

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang digunakan peneliti adalah sebagai dasar dalam penyusunan penelitian. Penelitian terdahulu merujuk pada studi atau riset yang telah dilakukan sebelumnya dalam topik yang sama atau mirip dengan topik penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian terdahulu biasanya dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan pemahaman yang lebih baik tentang topik yang akan diteliti, serta untuk memperkuat hipotesis atau teori yang diajukan dalam penelitian. Berikut ini adalah rincian terkait dengan penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dengan penelitian peneliti:

Tabel 2.1

#### Tinjauan Penelitian Terdahulu

Nama/Universitas/ Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
Fajar Abdul Azis Universitas Garut (2020)	Presentasi Diri Wanita Pemain Game Online (Studi Dramaturgi tentang Presentasi Diri Wanita Pemain Games Online di Kota Garut)	Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan dramaturgi	Menjelaskan <i>front stage</i> pemain wanita dari segi bahasa, segi interaksi, dan berpakaian sedangkan untuk <i>back stage</i> dipengaruhi oleh positif dan negatif pemain	Penelitian ini berfokus pada <i>game online</i> yang dimainkan perempuan dan tidak merujuk pada satu <i>game</i> saja.

Rizky Ananda Firmansyah Universitas Islam Riau (2020)	Konsep Diri Pemain Game Online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Di Kalangan Mahasiswa Universitas Islam Riau	Penelitian ini adalah penelitian kualitatif menggunakan pendekatan fenomenologis	Menghasilkan konsep diri pemain <i>game online Playerunknown's Battlegrounds</i> (PUBG) yang berpikir bahwa dirinya tidak dapat lepas dari permainan tersebut membuat mereka menjadi individu yang memiliki konsep diri negatif.	Penelitian ini lebih berfokus kepada fenomena pemain dalam pembentukan konsep diri mereka.
Lulu Fadhila Universitas Medan (2019)	Hubungan Antara Pengelolaan Diri Dengan Kecanduan Game Online Siswa Di Man 3 Langkat Tahun Pelajaran 2018/2019	Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif.	Menunjukkan terdapat hubungan antara pengelolaan diri dengan kecanduan <i>game online</i> yang berada diatas rata-rata	Penelitian ini menggunakan kuantitatif dan berfokus ke pengelolaan diri.

Sumber: Peneliti, 2024

## 2.2 Tinjauan Pustaka

### 2.2.1 Tinjauan Tentang Komunikasi

Komunikasi merupakan unsur penting dalam kehidupan manusia, dikarenakan manusia merupakan makhluk sosial, kehidupan tanpa bantuan atau interaksi dengan sesama menjadi tidak mungkin.

Meskipun pada dasarnya setiap individu memiliki keunikan dan keindependenan, namun keberadaannya tak terlepas dari kebutuhan akan interaksi sosial sepanjang hari, dari saat bangun hingga kembali tertidur.

### **2.2.1.1 Pengertian Komunikasi**

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari bahasa Latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti “sama”. “Sama” disini maksudnya adalah satu makna. Jadi, jika dua orang terlibat dalam komunikasi maka komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dikomunikasikan, yakni baik penerima maupun pengirim sepaham mengenai suatu pesan tertentu (Effendy, 2003:9).

Banyak definisi komunikasi diungkapkan oleh para ahli dan pakar komunikasi seperti yang di ungkapkan oleh Carl. I. Hovland yang dikutip oleh Onong Uchjana Effendy dalam buku “Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek”, Ilmu Komunikasi adalah upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap (Effendy, 2003:10).

Komunikasi dapat terjadi dalam berbagai bentuk dan konteks, seperti komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, komunikasi dalam organisasi, dan komunikasi dalam media massa.

Setiap bentuk komunikasi memiliki karakteristik yang berbeda, seperti jumlah penerima pesan, tujuan, konteks, dan media yang digunakan. Komunikasi merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam hubungan interpersonal dan profesional.

Komunikasi adalah proses perpindahan informasi, emosi, pesan, dan sebagainya dengan menggunakan simbol, kata-kata, gambar, grafis, angka, dan sebagainya. Setiap tindakan komunikasi dipandang sebagai suatu transmisi informasi terdiri dari rangsangan yang diskriminatif, dari sumber kepada penerima.

Dengan memahami konsep dan prinsip dasar komunikasi dapat meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi dengan efektif, menghindari kesalahpahaman, dan membangun hubungan yang lebih baik dengan orang lain.

Konsep komunikasi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan dalam berbagai konteks, termasuk dalam bisnis, media massa, hubungan interpersonal, dan organisasi. Beberapa konteks komunikasi berdasarkan tingkatan, dimulai dari komunikasi yang melibatkan jumlah peserta komunikasi paling sedikit hingga komunikasi yang melibatkan jumlah peserta paling banyak (Mulyana, 2003:72-75).

#### **2.2.1.2 Unsur-unsur Komunikasi**

Pernyataan dari beberapa ahli tentang definisi komunikasi secara jelas menjelaskan bahwa proses komunikasi antar manusia memerlukan adanya seseorang yang ingin menyampaikan pesan kepada orang lain dengan maksud tertentu. Seperti yang dijelaskan oleh Rismawaty dalam buku pengantar ilmu komunikasi terdapat proses komunikasi primer dan sekunder sebagai berikut:

##### **1. Komunikasi Primer**

Proses komunikasi yang terjadi baik verbal ataupun non verbal kepada orang lain menggunakan lambang sebagai media.

## 2. Komunikasi Sekunder

Prose komunikasi yang menggunakan media untuk menyampaikan pesan yang akan dikomunikasikan.

(Rismawati 2014:94).

Ini berarti bahwa komunikasi hanya dapat terjadi jika ada elemen-elemen penting seperti sumber pesan, media atau saluran komunikasi, penerima pesan, dan dampak atau efek dari komunikasi tersebut.

