

DRAMATURGI GENERASI MUDA DALAM AKTIFITAS GAME ONLINE STUDI DI KELURAHAN MANDATI 1 KECAMATAN WANGI-WANGI SELATAN KABUPATEN WAKATOBI

Muhammad Juli^{1, 2} Wa Ode Rohmiati M, ³LM. Rauda, A.U.M
^{1,2}**Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu
Politik, Universitas Dayanu Ikhsanuddin**

¹Vanpep04@gmail.com, ²rohmiatiwaode@gmail.com, ³raudaode@gmail.com

ABSTRACT

This study focuses on how the youth in Kelurahan Mandati 1, Wangi-Wangi Selatan, Wakatobi, navigate their lives within the realm of online gaming. By employing Erving Goffman's dramaturgical theory, this research explores how players construct and enact their roles both in the virtual and real worlds. The study utilizes a qualitative descriptive approach, gathering data through interviews, observations, and literature review. The findings reveal that online gaming serves not only as a form of entertainment but also as a medium for young people to express their social identities. Players exhibit distinct roles between the "front stage" and the "back stage" depending on the context. While online gaming can enhance social skills and creativity, it also presents challenges such as addiction and the use of inappropriate language. This research offers new insights into the social dynamics within virtual interactions among the younger generation.

Keywords: *Dramaturgy, Online Gaming, Youth, Social Interaction, Virtual Identity.*

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada bagaimana generasi muda di Kelurahan Mandati 1, Wangi-Wangi Selatan, Wakatobi, menjalani kehidupan mereka di dunia game online. Menggunakan teori dramaturgi dari Erving Goffman, penelitian ini menggali cara para pemain membangun dan memainkan peran mereka, baik di dunia maya maupun di dunia nyata. Pendekatan yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, dengan data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Temuan penelitian ini mengungkap bahwa game online tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga alat bagi generasi muda untuk mengekspresikan identitas sosial mereka. Dalam bermain, mereka menampilkan peran yang berbeda antara "panggung depan" dan "panggung belakang" tergantung pada situasi. Meskipun game online dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kreativitas, ada juga sisi negatif seperti kecanduan dan penggunaan bahasa kasar. Penelitian ini memberikan perspektif baru tentang dinamika sosial dalam interaksi virtual di kalangan generasi muda.

Kata Kunci : *Dramaturgi, Game Online, Generasi Muda, Interaksi Sosial*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam pola perilaku dan interaksi sosial, terutama di kalangan generasi muda. Salah satu fenomena yang mencolok dalam konteks ini adalah aktivitas bermain game online. Game online telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat populer di kalangan remaja dan dewasa,

tidak hanya sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai wadah ekspresi, interaksi sosial, dan pengembangan keterampilan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dramaturgi generasi muda dalam aktivitas bermain game online, dengan fokus pada Kelurahan Mandati 1, Kecamatan Wangi-Wangi Selatan, Kabupaten Wakatobi. Dramaturgi, sebagai kerangka teoretis utama, digunakan untuk menganalisis bagaimana pemain game online membangun dan memainkan peran mereka dalam konteks virtual dan dunia nyata.

Terdapat beberapa penelitian yang membahas bagaimana Game Online berpengaruh pada interaksi personal seseorang atau individu, dan dampaknya. Beberapa penelitian yang disebutkan di bawah ini punya fokus yang berbeda-beda dalam melihat dampak perilaku sosial game online.

Penelitian pertama oleh (Arsini et al., 2023) mengkaji dampak penggunaan game online terhadap perilaku sosial siswa, baik secara positif maupun negatif. Berlandaskan teori perilaku sosial, penelitian ini berupaya menjelaskan bagaimana interaksi siswa dengan game online membentuk pola sosial mereka, baik dalam hal hubungan sosial, keterampilan komunikasi, maupun pola kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online memiliki dampak positif seperti meningkatkan konsentrasi, kemampuan bekerja dalam tim, dan peluang bersosialisasi secara virtual (Arsini et al., 2023). Namun, ditemukan pula

dampak negatif, termasuk kecanduan game, berkurangnya interaksi sosial di dunia nyata, serta penurunan kemampuan manajemen waktu (Arsini et al., 2023).

