

ANALISIS MANAJEMEN IMPRESI PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG

Muhammad Zyad Husaini; Arif Surya Kusuma

**Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi Dan Informatika, Universitas
Muhammadiyah Surakarta**

Abstrak

Dalam permainan game Mobile Legends: Bang Bang, pemain harus berinteraksi dengan rekan satu tim menciptakan kerja sama tim untuk memenangkan permainan, sehingga dalam proses interaksi tersebut tercipta komunikasi antar pemain. Komunikasi antar pemain merupakan hal penting yang dibutuhkan pemain untuk memenangkan permainan ini. Dengan berkomunikasi, mereka dapat bertukar informasi yang dibutuhkan untuk menciptakan kerja sama dalam satu tim. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis manajemen impresi yang dilakukan oleh pemain game Mobile Legends: Bang Bang dan menganalisis panggung depan dan panggung belakang pemain game Mobile Legends: Bang Bang. Untuk menganalisis fenomena ini digunakan teori dramaturgi. Penelitian ini berjenis kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian menggunakan paradigma konstruktivistik dengan menggunakan teknik pengambilan data berupa wawancara secara semi terstruktur sebagai data primer dan studi pustaka sebagai data sekunder. Data akan dianalisis menggunakan analisis Miles dan Huberman dengan menggunakan analisis 3 langkah dalam proses analisis sumber data, sedangkan uji validitas data dilakukan menggunakan triangulasi sumber. Hasil dari penelitian mengenai manajemen pemain game Mobile Legends: Bang Bang yang didapat ialah manajemen impresi yang dilakukan pemain ada 3 jenis, yaitu ingratiation, intimidation, dan exemplification. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi penelitian yang bermanfaat bagi masyarakat luas dikemudian hari dan dapat dijadikan rujukan bagi penelitian selanjutnya untuk membahas lebih dalam mengenai manajemen impresi dalam dunia game.

Kata kunci: Manajemen Impresi, Mobile Legends: Bang Bang, Pemain Game

Abstract

In the game Mobile Legends: Bang Bang, players must communicate with each other players in the team, which creates communication amongst players. Communication between players is an important thing that players need to win this game. They can exchange the information needed to create cooperation as a team with communication. The research aim was to analyze impression management carried out by players of the Mobile Legends: bang bang and analyzing the front stage and back stage of Mobile Legends: Bang Bang players. Dramaturgical theory is used to examine this phenomenon. This research is qualitative type with a case study method. The research uses a constructivist paradigm using data collection techniques in the form of semi-structured interviews as primary data and literature studies as secondary data. The data will be analyzed using Miles and Huberman analysis using 3 step analysis in the data source analysis process. Data validity testing will be using source triangulation. Result of the research about impression management of Mobile Legends: Bang Bang players explaining there are 3 management impressions that happened between them, there are ingratiation, intimidation, and exemplification. Researcher hoped that this research will

be useful research for the wider community in the future and can be used as a reference for further research to discuss impression management in the world of gaming in more depth.

Keywords: Impression Management, Mobile Legends: Bang Bang, Game Players

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era yang semakin terkoneksi, masyarakat semakin berprogres untuk menjadi masyarakat modern yang ditandai dengan majunya teknologi dan mudahnya persebaran informasi. Kemajuan teknologi juga dapat menyebabkan media hiburan dapat diakses oleh semua orang, dan diantara media hiburan tersebut adalah *game online*. *Game online* merupakan media hiburan yang dapat diakses oleh banyak orang dan dapat dimainkan menggunakan perangkat yang dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* menjadi salah satu wadah bagi masyarakat untuk sejenak memalingkan fokus dari kehidupan sosial mereka (Barseli & Sriwahyuningsih, 2023).

Di Indonesia sendiri terdapat pemain *game online* aktif hingga mencapai angka 94,5% dari keseluruhan pengguna internet. Angka ini menunjukkan bahwa hampir keseluruhan masyarakat di Indonesia bermain *game online* dan menjadikan *game online* sebagai hiburan yang umum dimainkan semua kalangan. Selain itu, berdasarkan data tersebut juga diketahui bahwa usia pemain *game* mayoritas berusia mulai dari 16 sampai 64 tahun yang berarti pemain *game online* dapat dimainkan hampir oleh semua usia terutama remaja dan dewasa (Dihni, 2022).

Game online umumnya dimainkan untuk menghilangkan rasa depresi dan mengisi waktu luang, karena pada saat bermain *game online* pikiran dapat teralihkan sejenak dari kegiatan keseharian. *Game online* memiliki banyak jenis, ada yang dapat dimainkan secara perseorang atau *single player* dan ada yang harus bermain dengan lebih dari satu orang atau *multiplayer*. Untuk *game single player*, pemain hanya dapat bermain sendiri dan memenangkan *game* sesuai kemauannya tanpa ada bantuan atau gangguan dari pemain lain. Dalam *game multiplayer*, pemain dituntut untuk memenangkan *game* dengan melawan pengguna lain untuk meraih kemenangan. Salah satu *game multiplayer* yang terkenal di Indonesia saat ini yaitu *Mobile Legends: Bang Bang* (Aaltonen, 2023).

Mobile Legends: Bang Bang merupakan *game online multiplayer* berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). MOBA merupakan permainan 5 orang dalam satu tim melawan 5 orang pemain lain dalam satu tim. Salah satu tim harus menghancurkan markas

(base) lawan untuk memenangkan permainan ini. Karena itulah setiap tim diharuskan untuk bekerja sama untuk memenangkan pertandingan. Dalam menciptakan kerja sama antar pemain dalam satu tim dibutuhkan komunikasi antar para pemainnya. Komunikasi ini dilakukan agar terjadi pertukaran informasi dan saling pengertian dalam satu tim (Liu, 2021).

Dalam bermain *game Mobile Legends: Bang Bang*, terjadi komunikasi antar pemain dalam *game* baik secara tatap muka maupun virtual. Komunikasi yang terjadi dapat dibagi menjadi dua jenis, yakni positif dan negatif. Komunikasi positif ialah komunikasi yang terjadi pada suatu tim yang bertujuan untuk saling bertukar informasi yang dibutuhkan untuk memenangkan permainan. Sedangkan komunikasi negatif merupakan komunikasi saling menyalahkan satu sama lain karena suatu kesalahan yang terjadi dalam permainan. Perilaku saling menyalahkan ini biasanya diiringi dengan perilaku negatif lainnya seperti *cyber bullying*, *trolling*, berkata kasar, dan lainnya (Kou, 2020).

Teori dramaturgi merupakan teori yang digunakan untuk menganalisa fenomena ini. Dramaturgi merupakan teori yang dipikirkan oleh Erving Goffman yang membahas mengenai perilaku sosial manusia yang sebenarnya tidak benar-benar berubah dalam waktu singkat setiap harinya. Teori ini menjelaskan bahwa kehidupan sosial ada dua macam, yaitu panggung depan (*front stage*) dan belakang (*back stage*). Panggung depan merujuk pada peristiwa sosial dimana individu menampilkan sebuah karakter di atas panggung pertunjukkan, sedangkan panggung belakang memperlihatkan dirinya yang tidak ditampilkan di panggung. Pelaku diibaratkan menggunakan sebuah “topeng” untuk menutupi kepribadian mereka yang sebenarnya pada saat melakukan interaksi dengan orang lain (Goffman, 1959).