Menurut Onong Uchjana Effendy dalam buku yang berjudul *Dinamika Komunikasi*, unsur-unsur komunikasi adalah:

1. Komunikator (sumber) yaitu orang yang menyampaikan pesan.
2. Pesan yaitu pernyataan yang didukung oleh lambang.
3. Komunikan yaitu orang yang menerima pesan.
4. Media atau saluran yaitu sarana yang mendukung pesan bila komunikan jauh tempatnya atau banyak jumlahnya.
5. Efek yaitu dampak sebagai pengaruh dari pesan.

(Effendy, 2008:6)

Kelima unsur diatas merupakan unsur-unsur penting yang ada dalam komunikasi, sehingga dengan adanya unsur-unsur tersebut maka akan terjalin sebuah komunikasi yang efektif. Adapun penjelasan dari kelima unsur tersebut, diantaranya:

## 1 Komunikator

Komunikator adalah pihak yang mengirim pesan kepada khalayak atau komunikan. Karena itu komunikator bisa disebut pengirim, sumber, *source, encoder*.

## 2 Pesan

Definisi pesan yang dikemukakan oleh (Cangara, 2006:23) dalam buku Pengantar Ilmu Komunikasi yaitu pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan kepada komunikan (penerima pesan), secara langsung atau melalui media yang berisi ilmu, informasi, ataupun hiburan.

## 3 Media

Media merupakan sarana yang memfasilitasi penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan. Definisi media menurut (Cangara, 2006:119) dalam buku Pengantar Ilmu Komunikasi, yaitu media sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dimana beberapa pakar psikologi memandang bahwa media yang paling mendominasi sebuah komunikasi adalah panca indera manusia seperti mata dan telinga.

## 4 Komunikan

Komunikan atau penerima pesan adalah yang menganalisis dan menginterpretasikan isi pesan yang diterimanya.

## 5 Efek

Efek komunikasi diartikan sebagai pengaruh yang ditimbulkan pesan komunikator dalam diri komunikannya.

### 2.2.1.3 Bentuk Komunikasi

Menurut Deddy Mulyana dalam buku Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, ia mengemukakan:

“Ada beberapa konteks komunikasi berdasarkan tingkatan, dimulai dari komunikasi yang melibatkan jumlah peserta komunikasi paling sedikit hingga komunikasi yang melibatkan jumlah peserta paling banyak” (Mulyana, 2003:72-75).

#### 1 Komunikasi Intrapribadi

Komunikasi intrapribadi adalah komunikasi antara diri individu dengan diri sendiri. Individu berinteraksi melalui perasaan, emosi, dan pikiran mereka sendiri. Komunikasi akan memengaruhi dalam mengambil keputusan dalam pemecahan masalah.

#### 2 Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antarpribadi adalah pertukaran informasi atau pesan oleh dua orang atau lebih dilakukan secara langsung. Melibatkan komunikasi secara tatap muka diantara komunikan dan komunikator

#### 3 Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok adalah pertukaran informasi atau pesan oleh tiga atau lebih membentuk kelompok atau tim, bertujuan untuk mencapai tujuan bersama.

#### 4 Komunikasi Publik

Komunikasi publik adalah pertukaran informasi atau pesan oleh individu atau kelompok dengan khalayak luas. Melibatkan penyampaian pesan secara terbuka seperti, pidato, presentasi, media massa, atau media sosial.

#### 5 Komunikasi Organisasi

Komunikasi organisasi adalah pertukaran informasi atau pesan oleh individu atau kelompok dalam suatu organisasi baik bersifat formal ataupun informal.

#### 6 Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah pertukaran informasi atau pesan secara masal kepada masyarakat luas melalui media massa. Media yang digunakan seperti, televisi, radio, majalah, internet, dan media sosial,

### **2.2.1.4 Fungsi Komunikasi**

Fungsi dari komunikasi yang dijelaskan oleh Onong Uchjana Effendy meliputi empat poin penting komunikasi, diantaranya sebagai berikut:

#### 1 Menyampaikan informasi (*to inform*)

Komunikasi berfungsi untuk memberikan informasi tentang suatu peristiwa, gagasan, atau tingkah laku yang disampaikan kepada orang lain.

2 Mendidik (*to educate*)

Komunikasi sebagai sarana pendidikan yang memberikan pengetahuan dan informasi, melalui ide atau pemikiran yang disampaikan kepada orang lain.

3 Menghibur (*to entertain*)

Komunikasi berfungsi untuk menghibur orang lain. .

4 Memengaruhi (*to influence*)

Komunikasi berfungsi untuk mempengaruhi orang lain, baik merubah jalan pikiran ataupun tingkah lakunya.

(Effendy 2008).

## **2.2.2 Tinjauan Tentang Komunikasi Interpersonal**

### **2.2.2.1 Pengertian Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi di seseorang dengan paling kurang seorang lainnya atau biasanya diantara dua orang yang dapat langsung diketahui sebaliknya, (Muhammad, 2015:159).

“Komunikasi antar pribadi atau komunikasi interpersonal dapat terjadi dalam konteks satu komunikator dengan satu komunikan (komunikasi diadik: dua orang) atau satu komunikator dengan dua komunikan (komunikasi triadik: tiga orang)” (Daryanto, 2011:30).

### **2.2.2.2 Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal**

Menurut (Suranto 2011) komunikasi interpersonal merupakan jenis komunikasi yang frekuensi terjadinya cukup tinggi dalam kehidupan sehari- hari.