Penelitian oleh (Ulya et al., 2021) mengkaji bagaimana kecanduan game online mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak-anak. Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi dan menemukan bahwa kecanduan game online berdampak negatif pada perilaku sosial anak, seperti meningkatkan sikap pembangkangan, agresivitas, dan berkurangnya interaksi sosial dengan lingkungan sekitar (Ulya et al., 2021). Meskipun ada dampak positif berupa peningkatan kemampuan kerja sama dalam permainan, dampak negatif seperti sikap egois dan isolasi sosial lebih mendominasi serta kurang peka terhadap nilai-nilai sosial yang cenderung memprioritaskan kebutuhan pribadi (Ulya et al., 2021).

Penelitian berjudul oleh (Pratiwi et al., 2012) mengkaji hubungan antara efikasi diri akademik dan keterampilan sosial dengan perilaku adiktif terhadap game online pada remaja. Berdasarkan teori efikasi diri dari Bandura, penelitian ini menunjukkan bahwa keyakinan terhadap kemampuan akademik seseorang dan keterampilan sosial berperan penting dalam memengaruhi perilaku adiksi game online (Pratiwi et al., 2012). Temuan penelitian ini, yang melibatkan 76 remaja di Surakarta, mengungkap bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara efikasi diri akademik dan keterampilan sosial dengan perilaku adiktif terhadap

game online (Pratiwi et al., 2012). Artinya, semakin rendah tingkat efikasi diri akademik dan keterampilan sosial, semakin besar risiko kecanduan game online. Penelitian ini menyimpulkan bahwa peningkatan efikasi diri akademik dan keterampilan sosial dapat membantu mengurangi kecanduan game online pada remaja, serta peran lingkungan sosialnya (Pratiwi et al., 2012).

Penelitian ini mengisi kekosongan dalam pemahaman tentang dinamika sosial dan identitas digital game online yang tidak secara mendalam diteliti dalam kajian-kajian terdahulu. Dengan penerapan teori dramaturgi Erving Goffman untuk menganalisis interaksi sosial dalam game online, yang belum banyak diterapkan dalam studi-studi sebelumnya.

Teori dramaturgi “Erving Goffman” akan memberikan deksripsi tentang bagaimana individu mengelola penampilan sosial (*self Presentation*) mereka di hadapan publik (panggung depan) dan di belakang layar (panggung belakang) (Ytreberg, 2002), dalam konteks ini, saat terlibat dalam aktivitas game online. Penelitian ini juga akan mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari partisipasi dalam game online terhadap generasi muda di wilayah tersebut.

Dalam konteks dramaturgi Erving Goffman yang diterapkan dalam penelitian mengenai game online sebagai media interaksi sosial di Kelurahan Mandati 1, game online dipandang sebagai panggung di mana para pemain tampil dalam situasi sosial. Goffman menggambarkan

interaksi sosial sebagai serangkaian pertunjukan di mana individu menyajikan diri mereka kepada orang lain, berdasarkan norma dan konteks yang ada seperti memainkan sebuah drama (Dolezal, 2015) yang dalam hal ini media interaksi itu adalah game online.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menganalisis memberikan gambaran yang mendalam dan terperinci mengenai fenomena sosial (Sugiyono, 2010) – tema interaksi sosial game online di Kelurahan Mandati 1, Kecamatan Wangi-Wangi Selatan, Kabupaten Wakatobi. Dengan menggunakan teori dramaturgi, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *front stage* dan *back stage* dari peran pemain game online. Data dikumpulkan melalui berbagai teknik, termasuk wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Teknik pengumpulan data melibatkan wawancara dengan key informan dan informan pendukung, observasi lapangan, serta studi literatur untuk mendapatkan informasi relevan

Lokasi penelitian dipilih di Kelurahan Mandati 1 karena koneksi internet yang baik mendukung aktivitas game online, dan teknik snowball sampling digunakan untuk menentukan informan yang relevan. Analisis data dilakukan dengan mengikuti tahapan yang meliputi pengumpulan,

reduksi, display, dan penarikan kesimpulan (Miles & Haberman, 2001). Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk menggambarkan bagaimana generasi muda berperan dalam game online serta dampak positif dan negatifnya, serta memahami bagaimana mereka mengelola kesan dalam interaksi sosial di platform virtual tersebut.

