

Analisis Dramaturgi dalam Massively Multiplayer Online Games (Studi pada Pemain Indonesia Berbagai Sub-genre) = Dramaturgical Analysis in Massively Multiplayer Online Games (Study on Indonesian Players of Various Sub-genre)

Yanuar Galih Wiryawan, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920537777&lokasi=lokal>

Abstrak

Dramaturgi merupakan sebuah teori yang dikemukakan oleh Erving Goffman dalam memandang interaksi sosial. Teori tersebut telah digunakan dalam banyak penelitian baik interaksi tatap muka ataupun interaksi termediasi. Penelitian-penelitian dramaturgi pada komunikasi termediasi mengesampingkan latar dimana teori ini dibuat yaitu interaksi tatap muka. Konsep-konsep pada dunia tatap muka memiliki karakteristik yang berbeda sehingga peneliti perlu menganalisis ulang penggunaan teori ini dalam komunikasi termediasi khususnya MMOG. Di dalam Massively Multiplayer Online Games (MMOG), interaksi sosial terjadi melalui komunikasi termediasi. Pemain dapat melakukan hal-hal yang sama dengan komunikasi tatap muka namun dengan cara yang berbeda. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan strategi etnografi digital. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa avatar merupakan representasi diri pemain yang terdiri dari tiga bentuk yaitu penampilan karakter, perpanjangan suara, dan perpanjangan teks dari pemain. Definisi wilayah atau panggung pada Dramaturgi mengalami pembauran dan menghasilkan panggung baru yaitu panggung virtual. Perilaku dan tampilan pemain MMOG merupakan hasil dari narasi developer game dan interaksi antar pemain

.....Dramaturgy is a theory by Erving Goffman that looks at social interaction. This theory has been used in many studies, both face-to-face and mediated interactions.

Dramaturgical research on mediated communication ignores the setting where this theory was created: face-to-face interaction. Concepts in the face-to-face world have different characteristics, so researchers need to re-analyze the use of this theory in mediated communication, especially MMOG. In Massively Multiplayer Online Games (MMOG), social interaction occurs through mediated communication. Players can do the same things as face-to-face communication but differently. This research is qualitative research using digital ethnography strategies. The results of this research show that the avatar represents the player's self, consisting of three forms: the appearance of the character, an extension of the voice, and an extension of the player's text. The definition of area or stage in Dramaturgy has experienced a blending and produced a new stage, namely the virtual stage. The behavior and appearance of MMOG players result from the game developer's narrative and interactions between players