Apabila diamati dan dikomparasikan dengan jenis komunikasi lainnya, maka dapat dikemukakan ciri-ciri dari komunikasi interpersonal yakni:

1. Arus pesan dua arah

Komunikasi interpersonal melibatkan posisi yang sejajar antara sumber pesan dan penerima. Ini berarti komunikator dan komunikan dapat saling bertukar peran dengan cepat. Sebagai contoh, seseorang yang awalnya menjadi sumber pesan dapat berubah menjadi penerima pesan, dan sebaliknya.

2. Suasana non formal

Komunikasi interpersonal biasanya berlangsung dalam suasana nonformal. Pesan yang dikomunikasikan biasanya bersifat lisan, bukan tertulis.

3. Umpan balik segera

Komunikasi interpersonal sering kali melibatkan pertemuan langsung antara pelaku komunikasi, yang memungkinkan mereka untuk mendapatkan umpan balik segera dari komunikan terhadap pesan yang disampaikan, baik melalui kata-kata maupun ekspresi non-verbal.

4. Peserta komunikasi berada dalam jarak yang dekat

Komunikasi interpersonal adalah bentuk komunikasi antara individu yang mengharuskan partisipan komunikasi berada pada jarak yang dekat, baik secara fisik maupun psikologis. Jarak dekat fisik mengacu pada pertemuan langsung di lokasi tertentu, sementara jarak dekat

psikologis mencerminkan hubungan yang intim antara individu tersebut.

### **2.2.2.3 Fungsi Komunikasi Interpersonal**

Banyak orang tidak menyadari telah menggunakan komunikasi interpersonal dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Enjang, 2009:77-79), komunikasi interpersonal memiliki peran yang signifikan sebagai berikut:

- 1 Memenuhi kebutuhan sosial dan psikologis. Dengan komunikasi interpersonal sehingga bisa memenuhi kebutuhan sosial atau psikologis.
- 2 Mengembangkan kesadaran diri. Melalui komunikasi interpersonal akan terbiasa mengembangkan diri.
- 3 Konsistensi hubungan dengan orang lain. Melalui komunikasi interpersonal menetapkan hubungan dengan orang lain, melalui pengalaman dengan mereka, dan melalui percakapan– percakapan bersama mereka.
- 4 Mendapatkan informasi yang banyak. Melalui komunikasi interpersonal, informasi yang lebih akurat dan tepat waktu.
- 5 Bisa mempengaruhi atau dipengaruhi orang lain.

### **2.2.3 Tinjauan Tentang Identitas Diri**

Identitas adalah sebuah konsep yang kompleks dan dinamis yang memengaruhi kehidupan sebagian besar orang. Identitas adalah tentang siapa diri sendiri dan bagaimana orang lain melihatnya. Bagaimana memahami diri sendiri dan bagaimana berkomunikasi dengan orang lain.

Dalam konteks sosial, identitas adalah bagian dari diri seseorang yang terdiri dari perilaku, keyakinan, dan sikap yang unik dan berbeda. Menurut Ting-Toomey identitas menjadi “konsepsi diri yang merefleksikan atau citra diri masing-masing, tentang asal keluarga, jenis kelamin, budaya, etnis, dan proses sosialisasi individu. Identitas pada dasarnya merujuk pada pandangan reflektif mengenai diri sendiri ataupun persepsi orang lain mengenai gambaran diri sendiri.

Seseorang memperoleh dan membangun identitas melalui interaksi dengan orang lain dalam budaya yang mereka bagian. Identitas berkembang melalui proses sosialisasi, termasuk pengaruh keluarga, budaya, dan pengalaman pribadi. Selama masa pendidikan, diharapkan untuk belajar dan menampilkan perilaku yang sesuai dengan budaya sebagai siswa. Dalam era teknologi komunikasi yang berkembang, identitas juga mengalami perubahan dan pembentukan yang lebih kompleks.

#### **2.2.3.1 Jenis Identitas**

Identitas yang paling mudah dikenali adalah nama. Nama menjadikan orang berbeda dari orang lain, mempermudah interaksi serta pembeda dari individu yang lain. Identitas bersifat sangat dinamis dan beragam. Dengan sifat ini identitas bukanlah sesuatu yang statis karenanya identitas berubah sesuai dengan pengalaman individu. Dalam kehidupan ini, kita memiliki lebih dari satu identitas.

Dalam pandangan Martin dan Nakayama (2010) identitas merupakan konsep diri mengenai siapa diri individu sebagai seorang manusia. Identitas adalah bagaimana individu melihat diri sendiri.

Budaya dan identitas budaya dalam pembelajaran hubungan antarbudaya menjadi penting untuk menggolongkan identitas ras dan etnik. Identitas sering dikategorikan menjadi beberapa jenis, seperti identitas manusia, identitas sosial, dan identitas pribadi. Kategori lainnya membagi identitas menjadi tingkat yang lebih spesifik, seperti identitas pribadi, relasional, dan komunal. Selain itu, identitas juga dapat dikategorikan menjadi identitas ras, etnis, nasional, regional, gender, organisasional, dan beberapa kategori lainnya yang lebih spesifik.

## **2.2.4 Tinjauan Tentang Dramaturgi**

### **2.2.4.1 Interaksi Simbolik Sebagai Induk dari Teori Dramaturgi**

Ketika berbicara mengenai dramaturgi, tidak terlepas dari konteks interaksi simbolik. Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, berupa pertukaran simbol yang diberi makna. Hal ini berkaitan dengan pemeranan karakter dari suatu individu tertentu. Interaksi simbolik merupakan pembahasan penting karena tidak bisa dilepaskan dari dramaturgi.

Munculnya suatu studi tentang interaksi simbolik dipengaruhi oleh teori evolusi milik Charles Darwin. Di mana dalam salah satu asas hipotesisnya, Darwin menyatakan bahwa dalam perjuangan hidup, organisme yang akan terus hidup ialah yang paling mampu untuk mempertahankan diri atau menyesuaikan diri dengan keadaan iklim dan suasana sekitarnya. Lebih jauh, organisme secara berkelanjutan terlibat dalam usaha penyesuaian diri dengan lingkungannya sehingga organisme itu mengalami perubahan yang signifikan, melihat pikiran manusia sebagai sesuatu

yang muncul dalam proses evolusi alamiah. Dari pemunculannya itulah memungkinkan manusia untuk menyesuaikan diri secara lebih efektif dengan alam.

Beberapa ilmuwan mempunyai andil sebagai perintis dari interaksionisme simbolik, yaitu James Mark Baldwin, William James, Charles Horton Cooley, John Dewey, William I. Thomas, dan George Herbert Mead. Mead adalah sebagai peletak dasar teori tersebut. Pada masa Herbert Blumer, istilah interaksi simbolik dipopulerkan pada tahun 1937. Dalam interaksi simbolik, Blumer melihat individu sebagai agen yang aktif, reflektif dan kreatif, menafsirkan, menampilkan perilaku yang rumit serta sulit diramalkan dan memberi tekanan pada sebuah mekanisme yang disebut interaksi diri yang dianggap membentuk dan mengarahkan tindakan individu. Interaksi diri memberikan pemahaman bahwa pemberian makna merupakan hasil pengelolaan dan perencanaan dari aspek kognitif dalam diri individu. Ketika individu itu melakukan suatu proses olah pikir sebelum makna itu disampaikan melalui simbol-simbol tertentu, interpretasi makna bisa dipastikan akan berjalan dengan yang diharapkannya.

Interaksi simbolik menurut Blumer, merujuk pada karakter interaksi khusus yang berlangsung antarmanusia. Aktor tidak semata-mata beraksi terhadap tindakan yang lain, tetapi juga menafsirkan dan mendefinisikan setiap tindakan orang lain. Respon aktor baik secara langsung maupun tidak langsung, selalu didasarkan atas makna penilaian tersebut. Maka dari itu, interaksi manusia dijumpai oleh penggunaan simbol-simbol penafsiran atau dengan menemukan makna tindakan orang lain. Dalam konteks itu, menurut Blumer, aktor akan

memilih, memeriksa, berpikir, mengelompokkan, dan mentransformasikan makna dalam kaitannya dengan situasi di mana dan ke arah mana tindakannya.

Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. Perspektif ini berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek. Perilaku manusia harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan manusia membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi mitra interaksi mereka.

Menurut perspektif interaksi simbolik yang dinyatakan oleh Blumer, bahwa individu sebagai agen yang aktif terhadap pemberian simbol, melihat manusia sebagai keberadaan yang bersifat kognitif semata, mendapatkan suatu kritik yakni seolah-olah hanya memahami manusia dari pikiran pengetahuan mereka tentang dunia, makna-maknanya dan konsepsi-konsepsi tentang dirinya. Interaksi simbolik dianggap mengabaikan variabel-variabel penjelas yang sebenarnya cukup penting. Padahal manusia juga mempunyai emosi-emosi atau dengan perkataan lain mereka pun mengalami proses-proses bawah sadar (Sukidin, 2002:49-52).

Tindakan individu mengenai bagaimana tampilan dirinya yang ingin orang lain ketahui memang akan ditampilkan se-ideal mungkin. Perilakunya dalam interaksi sosial akan selalu melakukan permainan informasi agar orang lain mempunyai kesan yang lebih baik. Ketika individu tersebut menginginkan identitas lain yang ingin ditonjolkan dari identitas yang sebenarnya, di sinilah terdapat pemeranan karakter seorang individu dalam memunculkan simbol-simbol relevan yang

diyakini dapat memperkuat identitas pantulan yang ingin ia ciptakan dari identitas yang sesungguhnya (lebih jauh perkembangan ini melahirkan studi dramaturgi).

Pada perkembangannya, selain dari aspek kognitif, interaksi simbolik juga mendapatkan kritik berkaitan dengan pengklarifikasian dari konteks di mana proses komunikasi itu berlangsung. Penggunaan interaksi simbolik yang hanya dalam suatu presentasi diri dan dalam konteks tatap muka, seolah-olah menganggap keberhasilan suatu makna ditentukan oleh pengelolaan simbol yang sudah terencana. Jadi makna tersebut dapat diciptakan dan disampaikan oleh individu pengirim pesan saat proses interaksi berlangsung.

Erving Goffman, salah seorang yang mencoba memperjelas dari pengklarifikasian dari proses interaksi simbolik. Pandangan Blumer bahwa individu-lah yang secara aktif mengontrol tindakan dan perilakunya, bukan lingkungan, dirasa kurang tajam pada masanya. Interaksi simbolik hanya sebatas pada “individu memberi makna”, Goffman memperluas pemahamannya bahwa ketika individu menciptakan simbol, disadari atau tidak, individu tersebut bukan lagi dirinya. Menurut Goffman, ketika simbol-simbol tertentu sebelum dipergunakan oleh individu sebagai sebuah tindakan yang disadari (dalam perencanaan), diyakini oleh pemikir pada masanya (setelah era Mead, era Goffman yang juga masih dari murid Mead), namun memiliki pandangan yang berbeda dari Mead. Lain halnya dengan Blumer yang justru melanjutkan teori interaksi simbolik Mead dalam perspektif psikologi sosial, berarti ia juga telah menjadikan dirinya sebagai “orang lain”, karena ketika individu tersebut mencoba simbol simbol yang

tepat untuk mendukung identitas yang akan ditonjolkannya, ada simbol-simbol lain yang disembunyikan atau “dibuang”. Ketika individu tersebut telah memanipulasi cerminan dirinya menjadi orang lain, berarti ia telah memainkan suatu pola teateris, peng-aktor-an yang berarti dia merasa bahwa ada suatu panggung di mana ia harus mementaskan suatu tuntutan peran yang sebagaimana mestinya telah ditentukan dalam skenario, bukan lagi pada tuntutan interaksi dirinya, simbol-simbol yang diyakini dirinya mampu memberikan makna, akan terbentur pada makna audiens. Artinya bukan dirinya lagi yang memaknai identitasnya, tetapi bergantung pada orang lain. Pengelolaan simbol-simbol pada dirinya sebagai bagian dari tuntutan lingkungan (skenario).

