

PRESENTASI DIRI WANITA PEMAIN GAME ONLINE

(Studi Dramaturgi Tentang Presentasi Diri Wanita Pemain Games Online Di Kota Garut)

¹Fajar Abdul Azis, ²Achmad Wildan, S.Sos. MM, ³Drs. Iis Zilfah Adnan. M.Si

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Public Relations, Universitas Garut Jl. Raya Samarang, No 52 A, Tarogong Kidul, Garut Jawa Barat 44151

2020

ABSTRAK

Fajar Abdul Azis. 2402714165 Penelitian ini berjudul tentang “Presentasi Diri Wanita Pemain *Game Online* (Studi Dramaturgi Tentang Presentasi Diri Wanita Pemain *Game Online* Di Kota Garut).

Penelitian ini di latarbelakangi oleh semakin marak para pemain *Game Online* yang diakibatkan oleh banyak para pemain *Game Online* itu sendiri. Sehingga masyarakat lain terpengaruhi dan memiliki rasa penasaran hingga ingin tahu tentang isi *Game Online* tersebut, dan setelah tahu biasanya mereka ketagihan dan kecanduan terhadap *game online* yang mereka mainkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode dramaturgi dan paradigma kontuksivisme. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara mendalam, observasi non partisipan, dokumentasi, studi pustaka, gabungan/triangulasi dan narasumber. Peneliti mengambil subjek Presentasi Diri Wanita Pemain *Game Online* untuk dijadikan sebagai sumber data dari sejumlah pertanyaan penelitian yang dilakukan dengan merujuk pada teori yang digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Front Stage* wanita pemain *game online* dalam segi Bahasa yaitu menyesuaikan dengan situasi dimana mereka ada, seperti halnya dalam lingkungan keluarga, lingkungan social ataupun dalam lingkungan *gamers*-nya selalu disesuaikan yang tentu dengan menggunakan bahasa yang baik. Kemudian dalam segi interaksi, para pemain *game online* wanita selalu memakai gestur tubuh dan bahasa tertentu dalam mengkordinir *team*-nya untuk mengatur strategi permainan dan adapun dalam berpakaian, para pemain *game online* wanita tentunya memakai pakaian yang tertutup, nyaman untuk dikenakan serta simple. Kemudian untuk *Back Stage* tentunya dipengaruhi oleh pengaruh positif dan negative yang diantaranya seperti bertambah teman, menambah wawasan, sportifitas dalam bermain serta kurang berbabur dengan lingkungan. Adapun dalam kehidupan nyata serta dalam kehidupan *Game Online*-nya, mereka sama halnya dengan manusia pada umumnya, yaitu bekerja, membantu orang tua, meluangkan waktu kosong serta focus

dalam memenuhi kebutuhan kehidupannya baik kehidupan bersosial maupun kehidupan dalam *Game Online*-nya.

Kata Kunci : *Game Online*, Dramaturgi, Kabupaten Garut, Perempuan

ABSTRACT

Fajar Abdul Azis. 2402714165 This research is entitled about Self Presentation of Women Online Game Players (Dramaturgy Study of Self Presentation of Women Online Game Players in Garut City).

This research is based on the increasing number of Online Game players caused by many Online Game players themselves. So that other people are affected and have curiosity to want to know about the contents of the Online Game, and after knowing they are usually addicted and addicted to the online games they play.

This research uses a qualitative approach, with the dramaturgy method and the constructivism paradigm. Data collection techniques are carried out by means of in-depth interviews, non-participant observation, documentation, literature study, combination non triangulation and resource persons. The researcher took the subject of the Online Game Player Female Self Presentation to serve as a source of data from a number of research questions conducted with reference to the theory used.

The results showed that the Front Stage for women online game players in terms of language, which is adjusting to the situation in which they exist, such as in the family environment, social environment or in the environment of gamers, which is always adjusted which of course uses good language. Then in terms of interaction, female online game players always use certain body gestures and language in coordinating their team to arrange game strategies and as for dressing, female online game players wear closed clothes, comfortable to wear and simple. Then for the Back Stage, of course, it is influenced by positive and negative influences, such as increasing friends, increasing insight, sportsmanship in playing and not being confused with the environment. As for real life as well as in the life of their online games, they are the same as humans in general, namely working, helping parents, spending free time and focusing on fulfilling their life needs both social life and life in their online games.