Penerapan teori dramaturgi dapat dilihat pada penelitian dengan judul “Self-Presenting pada Instagram dalam Perspektif Dramaturgi di Kalangan Mahasiswa Universitas Lambung Mangkurat” oleh Azhari pada tahun 2024. Pada penelitian ini, teori dramaturgi digunakan untuk menganalisis perilaku manajemen impresi yang dilakukan oleh mahasiswa di media sosial instagram. Pada panggung depan, mahasiswa memposting kata-kata motivasi berupa foto dan video dari tokoh terkenal, buku, kitab suci, dan pengalaman pribadi yang menunjukkan bahwa diri mereka memiliki ambisi dan semangat yang tinggi di *feed* dan *story* instagram. Hal ini dilakukan untuk menyebarkan semangat positif bagi diri mereka sendiri dan orang yang melihat postingan tersebut. Sedangkan di panggung belakang, adanya sifat yang cenderung introvert, pemalu, dan kurang aktif dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjukkan oleh mahasiswa tersebut. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan perilaku yang ditunjukkan di media sosial Instagram dengan perilakunya di depan umum. Dapat dimengerti bahwa perilaku yang mereka lakukan di panggung depan ialah salah satu upaya untuk membentuk citra diri mereka dalam

mengendalikan kesan orang lain pada dirinya dengan menggunakan isi konten yang membuat dirinya mendapatkan pandangan positif dari audiensnya (Azhari, 2024).

Untuk menggali lebih dalam mengenai depan dan panggung panggung belakang pemain *game Mobile Legends: Bang Bang*, digunakan turunan dari teori dramaturgi, yaitu teori manajemen impresi. Manajemen impresi (*Impression management*) ialah suatu kesan yang dilakukan oleh untuk menciptakan citra diri yang positif di mata orang lain. Menurut Erving Goffman manajemen impresi memiliki kaitan dengan pertunjukkan drama, yang mana aktor dalam memainkan drama akan dipengaruhi oleh berbagai hal, terutama lingkungan dan khalayak. Manajemen impresi dilakukan dengan perilaku dan komunikasi berbeda setiap pelakunya, dimana perilaku dan komunikasi dilakukan berdasarkan tujuan mereka dalam melakukan manajemen impresi (Lestari, 2020)

Penerapan manajemen impresi dapat dilihat dari penelitian dengan judul “Manajemen Impresi Penyiar Radio Play99ers Bandung”. Pada penelitian ini membahas mengenai manajemen impresi yang dilakukan oleh penyiar *radio play99ers* Bandung. Manajemen impresi yang terjadi pada penyiar memiliki perbedaan pada panggung depan dan panggung belakang. Pada panggung depan penyiar memberikan impresi yang terkesan ramah, berkharisma, dengan gaya bicara menyesuaikan usianya. Pada panggung belakang penyiar menjadi dirinya dan memberikan kesan yang berbeda mulai dari penampilan, sikap, dan perilaku menjadi pribadi yang lebih bermateri. Penyiar melakukan impresi dengan tujuan menjadi seorang penyiar yang berwawasan luas, ramah, dan apa adanya (Tariqa Sugardo & Suherman, 2022).

Dalam dunia *game*, manajemen impresi diperlihatkan dengan penggunaan avatar atau karakter yang mereka perankan. Dalam penelitian berjudul “Exploring the Relationship Between Avatar Ego Types and Communication: A Comparative Study of South Korea and the United States Based on the Expectation Confirmation Model” pemain merasa bahwa mereka memiliki kecocokan dengan avatar yang mereka mainkan dalam *game* dan menganggap bahwa karakter tersebut mencerminkan dirinya. Namun disisi lain, pemain lain menganggap bahwa karakter yang dimainkan oleh para pemain cenderung tidak mencerminkan pemain tersebut. Hal ini dikarenakan pemain lebih menekankan ego mereka daripada memerankan karakternya. Dalam berkomunikasi, pemain masih terlalu sering memperlihatkan diri asli mereka yang diperlihatkan dengan penggunaan logat dan cara bicara mereka (Choi et al., 2024).

Perilaku komunikasi pemain *game Mobile Legends: Bang Bang* diteliti dalam penelitian yang berjudul “*Social Interaction of PUBG Mobile Gamers in the Eden Esports Community from A Dramaturgic Perspective*”. Penelitian ini menjelaskan penerapan teori dramaturgi pemain profesional dalam komunitas “Eden Esport” dimana panggung depan pemain

diterapkan pada platform streaming yang biasanya digunakan untuk menunjukkan keahlian seseorang sebagai seorang *gamer*. Perilaku yang sering terjadi ketika sedang melakukan *livestream* adalah perilaku penggunaan bahasa yang kasar pada penontonnya dalam konteks bersenang-senang. Perilaku ini ditujukan sebagai sebuah cara untuk menjalin kedekatan sekaligus mendapatkan perhatian dari penontonnya. Panggung belakang, mereka menunjukkan sikap asli mereka yaitu sikap lebih pendiam dan tenang, serta meminimalkan interaksi mereka dengan orang disekitarnya (Haryadi, 2023). Gap yang dapat diambil dari penelitian ini ialah perilaku komunikasi yang terjadi di panggung belakang, yaitu komunikasi dengan rekan satu timnya yang tidak dijelaskan secara rinci dalam penelitian.

Perilaku komunikasi yang unik juga terjadi pada pemain *Mobile Legends: Bang Bang*. Hal ini diteliti dalam penelitian dengan judul “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain *Game Online “Mobile Legends”* di Lingkungan Keluarga”. Pada hasil penelitian tersebut dikatakan bahwa terjadi adanya perilaku komunikasi yang baik dalam suatu kelompok. Komunikasi yang terjadi bersifat positif dan terjadi kerja sama dalam satu tim. Perilaku komunikasi ini terjadi karena mereka memiliki tujuan yang sama, yaitu memenangkan pertandingan. Namun, disisi lain ada hal yang harus pemain korbankan, yaitu waktu untuk bersosialisasi dengan lingkungan keluarga mereka. Karena waktu bersosialisasi yang berkurang membuat mereka kurang berkomunikasi keluarganya, yang menyebabkan pemain kurang akrab dengan keluarganya (Satria et al., 2021). Gap yang dapat diambil dari penelitian ini ialah perilaku komunikasi yang terjadi pada ruang lingkup yang lebih luas yakni lingkungan masyarakat seperti dalam organisasi masyarakat.

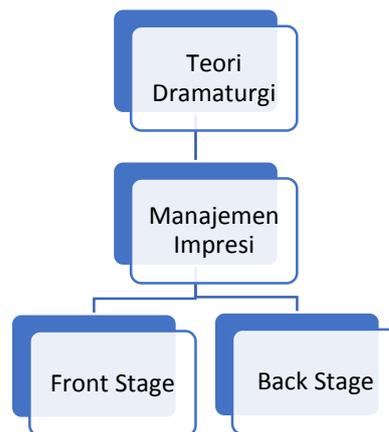
Berdasarkan gap yang diangkat dalam penelitian ini, urgensi dari penelitian ini ialah untuk mengetahui perilaku komunikasi yang terjadi pada pemain *game Mobile Legends: Bang Bang* pada panggung depan dan belakang dan menganalisis manajemen impresi pemain *Mobile Legends: Bang Bang*. Panggung depan penelitian ini ialah perilaku komunikasi pemain *Mobile Legends: Bang Bang* dalam berkomunikasi dengan teman bermainnya secara tatap muka. Dan panggung belakang penelitian ini ialah perilaku komunikasi pemain *Mobile Legends: Bang Bang* dalam berorganisasi di masyarakat.