Maka berangkat dari sinilah yang memicu Erving Goffman untuk mengoreksi dan mengembangkan Teori Interaksionisme Simbolik secara lebih jauh dengan mengklarifikasikan konteks dari berlangsungnya interaksi tersebut. Bertindak dalam cara yang berbeda dan dalam pengaturan yang berbeda, yaitu secara teateris.

#### **2.2.4.2 Kajian Dramaturgi**

Dramaturgi adalah suatu pendekatan yang lahir dari pengembangan Teori Interaksi Simbolik. Dramaturgi diartikan sebagai suatu model untuk mempelajari tingkah laku manusia, tentang bagaimana manusia itu menetapkan arti kepada hidup mereka dan lingkungan tempat dia berada demi memelihara keutuhan diri.

Goffman memperkenalkan konsep dramaturgi melalui bukunya yang berjudul *The Presentation of Self in Everyday Life* yang diterbitkan pada tahun 1959. Yakni memusatkan perhatian atas kehidupan sosial sebagai serangkaian pertunjukan

drama yang mirip dengan pertunjukan drama yang ada di panggung, yaitu ada aktor dan penonton.

Tugas aktor hanya mempersiapkan dirinya dengan berbagai atribut pendukung dari peran yang ia mainkan, sedangkan bagaimana makna itu tercipta, masyarakatlah (penonton) yang memberi interpretasi terhadap itu. Individu tidak lagi bebas dalam menentukan makna tetapi konteks yang lebih luas menentukan makna, dalam hal ini adalah penonton dari sang aktor.

Dalam konsep dramaturgi (Mulyana, 2004:107), Goffman mengawalnya dengan penafsiran “konsep diri”, dimana Goffman menggambarkan pengertian konsep diri yang lebih luas daripada Mead (menurut Mead, konsep diri seorang individu bersifat stabil dan sinambung selagi membentuk dan dibentuk masyarakat berdasarkan basis jangka panjang). Sedangkan menurut Goffman, konsep diri lebih bersifat temporer, dalam arti bahwa konsep diri bersifat jangka pendek, bermain peran, karena selalu dituntut oleh peran-peran sosial yang interaksinya berlainan berlangsung dalam episode-episode pendek. Berkaitan dengan interaksi, definisi situasi bagi konsep diri individu tertentu dinamakan Goffman sebagai presentasi diri. Bila dalam komunikasi konvensional, berfokus pada penggunaan indra verbal dan non-verbal secara maksimal untuk mencapai tujuan komunikasi, yaitu membuat orang lain mengikuti keinginan.

Namun, dalam dramaturgi, yang menjadi perhatian utama adalah bagaimana menghayati peran secara menyeluruh sehingga dapat mempengaruhi orang lain memberikan respons sesuai yang diharapkan.

### 2.2.4.3 Presentasi Diri

Menurut Goffman, presentasi diri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu tertentu untuk memproduksi definisi situasi dan identitas sosial bagi para aktor dan definisi situasi tersebut mempengaruhi ragam interaksi yang layak dan tidak layak bagi para aktor dalam situasi yang ada (Mulyana 2008:112).

Lebih jauh 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 simbol 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. Selayaknya pertunjukan drama, seorang aktor dalam drama kehidupan juga harus mempersiapkan kelengkapan pertunjukan. Kemudian ketika perangkat simbol dan pemaknaan identitas yang hendak disampaikan itu telah siap, maka individu tersebut akan melakukan suatu gambaran-diri yang akan diterima oleh orang lain. Upaya itu disebut Goffman sebagai “pengelolaan kesan” (*impression management*), yaitu teknik-teknik yang digunakan aktor untuk memupuk kesan-kesan tertentu dalam situasi-situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu (Mulyana 2008:112).

#### 2.2.4.4 Panggung Pertunjukan

Goffman melihat perbedaan yang signifikan ketika seorang aktor berada di depan panggung (*front stage*) dan di belakang panggung (*back stage*). Di panggung depan, adalah saat ada penonton (yang melihat aktor) dan aktor tersebut sedang dalam bagian pertunjukan. Pada saat tersebut, aktor berusaha untuk memerankan perannya sebaik mungkin agar penonton dapat memahami maksud dari perilaku yang ditunjukkan. Perilaku aktor dibatasi oleh prinsip-prinsip drama yang bertujuan untuk menciptakan drama yang sukses. Di sisi lain, saat di panggung belakang, aktor berada di luar pandangan penonton dan bebas berperilaku tanpa harus memperhatikan jalan cerita atau konsep perilaku yang harus diikuti. Lebih lanjut, Deddy Mulyana dalam bukunya *Metode Penelitian Komunikasi* menjelaskan bahwa panggung yang dilalui oleh seorang aktor yaitu:

##### a. *Front Stage (Panggung Depan)*

Panggung depan adalah ruang publik yang digunakan seseorang atau sekelompok orang untuk memberikan kesan kepada orang lain melalui pengelolaan kesan (*management of impression*) (Mulyana 2008:57). Di panggung inilah seorang aktor mencoba menampilkan dirinya melalui peran-peran tertentu yang dipilih dalam berjalan proses interaksi sosial dengan khalayak. Pengelolaan kesan yang ditampilkan merupakan gambaran aktor mengenai konsep ideal dirinya yang sekiranya bisa diterima penonton. Aktor akan menyembunyikan hal-hal tertentu dalam pertunjukkan mereka.

**b. *Middle Stage (Panggung Belakang)***

Merupakan sebuah panggung lain di luar panggung resmi saat sang aktor mengkomunikasikan pesan-pesannya, yakni panggung depan (*front stage*) saat mereka beraksi di depan khalayak tetapi juga di luar panggung belakang (*back stage*) saat mereka mempersiapkan pesan-pesannya (Mulyana 2008:58).

**c. *Back Stage (Panggung Belakang)***

Panggung belakang adalah wilayah di mana seorang aktor dapat menampilkan wajah aslinya. Di panggung ini juga seorang aktor menunjukkan kepribadian aslinya pada masyarakat sekitar (Mulyana 2008:58). Lebih jauh, panggung ini juga yang menjadi tempat bagi aktor untuk mempersiapkan segala sesuatu atribut pendukung pertunjukannya. Baik itu make-up (tata rias), peran, pakaian, sikap, perilaku, bahasa tubuh, mimik wajah, isi pesan, cara bertutur dan gaya bahasa.

Dalam konteks di *GTA V roleplay*, pemain membuat karakter dan jalan cerita sesuai apa yang diinginkan. Mereka sedang menunjukkan bagian depan atau *front stage* untuk mendapat kesan dari lawan bermainnya. Adapun yang menjadi panggung belakang atau *back stage* nya adalah saat individu yang bersangkutan tidak dalam kondisi berperan. Bisa jadi mereka membuat karakter yang cantik atau ganteng, yang merupakan hasil editan atau rekayasa. Bisa jadi mereka “yang asli” tidak secantik dan seganteng karakternya. Dalam bermain *roleplay* mereka tampak

percaya diri, meyakinkan, padahal bisa jadi mereka adalah sosok yang pemalu, minder dan tidak percaya diri.

### **2.2.5 Tinjauan Tentang Pengelolaan Kesan (*Impression Management*)**

*Impression management* (pengelolaan kesan) merupakan sebuah konsep dramaturgi, diperkenalkan oleh Erving Goffman ia dianggap sebagai seorang interaksionisme simbolik. Goffman sangat berpengaruh bukan saja di kalangan lingkungan interaksionis simbolik, namun juga di kalangan ilmuwan sosial umumnya. Melalui bukunya Goffman menunjukkan betapa rentannya citra diri seseorang dalam kehidupan sehari-hari, dalam arti pemaknaan yang merusak dapat berlangsung, baik disengaja maupun tidak disengaja. Dalam bukunya *The Presentation of Self in Everyday Life* yang diterbitkan pada tahun 1959. Goffman memperkenalkan konsep ini yang bersifat penampilan teateris. Yakni memusatkan perhatian atas kehidupan sosial sebagai serangkaian pertunjukan drama yang mirip dengan pertunjukan drama di panggung. Ada aktor dan ada juga penonton, tugas dari aktor hanya mempersiapkan dirinya dengan berbagai atribut pendukung dari peran yang dimainkan, sedangkan bagaimana makna itu tercipta, masyarakatlah atau lingkungan (penonton) yang menafsirkan. Individu tidak lagi bebas dalam menentukan makna tetapi konteks yang lebih luas yang menentukan makna (dalam hal ini adalah penonton dari sang aktor). Karyanya melukiskan bahwa manusia sebagai manipulator simbol yang hidup di dunia simbol. Peralatan lengkap yang digunakan untuk menampilkan diri ini disebut *front*. *Front* terdiri dari panggung (*setting*), penampilan (*appearance*), dan gaya bertingkah laku (*manner*). Panggung

adalah rangkaian peralatan ruang dan benda yang digunakan. Penampilan berarti menggunakan petunjuk artifaktual. Gaya bertingkah laku menunjukkan cara berjalan, duduk, berbicara, memandang, dan sebagainya.

Seperti pada sebuah pertunjukan drama, seorang aktor dalam drama kehidupan juga perlu mempersiapkan segala kebutuhan untuk pertunjukannya. Persiapan tersebut mencakup berbagai hal seperti setting, kostum, penggunaan kata (dialog), dan ekspresi non-verbal lainnya. Tujuan dari persiapan ini adalah untuk meninggalkan kesan yang positif pada lawan interaksi serta memudahkan pencapaian tujuan yang diinginkan. Dalam konsep yang dibuat oleh Goffman, persiapan ini dikenal dengan istilah "*impression management*".

Dalam interaksi tentunya manusia tidak dapat menghindari untuk mengungkapkan dirinya pada orang lain. Meskipun mereka mencoba untuk membatasi apa yang diungkapkan, tapi tetaplah akan bercerita sedikit tentang dirinya, bahkan walaupun mereka meyakini bahwa tak akan menutupi tentang siapa sesungguhnya dirinya, dalam kenyataannya tetap berusaha membentuk atau mengelola kesan.

Dalam proses presentasi diri ini biasanya individu akan melakukan pengelolaan kesan (*impression management*). Pada saat ini, individu melakukan suatu proses dimana dia akan menyeleksi dan mengontrol perilaku mereka sesuai dengan situasi dimana perilaku itu dihadirkan serta memproyeksi pada orang lain suatu image yang diinginkannya. Manusia melakukan hal tersebut, karena ingin orang lain menyukainya, ingin mempengaruhi mereka, ingin memperbaiki posisi, memelihara

status dan sebagainya. Dengan demikian presentasi diri atau pengelolaan kesan dibatasi dalam pengertian menghadirkan diri sendiri dalam cara-cara yang sudah diperhitungkan untuk memperoleh penerimaan atau persetujuan orang lain.

