

## ANALISIS BUDAYA VISUAL PADA GAME DREADOUT

Muhammad Raihan Marandanis, Berry Rivaldi Zacharias, Rio Revelino

Universitas Indraprasta PGRI

*raihanminerz@gmail.com*

### Abstrak

Perkembangan teknologi dan industri video game telah memberikan peluang baru bagi pengembang untuk menciptakan pengalaman interaktif yang menarik dan membangkitkan imajinasi. Salah satu genre yang semakin populer dalam beberapa tahun terakhir adalah game horor. Salah satu perwakilan terbaik dari genre game horor adalah "DreadOut", yang dirilis pada tahun 2014 oleh "Digital Happiness", sebuah studio game indie di Bandung, Indonesia. DreadOut telah mendapatkan banyak apresiasi dari kritikus dan penggemar game horor di seluruh dunia, terutama di Indonesia. Game ini berhasil menggabungkan elemen-elemen horor Indonesia dengan pengalaman bermain yang menegangkan dan cerita yang mendalam. Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini akan melibatkan Analisis Visual Budaya Visual dan Analisis Kualitatif terhadap elemen-elemen gameplay dan naratif dalam "DreadOut". Artikel ini juga akan mencakup tinjauan sejarah game horor, pengaruh budaya Indonesia dalam permainan, dan dampak game tersebut terhadap industri game indie di Indonesia. Dalam analisis visual budaya visual, artikel ini mengeksplorasi berbagai aspek seperti citra visual, visi dan visualitas, media dan khalayak, pandangan, serta simulakra dan simulasi dalam konteks game "DreadOut". Hasil analisis ini menunjukkan bahwa game ini berhasil menciptakan citra visual yang berperan penting dalam menghubungkan budaya dan mitologi Indonesia.

**Kata kunci:** Video Game, Horor, DreadOut, Analisis Visual Budaya Visual

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan industri *video game* telah memberikan kesempatan baru bagi para pengembang untuk menghadirkan pengalaman interaktif yang menarik dan menggugah imajinasi. Salah satu genre yang mendapatkan perhatian khusus dalam beberapa tahun terakhir adalah game horor. Dalam genre ini, pemain dihadapkan pada suasana yang menegangkan dan penuh ketegangan, di mana mereka harus menghadapi ancaman supernatural yang misterius dan seringkali menakutkan.

Salah satu perwakilan terbaik dari genre game horor adalah "DreadOut". Dirilis pada tahun 2014 oleh "Digital Happiness", sebuah studio game indie asal Bandung, Indonesia. DreadOut telah mendapatkan banyak pujian dari para kritikus dan penggemar game horor di seluruh dunia khususnya Indonesia. Game ini berhasil menggabungkan elemen-elemen horor Indonesia dengan pengalaman bermain yang menegangkan dan cerita yang mendalam.

"DreadOut" mengisahkan petualangan seorang siswi SMA bernama Linda, yang terperangkap di sebuah desa terpencil yang dihantui oleh kekuatan supernatural. Linda dan teman-temannya harus menghadapi berbagai macam makhluk supranatural, seperti hantu, pocong, kuntilanak, dan banyak lagi. Untuk bertahan hidup, pemain harus menggunakan kamera digital sebagai senjata utama mereka, yang memungkinkan mereka untuk melihat dan melawan makhluk-makhluk tersebut.

Salah satu aspek yang menarik dalam "DreadOut" adalah penerapan mitologi dan legenda tradisional Indonesia. Game ini berhasil menggali kekayaan budaya Indonesia dan menghidirkannya dalam bentuk yang menarik bagi pemain internasional. Dalam perjalanan

Linda, pemain akan berhadapan dengan berbagai makhluk dan karakter yang terinspirasi dari mitologi lokal, seperti Pocong, Sundel Bolong, dan Kuntilanak.

Selain itu, "DreadOut" juga menawarkan pengalaman eksplorasi yang menarik. Pemain dapat menjelajahi berbagai lokasi yang angker dan penuh misteri dalam desa terpencil tersebut. Mereka harus memecahkan teka-teki, mengumpulkan petunjuk, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar untuk memahami cerita yang lebih dalam dan menyelesaikan tantangan yang ada.