Tujuan dari penelitian adalah menganalisis perilaku komunikasi pada panggung depan dan panggung belakang pemain *Mobile Legends: Bang Bang* dan menganalisis manajemen impresi pemain *game Mobile Legends: Bang Bang* dengan lima klasifikasi, yaitu *ingratiation*, *self-promotion*, *intimidation*, *supplication*, dan *exemplification*. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu bagaimana penerapan manajemen impresi yang dilakukan oleh pemain *Mobile Legends: Bang Bang*? Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat

berupa pengetahuan dan informasi kepada pembaca mengenai perilaku komunikasi pada panggung depan dan belakang pemain *Mobile Legends: Bang Bang* dan pengetahuan dan informasi tentang penerapan manajemen impresi yang dilakukan oleh pemain *Mobile Legends: Bang Bang*.

1.2. Teori Dramaturgi

Teori Dramaturgi dibuat oleh Erving Goffman pada bukunya yang berjudul “The Presentation of Self in Everyday Life” pada tahun 1959. Bagi Goffman kehidupan ini ibarat teater dengan interaksi sosial yang mirip dengan pertunjukan di atas panggung dan berisi peran-peran yang dimainkan oleh para aktor sehingga penonton dapat memperoleh gambaran kehidupan dari tokoh tersebut dan mampu mengikuti alur cerita dari drama yang disajikan dimana untuk memulai sebuah pertunjukan komponen yang penting di tahap awal adalah penciptaan lokasi aksi atau panggung, didefinisikan sebagai satu area yang terbatas oleh bentukan persepsi tertentu (Goffman, 1959).



Gambar 1.1. Bagan Teori Dramaturgi

Dalam teori dramaturgi, Goffman membagi panggung menjadi dua macam. Panggung pertama ialah Front Stage (Panggung Depan), dalam panggung depan terjadi peristiwa sosial yang memungkinkan individu menampilkan satu peran di atas panggung. Pada front stage, pemeran akan memunculkan aspek yang akan dia tonjolkan yang mana segala perilaku yang dilakukan akan dapat dinilai oleh penonton. Pada model ini biasanya aktor akan memerankan suatu peran dan mengontrol impresi yang mereka buat (Salahudin, 2022).

Erving Goffmann menjelaskan bahwa ada berapa atribut yang penting dalam panggung depan, yang pertama yaitu peran. Peran yang dimainkan oleh individu ketika bermain bersama dalam satu tim. Pada saat menjalankan peran terjadi komunikasi secara tatap muka atau

langsung. Selanjutnya gaya atau *style*, gaya membahas tentang cara individu dalam berbicara, bermain, dan berinteraksi dengan satu timnya. Komunikasi yang dilakukan berdasarkan peran apa yang dimainkan tiap individu, setiap peran memiliki gaya komunikasi yang berbeda dan memiliki keunikannya masing masing. Lalu penampilan, penampilan mencakup gaya berpakaian yang digunakan ketika sedang menjalankan peran. Setiap peran memiliki penampilan yang berbeda-beda. Selanjutnya perilaku, perilaku berhubungan dengan komunikasi nonverbal yang dilakukan yang berhubungan dengan tingkah laku dan ekspresi yang dikeluarkan dalam melakukan perannya. Kemudian konteks, konteks mencakup lingkungan dan suasana individu ketika memainkan peran. Dan yang terakhir ialah interaksi, Interaksi mencakup komunikasi verbal yang dilakukan kepada rekan satu tim individu. Interaksi akan mencerminkan peran yang dimainkan individu untuk mencapai tujuan mereka (Goffman, 1959).

Penerapan *front stage* dalam penerapannya nyatanya yaitu pada saat seseorang menyiapkan konten untuk di *upload* di sosial media atau bisa diartikan sebagai kehidupan sosial mereka yang tidak ditampilkan di media. Pada panggung depan, seseorang akan memperlihatkan dirinya sebaik mungkin berdasarkan peran yang ingin dia bangun. Penampilan peran akan diperkuat dengan penggunaan pakaian atau kostum dan gaya sesuai dengan yang mereka ingin perlihatkan. Dalam bermain *game* biasanya panggung belakang akan diperlihatkan ketika para pemain *game* ini sedang bermain bersama maupun bermain sendiri. Pada saat bermain bersama, pemain akan memainkan peran dan menjadi lebih terbuka dan menunjukkan sifat asli mereka. Kebebasan yang dilakukan tergantung pemain itu sendiri, mereka dapat bermain dengan serius untuk memenangkan pertandingan ataupun melakukan perilaku toxic, seperti trolling dan berkata kasar. Perilaku ini merupakan jati diri dari pemain yang biasanya tidak ditampilkan secara terang terangan dan lebih ke sifat yang “dikeluarkan” ketika sedang sendiri atau bersama orang terdekatnya (Girmanfa & Susilo, 2022).

Panggung yang kedua yaitu, *back stage* (panggung belakang). Pada panggung belakang, aktor akan menyembunyikan siapa dirinya sebenarnya dan menampilkannya secara terbuka. Dalam hal ini, aktor lebih terbuka kepada sesama aktor lain yang memiliki peran berbeda. Perilaku dalam panggung belakang dapat dikatakan sebagai perilaku yang tidak ingin mereka tampilkan di panggung depan (Salahudin, 2022).

Jika *Front stage* merupakan peran yang mereka ingin mainkan, maka *back stage* adalah tempat dimana mereka memperlihatkan diri mereka yang sebenarnya. Salah satu contoh penerapannya yaitu penggunaan media sosial Instagram. Di Instagram semua orang bebas memposting hal yang mereka suka terutama postingan *story Instagram* dan postingan pada

second account instagram. Mereka juga bebas mengomentari segala postingan orang lain tanpa harus memperlihatkan siapa dirinya (Anisah et al., 2021). Perilaku *back stage* dilakukan secara tidak sadar dan merupakan diri mereka yang sebenarnya tanpa adanya bumbu karakter yang ingin mereka perankan. Mereka menjadi apa adanya dan tidak memperdulikan apa persepsi orang lain terhadap dirinya (Girmanfa & Susilo, 2022).

Dalam berkomunikasi, seseorang tidak selalu menunjukkan diri mereka yang sebenarnya kepada orang lain. Semua orang diibaratkan menggunakan sebuah “topeng” untuk menutupi kepribadian mereka sebenarnya pada saat melakukan interaksi tatap muka. Seseorang hanya akan menunjukkan diri mereka yang sebenarnya kepada dirinya sendiri atau ketika dia mau memperlihatkan (Goffman, 1959). Penggunaan topeng ini dilakukan untuk menutupi sifat yang tidak ingin dia tunjukkan pada orang-orang tertentu karena ingin memperlihatkan impresi yang positif dihadapan orang tersebut. Fenomena ini merupakan bagian dari teori dramaturgi yang disebut dengan konsep manajemen impresi.

Manajemen impresi merupakan turunan dari teori dramaturgi oleh Erving Goffman, *The Presentation of Self in Every Day Life* (1959). Dalam manajemen impresi membahas tentang menciptakan kesan diri kita yang akan dilihat oleh orang lain ketika melakukan suatu aktivitas. Selain menciptakan kesan yang mereka inginkan, manajemen impresi juga menciptakan kesan melalui penggunaan bahasa tubuh, penampilan fisik, cara berpakaian, cara berbicara, dan cara berinteraksi dengan orang lain. Kesan ini akan dilakukan secara berbeda-beda tergantung bagaimana kesan impresi yang ditampilkan dan tujuan dari melakukan manajemen impresi (Fitri & Adeni, 2020).

