapatkan hasil wawancara yang mendalam. Interpretasi secara literal mebentuk apa yang nyata(riil) bagi seseorang (Rachmat Kriyantono, 2020).

3. Metode Kepustakaan

Metode *library research/*metode kepustakaan dilakukan dengan cara pengkajian jurnal, buku, artikel, skripsi, data terdahulu yang memiliki keterkaitan mengenai tema penelitian baik dari bentuk tertulis maupun sumber internet untuk dijadikan data sekunder, Kemudian, data-data itu akan diolah menjadi sumber pendukung/sekunder untuk dianalisis.

d. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini dalam menganalisa data yang telah terkumpul peneliti menggunakan metode yang digunakan menganalisis semua bentuk isi yang disampaikan, baik dalam bentuk film, buku, tafsir, jurnal, surat kabar, Menggunakan teknik analisis data dari Roland Barthes yaitu analisis semiotika.

Semiotika sendiri adalah ilmu yang mempelajari mengenai tanda. Menurut Barthes semiologi hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan *(humanity)* memaknai *(to signify*) sebuah hal-hal (*things*) yang tidak dapat di campurkan adukkan dengan mengkomunikasikan *(to communicate*)(Gita Batari Hermayanthi, 2021).

Hal itu berarti menunjukkan hal-hal selain dirinya sendiri, sedangkan makna (*meaning*) merupakan hubungan antara suatu objek atau ide dan suatu tanda. Menurut Barthes fokus pada sebuah gagasan mengenai signifikasi dua tahap (*two order signification*). Tahap pertama berupa hubungan petanda (signifier) dengan penanda (signified) melalui realitas eksternal(Gita Batari Hermayanthi, 2021).

Lalu pada tahap kedua pengembangan pertandaan menjadi konotasi dan denotasi. Konotasi berarti menjadi makna dan mengarah tanda kultural sedangkan untuk denotasi adalah ketertutupan makna (Gita Batari Hermayanthi, 2021). Kemudian untuk penambahan Rolland Barthes menambahkan mitos yang memberikan tanda ke masyarakat. Mitos menurut Barthes termasuk kedalam tingkat kedua dalam penandaan. Dari pemebentukan dari tanda, petanda, dan penanda akan menghasilkan penanda baru yang memiliki makna konotasi yang lalu berkembang menjadi denotasi yang makna denotasi itu akan berubah menjadi mitos (Gita Batari Hermayanthi, 2021).

e. Validasi Data

Agar data yang didapatkan objektif maka perlu adanya teknik keabsahan data. Teknik Trigulasi merupakan teknik keabsahan yang dapart dilakukan untuk penelitian kualitatif. Trigulasi dalam pengujian kreadibilitas sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu meliputi trigulasi sumber, trigulasi teknik pengambilan data, dan waktu (Sutriani, 2021). Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber untuk menguji kredibiltas suatu data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan pada data yang telah diperoleh dari berbagai sumber data seperti hasil wawancara, arsip, maupun dokumen lainnya.

f. Sistematika Penulisan

a. Bab 1 pendahuluan akan berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian
b. Bab II tinjuan pustaka berisi mengenai penelitian terdahulu, teori penelitian, *game* sebagai media massa, dan kerangka berpikir
c. Bab III merupakan metode penelitian yang berisi metode serta paradigma penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, validasi data dan sistematika penulisan.
d. Bab IV hasil dan penelitian berisi mengenai deskripsi *game A Space For The Unbound,* representasi baik teknologi 90'an, kuliner, kenakalan, dan tokoh terkenal yang kemudian berisi mitos.

e. Bab V berisi mengenai kesimpulan dan saran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian pada *game a space for the unbound* mengenai gaya hidup 90'an yang menggunakan teori representasi Stuart Hall dan analisis Semiotika Roland Barthes, dapat disimpulkan bahwa aspek mengenai gaya hidup 90'an ditonjolkan baik dalam bentuk referensi, kata-kata, percakapan, linkungan, bahkan interaksi. Hasil penelitian menemukan aspek 90'an ditemukan seperti representasi film jadul, *game* jadul, makanan tradisional, markah tanah, teknologi komunikasi, tokoh terkenal, hingga kenakalan remaja. Khusus untuk bagian makanan tradisional, markah tanah, dan kenakalan remaja hingga ini masih banyak ditemui hingga saat ini. Mitos-mitos yang terungkap pada *game* ini mengenai kualitas film zaman dahulu yang banyak jelek tidak terbukti karena banyak film jadul yang masih menjadi ikonik hingga saat ini. Lalu mengenai *game fighting* yang membuat agresif tidak terbukti karena tergantung pada pemainnya sendiri. Kemudian makanan tradisional yang ketinggalan zaman tidak terbukti juga lalu markah tanah sebagai penanda tempat terbukti, teknologi komunikasi yang ketinggalan zaman tidak terbukti, juga figure Didi Kempot

sebagai campur sari terbukti dan kenakalan remaja terukti masih banyak yang melakukan hingga saat ini.