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini akan melibatkan Analisis Visual Budaya Visual dan Analisis Kualitatif terhadap elemen-elemen gameplay dan naratif dalam "DreadOut". Artikel ini juga akan mencakup tinjauan sejarah game horor, pengaruh budaya Indonesia dalam permainan, dan dampak game tersebut terhadap industri game indie di Indonesia.

Dengan menggali lebih dalam tentang "DreadOut", diharapkan artikel ini akan memberikan pemahaman yang lebih luas tentang peran game horor dalam mempengaruhi dan menghubungkan budaya serta mitologi Indonesia.

## METODE

Metode yang digunakan untuk analisis visual budaya visual dalam video game berjudul "Dreadout" adalah analisis kualitatif. Muhammad Syafii, mengatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan atau cara penelitian yang lebih fokus pada analisis atau deskripsi. Dalam proses penelitian kualitatif, aspek-aspek yang bersifat subjektif dari subjek penelitian diberi perhatian lebih dan peneliti menggunakan kerangka teori sebagai panduan untuk memastikan bahwa proses penelitian sesuai dengan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan selama penelitian dilakukan (<https://umsu.ac.id/metode-penelitian-kualitatif->

adalah/#:~:text=Metode%20penelitian%20kualitatif%20bertujuan%20untuk,subtansi%20makna%20dari%20fenomena%20tersebut, 16 Agustus 2023).

Muhammad Syafii, juga mengatakan tujuan dari metode penelitian kualitatif adalah memberikan pemahaman yang mendalam tentang suatu fenomena dengan mengumpulkan data secara komprehensif, metode kualitatif lebih fokus pada pengamatan fenomena dan penelusuran makna yang terkandung di dalamnya. Analisis dan ketajaman penelitian kualitatif sangat dipengaruhi oleh kekuatan ekspresi kata dan kalimat yang digunakan (<https://umsu.ac.id/metode-penelitian-kualitatif->

adalah/#:~:text=Metode%20penelitian%20kualitatif%20bertujuan%20untuk,subtansi%20makna%20dari%20fenomena%20tersebut 16 Agustus 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

DreadOut menjadi salah satu game yang mampu menunjukkan atmosfer mencekam secara baik. Sejak awal permainan, pemain akan mendengar lantunan Lengser Wengi. Bagi orang luar negeri, lagu tersebut mungkin hanya dianggap sebagai pembuka biasa. Namun bagi masyarakat Indonesia, lagu tersebut memberikan dampak yang berbeda karena kita mengenalnya. DreadOut terfokus untuk memberikan pengalaman budaya local. Hal tersebut dirasa tepat mengingat budaya Indonesia memiliki potensi untuk diolah dan menjadikan sebuah karya memiliki nilai eksotis.

Game DreadOut merupakan salah satu game *third person* yang dapat dimainkan lewat PC ataupun perangkat smartphone. Sebuah permainan lokal yang sangat populer, bahkan diangkat menjadi film oleh rumah produksi lokal bernama Goodhouse.id. Desain visual game yang kuat, didukung oleh perancangan karakter yang tepat, memungkinkan para pemain dengan mudah mengenali setiap elemen visual yang ada. Hal ini memungkinkan para pemain untuk mengikuti permainan dan memahami kemampuan setiap karakter dengan mudah.



Konsep dan pengembangan visual yang konsisten dalam game “DreadOut” berkontribusi pada popularitasnya, yang terbukti dengan terus meningkatnya jumlah unduhan di platform seperti Steam dan Playstore.

### **Analisis Visual Gameplay Dan Alur Cerita Game Dreadout**

DreadOut mengisahkan tentang sekelompok siswa SMA yang tersesat selama perjalanan liburan mereka, dan tanpa disadari, mereka menemukan sebuah kota tua yang telah ditinggalkan di mana ada sesuatu yang jahat tersembunyi. Kota itu pun memperlihatkan sisi gelap dan rahasia yang menyedihkan. Linda, tokoh utama dalam game ini, menyadari adanya fenomena aneh dan mistis yang terjadi padanya. Ia mendapatkan kekuatan supernatural yang dapat menyelamatkan dirinya dan teman-temannya dari ancaman supernatural yang tak dikenal. User akan bermain sebagai Linda, seorang siswi SMA yang merupakan salah satu dari kelompok pelajar tersebut. Di kampung itu, Linda dan teman-temannya tersesat dalam sebuah sekolah yang angker dan terpisah satu sama lain. Linda yang membawa telepon genggamnya harus berusaha menemukan teman-temannya dan mencari cara untuk keluar dari tempat itu. Berikut adalah cuplikan gameplay DreadOut:



**Gambar 1** Screenshot *gameplay* pada “DreadOut” ACT 1



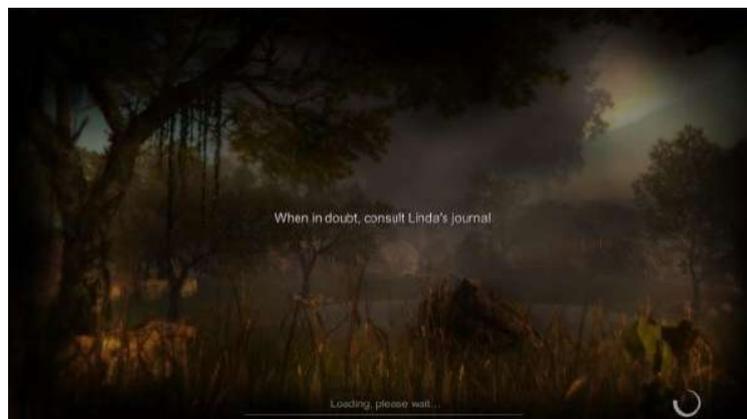
**Gambar 2** Screenshot *gameplay* pada “Dreadout” ACT 2



**Gambar 3** Gambar salah satu layar *loading* dalam user interface “DreadOut”



**Gambar 4** Gambar Ilustrasi Area Sekolah (dalam layar *loading*)



**Gambar 5** Gambar Ilustrasi Area Hutan dengan Kolam (dalam layar *loading*)



**Gambar 6** Gambar Ilustrasi Area Mansion (dalam layar *loading*)

Dreadout juga menghadirkan beberapa karakter yang menarik dan tentunya karakternya merepresentasikan siswa atau siswi sekolah SMA yang ada di Indonesia, berikut ini adalah nama – nama karakter yang tampil didalam game “Dreadout”:



**Gambar 7** Gambar Karakter Linda Melinda



**Gambar 8** Gambar Karakter Shakira Irawati



**Gambar 9** Gambar Karakter Mariska Gandasmita (Ms. Siska)



**Gambar 10** Gambar Karakter Shelly Angelia



**Gambar 11** Gambar Karakter Doni Maulana



**Gambar 12** Gambar Karakter Yayan

Dreadout juga menghadirkan karakter antagonis berupa hantu yang berasal dari Indonesia. Berikut ini adalah beberapa contoh dari hantu yang tampil didalam game "Dreadout" yaitu ada Pocong, Kuntilanak, Gunderuwo, Babi Ngepet, Sundel Bolong, Sewurupa, Demit Lorong, Demit Pintu, Tuyul, Palasik, Matianak, Gundul Peringis, Jurig Pengantin, Hantu Gunting, Pocong Radja, *Third Sister*, *Second Sister*, dan *First Sister*.



**Gambar 13** Hantu – Hantu dalam *Game Dreadout*

## Analisis Visual Budaya Visual



**Gambar 14** Poster *Game Dreadout*

### 1. Citra Visual

Budaya visual memiliki hubungan erat dengan citra. Citra berasal dari Bahasa Sanskrit, yaitu "Citra," yang berarti "sesuatu yang dapat dilihat." Menurut KBBI, citra memiliki arti "gambaran." Namun, dalam konteks ini, citra bukan hanya sekadar gambaran visual, tetapi merupakan representasi visual dari sesuatu yang lebih mendalam. Menurut Kotler (2009), citra merujuk pada sekumpulan keyakinan, gagasan, atau kesan yang dimiliki seseorang terhadap suatu objek. Oleh karena itu, ketika membahas tentang citra, perlu memahami bahwa di balik gambaran visual yang terlihat, terdapat ideologi tertentu yang berperan. Gambaran visual ini meliputi seni rupa (visual art), budayavisual (visual culture), komunikasi visual (visual communication), desain komunikasi visual (visual communication design), dan bahasa visual (visual literacy), semuanya berhubungan dengan aspek citra atau unsur rupa.

**Tabel 1** Deskripsi Citra Visual dan Semiotika Karakter *Game* Dreadout

Visualisasi	Analisis Citra	Analisis Semiotika
	<p>Linda merupakan karakter yang tegas dan pendiam. Meskipun ia terlihat kuat di luar, namun sebenarnya ia sensitif di dalam. Ia cenderung mengutamakan kepentingan teman-temannya daripada dirinya sendiri. Meskipun terkadang ia bisa ceroboh, namun intuisinya mampu membantunya melewati rintangan yang dihadapinya. Apabila melihat dari segi desain karakter, sifat aktif Linda tercermin dalam cara berpakaian yang cenderung lebih ketat dibandingkan dengan seragam lainnya. Gaya rambutnya yang diikat ke belakang juga menunjukkan sosok yang energik. Tas merah dan mata Linda yang berwarna merah merepresentasikan kekuatannya yang aktif dan sesuai dengan sifatnya yang keras.</p>	<p>Linda mengenakan seragam sekolah SMA Indonesia, lengkap dengan rok span dan sepatu hitam, sesuai dengan peraturan sekolah. Ia memiliki rambut hitam yang diikat ke belakang dengan poni Panjang yang menutupi dahi bagian kanan. Matanya yang hitam akan berubah menjadi merah Ketika ada peristiwa spiritual terjadi (terlihat di awal permainan). Selain itu, Linda juga mengenakan kalung perak, membawa tas merah, dan menggunakan <i>smartphone Irisphone</i> atau kamera <i>SLR</i> dalam permainan untuk melawan hantu dan membantu menyelidiki area gelap. <i>Archetype</i> yang dimiliki Linda adalah "<i>hero</i>," karena ia merupakan protagonist utama yang dimainkan oleh pemain.</p>
	<p><i>First Sister</i> merupakan karakter antagonis utama dalam game Dreadout. Ia merupakan penjaga dari kota yang terbengkalai. <i>First Sister</i> mempunyai sifat yang menintimidasi, selain itu dia mempunyai pengetahuan yang tinggi. <i>First Sister</i> memiliki tujuan untuk menjadikan Linda menjadi penerusnya.</p>	<p><i>First Sister</i> tampil sebagai seorang Wanita cantik yang mengenakan kebaya merah dan rambutnya disanggul rapi. Pada kesempatan tertentu, ia muncul dengan penampilan semi-demonic, dengan mata pucat, dan rambutnya tumbuh memanjang. Pada satu titik, sebelum ia melepaskan seekor tikus, terlihat jelas bahwa ia dapat memperlihatkan rahang bawahnya yang hilang dan taringnya yang baru dan tajam. Menjelang akhir permainan, <i>First Sister</i> mengungkapka wujud aslinya. Pada fase pertama, dia berubah menjadi sosok iblis. Rambutnya menjadi liar dan tidak terurus juga, untuk menambah kesan menyeramkan, matanya memutih, giginya menjadi tajam, dan kukunya menjadi berbentuk segitiga dan sedikit lebih panjang. Terakhir, kulitnya menjadi pucat sekali, sehingga terlihat seperti mayat yang baru saja meninggal. Pakaianya menjadi lebih berantakan dan miring, memiliki bagian yang robek di setiap sisi</p>

kain. Beberapa kerutan gelap juga terlihat di sekitar wajahnya. Pada fase kedua dari wujud aslinya, ia berubah menjadi sesuatu yang jauh dari wujud pertama dan kedua, dan menjadi sosok yang lebih mengerikan. Tubuhnya menjadi lebih ramping, pupil matanya berwarna putih, rambutnya menjadi lebih liar, mencapai kakinya dengan warna putih keabu-abuan yang berantakan, lengannya memanjang, dan tangannya berbentuk seperti kaki laba-laba, panjang dan lincah serta berujung cakar yang memanjang dan tajam, meskipun dulunya lebih berbentuk kubus dan berbentuk balok, kuku-kuku barunya jauh lebih Panjang, lebih ramping, dan runcing, menyerupai jarum. Ia melayang dengan Gerakan yang sangat lamban. Tidak seperti penampilannya yang tenang seperti saat pertama kali bertemu, *First Sister* sekarang menyeringai lebar, memberikan ekspresi yang menggila. Meskipun selama penampilan terakhirnya, dia jauh lebih tenang, dengan senyum gila yang hilang

**Tabel 2** Deskripsi Citra Visual dan Semiotika Latar Tempat *Game* Dreadout

Visualisasi	Analisis Citra	Analisis Semiotika
	<p>Pada game DreadOut, <i>Abandoned School</i> merupakan salah satu latar tempat yang bisa dijelajahi, bangunan tersebut menciptakan citra visual yang menyeramkan karena didukung oleh cerita pada masa lalu oleh bangunan tersebut. <i>Abandoned School</i> memiliki masa lalu yang kelam dikarenakan dulu ada kejadian insiden kesurupan masal dan juga insiden gantung diri oleh 4 murid dari sekolah tersebut, hal tersebut bisa diketahui terlihat dari foto tragedi masa lalu empat siswi SMA yang digantung, terlihat seragam sekolah yang mirip dengan yang dikenakan Linda dan teman-teman sekelasnya.</p>	<p>Visual pada <i>Abandoned School</i>, dapat memberikan perasaan yang tidak enak dikarenakan bangunan tersebut sudah terbengkalai dan terlihat sangat tua, ada banyak sekali tanaman merambat disekeliling tembok bangunan sekolah tersebut, lalu didalam bangunan tersebut terdapat beberapa hantu yang menjadi halangan kepada Linda, hantu tersebut adalah Babi Ngepet, Sundel Bolong, Sewurupa, Demit Lorong, <i>Scissor Phantom (Nursery Room)</i>, <i>Mysterious Lady in Red</i> atau <i>First Sister</i>.</p>

## 2. Visi dan Visualitas Literasi Visual

Literasi visual adalah kemampuan untuk memahami, mengurai, dan menciptakan pesan-pesan visual menggunakan bahasa visual seperti gambar, grafik, diagram, atau video. Kemampuan ini mencakup keterampilan dalam membaca, menafsirkan, dan mengolah elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, ukuran, kontras, dan arah guna memahami dan menghasilkan pesan-pesan visual. Dengan berkembangnya teknologi digital, literasi visual semakin menjadi hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan untuk mengerti dan menciptakan pesan-pesan visual tidak hanya bermanfaat dalam komunikasi personal, namun juga sangat relevan dalam berbagai bidang seperti bisnis, pendidikan, media, dan budaya populer. Analisis akan menggunakan teori Literasi Visual (Visual Literacy adopted from Forrest, 2017; Callow, 2013 & McDonald, 2013)., yang berisikan mengenai Representation, Interaction, dan Design.

### a. Representation

*Setting* dari game *Dreadout* ada pada tahun 2014, karakter Linda Melinda merupakan siswi yang berumur 17 tahun, saat ini dia sedang menduduki bangku SMA kelas 2. *Movement* pada karakter dari game *Dreadout* memiliki animasi yang bagus pada masanya.

### b. Interaction

*Shot Distance* yang digunakan dalam game *Dreadout* menggunakan third-person camera.

*Expression* yang dikeluarkan oleh karakter yang ada di game *Dreadout* sudah sangat sesuai seperti siswa/siswi sesungguhnya, ada banyak ekspresi yang ditampilkan oleh karakter – karakter di game *Dreadout* contohnya seperti, ekspresi takut, kaget, senang, ketawa, marah dan lainnya.