Manajemen impresi memiliki tujuan yang berbeda-beda, ada yang bertujuan untuk menjaga kesan, membangun sebuah citra, ataupun menjaga privasi. Dalam menjalankan manajemen impresi, pemain harus menjalankannya dengan tulus dan harus menjaga diri untuk tidak melakukan gambaran buruk. Proses ini berjalan sesuai dengan kebutuhan pemain dalam membentuk impresi seseorang terhadap dirinya pada panggung depan. Pada panggung belakang impresi yang ditampilkan memiliki perbedaan dengan panggung depan, karena pada panggung belakang pemain akan menampilkan diri mereka sendiri secara alami (Abdurrohman, 2024).

Manajemen impresi memiliki lima klasifikasi, yaitu *ingratiation*, *intimidation*, *self-promotion*, *exemplification*, dan *supplication*. *Ingratiation* adalah penyampaian pesan agar memperlihatkan citra positif bagi publik yang dilakukan dengan perilaku, seperti berbuat baik, membantu sesama, menghargai orang lain, dan perbuatan baik lainnya. Perilaku ini dilakukan dengan tujuan agar disukai oleh orang disekitarnya. Selanjutnya *intimidation*, yakni memperlihatkan diri sebagai orang yang memiliki kekuatan untuk mengintimidasi orang lain,

contohnya yaitu menggunakan penggunaan bahasa yang keras agar orang disekitarnya merasa takut. Lalu *self-promotion*, ialah menunjukkan diri sebagai orang yang memiliki kompeten, dengan memperlihatkan prestasi, penghargaan, dan hal positif lainnya, seperti orang yang memamerkan barang mewah yang dimiliki dengan tujuan agar terlihat lebih sebagai orang yang mampu. *Exemplification*, menunjukkan bahwa dirinya memiliki moral dan berintegritas, sehingga dapat menjadi teladan bagi orang lain, seperti seseorang yang suka memberikan nasehat positif dengan tujuan agar dilihat sebagai orang baik dan menjadi panutan. Dan yang terakhir *supplication*, menunjukkan diri sebagai pihak yang lemah dan membutuhkan bimbingan dan bantuan dari orang lain, contohnya yaitu selalu menampilkan dirinya orang yang tidak bisa melakukan apa-apa sehingga mendapat simpati dari orang lain (Putri, 2021).

1.3. Manajemen Impresi dalam *Game Online*

Dalam bermain *game online*, manajemen impresi sering diterapkan dalam komunikasi diantara para pemainnya. Perilaku manajemen impresi dilakukan untuk mendapatkan persepsi yang diinginkan dari dari pemain lainnya. Salah satu manajemen impresi yang pemain lakukan ialah dengan menunjukkan avatar atau karakter yang dimainkan. Dalam *game online*, avatar dapat ditunjukkan melalui karakter atau *role* favorit pemainnya. Karakter yang disukai biasanya berdasarkan pengalaman bermain dan kepribadian mereka di dunia nyata. Semakin lama mereka bermain, pemain akan merasakan adanya kecocokan antara dirinya dan karakter yang dimainkan yang membuat pemain akan lebih berfokus dalam memahami dan memerankan karakter tersebut (Sama et al., 2020).

Manajemen impresi juga dapat mempengaruhi cara komunikasi pemain, pemain dapat dapat menggunakan fitur *chat* atau suara dalam membentuk kesan komunikasi secara *online*. Penggunaan gaya penulisan dan gaya bahasa dapat mempengaruhi persepsi orang lain kepada dirinya. Dengan terbiasa berkomunikasi dalam *game*, dapat membuat orang dapat lebih mudah dalam menyesuaikan diri ketika berkomunikasi dengan orang lain secara tatap muka. Hal ini dikarenakan pemain terbiasa berbicara dengan orang-orang yang memiliki cara berkomunikasi yang berbeda dalam satu tim. Kebiasaan membuat orang menjadi terbiasa berkomunikasi dengan orang baru dan mengurangi rasa canggung dalam melakukan komunikasi verbal dengan orang baru baik secara tatap muka maupun secara daring (Prasetya, Y. Y. , La Tarifu, 2020).

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah studi kasus. Studi kasus digunakan dengan maksud untuk melakukan penelitian pada individu atau kelompok yang memiliki

keunikan tidak dalam suatu konteks waktu dan kegiatan tertentu, serta mengumpulkan informasi secara terperinci. Penelitian ini berjenis penelitian kualitatif yang merupakan penelitian yang menafsirkan suatu fenomena yang terjadi secara alamiah yang dijelaskan dengan berbagai macam metode dan berusaha digambarkan secara naratif, serta menjelaskan dampak fenomena tersebut pada kehidupan manusia (Assyakurrohim et al., 2023).

Paradigma yang digunakan adalah paradigma konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme diartikan sebagai realita yang dianggap sebagai suatu gejala yang bersifat tidak tetap dan berhubungan dengan masa lampau, sekarang, dan masa depan. Setelah itu, peneliti akan melakukan pengambilan data dengan jenis primer dan sekunder. Data primer yang digunakan berupa wawancara secara semi terstruktur dengan informan yang telah dipilih. Untuk data sekunder akan dilakukan pengambilan data dari studi Pustaka atau *library research*. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yang dilakukan dengan pengambilan sumber data dari informan berdasarkan kualifikasi yang telah ditentukan. *Purposive sampling* dilakukan untuk mengidentifikasi dan memilih informan yang memiliki kekesuaian informasi yang dibutuhkan. Mudahnya peneliti akan menentukan informan berdasarkan kualifikasi yang telah ditentukan, biasanya berdasarkan pengetahuan atau pengalaman dari informan tersebut (Etikan, 2016).

Kualifikasi Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta Fakultas Komunikasi dan Informatika yang berusia 20-25 tahun. Pengambilan usia 20-25 tahun dilakukan karena pada usia tersebut informan sudah memiliki pemikiran yang matang dan dapat menjelaskan alasan mereka melakukan suatu aktivitas. Selain itu, usia tersebut dipilih karena pada usia tersebut merupakan usia dimana manusia sudah memiliki pemikiran matang dan sudah memiliki nalar untuk melakukan segala aktivitas mereka. Pemain haruslah memiliki pengalaman setidaknya 3 (tiga) tahun dalam bermain *game Mobile Legends: Bang Bang* karena informan diharuskan memiliki banyak pengalaman dan mengerti tujuan bermain *Mobile Legends: Bang Bang*. Jumlah informan yang dibutuhkan adalah 4 (empat) orang informan yang harus memenuhi kriteria. Untuk gender, peneliti akan mengambil gender laki-laki. Hal ini dikarenakan sekarang ini laki-laki memiliki dominasi dalam partisipasi di dunia *game* online dibanding Perempuan (Rogstad, 2022). Informan akan diwawancarai berdasarkan persetujuan mereka, setelah peneliti menjelaskan tujuan, prosedur, resiko, potensi, dan manfaat dari penelitian. Informan memiliki hak untuk tidak menjawab pertanyaan jika pertanyaan dirasa terlalu sensitif atau rahasia. Untuk kenyamanan informan, identitas dari informan akan dirahasiakan dan untuk penulisannya akan digunakan inisial atau nama samaran.

Setiap informan diberikan perlakuan yang adil dan merata. Pengambilan data akan dilakukan pada kurun waktu dari bulan Juli 2024 hingga September 2024.

Data yang sudah dikumpulkan kemudian akan dilakukan analisis dengan menggunakan metode analisis Miles and Huberman yaitu dengan menggunakan analisis 3 langkah. Analisis sumber data dilakukan hingga mencapai data yang bersifat jenuh. Analisis 3 langkah tersebut adalah reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Untuk prosesnya memiliki 4 tahapan proses, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengumpulan data merupakan pengambilan data yang berasal dari narasumber atau sumber lainnya. Data yang diambil berisi informasi mengenai data yang dibutuhkan yang akan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan. Reduksi data merupakan proses peneliti untuk mengolah data-data dengan melakukan penggolongan, penajaman, mengarahkan, membuang, dan mengoordinasikan data yang telah didapatkan dalam proses pengumpulan data. Penyajian data merupakan penyusunan informasi penting yang sudah didapatkan dan dipilah yang selanjutnya akan disajikan dalam suatu tabel, grafik, bagan, dan lain-lain. Penarikan kesimpulan adalah hasil akhir dari data yang telah dikumpulkan dan dipilah yang menghasilkan data yang menjawab pertanyaan dan rumusan masalah peneliti (Monaro et al., 2022).

Uji keabsahan data dalam penelitian ini diuji dengan uji triangulasi sumber. Uji triangulasi sumber diterapkan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh dengan melalui sumber-sumber data yang berbeda. Pengecekan data ini dilakukan dengan membandingkan satu data dengan data lainnya yang berasal dari narasumber yang berbeda. Jika data memiliki hasil yang sama, maka data bisa dianggap jenuh dan dapat dianggap valid. Namun, jika data memiliki hasil yang berbeda maka harus mencari informan lain dan melakukan pengelolaan data lagi. Ketika data sudah jenuh dan memiliki kesamaan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan berdasarkan hasil data tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara dengan empat informan terpilih yang merupakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta fakultas Komunikasi dan informatika. Wawancara dilakukan sesuai dengan pedoman wawancara secara semi terstruktur, sehingga memunculkan beberapa pertanyaan yang berbeda pada setiap informan untuk menggali lebih dalam mengenai informasi yang dibutuhkan.

Tabel 1. Daftar Informan

No.	Nama	Umur	Waktu Bermain	Status
1.	Arjuna	22	5 Tahun	Mahasiswa
2.	Fahry	23	3 Tahun	Mahasiswa
3.	Erlangga	22	5 Tahun	Mahasiswa
4.	Faris	23	7 Tahun	Mahasiswa

Hasil penelitian disusun berdasarkan konsep teori dramaturgi menurut buku “The Presentation of Self in Everyday Life” oleh Erving Goffmann. Menurut Goffmann, kehidupan sosial dapat dibagi menjadi dua “panggung depan” (*front stage*) dan “panggung belakang” (*backstage*). Kedua panggung tersebut membutuhkan manajemen impresi sebagai strategi dalam pembentukan terhadap impresi diri di kehidupan sosial yang diperoleh dari eksperimen terhadap komunikasi interpersonal yang terjadi. Hasil ini akan memperlihatkan perbedaan perilaku komunikasi yang terjadi pada panggung depan dan belakang.

3.1.1. Dramaturgi

a) Panggung Depan

Panggung depan merupakan perilaku individu yang ditampilkan secara sengaja di depan umum dengan tujuan memperlihatkan sifat yang menurut individu ideal pada penontonnya. Panggung depan pemain *game Mobile Legends: Bang Bang* merupakan tempat mereka menjalankan suatu peran untuk menampilkan perilaku yang mereka ingin perlihatkan pada orang disekitarnya. Perilaku panggung depan seorang pemain *game Mobile Legends: Bang Bang* dapat ditunjukkan ketika mereka main bersama teman secara *offline* atau tatap muka.

Perilaku komunikasi yang terjadi di panggung depan dilakukan dengan melakukan penyesuaian dengan peran yang mereka mainkan. Perilaku komunikasi dipengaruhi lingkungan mabar mereka, dimana mereka akan menyesuaikan dengan lingkungan tersebut. Informan merasa lebih *enjoy* dan terbuka ketika main dan mengobrol dengan teman mabarnya dan Informan juga merasa jika komunikasi diperlukan untuk memenangkan *game*. Keterbukaan ini juga yang menyebabkan munculnya perilaku *toxic* dalam lingkaran pertemanannya, namun merka merasa perilaku *toxic* tersebut hanyalah candaan dan bukan sesuatu yang dianggap serius.

“Oh, kalo bermain sama temen lebih sering berkomunikasi si, soalnya udah kenal gitu, jadi lebih akrab. Kalo untuk perteman (main game) saya sudah terbuka si sejak awal, jadi membangun hubungan yang lebih mengikat. Kalau untuk aktif sama temen, itu udah akrab,

kalau ngobrol jadinya enak. Terus buat komunikasi aja si biar bisa memenangkan game dengan mudah si biar ga miss komunikasi. Kalo sama temen juga seringnya toxic si, soalnya kalo ngobrol sama temen lebih terbuka jadinya tidak dianggap terlalu serius gitu.” (Arjuna, 2024).

“Pas solo biasa aja si mas, kalo sama orang lain ga terlalu aktif si. Kalo sama temen, toxic si ngga ya, kalo bercandaan iya” (Fahry, 2024).

“Untuk saya berpengaruh (komunikasi), sebab untuk berinteraksi dengan orang lain bisa menambahkan semangat, apalagi interaksi dalam game tersebut bisa berupa lelucon atau strategi dalam bermain game.” (Erlangga, 2024).

“Kalo mabar kita ga mikir kalah menang yang penting bisa main sama temen trus bisa saling ngata-ngatain juga.” (Faris, 2024).

Ketika mereka mabar, mereka lebih mementingkan pertemanan daripada kemenangan. Mereka lebih suka bermain sambil bercanda dengan temannya daripada fokus memenangkan pertandingan dalam *game*. Perilaku tersebut dilakukan karena mereka merasa bahwa kalah dan menang bukanlah hal yang penting, yang terpenting ialah interaksi dengan teman sekaligus membangun hubungan sosial.

Informan menganggap bahwa komunikasi dalam bermain *game* ketika bermain di satu tempat maupun ketika bermain secara *online* sama saja. Mereka juga dapat ngobrol ketika tidak bermain dalam satu tempat dengan menggunakan fitur microphone yang ada dalam *game* tersebut. Komunikasi secara online ini juga membuat *game* akan lebih mudah dimenangkan karena terjadi pertukaran informasi mengenai permainan yang sedang berlangsung. Selain itu, komunikasi dalam *game* juga dibutuhkan untuk membahas permainan musuh dan strategi yang akan mereka dalam *game* tersebut.

“Kalo main sama tim itu otomatis kan sama temen, mungkin bisa sambil ngobrol juga, tanya informasi seputar gameplanya, itu aja si mas. Kalo saya sebenarnya lebih suka ngumpul di satu tempat, tapi temen temen saya kebanyakan mainnya online si, lewat microphone itu. Komunikasi dalam gameplay ngaruh si mas, soalnya dengan komunikasi kita lebih tau informasi mengenai gameplay musuh, draft picknya seperti apa, counter nya kaya gimana, itu tau semua mas” (Fahry, 2024).

“Dalam bermain bersama tim, alhamdulillah saya aktif dan saya juga sering menggunakan microphone untuk berkomunikasi dengan teman saya. Kalau dahulu ketika saya push game Mobile Legends ada temen tongkrongan. Hampir tiap hari ngepush bareng” (Erlangga, 2024).

Informan berpendapat bahwa mabar di satu tempat lebih nyaman karena komunikasi yang terjadi lebih mudah disampaikan ke teman mabar. Informan melakukan perilaku mabar ini hampir setiap hari selama mereka tidak ada kesibukan lain yang harus mereka lakukan.

Ketika bermain, pembahasan yang terjadi dalam bermain *game Mobile Legends: Bang Bang* cenderung *random* dan bisa membahas segala hal. Percakapan *random* yang terjadi tidak jauh dari masalah personal yang dialami oleh dirinya dan teman-temannya. Karena keterbukaan satu sama lain, kadang mereka juga bercerita mengenai dirinya dan cerita yang terjadi dalam keluarganya.

“Random mas, kadang sopan kadang ngga malah random ngga menentu. Kadang toxic juga, tapi saya ngga. Kalau saya semi terbuka, kadang menceritakan hal hal yang lain seperti menceritakan kisah personal seperti keluarga. Kebanyakan berani cerita karena sudah kenal dari kecil dan saya menganggap dalam kehidupan saya di keluarga tidak ada masalah sehingga kita tidak usah menyembunyikan cerita yang terjadi.” (Erlangga, 2024).

Panggung depan pemain *game Mobile Legends: Bang Bang* sangat berbeda dengan yang mereka tampilkan di panggung belakang. Panggung depan pemain digunakan untuk lebih aktif berkomunikasi dengan teman mabar mereka dan menjadi pribadi yang lebih terbuka daripada di panggung belakang. Perilaku komunikasi yang lebih terbuka ini didasari rasa percaya mereka pada teman mereka, karena adanya rasa keterikatan pemain menjadi lebih terbuka dan merasa lebih aman jika menyampaikan masalah yang dialaminya pada teman bermainnya.

Ketika mabar dengan teman, terkadang memunculkan sifat yang unik yang terjadi pada ruang lingkup pertemanan tersebut. Semakin lama pertemanan dan kebiasaan bersama, akan memunculkan kebiasaan unik seiring berjalannya waktu. Keunikan ini terjadi karena adanya rasa saling percaya satu sama lain yang telah terbentuk.

“Kalo ke temen mabar, pernah (intimidasi) si mas. Saya melakukan itu untuk memboosting semangat tim. Dalam game terutama intimidasi ke musuh untuk menjatuhkan mental mereka biar permainan mereka kacau.” (Arjun, 2024).

“Kalo intimidasi musuh, cuma buat manas-manasin doang kalo sama musuh. Kalo saya jarang ngelakuin, rata-rata orangnya santai jadi jarang taunting-taunting” (Fahry, 2024).

“Perilaku intimidasi biasanya kalo ada pertandingan turnamen, itu dulu tapi. Soalnya saya berposisi dalam game sebagai tanker yang mengatur serangan. Kalo intimidasi ke musuh pas turnamen pernah si mas, tapi ya tetep kondusif.” (Erlang, 2024).

“(Intimidatif) Kalo ke musuh wah sering banget, tiap hari malahan.” (Faris, 2024).

Sifat unik yang muncul pada informan yakni sikap intimidasi yang muncul dengan tujuan untuk menyerang psikis dari lawan bicaranya. Sikap ini dilakukan oleh pemain *Mobile*

Legends: Bang Bang untuk menjatuhkan mental lawannya. Perilaku tersebut biasanya muncul pada pemain ketika المبار dan ketika mereka sedang turnamen bersama. Sikap ini umumnya dilakukan dalam kondisi menang untuk menurunkan semangat dari musuh mereka dan menaikkan moral rekan satu tim. Namun, terkadang sifat intimidatif ini juga dapat dilakukan pada rekan satu tim untuk memboosting semangat ketika dalam keadaan kalah atau sedang menurun performanya.

Di panggung depan, pemain memperlihatkan sikap menghargai temannya dan memperlihatkan diri mereka sebagai orang baik. Sikap ini dilakukan untuk meningkatkan tingkat pertemanan dan keakraban dengan teman المبارnya.

“Pernah tapi ga sering, yang kayak misalnya main ga mau pake tank lah trus saya yang pake role itu.” (Faris, 2024).

“Kadang pas main, ketika temen mau maniac atau savage, itu ga saya curi. Turtle atau lord juga saya kasih ke jungle biar menang gamenya.” (Erlangga, 2024).

“Jarang mas, cuman sekedar sharing pengalaman gameplay dan ga pernah mikirin menang kalah.” (Fahry, 2024).

“Saya selalu menjaga sikap ke mereka agar mereka nyaman bermain dengan saya. sikap seperti memotivasi sama teman teman gitu.” (Arjuna, 2024).

Sikap menghargai yang muncul pada pemain *Mobile Legends: Bang Bang* ialah sikap rela berkorban dan sikap supportif. Dalam bermain bersama teman mereka, informan rela mengorbankan dirinya untuk kemenangan timnya, bahkan tak jarang merelakan *rank* hanya untuk bermain bersama teman المبارnya. Perilaku ini dilakukan semata-mata untuk membuat teman yang المبار merasa nyaman ketika bermain bersama dan memunculkan sikap positif salam hubungan mereka.

b) Panggung Belakang

Pada panggung belakang pemain *game Mobile Legends: Bang Bang* akan menampilkan sisi lain dari kehidupan mereka, yaitu ketika mereka bermain *game online* khususnya *Mobile Legends: Bang Bang*. Di panggung belakang, informan lebih memperlihatkan diri mereka secara spontan dan terbuka. Sikap tersebut terlihat ketika mereka sedang mengikuti organisasi dalam masyarakat. Di panggung belakang ini juga informan bersikap apa adanya tanpa memikirkan kesan orang lain terhadap dirinya.

“Jarang si, kalo ga disapa duluan juga jarang komunikasi. Sebenarnya lebih ke pilih pilih si, liat dulu orangnya kaya gimana, kalau menurut saya enak diajak ngobrol ya saya ajak, kalo ga enak ya ga saya ajak ngobrol.” (Arjuna, 2024).

“Kalo saya sama orang lain tergantung orang lain juga mas, kalo semisal saya biasanya tunggu diajak ngobrol duluan si, kalo ditanya gitu saya jawab. Gitu aja si mas. Kalo ngobrol pasif si saya mas, cenderung pasif. tergantung kebutuhan juga, kalo ga penting ya gausah bicara juga. Seperlunya aja” (Fahry, 2024).

“Di kehidupan sehari-hari, saya bukan orang yang ekstrovert banget. Tapi kalau diajak bicara saya bisa jawab. Mungkin kalau itu (berinteraksi dengan orang baru) saya paling Cuma, bilang “bagaimana”, “Namanya siapa” say hello say hello gitu.” (Erlangga, 2024).

“Saya pasif si kalo ga kenal. Mungkin ya, yang pertama saya ga tahu latar belakang orang itu, trus ga tahu asal usul dia ngajak ngobrol itu gimana, kayak aneh gitu” (Faris, 2024).

Berdasarkan wawancara, keempat informan memiliki kebiasaan interaksi sosial yang sama ketika berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya, terutama orang-orang yang kurang mereka kenal. Mereka mengaku bahwa interaksi sosial yang terjadi cenderung pasif dan mereka akan mulai melakukan percakapan jika mereka diajak bicara terlebih dahulu oleh orang lain.

Selain interaksi sosial, panggung belakang juga diperlihatkan informan dengan aktif dalam mengikuti kegiatan sosial yang mereka lakukan dalam organisasi masyarakat. Kegiatan sosial juga merupakan bagian dari perilaku komunikasi yang terjadi secara kelompok dan dapat dilakukan dalam ruang lingkup luas maupun sempit.

“Kadang ikut, kalau kegiatan karang taruna biasanya ikut, kalau ada kegiatan kerja bakti juga ikut. ikut panitia lomba 17 Agustus juga” (Arjuna, 2024).

“Saya di dalam desa menjadi sebuah pengurus, jadi saya aktif dalam beberapa kegiatan, misal gotong royong, perkumpulan pemuda, atau kegiatan yang berhubungan dengan masyarakat. Dalam organisasi masyarakat saya bertugas sebagai sekretaris jadi saya sering aktif dalam beberapa kegiatan” (Erlangga, 2024).

“Saya sering mengikuti kegiatan kayak kerja bakti di hari minggu, perkumpulan remaja, dan lain-lain.” (Faris, 2024).

Meski lebih tergolong pasif dalam komunikasi, para informan merupakan orang yang aktif dalam bermasyarakat dengan mengikuti berbagai kegiatan yang ada di desa mereka masing-masing. Mereka sering ikut dan menjadi berpartisipasi pengurus ketika ada suatu acara di desa mereka. Informan ada yang aktif dalam mengikuti kegiatan karang taruna, kerja bakti dan menjadi panitia ketika ada acara 17 Agustus. Dan mereka juga berperan aktif dalam berorganisasi.

Impresi juga dapat diperlihatkan dan dibentuk melalui penggunaan pakaian ketika berada di masyarakat. Pakaian yang dikenakan dapat menjadi penilaian orang lain berdasarkan jenis pakaian yang digunakan dan tingkat kerapian dalam menggunakannya.

“Ketika bertemu dengan orang-orang saya selalu memastikan penampilan saya agar terlihat sopan.” (Arjuna, 2024).

“Saya mengenakan pakaian senyaman saya, gausah memaksakan. Kalo sama tetangga dan mabar saya gunain kaos celana panjang aja gada tujuan apa apa.” (Erlangga, 2024).

“Kalo di masyarakat tetep harus rapi, beda kalo di tongkrongan sama temen mabar, itu beda.” (Faris, 2024).

Menurut informan, pakaian yang digunakan dalam berorganisasi di masyarakat haruslah rapi dan menyesuaikan kondisi. Berbeda dengan pakaian ketika mabar dengan teman yang cenderung lebih bebas dan santai.

Setiap orang memiliki cara penyampaian pesan dengan memperlihatkan citra positif bagi publik yang dilakukan dengan perilaku, seperti berbuat baik, membantu sesama, menghargai orang lain, dan perbuatan baik lainnya. Perilaku ini umumnya dilakukan dengan tujuan agar mendapat respon yang baik dari lawan bicaranya terutama orang disekitarnya.

“Saya termasuk murah senyum si, menyesuaikan dengan yang diajak komunikasi. Kalau orangnya enak ya saya ajak komunikasi kalo ngga ya ngga. Lebih jaga image si, karena saya tidak ingin memiliki image buruk di mata orang lain.” (Arjuna, 2024).

“Kalo saya ngomong/interaksi sama masyarakat sekitar di ruang lingkup saya, sopan ya. Yang lebih penting sopan, trus tutur kata ramah juga mas, intinya ga menonjolkan hal yang buruk lah.” (Fahry, 2024).

“Dalam organisasi bermasyarakat, alhamdulillah sudah diberikan wejangan dari orang tua sehingga kalo berbicara dengan orang yang lebih tua saya memakai bahasa yang ramah sehingga terlihat sopan.” (Erlangga, 2024).

Perilaku yang ditunjukkan dalam berorganisasi dan berkegiatan dengan masyarakat yaitu perilaku sopan, ramah, dan murah senyum ketika sedang berada di organisasi masyarakat. Pemain merasa membutuhkan perilaku tersebut sebagai *branding* akan dirinya dan menjaga gambaran mereka agar tetap baik di masyarakat. Dalam kebersamaan dengan masyarakat, tidak jarang mereka menunjukkan sikap baik pada orang lain dengan tujuan mereka masing-masing. Perilaku ini dilakukan agar mendapat kepercayaan dari masyarakat dalam organisasi dan mendapatkan nama baik dari perilaku tersebut.

“Kalo di masyarakat sering lah, tiap hari malahan. Kayak misalnya pulang dari masjid kita sapa-sapaan sama orang orang yang ga dikenal.” (Faris, 2024).

“Kalo di masyarakat sering si, kalo di rumah ya ikut kerja bakti, organisasi di masyarakat, itu si.” (Fahry, 2024).

“Kalo di masyarakat biasanya saya menunjukkan murah senyum dan menyapa” (Arjuna, 2024).

Sikap terpuji juga ditunjukkan oleh informan di masyarakat dengan perilaku mereka yang menunjukkan integritas dan moral mereka. Perilaku tersebut dilakukan dengan menunjukkan sikap sopan santun dan penggunaan bahasa ramah ketika berada di masyarakat.

Dalam proses panggung belakang ini, mereka membangun tujuan mereka dengan meyakinkan masyarakat agar dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Dalam membangun tujuan, mereka menjadi orang yang aktif di masyarakat agar dapat dipandang menjadi orang baik ketika sedang berada di sekitar masyarakat. Pandangan inilah yang dapat mempengaruhi tingkat kepercayaan masyarakat dan dengan masyarakat disekitar. Sikap yang ditampilkan merupakan sikap yang menggambarkan moral dan integritas yang ditandai dengan perilaku aktif di masyarakat. Perilaku yang informan lakukan umumnya yaitu perilaku murah senyum, ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan masyarakat, dan perilaku menyapa orang lain, serta penggunaan bahasa yang halus dan sopan. Perilaku ini ditujukan untuk memperlihatkan moral dan integritas mereka sebagai orang baik dan orang yang berpendidikan tinggi sebagai mahasiswa.

3.2. Pembahasan

Manajemen impresi merupakan strategi impresi yang dilakukan di panggung depan untuk menjaga impresi orang lain terhadap dirinya. Manajemen impresi memiliki lima jenis klasifikasi, yaitu *ingratiation*, *self-promotion*, *intimidation*, *supplication*, dan *exemplification*. Berdasarkan data hasil penelitian, ada tiga klasifikasi yang dilakukan oleh pemain *game Mobile Legends: Bang Bang*, yakni *ingratiation*, *intimidation* dan *Exemplification*.

3.2.1. Ingratiation

Perilaku *Ingratiation* atau perilaku baik yang dilakukan dengan tujuan untuk memperlihatkan diri mereka menjadi diri yang lebih baik dengan cara memuji atau perilaku lain yang membuat orang lain senang kepadanya (Maharani et al., 2019). Perilaku *ingratiation* ditunjukkan pemain *Mobile Legends: Bang Bang* dengan memberikan *spotlight* pada rekan satu timnya. Pemberian *spotlight* dilakukan dengan memberikan objektif *game* kepada rekan bermain tersebut. Ketika objektif dalam *game* seperti, *lord*, *turtle*, *maniac*, dan *savage* didapatkan, pemain tersebut akan mendapat sorotan dalam permainan dan pujian dari rekan satu timnya. Sorotan dan pujian ini dapat memberikan pemain kesenangan ketika bermain bersama. Perilaku ini juga termasuk dapat meningkatkan kerja sama tim, dimana kerja sama

tim dapat terjadi jika saling *support* dalam satu tim untuk mendapatkan performa permainan yang baik (Aisyah et al., 2024). Perilaku *ingratiation* juga dilakukan untuk membangun *branding* pemain dan menjadikannya sebuah kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari mereka (Azeem et al., 2024). Perilaku *ingratiation* ini dilakukan tidak bertujuan untuk mendapatkan pemahaman dari orang lain, melainkan persepsi orang lain. Sehingga perilaku mereka akan dinilai orang lain berdasarkan persepsi emosional dan intelektual untuk menciptakan pandangan yang berbeda pada setiap orang (Cozma, 2022).