B. Saran

Representasi merupakan proses sebuah makna yang diproduksi melalui sebuah bahasa terhadap suatu karya. Memahami pesan dalam suatu *game* sangat penting karena *game* merupakan sebagai salah satu media yang saat ini banyak diminati. Untuk akademisi lebih banyak lagi membahas mengenai *game* karena banyak referensi yang menarik untuk diteliti, khususnya juga mengangkat tema mengenai *game* buatan karya anak bangsa

Saran untuk *developer game A Space For The Unbound* untuk menjadikan *game* ini *game multiplatform* supaya bisa meraih lebih banyak pemain dari berbagai segmentasi. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan menambah pandangan para *developer game* khususnya di Indonesia agar lebih banyak *game* buatan bangsa yang dapat bersaing dalam dunia global.

DAFTAR PUSTAKA

Admajaya, R. F. (2015). Analisis Resepsi Gamer Indonesia Terhadap Video Game Produksi Jepang: Studi Kasus 12 Gamer di Surabaya. *Skripsi Unair*, 1-22.

Amalia, E. I. (2022, December 30). *Rekap Tren Industri Game di 2022 Menurut Newzoo*. Retrieved from Hybrid.com: https://hybrid.co.id/post/rekap-tren-industri-game-di-2022-menurut-newzoo

BahasGame.Id. (2020, Desember 21). *Etika Menilai Game dan 5 Aspek yang Harus Diperhatikan*. Retrieved from bahasgame.id: https://bahasgame.id/news/etika-menilai-game/

Baihaqi, R. (2023, Februari 9). *A Space for the Unbound, Game Karya Anak Bangsa yang Mendapatkan Rating Tinggi di Steam tapi Dihujat Komunitas Sendiri*. Retrieved from Kincir.com: https://kincir.com/game/pc-game/a-space-for-the-unbound-game-karya-anak-bangsa-yang-mendapatkan-rating-tinggi-di-steam-tapi-kok-dihujat-netizen-GqV4w38ggrkYID

Droomp. (2023, Januari 31). *PLOT: Kehilangan, Perjuangan, dan Penerimaan (Cerita Game A Space for the Unbound + True Ending)*. Retrieved from Youtube.com: https://www.youtube.com/watch?v=MSdhF5PC2-E&t=77s&ab_channel=Droomp

Fatma Laila. (2020). REPRESENTASI GENDER PADA KARAKTER HERO GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (Analisis Isi Kualitatif pada Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *Tesis UGM*, *21*(1), 1–9.

Felicia, C. (2023, Februari 28). *A SPACE FOR THE UNBOUND, GAME INDONESIA YANG RAMAI DIPERBICARAKAN!!* Retrieved from BinusUniversity.id: https://student-activity.binus.ac.id/himja/2023/02/a-space-for-the-unbound-game-indonesia-yang-ramai-diperbicarakan/#:~:text=Game%20ini%20bercerita%20tentang%20percintaan,jati%20diri%20mereka%20seketika%20berubah

Gita Batari Hermayanthi. (2021). Representasi Kekerasan Pada Anak Dalam Film Miss Baek (Analisis Representasi Stuart Hall). Tugas Akhir, 1–85. https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/29408

Ginanjar, D. (2023, Januari 28). *A Space for the Unbound, Karya Anak Bangsa dengan Cerita Menyentuh*. Retrieved from Jawa Pos.Com: https://www.jawapos.com/hobi-kesenangan/01433270/a-space-for-the-unbound-karya-anak-bangsa-dengan-cerita-menyentuh

Hariyadi. (2019). Pesan Propaganda Amerika Serikat Melalui Video Game (Studi Analisis Isi Terhadap Video Game Battlefield 4). Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang.

Jiwandono, H. P. (2015). Analisis Resepsi Pemain Terhadap Serial Video Game Grand

Theft Auto. *Jurnal Studi Pemuda*, *4*(1), 208–222.

Kasim, L. (2020, Mei 5). *Fakta yang Jarang Diketahui Publik Tentang Didi Kempot*. Retrieved from Askara.com: https://www.askara.co/read/2020/05/05/4041/fakta-yang-jarang-diketahui-publik-tentang-didi-kempot

Kriyantono, R. (2020). Teknik Praktis Riset Komunikatif Kuantitatif dan Kualitatif. Jakarta: Kencana.

Lingga, M. S. I. (2022). Representasi Nostalgia Perjuangan Cinta Pada Film Dilan 1990. *Jurnal Titik Imaji*, *5*(1), 77–87.