Keywords: *Online Game, Dramaturgy, Garut Regency, Women*

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Pada era digitalisasi ini, *game online* terus meluas seiring dengan pertumbuhan zamannya. Kini pemain *game online* tidak mencakup usia, para pemainnya terdiri dari orang dewasa, remaja dan anak-anak. Terlepas dari cakupan usia, pemain *game online* juga kini tidak terbatas oleh *gender*, selain laki-laki kini banyak juga kaum perempuan yang terjun kedalam dunia *game online*. Orang-orang dikonstruksikan sebagai individu-individu yang sangat apatis dan anti sosial karena mereka seolah terisolir dari lingkungan dan kehidupan nyata. Mereka pun secara fisik maupun psikis terganggu karena tercandu sehingga selalu memikirkan tentang *game online* dan kehilangan minat terhadap sekolah maupun pekerjaan. Sementara efek fisik yang paling terlihat adalah rusaknya mata serta gangguan dari fisiknya (Benyamin & Silvidha, 2012)

Game online adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Jadi, apabila seseorang yang ingin bermain *game online* maka perangkat yang ia miliki itu harus terhubung internet. Kalau tidak, maka besar kemungkinan game online itu tak dapat dimainkan. *Game online* biasanya memungkinkan suatu pemain (*player*) game untuk saling terhubung dengan pemain lain. Sehingga hal itu juga memungkinkan ia dengan pemain lain saling berkontak, baik dalam bentuk permainan (seperti; pukul-memukul, tembak-menembak) ataupun berkiriman pesan. Hal ini memang mirip seperti layanan jejaring sosial media, terlebih para pemain dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan pemain lainnya diberbagai belahan dunia.

Diindonesia sendiri, kini *game online* tumbuh begitu pesat dengan banyak peminat dari masyarakat untuk jadi seorang *gamers*. Sehingga membawa dampak bagi jenis *game online*-nya itu sendiri untuk laku dipasaran dengan banyaknya pemain yang memainkan *game online* tersebut. Dari *Database player* yang disampaikan *publisher* Ran online di Indonesia yang sekarang, *VTC Online*, jumlah pemain Ran (biasa disebut *Ranners*) laki-laki mencapai 95% sementara perempuan hanya 5%. Ini membuktikan bahwa Ran online didominasi oleh kaum adam walaupun begitu, pada kenyataannya, terdapat juga pemain-pemain perempuan yang

tidak kalah menonjol dibandingkan para pemain laki-laki.(Benyamin & Silvidha , 2012)

Pada dasarnya permainan *game online* dimainkan di dua alat yaitu PC dan *Smartphone*. Bermain *Game* di PC lebih mudah untuk menaikkan level *Game* ketika *Gamer* ingin memainkan *Game* yang butuh spesifikasi tinggi, dengan cara mengupgrade PC tersebut dengan menambah RAM atau mengganti kartu grafis. Spesifikasi PC yang dirakit untuk para *Gamer* akan memastikan tidak ada permainan mendadak lemot, resiko dari PC yaitu butuh tenaga listrik yang besar dikarenakan PC bisa membutuhkan daya listrik 1.000 Watt.

Fleksibel ini yang kemudian menjadi adalah *SmartPhone* untuk merebut hati para *Gamer* yaitu memainkan *game online* dengan mudah bisa bermain dimana saja selama spesifikasi dari *Smartphone* mendukung dari RAM dan prosesor memenuhi. Dari kualitas grafis *Smartphone* yaitu tergantung dengan merknya dari *Smartphone* tersebut, apabila *Smartphone* mempunyai RAM yang kecil kemungkinan tidak bisa memainkan *game* yang mempunyai kapasitas besar, namun ketika *Smartphone* canggih yang mempunyai RAM besar maka *Game* yang mempunyai kapasitas tinggi bisa dimainkan di *Smartphone* yang canggih. Dan bahwa salah satu keunggulan dari *Smartphone* adalah kepraktisannya perangkat tersebut memiliki ukuran yang pas di kantong, sehingga memudahkan untuk dibawa kemana saja dan durasi permainan yang relatif singkat serta dapat bermain dimana saja.

Di Kabupaten Garut sendiri, kini semakin marak para pemain *Game Online* yang diakibatkan oleh banyak para pemain *Game Online* itu sendiri. Sehingga masyarakat lain terpengaruhi dan memiliki rasa penasaran hingga ingin tahu tentang isi *Game Online* tersebut, dan setelah tahu biasanya mereka ketagihan dan kecanduan terhadap *game online* yang mereka mainkan. Sebelumnya, telah ada penelitian terdahulu yang mengkaji terkait penggunaan *game online* dari kaum wanita di daerah Jakarta.

1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Dari judul penelitian diatas, maka peneliti memfokuskan penelitian sebagai berikut :

“Bagaimana presentasi diri wanita pemaingame *online* di kota garut?”

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan yang ditujukan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana *front stage* (panggung depan) presentasi diri wanita pemaingame *online* di Kota Garut?
2. Bagaimana *back stage* (panggung belakang) presentasi diri wanita pemaingame *online* di Kota Garut?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah penulis ingin mengetahui lebih dalam bagaimana menemukan dan menjelaskan model komunikasi tentang presentasi diri Wanita PemainGame *Online* Di Kota Garut.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Mengacu pada pada pertanyaan penelitian yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan dan menjelaskan model komunikasi:

1. Untuk mengetahui bagaimana *front stage* (panggung depan) presentasi diri wanita pemaingame *online* di Kota Garut?
2. Untuk mengetahui Bagaimana *back stage* (panggung belakang) presentasi diri wanita pemaingame *online* di Kota Garut?

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini, maka dalam penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat baik teoritis maupun manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat secara teoritis yang akan didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan memberi andil dalam upaya memperkaya sumber ilmu pengetahuan pada penelitian khususnya pada bidang studi Ilmu Komunikasi.

2. Penelitian ini dapat menambah referensi keilmuan mengetahui gambaran dari Presentasi Diri Wanita Pemain *Game Online*.
3. Penelitian ini dapat menjadi acuan, pedoman, serta masukan bagi para mahasiswa yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Mahasiswa

Penelitian ini dapat menjadikan aplikasi ilmu di bidang ilmu komunikasi bagi mahasiswa jurusan ilmu komunikasi.

b. Perempuan

Melalui penelitian ini diharapkan bagi kaum perempuan untuk mengetahui gambaran bagaimana mereka mempresentasikan dirinya saat didepan panggung dan dibelakang panggung ketika bermain *game online*.

c. Masyarakat

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang presentasi diri wanita pemain *game online* di kabupaten garut khususnya kaum perempuan.

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Konseptual

2.1.1 Perempuan

Pengertian perempuan secara etimologis berasal dari kata empu yang berarti “tuan”, yaitu orang yang mahir atau berkuasa, kepala, hulu, yang paling besar. Namun menurut Zaitunah kata perempuan berasal dari kata empu yang artinya dihargai. Lebih lanjut Zaitunah menjelaskan pergeseran istilah dari perempuan ke wanita. Kata wanita dianggap berasal dari bahasa Sansekerta, dengan dasar kata Wan yang berarti nafsu, sehingga kata wanita mempunyai arti yang dinafsui atau merupakan objek seks. Tetapi dalam bahasa Inggris wan ditulis dengan kata want, atau men dalam bahasa Belanda, wun dan schendalam bahasa Jerman. Kata tersebut mempunyai arti like, wish, desire, aim. Kata want dalam bahasa Inggris bentuk lampaynya adalah wanted(dibutuhkan atau dicari). Jadi, wanita adalah who is being

wanted (seseorang yang dibutuhkan) yaitu seseorang yang diinginkan. Para ilmuwan seperti Plato, mengatakan bahwa perempuan ditinjau dari segi kekuatan fisik maupun spiritual dan mental lebih lemah dari laki-laki, tetapi perbedaan tersebut tidak menyebabkan adanya perbedaan dalam bakatnya. (Subhan, 2004).

Sedangkan gambaran tentang perempuan menurut pandangan yang didasarkan pada kajian medis, psikologis dan sosial, terbagi atas dua faktor, yaitu faktor fisik dan psikis. Secara biologis dari segi fisik, perempuan dibedakan atas dasar fisik perempuan yang lebih kecil dari laki-laki, suaranya lebih halus, perkembangan tubuh perempuan terjadi lebih dini, kekuatan perempuan tidak sekuat laki-laki dan sebagainya. Dari segi psikis, perempuan mempunyai sikap pembawaan yang kalem, perasaan perempuan lebih cepat menangis dan bahkan pingsan apabila menghadapi persoalan berat (Muthahari, 1995). Menurut Kartini Kartono, perbedaan fisiologis yang dialami sejak lahir pada umumnya kemudian diperkuat oleh struktur kebudayaan yang ada, khususnya oleh adat istiadat, sistem sosial-ekonomi serta pengaruh pendidikan (Kartono, 1989).

2.1.2 Game Online

Game berasal dari bahasa *inggris* yang berarti permainan. Dalam setiap *game* terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis *game* semakin bervariasi. Karena salah satu fungsi *game* sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain *game* baik anak kecil, remaja maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis *game* yang dimainkannya saja.

Game sendiri mempunyai dampak positif dan negatif pada kehidupan yang memainkannya. Contoh dampak positif, misalnya: sebagai penghilang stres karena lelah bekerja seharian, mungkin bermain *game* tepat untuk menghilangkan penat tersebut. Lalu bagi anak-anak sebagai media untuk menambah kecerdasan otak dan daya tanggap, dan masih banyak lagi dampak positif yang lainnya. Contoh dampak negatif, misalnya: karena terlalu sering bermain *game* lupa untuk melakukan pekerjaan yang lainnya, sehingga membuat pekerjaan lain menjadi tertunda. Lalu jika bermain *game* di komputer terlalu lama akan merusak mata, dan lain sebagainya. (game-savero.blogspot.com/2013/05/pengertiansejarahjenis-jenis-tentang).

Game online adalah teknologi daripada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu *gameplay*. *Game online* yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet. Salah satu keuntungan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan *multiplayer*, meskipun *single-player game online* yang cukup umum juga. Keuntungan kedua dari *game online* adalah bahwa persentase besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain *game*.

Selama 1990-an, *game online* mulai bergerak dari berbagai LAN protokol (seperti IPX) dan ke Internet menggunakan TCP/IP protokol. Doom mempopulerkan konsep *deathmatch*, di mana beberapa pemain pertempuran satu sama lain *head-to-head*, sebagai bentuk baru dari *game online*. Sejak Doom, banyak orang pertama *game shooter* mengandung komponen *online* untuk memungkinkan *deathmatch* atau arena bermain gaya. Dan berdasarkan popularitas, permainan orang pertama shooter menjadi lebih dan lebih luas di seluruh dunia. Dan FPS (*First Person Shooter*) *game* sekarang menjadi lebih dari sebuah bentuk seni karena membutuhkan banyak keterampilan dan strategi dengan rekan tim. Kompetisi orang yang lebih jujur pertama yang dibentuk untuk memberikan pemain kesempatan untuk menampilkan bakat mereka secara individu atau tim. Jenis permainan yang dimainkan di kompetisi yang lebih populer adalah *Halo*, *Borderlands*, *Modern Warfare 3* dan *Unreal Tournament*. Kompetisi memiliki berbagai kemenangan dari uang untuk *hardware*.

Game online populer biasanya terikat oleh Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir (EULA). Konsekuensi dari melanggar perjanjian tersebut bervariasi sesuai dengan kontrak, mulai dari peringatan untuk penghentian, seperti dalam 3D *immersive* dunia *Second Life* di mana pelanggaran kontrak akan menambahkan pemain peringatan, suspensi dan pemutusan tergantung pada pelanggaran. Menegakkan EULA sulit, karena biaya ekonomi tinggi dari intervensi manusia dan kembali rendah kembali ke perusahaan. Hanya di *game* skala besar itu menguntungkan bagi perusahaan untuk menegakkan EULA nya.

Edward Castronova menulis bahwa "ada masalah kepemilikan dan pemerintahan yang kerut urusan negara secara signifikan". Ia telah membagi

pemerintahan *online* menjadi " *good governance* "dan" pemerintahan aneh ". *Castronova* juga menyebutkan bahwa dunia sintetis adalah cara yang baik untuk menguji bagi pemerintah dan manajemen. (pengertian-game-online.blogspot.com) Perkembangan *game* di Indonesia menurut Ligagame Indonesia(ligagames.com), game online muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG(*role-playing game*). Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia(savero, 2013).

2.2 Kerangka Teoritis

2.2.1 Presentasi Diri Sebagai Bingkai Dramaturgi

Sebelum membahas lebih jauh tentang dramaturgi, peneliti terlebih dahulu akan membahas mengenai presentasi diri secara singkat. Esensi presentasi diri merupakan upaya individu untuk menumbuhkan kesan tertentu di depan orang lain dengan cara menata perilaku agar orang lain memaknai identitas dirinya sesuai dengan apa yang ia inginkan. Dalam proses produksi identitas tersebut, ada suatu pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan mengenai atribut symbol yang hendak digunakan sesuai dan mampu mendukung identitas yang ditampilkan secara menyeluruh. Manusia adalah aktor yang berusaha menggabungkan karakteristik personal dan tujuan kepada orang lain melalui "pertunjukan dramanya sendiri". Dalam mencapai tujuannya tersebut, manusia akan mengembangkan perilaku-perilaku yang mendukung perannya tersebut.

Menurut Goffman, presentasi diri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu tertentu untuk memproduksi definisi situasi dan identitas social bagi para actor dan definisi situasi tersebut mempengaruhi ragam interaksi yang layak dan tidak layak bagi para actor dalam situasi yang ada (Mulyana,2008, hal. 112). Pembahasan mengenai ini sangat penting karena presentasi diri tidak bisa dilepas dari dramaturgi.

2.2.2 Teori Dramaturgi Erving Goffman

Goffman memperkenalkan dramaturgi pertama kali dalam kajian social psikologi dan sosiologis melalui bukunya, *The Presentation of Self In Everyday Life*. Buku tersebut menggali segala macam perilaku interaksi yang kita lakukan dalam pertunjukan kehidupan sehari-hari yang memperkenalkan diri kita sendiri dalam cara yang sama dengan cara seseorang aktor menampilkan karakter orang lain dalam sebuah pertunjukan drama. Cara yang sama ini berarti mengacu kepada sesamaan yang berarti dalam pertunjukan yang ditampilkan.

Menurut (Harymawan, 1986) dalam bukunya yang berjudul Dramaturgi:

“Dramaturgi adalah ajaran tentang masalah hukum, dan konvensi atau persetujuan drama. Kata drama berasal dari kata Yunani yaitu *dramo* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, beraksi dan sebagainya: dan “drama” berarti : perbuatan, tindakan.”

Dramaturgi berasal dari bahasa Inggris *dramaturgy* yang berarti seni atau teknik penulisan drama dan penyajiannya dalam bentuk teater. Berdasarkan pengertian ini, maka dramaturgi membahas proses penciptaan teater mulai dari penulisan naskah hingga pementasannya.

Persepektif dramaturgi dari Goffman merupakan pendekatan yang lahir dari pengembangan Teori Interaksi Simbolik. Dramaturgi sendiri diartikan sebagai suatu model untuk mempelajari tingkah laku manusia, tentang bagaimana manusia itu menetapkan arti kepada hidup mereka. Pendekatan dramaturgi Goffman khususnya berintikan pandangan bahwa ketika manusia berinteraksi dengan sesamanya, ia ingin mengelola kesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya (Mulyana, 2008, hal. 107).

Goffman membagi panggung depan ini menjadi dua bagian : *Front* pribadi dan *Setting Front* pribadi yang terdiri dari alat-alat yang dianggap khalayak sebagai perlengkapan yang dibawa aktor kedalam *setting*, misalnya dokter diharapkan mengenakan jas dokter dengan setetoskop menggantung dilehernya. *Personal front* mencakup bahasa verbal dan bahasa tubuh sang aktor. Misalnya, berbicara sopan, mengucapkan istilah-istilah asing, intonasi, postur tubuh, ekspresi wajah, pakaian, penampakan usia dan sebagainya, hingga derajat tertentu semua aspek itu dapat dikendalikan aktor. Ciri yang relatif seperti ciri fisik, termasuk ras dan usia biasanya

sulit disembunyikan atau di ubah, namun aktor sering memanipulasi dengan menekankan atau melembutkannya, misalnya menghitamkan kembali rambut yang berubah dengan cat rambut. Sementara itu *setting* merupakan situasi fisik yang harus ada ketika aktor melakukan pertunjukan, misalnya seorang dokter bedah memerlukan ruang operasi atau seorang sopir taksi memerlukan kendaraanya (Mulyana, 2008).

Inti dari dramaturgi adalah menghubungkan tindakan dengan maknanya, dan dalam pandangan dramaturgis tentang kehidupan sosial, makna bukanlah warisan budaya, sosialisasi, atau tatanan kelembagaan, atau perwujudan dari potensi psikologis dan biologis, melainkan pencapaian problematik interaksi manusia dan penuh dengan perubahan, kebaruan, dan kebingungan. Namun yang lebih penting lagi, makna bersifat behaviorial, secara sosial terus berubah, abstrak, dan merupakan interaksi manusia. Maka atas suatu simbol penampilan atau perilaku sepenuhnya bersifat serba mungkin, sementara atau situasional. Dapat dikatakan juga pendekatan dramaturgi Goffman khususnya berintikan 34 pandangan bahwa ketika manusia berinteraksi dengan semuanya, ia ingin mengelola kesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya. Maka, fokus pendekatan dramaturgis adalah bukan apa yang orang lakukan, apa yang ingin mereka lakukan, atau mengapa mereka lakukan, melainkan bagaimana mereka melakukannya (Mulyana, 2008).

Mulyana dalam bukunya Metode Penelitian Komunikasi menjelaskan bahwa tidak hanya ada dua panggung saja tetapi ada panggung lain di luar dari pada *back stage* dan *front stage* yaitu *middle stage* (Mulyana, 2008: 58).

METODE

Penulis menggunakan metode Kualitatif dan studi dramaturgi. David Williams (1995) dalam buku Moleong menyatakan bahwa:

“Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latarilmiah dengan menggunakan metode ilmiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah” (Moleong, 2007, Hal. 5).

Mulyana dalam bukunya “Metode Penelitian Kualitatif” mengatakan bahwa: “Metode penelitian kualitatif dalam arti penelitian kualitatif tidak mengadakan bukti berdasarkan logika matematis, prinsip angka, atau metode statistik. Penelitian

kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubah menjadi entitas-entitas kuantitatif.” (Mulyana, 2008, hal, 150).

Studi dramaturgi lebih menyoroti dan melihat perilaku dari manusia yang memiliki peran ganda. Para persepektif dramaturgi, kehidupan diibaratkan taeter. Inti dari persepektif dramaturgi adalah pengelolaan kesan yang dilakukan oleh manusia dan mempresentasikannya pada saat berinteraksi dengan sesamanya. Fokus penelitian ini adalah bukan mencari hasil dari proses, melainkan proses itu sendiri. Goffman dalam (Mulyana, 2008. Hal. 107).

“... menampilkan dirinya sendiri dan aktivitasnya kepada orang lainm cara ia memandu dan mengendalikan kesa yang dibentuk orang lain terhadapnya, dan segala hal yang mungkin atau tidak mungkin ia lakukan untuk menopang pertunjukan di hadapan orang lain”

Orang akan melakukan “pertunjukan” (*Performance*) di hadapan khalayak untuk memelihara citra diri yang stabil. Goffman memusatkan perhatiannya pada pandangan atas kehidupan sosial sebagai serangkaian pertunjukan drama yang mirip dengan pertunjukan drama di panggung atau disebut dramaturgi. Layaknya sebuah drama, pasti adanya aktor (pelaku) dan juga penonton. Aktor memiliki tugas yaitu mempersiapkan dirinya dengan menggunakan berbagai atribut pendukung yang sesuai dengan perannya, sedang penonton yang memberi interpretasi, bagaimana makna itu tercipta.

Inti dari dramaturgi adalah menghubungkan tindakan dengan maknanya. Makna bukanlah warisan budaya, sosialisasi, tatanan kelembagaan, atau perwujudan dari potensi psikologis dan biologis, melainkan pencapaian problemati interaksi manusia dan penuh dengan perubahan, kebaruan, dan kebingungan. Hal yang lebih penting yaitu makna bersifat behavioural, secara sosial terus berubah, abitrer, dan merupakan ramuan interaksi manusia. Maka atas sesuai symbol penampilan atau perilaku bersifat serba memungkinkan sementara atau situasional.

Fokus dramaturgi yaitu bukan apa yang orang lakukan, melainkan bagaimana mereka melakukannya. Burke memandang bahwa pemahaman yang layak atas perilaku manusia harus ekspresi/impresif aktivitas manusia, yaitu bahwa makna

kegiatan manusia terdapat dalam cara mereka mengekspresikan diri dalam interaksi dengan orang lain yang juga ekspresif. Jadi pendekatan dramaturgi beritikan pandangan bahwa ketika manusia berinteraksi dengan sesamanya, ia ingin mengelola kesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya (Mulyana, 2008, hal. 107).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Front Stage (Panggung Depan) Wanita Pemain Game Online*

Panggung depan (*front stage*) adalah bagian individu yang secara teratur berfungsi sebagai cara untuk tampil didepan umum dengan sosok yang ideal. Layaknya dalam sebuah pentas drama, dalam kehidupannya juga ada persiapan terlebih dahulu bagaimana wanita pengguna *game online* ini melakukan presentasi diri atau saat didepan publik ia akan melakukan presentasi dirinya sebaik mungkin seperti yang ia harapkan dan bagaimana publik lain memiliki kesan terhadapnya seperti yang dia inginkan. Pada tahap ini wanita pengguna *game online* membentuk identitas diri yang dia harapkan melalui presentasi dirinya pada panggung depan (*front stage*) di kehidupannya.

Wanita pemain *game online* dalam mempresentasikan dirinya pasti memiliki cara tersendiri untuk memuat sebuah citra diri yang ia inginkan.

A. Bahasa

Bahasa adalah alat komunikasi yang berupa symbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Bahasa dan cara komunikasi yang digunakan dipanggung depan (*front stage*) bersifat non formal dan formal. Pada saat dipanggung depan (*front stage*) informan melakukan komunikasi dengan sesama teman bermain *game online* menggunakan bahasa yang non formal.

B. Interaksi Sesama Pemain Game Online

Dalam situasi ini bagian individu yang secara teratur berfungsi sebagai cara untuk ketika bermain dengan layar *handphone* dan bersama teman-temannya, dengan demikian dapat melakukan presentasi diri atau saat bersama teman-temannya ia akan melakukan presentasi dirinya sebaik mungkin dengan melakukan interaksi

dengan baik antara sesama teman *game* nya ataupun dengan khalayak sehingga dapat memiliki kesan terhadapnya seperti apa yang ia inginkan.

C. Pakaian

Pakaian adalah salah satu kebutuhan pokok manusia yang bertujuan untuk menutupi tubuh seseorang. Pakaian juga digunakan sebagai simbol status, jabatan atau kedudukan seseorang yang memakainya. Pakaian yang digunakan seseorang untuk keadaan formal digunakan sebagai salah satu kebutuhan untuk melakukan aktifitas dengan menggunakan pakaian yang sopan dan tertutup.

2. *Back Stage (Panggung Belakang) Wanita Pemain Game Online*

Panggung belakang adalah wilayah dimana seorang aktor dapat menampilkan wajah aslinya. Di wilayah inilah para pemain *game online* cenderung menunjukkan sifat asli yang sangat berbeda jauh ketika berada di panggung depan. Menggunakan bahasa sehari-hari, berpenampilan sesuai dengan kesehariannya, dan menjalani kehidupan seperti biasanya yang terlepas dari kegiatan yang ada pada panggung depan. Panggung belakang sangat identik dengan lingkungan keluarga, dan pada saat itu para aktor tidak menggunakan "*topeng*"nya. Mereka melakukan keseluruhan dari aktivitas secara natural.

A. Pengaruh Positif dan Negatif *Game Online* Dalam Kehidupan Sehari-hari

Game kini bukan hanya menjadi sebuah hiburan yang banyak dinikmati oleh semua orang dari berbagai kalangan. Namun sesuai dengan perkembangannya, bermain *game* kini pun sudah menjadi semacam hobi yang dilakukan oleh orang muda sampai tua dengan berbagai latar belakang yang berbeda. Dengan adanya *game online* ini maka para pemain *game* dapat merasakan pengaruh positif dan negatif dari bermain *game* di kehidupan sehari-hari.

TRIANGULASI SUMBER

Selain dari hasil wawancara dengan informan, penulis juga melakukan proses triangulasi dengan melakukan wawancara pada Fitra Maulana, beliau merupakan seorang pengamat *Games* di Kota Bandung. Menurut Fitra pada dasarnya setiap orang butuh pengakuan diri, proses pengakuan diri atau yang biasa dinamakan

eksistensi setiap orang itu berbeda-beda, masing-masing orang mencari cara bagaimana dirinya eksis dan diperhatikan oleh lingkungan sekitarnya yang membuat diri mereka merasa ada atau berarti. Hal tersebut di dasari oleh pengetahuan dan kemampuan finansialnya, kemudian selain ditunjang dari pengetahuan dan kemampuan finansial, dominasi lingkungan juga memberikan pengaruh yang menjadi suatu faktor utama dalam pembentukan sikap, karakter diri serta faktor pembentuk lainnya.

Tetapi itu hal tersebut merupakan proses untuk mendapatkan pengakuan dan hal tersebut merupakan suatu pengorbanan yang dilakukan oleh mereka agar mereka dapat diakui dan mendapatkan pengakuan sebagai seorang *gamers*, karena hal tersebut tidak akan didapati di kehidupan yang lain sehingga mereka merasa punya eksistensi yang kemudian menjadi sebuah kebanggaan dan mereka merasa ada keterikatan untuk diterima oleh kelompok tersebut dan menurut saya hal tersebutlah yang merupakan awal dalam pembentukan memperlihatkan panggung depan (*Front Stage*) dan panggung belakang (*Back Stage*). Kemudian faktor lingkungan dan pergaulan juga mempunyai pengaruh yang sangat besar, sehingga ada dampak terhadap orang yang ada di dalamnya. Hal itu kadang membentuk prinsip diri yang sebenarnya sudah terbentuk sebelum mereka masuk kedalam lingkungan dan pergaulan di dunia *game*, namun dengan adanya pengaruh dari lingkungan tersebut maka prinsip dirinya pun akan berubah atau bertambah dan menjadikan lingkungan dan pergaulan mereka sebagai referensi untuk prinsip diri mereka, sehingga menyebabkan penyimpangan dengan aturan dan norma sosial sehingga tidak sejalan.

Pada hasil wawancara ke 5 informan tersebut memang mengakui bahwa dengan adanya kemauan pribadi untuk seorang *gamers*, supaya dapat mengembangkan minat serta bakat dari wanita pemain *game*. Dari ke 5 informan ada yang berpendapat bahwa “*tidak ada sama sekali alasan khusus untuk bermain game, karena ini merupakan hobi saya dan meluangkan waktu saya*” dan ada juga beberapa informan yang mengatakan bahwa “*banyak pandangan masyarakat atau keluarga, yang hanya mengetahui bahwa pemain game untuk, bermalas-malasan, itu hanya pandangan tapi yang saya lakukan tidak seperti apa yang dikatakan oleh mereka..*”

Peneliti kaitkan ke 5 informan dengan triangulasi sumber untuk mengetahui keabsahan data.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah di kemukakan pada bab sebelumnya, dapat ditarik suatu kesimpulan atas penelitian “Presentasi Diri Wanita Pemain *Game Online*, yaitu:

1. Pada wanita pemain *game online* menampilkan dirinya dipanggung depan (*Front Stage*) disini merupakan tempat Ia menampilkan di depan teman-teman sepermainan nya atau bisa juga didepan penonton saat bertanding. Di dalam *stage* ini, individu wanita pemain *game online* tidak menjadi dirinya sendiri. Melainkan menjadi seorang pemain *game* yang professional dihadapan teman-teman serta publik yang lainnya. Dari para pemain *game* harus menyempurnakan penampilan (*appearance*) dan gaya (*manner*).
2. Pada wanita pemain *game online* dalam menampilkan dirinya dipanggung belakang (*back stage*) saat melakukan interaksi sosial dilingkungan sekitar teman-teman *gamers* nya, mereka menjadi dirinya sendiri saat dilingkungan keluarga ataupun lingkungan teman-teman nya. Tentunya mereka ada pengaruh dari sisi positif dan negative diantaranya seperti bertambah teman, menambah wawasan, sportifitas dalam bermain serta kurang berbaur dengan lingkungan, dari Panggung belakang (*back stage*) suatu keadaan dimana seseorang menjadi dirinya sendiri, tidak melakukan sandiwara untuk menampilkan kepada teman, keluarga ataupun lingkungan masyarakat serta tidak membuat lingkungan memandang tidak baik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Harymawan, RMA.(1986). *Dramaturgy*. Bandung;PT.Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi; Suatu pengantar*. Bandung;PT. Remaja Rosdakarya
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, Jalaludin. (2010). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ardiyanto, Elvinaro. 2011. *Metodologi Penelitian Untuk Public relations Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung : Simbiosas Rakatama Media.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Bandung : PT Remaja Prenada Media Group
- Nurhadi, Z. F., & Din, A. M. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Syam, N. W. (2012). *Psikologi Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ardianto, E. (2014). *Metodologi Penelitian Untuk Public Relations*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Effendy, O. U. (1997). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Jess Feist, G. J.-A. (2017). *Teori Kepribadian : Theoris Personality*. Jakarta Selatan: Salemba Humanika.
- Moleong, L. J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi, Z. F., & Din, A. M. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R& D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhron, M. (2017). *Konsep diri : Self Esteem*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Syam, N. W. (2012). *Psikologi Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Skripsi

- Ardita Silvadha, 2012 : Konsep Diri Pemain Game Online; Studi Fenomenologi Tentang Kontruksi Konsep Diri Perempuan Pecanduan Online di Jakarta (Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjajaran) Jakarta.
- Ardanawati Ayu Pitaloka, 2013 : Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen)

Jurnal

- Cornelius Ardianto Setiawan, 2014 : Pola Interaksi Antar-Gamers Dalam *Game Online* (Analisis Deskriptif Tentang pola Interaksi Antar-Gamers dalam Menggunakan *Fitur ChattingGame Online Atlantica*)
- Stefan Eventius Hartedja, 2016 : Dinamika Psikologis *Gamers* Yang Mengalami Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa
- Rofi Adiputra DarmawanPemaknaan, 2015 : Game Online Dota 2 (Studi Fenomenologi Komunitas Dota 2 Telkom University

Internet

(t.thn.). Dipetik Juli 16, 2018, dari

<https://simpledukasi.blogspot.com/2016/03/pengertian-game-online-dan-contohnya.html>

(t.thn.). Dipetik Juli 24, 2018, dari

<http://www.martinrecords.com/game/penting-untuk-diketahui-sejarah-perkembangan-game-dan-jenisnya/>

(t.thn.). Dipetik Juli 24, 2018, dari

<https://game-savero.blogspot.com/2013/05/pengertiansejarahjenis-jenis-tentang.html>

(t.thn.). Dipetik Juli 24, 2018, dari

<http://pengertian-game-online.blogspot.com/>

(t.thn.). Dipetik Juli 28, 2018, dari

https://id.wikipedia.org/wiki/Arena_of_Valor

(t.thn.). Dipetik Juli 16, 2018, dari

<https://www.google.com/amp/s/www.vazgaming.com/game-android-multiplayer-online-terbaik/amp/>

Wawancara Informan

Asyuri R. (2020, Juli, Jumat). Informan 1. (F. A .Azis, Interviewer)

Juniar R. (2020. Juli, Minggu). Informan 2. (F. A. Azis, Interviewer)

Fatmawati E. (2020, Juli, Sabtu). Informan 3. (F. A. Azis, Interviewer)

Putri. D. R. P. . (2020, Juli, Kamis). Informan 4. (F. A. Azis, Interviewer)

Putriani. T. (2020, Juli, Rabu). Informan 5. (Fajar, Interviewer)

Triangulasi Sumber

Maulana. F. (2020, Juli, Sabtu). Narasumber. (F. A. Azis, Interviewer)