PEMBAHASAN

Konsep Dramaturgi Sebagai Analisis Perilaku Sosial Player Game Online

Dasar dari konsep Panggung Depan dan Panggung Belakang adalah konsep turunan dari Dramaturgi oleh Goffman, yang dikenal dengan *Self Presenting* (menampilkan diri). Konsep ini berdasarkan interaksi sosial individu menyajikan diri di depan orang lain untuk membentuk kesan tertentu atau mempengaruhi cara orang lain memandang mereka (Dolezal, 2015). Goffman mengibaratkan kehidupan sosial sebagai sebuah pertunjukan teater di mana individu berperan sebagai aktor yang memainkan berbagai peran sosial sesuai dengan situasi dan audiens (Dolezal, 2015).

Bagaimana cara individu menampilkan diri sebagai aktor dalam panggung, ada konsep yang disebut dengan "*Front*" (Tampilan) dimana atribut fisik atau tampilan seseorang yang mencerminkan status sosial, peran, atau posisi yang mereka miliki dalam suatu interaksi (Williams,

2016). Selain itu Sikap atau gaya berperilaku yang menunjukkan bagaimana seseorang akan berinteraksi dengan orang lain dan ekspektasi sosial yang melekat pada peran tersebut (Williams, 2016).

Dari gagasan tersebut, interaksi sosial ala dramaturgi teraplikasi dalam game online dimana “panggung depan” mencakup interaksi langsung antar pemain saat mereka bermain. Dalam hal ini *Player* (Pemain) menggunakan avatar dan komunikasi dalam game untuk menghadirkan diri mereka dalam cara yang diinginkan. Sedangkan “Peran”, mereka mengambil peran tertentu seperti *rusher* atau *support* dalam tim, berkomunikasi strategis, dan mengikuti etika permainan yang tidak tertulis untuk menciptakan kesan yang baik atau efektif terhadap pemain lain.

Makna interaksi sosial dalam dramaturgi itu bersifat teratur, atau pola serta terjadi ketika orang saling bertemu, diatur oleh seperangkat aturan dan bentuk prosedural yang diikuti peserta demi alasan moral dan praktis (Schwalbe, 2016). Untuk mematuhi aturan dalam interaksi, seseorang harus memiliki pengetahuan tentang tipe-tipe orang dan situasi, serta memahami aturan mana yang berlaku dalam konteks tersebut dimana pengetahuan ini bersifat kultural dan sebagian besar bersifat implisit (Schwalbe, 2016).

Ini mencerminkan front dalam teori dramaturgi, dimana perangkat seperti *headset*, *handphone*, dan *item* dalam game seperti senjata atau *role-play gear* digunakan untuk mendukung penampilan mereka.

“Panggung belakang,” di sisi lain, adalah di mana pemain beristirahat dari penampilan mereka dan berada di lingkungan pribadi mereka. Di sini, mereka bisa lebih santai, melepaskan diri dari persona dalam game, dan berinteraksi. Ini adalah ruang di mana para pemain menyiapkan diri mereka untuk panggung depan.

Interaksi dalam game online juga membawa konsekuensi sosial di luar game itu sendiri. Inilah konteks panggung belakang yang dimaksud yaitu :

1. Pemain belajar berkomunikasi dalam bahasa asing,
2. mengembangkan kreativitas melalui komunitas grup digital game
3. Mengembangkan interaksi sosial yang kemudian dapat diterapkan dalam interaksi nyata dalam bentuk E-Sport.
4. Ada juga aspek negatif seperti kecanduan game dan dampaknya terhadap perilaku, seperti kurang tidur dan penggunaan bahasa kasar, serta perilaku impulsif untuk membeli perangkat pendukung Game Online seperti *Build*, *Item*, dan *Skin*.

Game online saat ini mencakup beragam genre yang menarik berbagai kelompok pemain dengan keunikan masing-masing. Salah satu

yang paling populer adalah *genre Massively Multiplayer Online* (MMO), seperti yang terlihat pada game-game seperti *World of Warcraft* (WoW, 2004) dan *Final Fantasy XIV* (finalfantasyxiv, 2023). Genre ini menarik ribuan pemain ke dalam dunia virtual yang dimana mereka dapat menjelajah, melakukan pencarian, dan interaksi dalam *setting* yang terus berkembang, bahkan ketika pemain tidak online.

Di sisi lain, *genre Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang meliputi game seperti *League of Legends* dan *Mobile Legends* menuntut pemain untuk bekerja dalam satu grup. Dalam genre ini, dua tim bersaing untuk menghancurkan basis lawan dengan setiap pemain mengontrol satu karakter dengan kekuatan unik (Batistuta, 2021).