KKP, T. (2023, Januari 29). *A SPACE FOR THE UNBOUND: ALL THE INDONESIAN & 90S HOMAGES & REFERENCES IN THE GAME*. Retrieved from Kakuchoupurei: https://www.kakuchopurei.com/2023/01/a-space-for-the-unbound-all-indonesia-asia-90s-homage-referencesi

MongJi. (2020, Agustus 18). Perbedaan Game Remake, Remaster dan Reboot. Retrieved from GameFever.com: https://gamefever.co.id/list/perbedaan-game-remake-remaster-dan-reboot/

Mulachela, A. (2020). Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). IJGD: Indonesian Journal of Global Discourse, 32-51.

Maulana, I. R. (2022). REPRESENTASI MUNCHAUSEN SYNDROME BY PROXY SEBAGAI BENTUK KEKERASAN TERHADAP ANAK (Analisis Semiotika Film The Act Hulu 2019) SKRIPSI OLEH : IQBAL RIZKY MAULANA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK REPRESENTASI MUNCHAUSEN SYNDROME BY PROXY SEBAGAI BENTU. Universitas Medan Area.

Mulachela, A. (2020). Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). IJGD: Indonesian Journal of Global Discourse, 2(2), 32–51. https://doi.org/10.29303/ijgd.v2i2.17

Mutiara Jasmisari, A. G. H. (2021). Kenakalan Remaja Di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Atas Di Bandung: Studi Pendahuluan. Aliansi: Jurnal Politik, Keamanan Dan Hubungan Internasiona, 2021(September), 169–174.

Nugraha, W. B. A. (2018). Pemaknaan Citra Pustakawan Dan Perpustakaan Dalam Video Game " Harvest Moon : Back To Nature " Di Kalangan Komunitas Pecinta Game. Repositori Unair. https://repository.unair.ac.id/74824/4/JURNAL_Fis.IIP.69 18 Nug p.pdf

Pamungkas, J. R. (2023, Januari 26). Review Game A Space for the Unbound, Game Indonesia Terbaik untuk Membuka Tahun 2023. Retrieved from Esportnesia.com: https://esportsnesia.com/game/review-game-a-space-for-the-unbound-game-indo/#:~:text=Karakter%2Dkarakter%20utama%20dalam%20game,masing%2Dmasing%20di%20akhir%20bab.

Pandu Rukmi Utomo, Krishna Hutama, & Yan Yan Sunarya. (2022). Imersi Dan Nostalgia Dalam Game a Space for the Unbound. Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain, 5(1), 55–80. https://doi.org/10.25105/jsrr.v5i1.15276

Putri, F. R. (2023). Pesan Nostalgia Marketing Dalam Konten Instagram (Studi Pada Followers Jrny Coffee and Records). *Journal Acta Diurna*, *19*(1), 90. https://doi.org/10.20884/1.actadiurna.2023.19.1.7316

Pratama, A. Y. (2016). Resistor Colour Game. UII Tugas Akhir, 21-23. Retrieved from https://dspace.uii.ac.id/.

Priono, A. (2019, Desember 11). [OPINI] 4 Alasan Kenapa Anda Perlu Main Fighting Game. Retrieved from Hybrid.com: https://hybrid.co.id/post/4-alasan-main-fighting-game

Ramadhoni, A. E. (2019). *Representasi Nostalgia Dalam Program Musik Memori Melodi Episode Tribute To Yon Koeswoyo Di Tvri Nasional*. http://repository.isi-ska.ac.id/4599%0Ahttp://repository.isi-ska.ac.id/4599/1/2019_skripsi_Ayudha Eka Ramadhoni.%2C.pdf

Rosdiana A. Bakar. (2019). Gaya Hidup Remaja Di Era Cyber Rosdiana a. Bakar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *143*(1), 143–155.

Sima Sebayang, M. (2016). *Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group, Motivasi, dan Intensitas Bermain Terhadap Perilaku Adiktif Bermain Video Game Clash Of Clans(COC)*. 1–11. www.gamesforhealth.org

Setyani. (2020). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI CROSSWORD PUZZLE (CROZZLE) CHEMISTRY BERBASIS ANDROID MATERI KIMIA UNSUR KELAS XII SMA/MA. Repositoruy Unimus, 5-24.

Sutriani, I. (2021). Penerimaan Khalayak Pada Kampanye#STOPBODYSHAMING (Analisis Resepsi Kampanye #Stopbodyshaming Pada Followes Instagram @Cindercella). Magelang : Untidar Repository.

Widyawati, L. (2021). REPRESENTASI PERGAULAN REMAJA DALAM FILM DUA GARIS BIRU. *SKRIPSI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO*, *14*(1), 1–13.

Wong, K. (2017, April 24). *Penyebab Film Nostalgia Era 90-an Berhasil Menarik Minat Banyak Orang*. Retrieved from Vice.com: