

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia pada dasarnya memiliki berbagai macam kebutuhan. Kebutuhan akan makanan, minuman, pakaian, dan tempat tinggal merupakan kebutuhan manusia yang paling mendasar dan harus dipenuhi untuk melangsungkan kehidupannya. Selain kebutuhan utama, manusia juga memiliki kebutuhan lain sebagai penunjang kehidupan, salah satunya adalah kebutuhan akan hiburan. Kebutuhan akan hiburan dapat menciptakan kebahagiaan dalam kehidupan seorang manusia.

Seorang manusia sepanjang kehidupannya tidak akan terlepas dari masalah atau suatu kondisi yang mengakibatkan ketidaknyamanan. Kehidupan manusia sehari-harinya dituntut untuk terus belajar dan bekerja sebagai kegiatan untuk meningkatkan kualitas diri. Namun, semakin banyaknya aktivitas atau kegiatan-kegiatan yang dilakukan manusia maka akan timbul suatu masalah psikologis, yaitu stres. Berkaitan dengan hal itu, kebutuhan akan hiburan pun tidak akan bisa terlepas dari kehidupan manusia.

Munculnya akan rasa khawatir, tekanan batin, dan ketakutan akan kegagalan merupakan salah satu dampak negatif yang bisa muncul akibat stres. Begitu juga dengan penurunan fungsi kognisi, seperti sulit berkonsentrasi dan sulit berpikir logis. Marah juga termasuk salah satu dampak yang muncul akibat stres dan kondisi ini dapat mendorong seseorang melakukan tindak kekerasan. Terjadinya tindak kekerasan yang diperbuat oleh seseorang tidak dibatasi oleh usia tertentu, setiap orang dalam kehidupannya tidak bisa lepas dari hal emosi. Anak-anak, dewasa maupun para lansia dapat melakukan tindakan yang diakibatkan oleh luapan emosi (Andriyani, 2019 : 38). Oleh karena itu, diperlukan sebuah kegiatan untuk mengurangi atau meminimalisir dampak yang disebabkan oleh stres agar tidak mengarah ke hal-hal buruk lainnya.

Setiap individu memiliki caranya tersendiri untuk mengatasi stres. Ada yang menghindari sumber stres untuk mengatasi rasa tertekan, ada pula yang mencari

cara untuk menyelesaikan masalah yang menyebabkan stres. Salah satu cara untuk mengatasi stres dari aktivitas-aktivitas yang telah dilalui adalah dengan sebuah kegiatan yang dapat dilakukan untuk hiburan atau kesenangan, seperti dengan bermain. Bermain dapat merangsang perasaan senang dan hal itu dapat membuat seseorang melupakan masalah-masalah yang telah terjadi.

Permainan selalu menjadi bagian dari kehidupan kita, sejak kecil kita sudah diberikan berbagai banyak macam permainan. Permainan yang telah kita dapatkan bisa dalam bentuk aktif maupun pasif, baik dengan menggunakan alat maupun tanpa alat.

Permainan sendiri sudah ada sejak zaman dahulu di berbagai negara di dunia. Seperti permainan *Senet* yang ditemukan pada tahun 1922 di makam Raja Tutankhamun dan diketahui berasal dari abad ke-30 SM. Juga permainan mahjong yang sudah ada sejak tahun 1922 di Tiongkok (Whitehill, 1992 : 5). Terdapat permainan-permainan yang berasal dari masa lampau dan hingga saat ini masih dimainkan oleh masyarakat Jepang, seperti *Kendama* (けん玉), *Karuta* (歌留多), dan *Shougi* (将棋).

Terdapat berbagai macam jenis permainan yang dapat dimainkan sendiri maupun bersama orang lain seperti, permainan papan dan permainan kartu. Permainan sendiri telah mengalami perkembangan dari masa ke masanya seperti, permainan bekel. Permainan bekel biasanya dimainkan oleh 2 orang atau lebih, bola yang digunakan terbuat dari karet dan biji bekel yang berjumlah 6 sampai 10 buah. Anak-anak bermain permainan ini dengan menggunakan kerikil, kacang dan tulang pada masa Romawi Kuno. Anak-anak romawi dapat dikatakan bukan lagi anak-anak ketika mereka berhenti bermain permainan ini, pada masa tersebut (Chrip, 1996 : 10). Hingga saat ini permainan terus berkembang dan bertambah aneka ragam jenisnya seperti, permainan yang menggunakan media alat elektronik seperti *Playstation*, *Nintendo* dan *Game Online*.

Permainan *Jinrou* (人狼) merupakan salah satu permainan populer yang dapat dimainkan bersama dengan orang banyak. Permainan *Jinrou* (人狼) dipelopori oleh permainan bernama *Mafia Game*. *Mafia Game* diciptakan pada

tahun 1986 di Rusia. *Mafia Game* adalah permainan di mana pemain dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok mafia dan warga. Kelompok mafia dan warga saling beradu satu sama lain untuk mencari mafia yang menyamar di antara para warga. Kemudian, pada tahun 2001 di Amerika, sebuah perusahaan permainan Loony Labs merilis permainan kartu bernama *Are you a werewolf ?* (<https://jinrodou.com/>). Latar cerita *Mafia Game* yang memelopori permainan *Are you a werewolf ?* mengalami perubahan yang pada awalnya berlatar mafia berubah menjadi *Jinrou* (人狼) dan warga berubah menjadi penduduk desa pada permainan *Are you a werewolf ?*. Permainan ini kemudian menyebar di Jepang sebagai *Jinrou Game* (人狼ゲーム) atau Permainan *Jinrou* (人狼).

Permainan *Jinrou* (人狼) sering ditampilkan di berbagai media di Jepang, seperti acara televisi, film layar lebar, dan Game Online. Tahun 2013 stasiun televisi TBS menampilkan siaran langsung acara *Variety Show Jinrorian* (ジンロリアン) di mana para pemirsa dapat secara langsung ikut serta menebak siapakah yang menjadi *Jinrou* (人狼) diantara para pemain. Tahun 2020 permainan *Jinrou* (人狼) ini dimainkan oleh Takeru Satou bersama dengan orang terkenal lainnya, seperti Jin Akanishi dan Chiemi Blouson di kanal YouTube nya. Banyaknya aktor, aktris, komedian, maupun pengisi suara terkenal ikut memainkan permainan *Jinrou* (人狼), membuat permainan ini menjadi semakin populer untuk dimainkan.

Aplikasi permainan *Jinrou* (人狼) yang dapat dimainkan secara *Online* salah satunya adalah *Jinroutsu* (人狼殺). Tahun 2018 sampai dengan tahun 2019 aplikasi ini menjadi populer untuk dimainkan secara *Online* di Jepang. Sebuah saluran YouTube bernama 'BOXING ch' yang mengunggah video jalannya permainan *Jinroutsu* (人狼殺) ditonton hingga sampai 3,5 juta lebih penonton, dan tidak sedikit juga para YouTuber lainnya mengunggah video permainan *Jinroutsu* (人狼殺) ini di YouTube. Banyaknya penonton YouTube yang mulai ikut memainkan permainan ini juga berpengaruh pada kepopuleran permainan ini

untuk dimainkan oleh banyak orang. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat, faktanya bahwa banyak media sosial yang saat ini dapat digunakan oleh banyak orang, dan koneksi Internet yang sudah menjadi hal yang mudah didapatkan. Walaupun tidak sebegitu populer dan banyak seperti pada tahun 2018 sampai dengan tahun 2019, tahun 2021 pun masih ada beberapa saluran YouTube yang mengunggah video bermain permainan *Jinrou* (人狼殺) ini.

Permainan *Jinrou* (人狼) adalah permainan argumentasi yang harus dimainkan oleh beberapa orang, di dalamnya terdapat berbagai macam peran yang dapat diperankan oleh masing-masing pemain. Permainan ini memiliki tujuan untuk mencari tahu siapakah yang menjadi *Jinrou* (人狼). Berdiskusi adalah bagian dari jalannya permainan. Pemain akan berdiskusi dan membuat berbagai keputusan untuk memenangkan permainan. Peserta permainan dapat melakukan berbagai macam komunikasi, seperti berbohong, percaya pada seseorang, maupun memberikan pernyataan yang dapat melindungi orang lain dalam diskusi yang diselenggarakan. Setiap orang berhak untuk mengungkapkan pemikirannya dan orang yang dianggap sebagai *Jinrou* (人狼) dapat dieksekusi sesuai dengan perolehan suara terbanyak.

Salah satu daya tarik permainan *Jinrou* (人狼) yang dapat dinikmati oleh pemain adalah di mana pemain dituntut untuk bisa berkomunikasi dengan baik agar dapat membujuk pemain lain tidak memberikan suara kepada diri mereka pada saat pengeksekusian. Mengambil suatu tindakan di saat yang tidak tepat maupun salah bicara dapat merugikan pemain itu sendiri dan hal itu dapat membuat pemain lain akan merasa curiga. Permainan akan lebih menarik apabila ada lebih banyak peserta atau pemain karena *Jinrou* (人狼) akan lebih sulit ditemukan.

Berdasarkan paparan yang penulis kemukakan di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang tindakan dan argumentasi apa saja yang dapat dilakukan pemain dalam permainan *Jinrou* yang dimainkan secara tatap muka.

1.2 Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah beberapa penelitian yang sejalan dan dijabarkan secara singkat dengan penelitian yang akan dituliskan penulis, dengan tema yang akan diangkat yaitu permainan *Jinrou* (人狼).

1. Penelitian berupa simposium dari jurnal berjudul “Game Programming Workshop 2015 Proceedings” yang dilakukan oleh Xiaoheng Bi dan Tetsuro Tanaka dari Universitas Tokyo (2015) yang berjudul “Strategies of the werewolf game without conversations” meneliti tentang permainan *Jinrou* (人狼) yang memiliki pemain yang berperan sebagai peramal (占い師) dan pemburu (狩人) dan kemudian mencoba menghitung strategi optimal dengan membatasi keduanya. Strategi optimal untuk pihak warga dan pihak *jinrou* adalah strategi campuran dan bukan strategi murni, penelitian ini menggunakan algoritma CFR + untuk menghitung strategi permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tindakan yang berlawanan dengan intuisi dalam strategi yang optimal.
2. Penelitian berupa jurnal berjudul “Information Processing Society of Japan Journal” yang dilakukan oleh Michimasa Inaba, Naomi Ohata, Kenichi Takahashi, dan Fujio Toriumi dari Universitas Hiroshima dan Universitas Tokyo (2016) yang berjudul “Will you be killed if you just chat? Proposal of speech act tag set in the werewolf game and analysis of player behavior / victory” meneliti dengan mencoba merancang *tag* yang mengekspresikan ucapan pemain di permainan *Jinrou* (人狼), dan membandingkan *tag* tersebut dengan ucapan pemain di *Jinrou BBS* (人狼 BBS), sebuah permainan *jinrou* yang dilakukan secara online dan dianalisis. Penelitian tersebut mencari tahu bagaimana kecenderungan ucapan setiap pemain yang memengaruhi penentuan target serangan dan target eksekusi, dan hubungan antara kecenderungan komunikasi dari keseluruhan permainan dan hasil permainan. Hasil penelitian tersebut dapat diklarifikasi bahwa setiap

pemain di pihak warga atau *Shimin* (市民) dan pihak *Jinrou* (人狼) memiliki strategi komunikasi yang efektif untuk kemenangan kubu mereka sendiri.

Peneliti bermaksud meneliti dengan tema yang sama yaitu permainan *Jinrou* (人狼) namun dengan isi yang berbeda dengan peneliti revelan di atas, seperti judul dari skripsi penulis tentang "Tindakan dan Argumentasi Pemain dalam Permainan *Jinrou*" yang cenderung lebih menunjukkan penelitian terhadap tindakan dan argumentasi yang dapat dilakukan pemain dalam permainan *Jinrou* yang dimainkan secara tatap muka.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut :

1. Permainan *Jinrou* (人狼) yang menjadi salah satu permainan yang populer di Jepang.
2. Terdapat berbagai peran yang dapat diperankan oleh pemain dalam permainan.
3. Terdapat berbagai macam aktifitas yang dapat dilakukan para pemain dalam permainan yang bertujuan agar dapat memenangkan permainan.
4. Keuntungan dan kerugian pemain dalam penerapan argumentasi untuk memenangkan Permainan *Jinrou* (人狼).

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah penelitian pada aktifitas yang dilakukan pemain dalam permainan *Jinrou* (人狼) yang dimainkan secara tatap muka dan berkaitan dengan tindakan dan argumentasi pemain.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan di atas, penulis merumuskan masalah yang ada sebagai berikut :

1. Apa yang dimaksud dengan permainan *Jinrou* (人狼)?
2. Bagaimana bentuk-bentuk tindakan yang dapat dilakukan oleh pemain untuk memenangkan permainan?
3. Bagaimana bentuk-bentuk argumentasi yang dapat merugikan pemain ketika sedang berdiskusi dengan pemain lain?
4. Bagaimana bentuk-bentuk argumentasi yang dapat menguntungkan pemain ketika sedang berdiskusi dengan pemain lain?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan yang ingin penulis capai tentang pembahasan ini adalah untuk :

1. Mengetahui apa yang dimaksud dengan permainan *Jinrou* (人狼).
2. Mengetahui bentuk-bentuk tindakan yang dapat dilakukan oleh pemain untuk memenangkan permainan.
3. Mengetahui bentuk-bentuk argumentasi yang dapat merugikan pemain ketika sedang berdiskusi dengan pemain lain.
4. Mengetahui bentuk-bentuk argumentasi yang dapat menguntungkan pemain ketika sedang berdiskusi dengan pemain lain.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori adalah seperangkat definisi, konsep serta proposisi yang telah disusun rapi serta sistematis tentang variabel-variabel dalam sebuah penelitian. Landasan teori ini akan menjadi dasar yang kuat dalam sebuah penelitian yang akan dilakukan. Pembuatan landasan teori yang baik dan benar dalam sebuah penelitian menjadi hal yang penting karena landasan teori ini menjadi sebuah pondasi serta landasan dalam penelitian tersebut (<https://www.academia.edu/>).

Adapun teori/konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.7.1 Tindakan

Permainan *Jinrou* (人狼) merupakan permainan yang berkembang melalui tindakan yang dilakukan oleh peserta. Secara umum tindakan adalah segala kegiatan dalam melakukan suatu hal.

Menurut para ahli tindakan dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Menurut Max Weber, dalam kehidupannya manusia selalu melakukan tindakan-tindakan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu. Tindakan merupakan sebuah perbuatan, perilaku, atau aksi yang dilakukan oleh manusia untuk mencapai tujuan tertentu. Manusia melakukan sesuatu karena mereka memutuskan untuk melakukan hal tersebut untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Setelah memilih dan menetapkan sebuah target akan tindakan tersebut, mereka akan memperhitungkan keadaan, kemudian melakukan perbuatan tersebut (Kristiyanto, 2014 : 8).
2. Sementara menurut Gibson, tindakan juga dapat diartikan sebagai sikap atau perilaku manusia dan juga segala sesuatu yang dilakukan manusia seperti bertukar pendapat, berjalan, dan berbicara. Tindakan seseorang pada dasarnya merupakan fungsi dari interaksi antara individu yang bersangkutan pada suatu situasi tertentu. Dengan kata lain, suatu tindakan yang dilakukan oleh manusia diperbuat untuk berorientasi pada atau dipengaruhi oleh orang lain (Gibson, Ivancevich, & Donnelly, 1996 : 34).
3. Tindakan adalah respon fisik seseorang terhadap suatu situasi. Setiap individu memiliki pilihannya sendiri untuk mengambil suatu pendekatan positif, negatif, atau netral untuk setiap situasi yang berbeda (M. Yana, 1996 : 11).
4. Tindakan merupakan segala aktivitas atau perilaku manusia, baik yang dapat diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh orang lain seperti, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, menulis, dan membaca. Sedangkan menurut Skinner pada buku yang sama, merumuskan bahwa perilaku merupakan sebuah respon atau reaksi seseorang terhadap rangsangan yang didapat dari pihak luar. Oleh karena itu, perilaku terjadi melalui proses adanya rangsangan terhadap seseorang, dan kemudian orang tersebut merespons (Notoatmodjo, 2010 : 20).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa tindakan adalah segala sesuatu perbuatan yang dilakukan manusia setelah seorang manusia tersebut berfikir dan memutuskan untuk melakukan suatu perbuatan tersebut. Tindakan yang telah diperbuat seseorang merupakan bentuk respon orang tersebut terhadap suatu situasi.

1.7.2 Argumentasi

Permainan *Jinrou* (人狼) merupakan permainan yang berkembang melalui suatu diskusi yang dilakukan oleh peserta. Oleh karena itu para peserta diharuskan untuk berargumen satu sama lain. Secara umum argumentasi adalah perkataan antara satu orang dengan orang yang lainnya yang dilakukan untuk menyampaikan pendapat.

Menurut para ahli argumentasi dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Argumentasi adalah sebuah upaya untuk memengaruhi orang lain dengan sebuah atau beberapa alasan untuk memperkuat argumen di mana penyampaiannya dilakukan secara logis dan faktual agar pendengar tertarik dengan apa yang dikemukakan (Hasani, 2005 : 43).
2. Argumentasi adalah suatu keterampilan berbahasa di mana pembicara berusaha untuk memengaruhi orang lain, sehingga mereka percaya, dan bertindak sesuai dengan apa yang diinginkan pembicara (Keraf, 2005 : 3).
3. Argumentasi adalah perkataan yang dicirikan oleh adanya suatu alasan yang dikemukakan untuk memperkuat suatu kesimpulan yang telah dipikirkan. Ketika seseorang membuat suatu argumen, mereka biasanya mengajukan pernyataan yang diyakini dan memberikan alasan agar orang lain mempercayai atau mempertimbangkan pernyataan tersebut. Alasan adalah pernyataan yang diajukan untuk memperkuat pernyataan yang diyakini dan kesimpulan adalah akhir yang telah dicapai oleh suatu proses penalaran (A. Herrick, 1994 : 6).
4. Govier mengatakan bahwa argumentasi adalah upaya seseorang untuk menyampaikan sebuah atau serangkaian pendapat agar dapat diterima secara rasional oleh orang lain. Biasanya orang mengajukan argumen untuk mencoba membujuk orang lain menerima pendapat yang dilontarkan. Bukti atau alasan yang diajukan untuk memperkuat sebuah pendapat disebut dasar pemikiran argumen. Sebuah argumen bisa saja memiliki beberapa atau mungkin hanya satu dasar pemikiran. Pendapat yang berhasil dipertahankan dalam argumen disebut keputusan atau kesimpulan akhir (N. Walton, 1996 : 5).

Kesimpulan yang penulis ambil dari uraian di atas adalah bahwa argumentasi adalah perkataan seseorang dalam menyampaikan suatu pemikiran dengan sebuah alasan yang diyakini dapat membuat orang lain menerima maupun mempercayai pemikiran yang dilontarkan.

1.7.3 Permainan

Secara umum permainan adalah suatu yang dilakukan untuk bermain dan mencari kesenangan untuk diri sendiri. Permainan yang dimainkan dapat dimainkan secara seorang diri maupun bersama orang lain. Permainan juga dapat dimainkan dengan menggunakan alat maupun tanpa alat.

Menurut para ahli permainan dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Permainan memiliki dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain untuk mencari kesenangan tanpa mencari hasil akhir menang atau kalah. Kedua, permainan dapat juga diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan untuk mencari kesenangan dan kepuasan, namun adanya sebuah pencarian hasil akhir menang atau kalah (Ismail, 2009 : 26).
2. Permainan merupakan bentuk seni di mana asal mula sebuah kebudayaan baru didasari oleh sebuah permainan. Permainan diperlukan keberadaannya bukan hanya untuk merayakan sebuah kesenangan tetapi juga sebagai bentuk baru media komunikasi (Huizinga, 1955 : 146).
3. Permainan adalah sebuah sistem di mana pemain terlibat dalam suatu konflik buatan, yang ditentukan oleh aturan yang dapat menghasilkan hasil yang dapat diukur dalam konsep menang dan kalah. (Salen, & Zimmerman, 2003 : 63).
4. Permainan adalah suatu bentuk seni di mana peserta yang disebut dengan pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya melalui tanda-tanda tertentu dalam permainan untuk mengejar suatu tujuan (Costikyan et al., 1994 : 22).
5. Permainan merupakan suatu sistem di mana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada objek di dalam permainan untuk sebuah tujuan tertentu (Jasson, 2009 : 2).
6. Menurut Mildred Parten Newhall, permainan dapat dibagi menjadi enam kategori yaitu, unoccupied, solitary, onlooker, paralel, asosiatif, dan kooperatif. Anak-anak kecil lebih sering terlibat dalam permainan solitary dan paralel. Sedangkan anak-anak yang lebih tua lebih sering terlibat dalam permainan kooperatif dan asosiatif. Sementara John Santrock mendefinisikan permainan merupakan aktivitas bermain yang dilakukan demi kepentingan individu sendiri untuk sebuah kesenangan.

Santrock mengatakan bahwa permainan digunakan untuk bersosialisasi dengan teman sebaya, melepaskan ketegangan, untuk perkembangan kognitif, dan eksplorasi. Menurutnya permainan berbeda dengan *Games* yang memasukkan peraturan dan persaingan (Santrock, 1988 : 235).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa permainan merupakan sebuah kegiatan bermain yang dilakukan untuk hiburan atau kesenangan. Permainan memiliki sebuah aturan tertentu dan memiliki hasil akhir sebuah kemenangan maupun kekalahan.

1.7.4 Permainan *Jinrou*

Secara umum, Permainan *Jinrou* (人狼) adalah sebuah permainan yang bertujuan untuk menemukan *Jinrou* (人狼) yang dilakukan oleh pihak *Murabito* (村人). *Murabito* (村人) memiliki arti penduduk desa dan *Jinrou* (人狼) memiliki arti manusia serigala dalam Bahasa Indonesia.

Permainan *Jinrou* (人狼) merupakan suatu permainan kesintasan atau permainan bertahan hidup atau lebih dikenal dengan *Survival Game* yang dilakukan oleh dua kelompok yang berbeda. Kelompok yang ada dalam permainan *Jinrou* (人狼) dapat digolongkan menjadi pihak penduduk desa atau *Murabito* (村人) dan pihak *Jinrou* (人狼). Bagi pihak *Murabito* (村人) permainan ini memiliki tujuan untuk mencari tahu siapakah yang menjadi *Jinrou* (人狼) diantara para pemain dan mengeksekusi semua *Jinrou* (人狼) yang ada dalam permainan sedangkan bagi *Jinrou* (人狼) permainan bertujuan untuk menghancurkan desa dan memangsa penduduk desa yang ada dalam permainan (Tanno, & Kodama, 2017 : 1).

Permainan *Jinrou* (人狼) adalah jenis permainan bermain peran atau *role-playing game* yang dilakukan dengan berdiskusi dan bertarung secara terpisah oleh pihak penduduk desa dan pihak manusia serigala (<https://jinrodou.com/>).

Kesimpulan yang penulis ambil dari uraian di atas adalah permainan *Jinrou* (人狼) adalah sebuah permainan bermain peran yang dilakukan dengan berdiskusi yang pemainnya harus bekerja untuk berusaha bertahan hidup dan menyelesaikan tujuan permainan.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan permasalahan penelitian kemudian dianalisis. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan melalui *Video* yaitu *Variety Show* dan *Video* yang memuat pemain yang bermain permainan *Jinrou* lainnya serta studi kepustakaan di mana penulis menggunakan sumber data yang berasal dari buku-buku teks, jurnal ilmiah, e-book dan sebagainya. Adapun sumber utama dalam penelitian ini adalah buku yang berjudul *Jinrou no Kyoukasho* (人狼の教科書).

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Memperdalam pengetahuan penulis mengenai tindakan dan argumentasi yang dapat dilakukan pemain dalam permainan *Jinrou* (人狼). Selain itu, penulis menjadi lebih terlatih untuk mengembangkan kemampuan dalam pengumpulan data dan menganalisis.

2. Bagi pembaca

Penulis berharap ada manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini terutama tentang permainan *Jinrou* (人狼) dan aktivitas yang dilakukan pemain dalam permainan *Jinrou* (人狼) dan dapat menambah pengetahuan dan menjadi referensi untuk ke depannya bagi yang tertarik dengan pembahasan yang dibahas.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori

Bab ini memaparkan gambaran umum mengenai permainan *Jinrou* (人狼) dan hal – hal yang berkaitan dalam permainan seperti, cara bermain, dan pembagian peran permainan *Jinrou* (人狼).

Bab III Tindakan dan Argumentasi Pemain

Bab ini berisi pembahasan analisis yang menjelaskan mengenai tindakan dan argumentasi yang dilakukan pemain ketika bermain dalam permainan.

Bab IV Simpulan

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan dari keseluruhan pembahasan yang telah dipaparkan di bab sebelumnya.