Ada dua komponen dalam pengelolaan kesan (*impression management*), yakni:

a. Motivasi pengelolaan kesan (*impression motivation*)

Merupakan motivasi pengelolaan kesan yang menggambarkan bagaimana motivasi yang dimiliki untuk mengendalikan orang lain dalam melihat diri atau untuk menciptakan kesan tertentu dalam benak pikiran orang lain.

b. Konstruksi pengelolaan kesan (*impression construction*)

Adalah menyangkut pemilihan *image* tertentu yang ingin diciptakan dan mengubah perilaku dalam cara-cara tertentu untuk mencapai suatu tujuan.

Pada prinsipnya pengelolaan kesan (*impression management*) adalah seni menampilkan diri untuk orang lain, yang menyoroti fitur seseorang yang paling menarik dan secara tidak langsung menyembunyikan yang tidak menarik lainnya.

Menampilkan diri bukanlah sekedar mempertontonkan diri (atau, kasarnya, mencari muka) pada setiap kesempatan. Bukan pula bertindak atau berbicara sedemikian rupa sehingga bisa dinilai terlampau ambisius (walau ambisi itu sendiri amat penting untuk maju).

### **2.2.6 Tinjauan Tentang *Grand Theft Auto V***

*Grand Theft Auto V* adalah sebuah permainan yang sangat populer dengan *genre* aksi-petualangan. Permainan ini dikembangkan oleh *Rockstar North* dan diterbitkan oleh *Rockstar Games*. *GTA V* pertama kali dirilis pada September 2013 untuk berbagai *platform* seperti *PlayStation 3*, *Xbox 360*, *PlayStation 4*, *Xbox One*, dan *Personal Computer (PC)*. Permainan ini berlatar di negara bagian fiksi bernama San Andreas, yang terinspirasi dari California Selatan, dan memiliki cerita tentang tiga kriminal yang terlibat dalam perampokan dan kegiatan kriminal yang dikejar oleh polisi.

Permainan *Grand Theft Auto (GTA) V* memiliki relevansi signifikan dengan situasi anak muda saat ini, terutama dalam konteks perilaku dan preferensi mereka. *GTA V*, seperti seri sebelumnya, menawarkan pengalaman bermain yang melibatkan pemain dalam dunia yang penuh dengan kekerasan, kejahatan, dan tindakan kriminal. Hal ini mencerminkan minat anak muda terhadap genre game aksi dan petualangan yang sering kali melibatkan elemen-elemen yang sama.

Salah satu aspek penting yang diusulkan untuk dilarang terkait *GTA V* adalah praktik pencurian mobil, yang telah menjadi fenomena yang hampir wabah di banyak kota Amerika Serikat. Meskipun pencurian mobil bukanlah ide asli dari *GTA*, permainan ini telah dikritik karena mendorong pemain untuk melakukan tindakan-tindakan kriminal, termasuk pencurian, yang beberapa peneliti percaya dapat mempengaruhi perilaku sebenarnya di dunia nyata.

Selain itu, GTA V juga telah menjadi subjek diskusi tentang dampaknya terhadap pemikiran dan perilaku anak muda. Permainan ini memungkinkan pemain untuk berperan sebagai penjahat dalam dunia yang bebas, menyelesaikan misi yang melibatkan kekerasan dan kejahatan. Beberapa peneliti telah menemukan hubungan antara kekerasan yang dilakukan dalam permainan dengan potensi tindakan yang sebenarnya dalam dunia nyata, termasuk remaja yang dengan mudah meniru tokoh atau idola mereka dalam kehidupan nyata.

Namun, perlu dicatat bahwa meskipun ada kritik dan kekhawatiran tentang dampak negatif GTA V dan seri-seri sebelumnya, game ini tetap menjadi salah satu franchise yang paling diminati oleh anak muda. Ini menunjukkan bahwa meskipun ada kekhawatiran tentang potensinya untuk mempromosikan perilaku kriminal, game ini juga memiliki daya tarik yang kuat bagi generasi muda.

Secara keseluruhan, GTA V dan seri-seri sebelumnya menunjukkan bagaimana teknologi dan media digital dapat mempengaruhi cara anak muda berinteraksi dengan dunia, termasuk bagaimana mereka memahami dan mengeksplorasi konsep-konsep seperti kekerasan dan kejahatan. Ini menyoroti pentingnya dialog dan regulasi yang lebih baik untuk memastikan bahwa game-video tidak hanya aman untuk dimainkan, tetapi juga tidak mempromosikan perilaku yang merugikan atau berbahaya.

#### **2.2.6.1 Grand Theft Auto V Roleplay**

GTA V *roleplay* merujuk kepada pemain yang bermain Grand Theft Auto V dengan fokus pada peran atau karakter tertentu yang telah dibuat sebelumnya.

Pemain dalam GTA V *roleplay* memiliki opsi untuk memilih dan memerankan karakter yang dibentuk oleh mereka sendiri, sesuai dengan karakteristik dan sifat yang mereka inginkan. Misalnya, pemain dapat memilih untuk memerankan karakter dengan badan besar, yang mungkin memiliki sifat pemaarah atau perilaku yang kasar, karakter tersebut harus diperankan sesuai karakteristik dan sifat yang telah dibuat agar dapat membuat alur cerita di dalam GTA V *Roleplay*. Alur cerita di sini mengacu pada proses bagaimana *roleplay* itu akan berjalan ke arah mana. Untuk membuat alur cerita di dalam GTA V *Roleplay*, pemain harus memerankan karakter mereka sesuai dengan apa yang akan diperankan. Ini berarti bahwa pemain harus beradaptasi dengan peran dan karakteristik yang mereka pilih.

Dalam GTA V *Roleplay*, terdapat istilah yang dikenal sebagai *In Character* dan *Out of Character*, *In Character (IC)* adalah saat di mana pemain berperan sebagai karakter yang mereka mainkan dalam permainan, pemain harus berpikir dan bertindak seperti karakter mereka, menyesuaikan perilaku dan respons lawan main sesuai dengan kepribadian dan tujuan karakter tersebut dibuat. Sedangkan *Out of Character (OOC)* adalah saat di mana pemain berinteraksi dan berkomunikasi sebagai diri mereka sendiri, di luar peran karakter dalam permainan.