*Gesture* yang dibuat oleh karakter dalam game *Dreadout* juga sangat bervariasi. *Colour* yang mendominasi pada game *Dreadout* adalah warna gelap dan cenderung warna dingin dan pucat, berikut ini adalah tone warna yang digunakan dalam game *Dreadout*:



Gambar 15 Tone Warna Game *Dreadout*

### c. Design

Layout pada game *Dreadout* bisa terlihat dari banyaknya lokasi yang bisa dikunjungi saat bermain *Dreadout*, berikut ini adalah lokasi yang bisa dikunjungi pada game *Dreadout*: Abandoned School, Limbo, Ms. Siska's Car, Room 101 (Tatapan Kamatian), Room 106 (Haunted School), village, dan Town



**Gambar 16** Peta Sekolah

### 3. Media dan Khalayak

#### *Media*

Media merujuk pada bentuk-bentuk, perangkat, dan sistem yang membentuk komunikasi massa sebagai kesatuan, termasuk surat kabar, majalah, stasiun radio, saluran televisi, dan situs web (Danesi, 2009).

#### *Analisis Khalayak*

##### a. Segmentasi

I. Geografis : Internasional

II. Demografis

Umur : 13 – 49 Tahun Jenis Kelamin : Unisex

Pekerjaan : Pelajar, Pekerja, Pengusaha

Psikografis : Orang-orang yang tertarik dengan game dan penikmat film atau mitos horror.

##### b. Targeting

- Pemain yang telah terbiasa dengan game survival horror dan mencari tantangan baru.
- Pemain yang menikmati cerita horor dan pengalaman atmosfer yang intens.
- Pemain yang memiliki minat pada budaya lokal Indonesia.
- Pemain yang mencari pengalaman bermain di platform PC dan smartphone

##### c. Positioning

*Game DreadOut* dapat diposisikan sebagai salah satu game survival horror yang unik, dengan fokus pada menggabungkan elemen-elemen horor Indonesia, grafis yang mengesankan, dan atmosfer horor yang mendalam. Posisi game ini dapat ditekankan sebagai pengalaman bermain yang menegangkan dan misterius, dengan tantangan dan teka-teki yang menarik. Dalam pemasaran, dapat dikomunikasikan bahwa *DreadOut* memberikan pengalaman horor yang menghadirkan ketegangan emosional dan keseruan yang luar biasa bagi para pemainnya.

#### *Encoding*

Pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat *game Dreadout* adalah sang pembuat game ingin mengangkat *urban legend* Indonesia seperti Pocong dan Kuntilanak.

### Decoding

Pesan yang didapatkan oleh khalayak yang memainkan game Dreadout adalah khalayak mendapatkan sebuah experience Ketika memainkan game horror dengan nuansa Indonesia, terlebih lagi ketika khalayak yang berasal selain dari Indonesia menjadi mengetahui bahwa urban legend dari Indonesia cukup menyeramkan.

#### 4. Pandangan

##### *The Male Gaze*

Pandangan pria terhadap game Dreadout ada pada *urban legend* yang disuguhkan pada game Dreadout, selain itu karakter perempuan pada game Dreadout juga cukup memanjakan mata.

##### *The Female Gaze*

Pandangan perempuan terhadap game Dreadout tertuju pada karakter utama yaitu Linda, dia adalah sosok perempuan SMA yang Tangguh dan mementingkan orang lain dibandingkan dirinya sendiri.

### Mitos

Tatanan Denotasi

**Tabel 2** Tatanan Denotasi

Signifier	Signified
Cewek SMA	Lemah

Tatanan Konotasi: Linda cewe SMA = Tidak Berdaya

Mitos: Linda adalah cewe yang lemah

#### 5. Simulakra dan Simulasi

##### *Simulakra*

Simulakra merupakan representasi atau tiruan yang tidak didasarkan pada realitas. Simulakra menciptakan citra-citra yang tidak nyata, tetapi tujuan utamanya bukan untuk menyembunyikan kenyataan. Sebaliknya, simulakra muncul sebagai sesuatu yang nyata dari hal-hal yang sebenarnya tidak ada.