Genre lain yang sangat populer saat ini adalah *Battle Royale*, diwakili oleh game-game seperti *PUBG* dan *Fortnite*, di mana pemain diterjunkan ke dalam arena bertahan hidup yang mengharuskan mereka menjadi individu terakhir yang bertahan dalam permainan yang terus mengecil ruang geraknya (Wilson & Minor, 2023).

Dalam genre *Real-Time Strategy* (RTS), seperti *StarCraft*, pemain mengatur sumber daya, membangun basis, dan mengkomandoi unit dalam pertempuran yang menuntut pengambilan keputusan cepat (Hoekstra, 2021).

Sementara itu, genre *First-Person Shooter* (FPS), dengan contoh utama seperti *Counter-Strike* dan *Call of Duty*, menawarkan pengalaman yang sangat imersif dimana pemain melihat dunia game dari perspektif orang pertama dan berpartisipasi dalam pertempuran yang intens (Erascap, 2023).

Secara keseluruhan, masing-masing genre game online menciptakan pola interaksi sosial yang unik, memfasilitasi kerjasama, kompetisi, dan pembentukan komunitas dalam berbagai cara.

Minat Game Online di Kelurahan Mandati 1

Sejak Pandemi COVID-19 melanda, minat pemuda di Kelurahan Mandati 1 terhadap game online meroket. *Lockdown* yang memaksa orang-orang untuk tinggal di rumah menciptakan ruang kosong yang diisi dengan berbagai bentuk hiburan digital, dan game online muncul sebagai pilihan utama.

Trend ini juga terjadi dalam skala global, karena bukan hanya tentang permainan tapi juga Game Online memberikan kesempatan keuntungan ekonomis melalui sarana platform digital.

Dalam data penelitian (DiFrancisco Donoghue et al., 2023) Pada tahun 2020, dunia mencatat adanya **2,7 miliar gamer**, peningkatan

signifikan dalam penggunaan video game. Dalam Penelitian tersebut mencatat beberapa fakta empirik :

1. melibatkan **897 responden** dari berbagai benua, seperti Amerika Utara (**72,7%**), Eropa (**10,9%**), Asia (**4,9%**), dan negara-negara lainnya (**11,5%**), menemukan bahwa **74,6%** dari para peserta melaporkan peningkatan waktu bermain game selama bulan-bulan awal pandemic (DiFrancisco Donoghue et al., 2023).
2. Lonjakan ini sejalan dengan laporan global yang mencatat peningkatan **75 hingga 130%** dalam keterlibatan dengan video game selama minggu-minggu pertama lockdown (DiFrancisco Donoghue et al., 2023).

Di Indonesia, ada sekitar 94,5% pengguna internet usia 16-64 tahun terlibat dalam aktivitas game online, menyebabkan kita sekarang menempati posisi ketiga sebagai negara dengan jumlah pemain game online terbesar di dunia atau meroket hingga dua kali lipat, dengan aplikasi game dan frekuensi bermain meningkat *empat kali lipat* dibandingkan sebelum pandemic (Mirabella & Tiatri, 2023).

Sejalan dengan *trend* tersebut, pada lokus penelitian ini, banyak pemuda di kelurahan ini yang sebelumnya tidak terlalu tertarik dengan game mulai menjadikannya sebagai kegiatan utama untuk bersenang-senang dan tetap terhubung dengan teman-teman mereka secara virtual (Oktoberiska, 2023).

Pada periode 2019 hingga 2022, game seperti *Free Fire Battlegrounds* menjadi favorit di Mandati 1. Di tahun 2019, turnamen offline *Free Fire* Wakatobi menjadi ajang yang sangat dinantikan. Sebanyak 40 tim, yang terdiri dari lebih dari 160 pemain, berpartisipasi dalam turnamen tersebut. Mandati 1 mengirimkan sekitar 20 pemain yang bergabung dalam berbagai tim seperti *Playdot*, *Piwseksi*, dan *MDT*. Ini menunjukkan betapa aktif dan bersemangatnya pemuda di kelurahan ini dalam mengikuti kompetisi game.

Selama waktu tersebut, komunitas game di Mandati 1 berkembang pesat dengan adanya beberapa *guild* (Komunitas Game) yang terbentuk. Ada sekitar 4 *guild*, masing-masing dengan 10 hingga 20 anggota (Oktoberiska, 2023). *Guild-guild* ini menjadi pusat kegiatan dan persaingan, di mana para anggota tidak hanya bermain game tetapi juga saling mendukung dan berlatih bersama. Dengan lebih dari 50 pemain yang terlibat, komunitas game online di Mandati 1 menunjukkan kekuatan dan soliditasnya.

Namun, memasuki tahun 2023, minat terhadap turnamen offline game online mulai menurun. Perubahan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk perubahan prioritas dari mencari pekerjaan dan melanjutkan pendidikan. Pandemi yang mulai mereda juga menyebabkan banyak pemuda kembali fokus pada kegiatan offline dan pengembangan diri. Meskipun minat pada turnamen berkurang, banyak yang tetap

terhubung melalui game sebagai cara untuk bersosialisasi dan bersenang-senang (Oktoberiska, 2023).

Jenis game yang masih populer di kalangan pemuda Mandati 1 meliputi *Free Fire Battlegrounds*, *Mobile Legends*, *Minecraft*, *COC (Clash of Clans)*, dan *High Domino*. Para pemain sering kali begadang dan bermain bersama, baik dengan teman dari daerah lain maupun dengan teman lokal.

Front Region (Panggung Depan) Player Game Online

Untuk mempermudah analisis dari dan temuan penelitian ini, penulis menggunakan kategori deskripsi untuk menjelaskan bagaimana penerapan Dramaturgi memandang perilaku dalam bermain game online.

Dalam komunitas gamer online di Kelurahan Mandati 1, dinamika sosial yang terjadi saat bermain game menawarkan banyak hal menarik. Para pemain mengambil peran masing-masing, baik secara sadar maupun tidak, untuk menciptakan kesan yang ingin dilihat oleh teman-temannya. Rumah Bula, seorang pemain, sering menjadi tempat berkumpul bagi mereka, dimana mereka menghabiskan waktu bermain game seperti *Free Fire* dan *Mobile Legends* (Oktoberiska, 2023).

Gaya komunikasi di komunitas ini bisa dibilang cukup unik. Istilah-istilah khas hingga kata-kata kasar sering keluar selama permainan berlangsung, terutama ketika emosi sedang tinggi karena kalah atau ada

kesalahan. Namun, hal tersebut sudah dianggap biasa (Arif, 2023) .Dalam dunia game online, komunikasi antara pemain sering kali menggunakan bahasa gaul yang khas. Bahasa ini tidak hanya menambah keseruan, tetapi juga mempermudah dan mempercepat komunikasi dalam situasi yang cepat dan intens

Istilah	Arti
GG	Good game, bagus, keren
Auto	Langsung, dijamin, pasti
Pro	Jago
Noob	Cupu, payah
Imba	Terlalu jago
Ulti	Dihajar, dihabisi
By One	Ngadu satu lawan satu
Safe zone	Tempat berlindung
Savage	Nekat, berani
GB	Gaji buta, terima jadi
Ez	Easy, mudah, gampang
AFK	Away from keyboard, ninggalin, keluar
Toxic	Nggak sopan, susah diatur
Smurf	Akun dengan level/rank kecil
Troll	Iseng, jail
OTG	On the Game, masuk dalam game
Lag	Gangguan koneksi
DC	Disconnect, keluar
KS	Kill steal, nyampah

Tabel 1 : Daftar Istilah Populer yang Digunakan Dalam Komunikasi Game Online

Lebih jauh lagi, penelitian ini menunjukkan bahwa antar pemain ada saling pengaruh. Mereka sering menasihati, meskipun terkadang dengan nada bercanda atau mengejek, namun hal itu merupakan bagian dari dinamika hubungan yang sudah terbangun (Arif, 2023).

Lain halnya dengan Player game Minecraft bernama Yekin Ramadhan, di usia 14 tahun, menunjukkan motivasi dalam bermain Minecraft melalui usaha belajar bahasa Inggris dan berinteraksi dengan pemain internasional. Ketertarikan pada tantangan mekanik game mencerminkan cita-citanya sebagai mekanik mesin (Ramadhan, 2023).

Intinya, interaksi sosial yang terjadi dalam komunitas game ini sangat mirip dengan sebuah “pertunjukan,” di mana para pemain tampil dengan cara tertentu untuk menunjukkan kemampuan terbaik mereka, sementara perasaan pribadi sering disembunyikan demi menjaga keharmonisan kelompok.

Front Stage (Panggung Belakang) Player Game Online

Di Kelurahan Mandati 1, Kecamatan Wangi-Wangi Selatan, kehidupan pemain game online seperti Aldy Oktoberiska menunjukkan perbedaan yang mencolok antara aktivitas mereka di luar game dan kehidupan sehari-hari. Aldy, yang berusia 22 tahun, berperilaku berbeda di rumah dibandingkan saat bermain game. Di lingkungan keluarga, Aldy

cenderung mengikuti arus dan norma-norma keluarga; dia aktif dan terlibat ketika suasana mendukung, namun menjadi pendiam ketika suasana di rumah lebih sepi. Ini menunjukkan bagaimana Aldy menyesuaikan diri dengan harapan dan aturan keluarga agar bisa mendapatkan izin bermain game atau keluar malam bersama teman-teman.

Keluarga Aldy, termasuk Yody, yang berusia 32 tahun, mengamati bahwa meskipun Aldy ramah dan sering berkumpul dengan keluarga, dia kadang-kadang melarikan diri dari acara keluarga untuk bermain game. Yody mencatat bahwa Aldy lebih memilih bermain game daripada menghadiri kegiatan keluarga, yang mencerminkan perbedaan antara norma sosial keluarga dan kebebasan berekspresi di dunia game online.

Setelah bermain game, Aldy dan teman-temannya, seperti Arif dan Ahmad, sering berkumpul di Marina Bypass, sebuah tempat nongkrong populer di Wangi-Wangi. Di sini, mereka menikmati kopi, berbincang santai, dan memainkan gitar. Kegiatan ini tidak hanya sebagai bentuk hiburan tetapi juga sebagai waktu untuk membahas permainan yang telah dimainkan, saling berbagi pengalaman, dan merencanakan sesi game berikutnya. Mereka juga melakukan persiapan praktis, seperti membeli cemilan, mengisi daya perangkat, dan saling membantu dalam hal transportasi ke tempat nongkrong atau bermain game.

Pandangan tetangga terhadap kelompok ini campur aduk. Mereka kadang-kadang mengganggu ketenangan lingkungan dengan suara game,

tetapi juga dianggap sebagai penjaga malam yang membantu menjaga ketertiban. Di luar aktivitas game, mereka saling berbagi cerita tentang kesalahan dalam permainan, bercanda, dan membahas topik-topik lain yang sering kali tidak terkait dengan game. Ini menciptakan suasana santai dan penuh canda di antara mereka.

Secara keseluruhan, back stage kehidupan pemain game online di Kelurahan Mandati 1 menunjukkan bagaimana mereka menyeimbangkan antara kehidupan sosial dan kebiasaan bermain game. Mereka mempersiapkan diri dengan melakukan aktivitas praktis seperti membeli cemilan dan mengisi daya perangkat, serta menjaga hubungan sosial mereka melalui interaksi yang penuh dukungan dan humor serta penggunaan istilah game yang masuk kedalam keseharian mereka.

Dampak Positif dan Negatif Game Online Di Kelurahan Mandati 1

Dampak Positif

Salah satu manfaat utama dari game online adalah kemampuannya untuk menjadi ajang bersosialisasi. Para pemain game online sering kali berkenalan dengan orang baru, baik saat bermain maupun di luar game. Arif, yang berusia 25 tahun, menyebutkan bahwa dia berusaha untuk bersikap ramah dan sopan agar dapat bekerja sama dengan baik dalam permainan. Begitu juga dengan Yekin Ramadhan, yang aktif bermain

Minecraft. Dia merasa bahwa interaksi dengan pemain lain, meski kadang ada perselisihan, lebih sering dianggap sebagai bentuk candaan yang menyenangkan. Aldy Oktoberiska, seorang pemain Free Fire, juga mengaku memiliki banyak teman virtual dari berbagai daerah, termasuk dari Jawa, yang dia ajak berkomunikasi melalui WhatsApp.

Selain itu, game online memberi kesempatan untuk belajar bahasa asing, khususnya bahasa Inggris. Yekin Ramadhan, yang berusia 14 tahun, mengatakan bahwa meski dia hanya menggunakan bahasa Inggris dalam skala terbatas saat bermain Minecraft, hal ini membantunya dalam memahami dan menggunakan bahasa Inggris dalam konteks yang berbeda (Ramadhan, 2023).