Untuk bermain di GTA V RP, pemain harus memiliki perangkat seperti komputer atau laptop yang cukup kuat untuk menjalankan permainan tersebut dan *game* asli dari GTA V yang bisa dibeli di *platform* digital. Selain itu, mikrofon sangat penting untuk *roleplay* karena menjadi sarana komunikasi antarpemain.

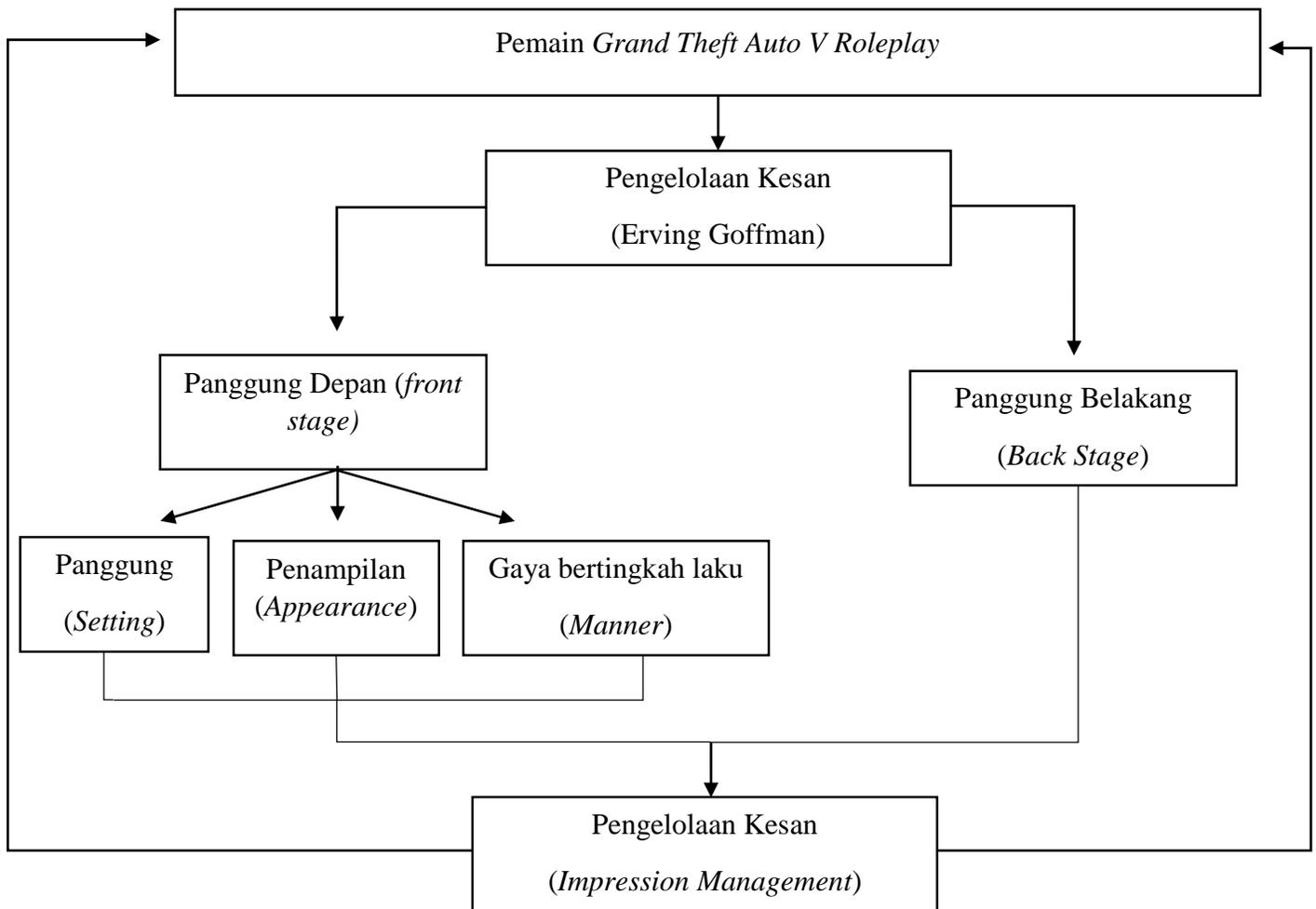
Beberapa server yang ramah pemula menawarkan opsi chat berbasis teks, yang sangat bermanfaat bagi pemula.

Biaya operasional server GTA V RP, seperti yang ditunjukkan oleh contoh NoPixel, bisa sangat tinggi. NoPixel, salah satu server RP paling populer, menghabiskan hampir \$10.000 atau 162 juta rupiah per bulan untuk biaya hosting saja. Biaya teknologi tambahan serta pembayaran kepada pengembang untuk meningkatkan dan mempertahankan server juga diperlukan. Dengan demikian, dalam satu tahun, biaya operasional server bisa mencapai hampir \$120.000 atau 1.9 miliar rupiah. Tetapi tidak semua biaya operasional server dihargai sangat mahal kita bisa menyesuaikan budget yang dibutuhkan bila ingin membuat server GTA V *roleplay*.

### **2.3 Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran merupakan alur pikir yang digunakan sebagai skema pemikiran atau dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat fokus yang melatarbelakangi penelitian ini. Rangkaian konsep ini telah disederhanakan dalam bentuk gambaran alur kerangka pemikiran, Adapun berikut model yang disederhanakan ke dalam alur kerangka pemikiran peneliti pada Gambar 2.1.

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Pemikiran**



*Sumber: Peneliti, 2024*