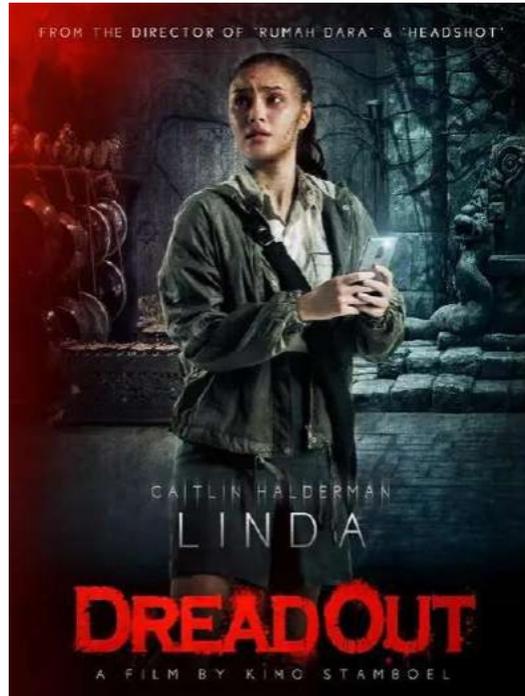


**Gambar 17** Karakter Linda Melinda

Citra foto tersebut merupakan bentuk 3D Linda Melinda dalam game “Dreadout” yang digunakan menggunakan *engine* Unity pada tahun 2014.

### *Simulasi*

Simulasi adalah upaya meniru atau menggambarkan sesuatu. Menurut Jean Baudrillard, semua gambaran adalah bentuk tiruan dari realitas dalam dunia nyata. Citra-citra ini berfungsi sebagai tanda-tanda yang akan diberikan makna oleh masyarakat.



**Gambar 18** Poster Dreadout Film

Citra foto diatas merupakan tampilan dari Linda Melinda pada film Dreadout (2019) yang disutradarai oleh Kimo Stamboel. Caitlin Halderman menjadi aktris untuk memerani karakter utama dari film Dreadout (2019).

### **SIMPULAN**

Dari uraian analisis ini, setelah menggunakan pendekatan yang mencakup Encoding-Decoding, Mitos, The Gaze dan Simulakra Simulasi, maka dapat disimpulkan bahwa game “Dreadout” sudah membuat citra visual berperan dalam game horor yang menghubungkan budaya serta mitologi Indonesia, dan game “Dreadout” sudah menerapkan kajian budaya visual yang tepat pada karakter utamanya yang bernama Linda Melinda. Detil wajah dan ekspresi karakter, serta desain lingkungan yang kaya akan tekstur, memberikan suasana yang lebih realistis dan menambahkan dimensi yang lebih mendalam dalam permainan. DreadOut menawarkan pengalaman bermain yang menakutkan dan penuh misteri bagi para penggemar genre horor. Desain visual yang mendalam, suasana yang gelap, dan penggunaan elemen-elemen horor yang efektif, semuanya berkontribusi untuk menciptakan pengalaman bermain yang menghibur dan menegangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- BlackPinX. (2023, April 16). *DreadOut: Game Horor Indonesia, Seramnya Lebih Kerasa*. Retrieved from SOBAT GAME: <https://sobatgame.com/game-dreadout/>
- Nadya, H. S. (2018). TINJAUAN VISUAL PADA PERMAINAN DIGITAL INDONESIA BERJUDUL "DREADOUT". *National Conference of Creative Industry: Sustainable Tourism Industry for Economic Development*, 5 - 15.
- Santoso, L. D. (2022, September 27). *Pengertian Endcoding dan Decoding dalam Komunikasi*. Retrieved from KOMPAS.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2022/09/27/143000269/pengertian-endcoding-dan-decoding-dalam-komunikasi>
- Syafii, M. (2022, Desember 04). *Metode Penelitian Kualitatif*. Retrieved from UMSU Medan: <https://umsu.ac.id/metode-penelitian-kualitatif-adalah/#:~:text=Metode%20penelitian%20kualitatif%20bertujuan%20untuk,subtansi%20makna%20dari%20fenomena%20tersebut.>
- Yulawati. (2019, Mei 05). *Lewat Gim DreadOut, Bawa Identitas Lokal ke Tingkat Global*. Retrieved from katadata.co.id: <https://katadata.co.id/yulawati/indepth/5e9a519353d43/lewat-gim-perkenalkan-identitas-lokal-ke-tingkat-global>