Game online juga berperan dalam melatih kreativitas. Game yang melibatkan strategi dan pemecahan masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Yekin Ramadhan, misalnya, menggunakan kreativitasnya untuk membangun struktur kompleks dalam Minecraft dan bersaing di level global (Ramadhan, 2023). Turnamen game online, seperti yang diadakan di Kelurahan Mandati 1, juga menawarkan *platform* yang merangsang kreativitas dan keterampilan strategis pemain.

Secara keseluruhan, game online di Kelurahan Mandati 1 memberikan dampak positif yang meliputi peningkatan keterampilan sosial melalui interaksi dengan teman baru, pembelajaran bahasa Inggris, pengembangan kreativitas.

Dampak Negatif

Game online memberikan dampak negatif yang cukup signifikan terhadap generasi muda. Salah satu dampak yang paling mencolok adalah kecenderungan untuk menggunakan bahasa kasar selama bermain. Interaksi dalam game sering kali dipenuhi dengan kata-kata yang tidak pantas, terutama ketika pemain merasa frustrasi atau emosi mereka memuncak. Aldy Oktoberiska, seorang pemain berusia 22 tahun, menganggap penggunaan kata kasar dalam game adalah hal yang biasa, meskipun dia menyadari bahwa sebaiknya tidak berlebihan (Oktoberiska, 2023). Emosi yang memuncak, seperti kemarahan akibat lag atau kesalahan dalam permainan, sering kali memicu penggunaan bahasa kasar sebagai bentuk ekspresi frustrasi.

Dampak Negatif	Penyebabnya
Penggunaan Bahasa Kasar	Frustrasi saat bermain, terutama karena lag, kesalahan pemain lain, atau emosi yang memuncak saat kalah.
Kecanduan Game Online	Kesulitan mengontrol waktu bermain, terlalu asyik dengan permainan, interaksi sosial melalui game online.
Kerugian Finansial Akibat Judi Online	Keterlibatan dalam game judi online, di mana pemain terjebak dalam pola taruhan dan mengalami kekalahan.
Mengganggu Orang Lain	Suara keras dari game, interaksi antar pemain, dan fokus yang berlebihan pada permainan di waktu malam.

Tabel 3 : Dampak Negatif Game Online

Kecanduan juga merupakan masalah serius. Kecanduan game online sering kali membuat pemain kehilangan kontrol atas waktu mereka, berakibat pada masalah kesehatan dan keseimbangan hidup. Di Kelurahan Mandati 1, Yody melaporkan bahwa temannya mengalami kerugian finansial signifikan akibat judi online, sedangkan Aldy mengakui bahwa dia sering bermain hingga pagi dan merasa terjebak dalam kecanduan, meskipun dia berusaha untuk berhenti. Yody, yang merupakan keluarga Aldy, menambahkan bahwa game online sangat mempengaruhi kehidupan Aldy dan menyebabkan gangguan dalam rutinitasnya.

Selain itu, game online juga mengganggu orang lain di sekitar pemain. Fokus yang intens pada permainan sering kali membuat pemain mengabaikan lingkungan mereka, menyebabkan gangguan dari suara game dan interaksi antar pemain. Yody, yang tinggal bersama Aldy, mengeluhkan gangguan dari suara game yang mengganggu waktu istirahatnya, terutama ketika suara tersebut terdengar pada malam hari.

Secara keseluruhan, dampak negatif dari game online di Kelurahan Mandati 1 meliputi penggunaan bahasa kasar, kecanduan yang mengganggu rutinitas harian, gangguan terhadap orang lain akibat suara game, dan gangguan yang ditimbulkan oleh emosi yang tidak stabil. Tantangan ini menunjukkan perlunya pengelolaan yang lebih baik dan kesadaran mengenai dampak negatif game online agar generasi muda dapat menikmati manfaatnya tanpa mengalami efek samping yang merugikan

KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan teori dramaturgi dari Erving Goffman untuk memahami bagaimana interaksi sosial terjadi dalam game online di Kelurahan Mandati 1, Kecamatan Wangi-Wangi Selatan, Kabupaten Wakatobi. Dengan teori ini, kita bisa melihat bagaimana para pemain menunjukkan peran mereka di "panggung depan" saat mereka bermain dan berinteraksi dengan orang lain dan di "panggung belakang," yaitu kehidupan pribadi mereka di luar game. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam game online, pemain secara aktif mengelola kesan yang mereka buat, membangun identitas virtual melalui avatar dan interaksi dalam permainan. Sementara di luar game, mereka bisa lebih santai dan lepas dari peran yang mereka mainkan dalam game.

Penelitian ini juga mengungkap berbagai dampak dari game online. Di sisi positif, game ini bisa meningkatkan keterampilan sosial, membantu belajar bahasa asing, dan merangsang kreativitas lewat desain dan strategi dalam game seperti Minecraft. Selain itu, pemain sering kali membangun hubungan sosial baru yang memperkaya pengalaman mereka baik di tingkat lokal maupun global.

Namun, tidak semuanya positif. Kecanduan game online bisa jadi masalah serius, berdampak pada kesehatan dan kehidupan sosial pemain. Bahasa kasar yang digunakan dalam game dan suara keras selama bermain juga dapat mengganggu lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif. (2023). Dramaturgi generasi muda dalam aktifitas game online studi di kelurahan mandati 1 kecamatan wangi-wangi selatan kabupaten wakatobi. (M. Juli, Interviewer) Baubau: Prodi Sosoiologi Unidayan (SKRIPSI).
- Arsini, Y., Yani, R., & Nazwa, S. (2023, September). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3).
- Batistuta, G. (2021). https://www.kompasiana.com/giobatistuta1375/5d3903830d82307e0b5aee85/mari-mengenal-tentang-apa-itu-moba#google_vignette.
- DiFrancisco Donoghue, J., Heras, B. D., Li, O., Middleton, J., & Jung, M.-K. (2023). Gaming in Pandemic Times: An International Survey Assessing the Effects of COVID-19 Lockdowns on Young Video Gamers' Health. *Int J Environ Res Public Health*, 20(19).
- Dolezal, L. (2015). The phenomenology of self-presentation: describing the structures of intercorporeality with Erving Goffman. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 16.
- Erascape. (2023). <https://eraspace.com/artikel/post/mengenal-sejarah-game-fps-yang-semakin-populer-dimainkan>.
- finalfantasyxiv. (2023). <https://na.finalfantasyxiv.com/jobguide/battle/>. Retrieved from <https://na.finalfantasyxiv.com/>.
- Hoekstra, K. (2021). [https://www.historyhit.com/gaming/what-is-an-rts-game-a-guide-to-real-time-strategy/#:~:text=A%20real%2Dtime%20strategy%20\(RTS,dominate%20a%20field%20of%20play](https://www.historyhit.com/gaming/what-is-an-rts-game-a-guide-to-real-time-strategy/#:~:text=A%20real%2Dtime%20strategy%20(RTS,dominate%20a%20field%20of%20play).
- Miles, J., & Haberman, P. (2001). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: UI.
- Mirabella, & Tiatri, S. (2023). An Overview Of Online Game Addiction Among Indonesian Early Adulthood During The Covid-19 Pandemic. *International Journal of Application on Social Science and Humanities*, 1(2).

- Oktoberiska, A. (2023). Dramaturgi generasi muda dalam aktifitas game online studi di kelurahan mandati 1 kecamatan wangi-wangi selatan kabupaten wakatobi. (M. Juli, Interviewer) Baubau.
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). Perliaku Adikis Game Online Ditinjau Dari Efikasi Diri Akademik, dan Keterampilan Sosial Pada Remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*, 1(2).
- Ramadhan, Y. (2023). Dramaturgi generasi muda dalam aktifitas game online studi di kelurahan mandati 1 kecamatan wangi-wangi selatan kabupaten wakatobi. (M. Juli, Interviewer)
- Schwalbe, M. (2016). Situation and Structure in the Making of Selves. In *The Drama of Social Life : A Dramaturgical Handbook*. New York, USA: Routledge.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulya, L., Sucipto, & Fatuhurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3).
- Williams, J. P. (2016). Authenticity and the Dramaturgical Self. In *The Drama of Social Life : A Dramaturgical Handbook*. New York: Routledge.
- Wilson, J. L., & Minor, J. (2023). <https://www.pcmag.com/picks/the-best-battle-royale-games>. Retrieved from <https://www.pcmag.com>.
- WoW. (2004). https://images-cdn.fantasyflightgames.com/ffg_content/WoWAG/WoW_AG_Rules_w eb.pdf. Retrieved from <https://worldofwarcraft.blizzard.com/>.
- Ytreberg, E. (2002). Erving Goffman as a theorist of the mass media. *Critical Studies in Media Communication*, 19(4).