3.2.2. Intimidation

Perilaku manajemen impresi selanjutnya ialah *Intimidation*, yang merupakan sikap mengintimidasi yang membuat individu lain menjadi tertekan atau bisa juga meningkatkan semangat individu lain tergantung tujuan dari perilaku intimidatif tersebut (Rahman & Nofandrilla, 2022). Perilaku ini dilakukan oleh pemain *game Mobile Legends: Bang Bang* pada panggung depan sebagai salah satu cara untuk membuat mereka unggul dari individu lainnya dengan menekan mental individu lain. Manajemen impresi *intimidation* dapat dilakukan pada rekan satu tim dengan tujuan membakar semangat dan menaikkan moral. Namun, uniknya perilaku intimidasi pada pemain *game Mobile Legends: Bang Bang* juga dilakukan pada lawan bermain mereka. Perilaku ini dilakukan dengan tujuan menyerang psikis lawan atau mental lawan dan perilaku ini biasanya terjadi ketika pemain sedang dalam kondisi sedang dalam kondisi menang (Anikin et al., 2023). Perilaku *intimidation* juga terjadi pada turnamen yang dilakukan dengan tujuan untuk menyerang mental lawannya. Perilaku intimidasi ini dilakukan sebagai suatu keseruan tersendiri dan dilakukan sebagai bentuk candaan dalam suatu tim untuk menunjukkan kekuatan mereka pada lawannya (Arisani et al., 2023).

3.2.3. Exemplification

Perilaku yang terakhir adalah *exemplification* yang merupakan perilaku yang dilakukan individu untuk menunjukkan bahwa dirinya memiliki moral dan integritas yang ditampilkan secara berlebih pada orang lain untuk menunjukkan kebaikan mereka dengan tujuan tertentu (Abdurrohman, 2024). Perilaku *exemplification* terjadi pada panggung depan yang diperlihatkan dengan perilaku rela berkorban yang dilakukan pada rekan satu timnya. Pemain rela mengorbankan waktu, peringkat atau *rank*, dan mengalah untuk mengisi *role* kosong ketika bermain. Meskipun pada akhirnya pemain akan dirugikan karena melakukan pengorbanan tersebut, pemain merasa bahwa hal tersebut bukanlah suatu masalah serius. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kebahagiaan bersama rekan satu timnya. Strategi manajemen impresi ini juga dilakukan untuk meningkatkan relasi dan dan kerja sama antar rekan satu tim serta membuat pertemanan menjadi lebih akrab (Omoankhanlen & Issa, 2021). Strategi ini

dapat dilakukan untuk membantu dalam membangun koneksi sosial yang erat, membentuk reputasi positif, memperluas jaringan sosial, dan memanfaatkan peluang untuk menjadi lebih dekat dalam bersosialisasi (Rahmadani et al., 2024).

4. PENUTUP

Hasil dari penelitian menunjukkan adanya perbedaan perilaku yang terjadi pada panggung depan dan panggung belakang pemain *game Mobile Legends: Bang Bang*. Panggung depan diperlihatkan ketika sedang مبارas dengan rekannya secara tatap muka. Pada panggung belakang menunjukkan perilaku komunikasi pasif pemain dalam organisasi masyarakat. Perilaku manajemen impresi yang dilakukan oleh pemain *Mobile Legends: Bang Bang* berada di panggung depan. Strategi manajemen impresi yang diterapkan yaitu *ingratiation* yang dilakukan dengan perilaku memberikan *spotlight* pada rekan satu timnya dengan tujuan membuat teman bermain merasa nyaman dan merasa lebih dihargai. Selanjutnya, *intimidation* dilakukan pemain pada rekan satu tim dan musuh pemain. Pada rekan satu tim dilakukan perilaku intimidasi dengan tujuan meningkatkan moral, sedangkan pada musuh dilakukan perilaku intimidasi dengan tujuan menyerang moral musuh. Manajemen impresi yang pemain *Mobile Legends: Bang Bang* yang terakhir adalah *exemplification*. *Exemplification* yang dimiliki oleh pemain, yaitu rela berkorban ketika bermain *game Mobile Legends: Bang Bang* dengan tujuan mempererat hubungan pertemanan dalam satu tim. Saran untuk penelitian selanjutnya, dapat dilakukan penelitian lebih dalam mengenai manajemen impresi dalam dunia game tentang manajemen impresi tiap individu yang dilakukan dalam suatu tim مبارas berdasarkan *role* yang mereka mainkan masing-masing.

PERSANTUNAN

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. Tak lupa rasa terimakasih saya ucapkan Bapak Muhammad Sutrisno dan Ibu Lala Lubana selaku orang tua yang senantiasa memberikan *support* dimanapun dan kapanpun tanpa henti. Terimakasih juga saya ucapkan kepada Bapak Arif Surya Kusuma, S.I.Kom, M.A. selaku dosen pembimbing yang selalu membantu saya sejak awal penelitian hingga selesai. Dan rasa bangga saya berikan khusus kepada diri saya sendiri yang telah mau berjuang dan tetap fokus mengerjakan penelitian, meskipun banyak rintangan yang harus dihadapi setiap saat

DAFTAR PUSTAKA

- Aaltonen, K. (2023). Teamwork in video games: Evolution of teamwork in video games and the effects on player experience. *Lappeenranta–Lahti University of Technology LUT*, 4(1), 88–100.
- Abdurrohman, Y. (2024). Manajemen Impresi Prabowo Subianto dalam Menghadapi Pemilihan Presiden 2024. *Komuniti : Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 16(1), 41–74. <https://doi.org/10.23917/komuniti.v16i1.3768>
- Aisyah, V. N., Suryaningtyas, A. A., & Sidiq, M. (2024). *Urban Dramaturgy : Self-Presentation and Stigma in Silver Men Street Performances*. 284–302.
- Anikin, A., Valente, D., Pisanski, K., Cornec, C., Bryant, G. A., Reby, D., Anikin, A., Valente, D., Pisanski, K., Cornec, C., Bryant, G. A., & Reby, D. (2023). *Journal of Experimental Psychology : General The Role of Loudness in Vocal Intimidation The Role of Loudness in Vocal Intimidation*.
- Anisah, N., Sartika, M., & Kurniawan, H. (2021). Penggunaan Media Sosial Instagram dalam Meningkatkan Literasi Kesehatan Pada Mahasiswa. *Jurnal Peurawi: Media Kajian Komunikasi Islam*, 4(2), 94. <https://doi.org/10.22373/jp.v4i2.11080>
- Arisani, A. M. B., Hermawan, Y., & Nurhadi. (2023). Wanita dan Rokok (Studi Fenomenologi Dramaturgi Perilaku Merokok Mahasiswi Universitas Sebelas Maret). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 230–236.
- Assyakurrohim, D., Ikham, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*. 3(1), 1–9.
- Azeem, S., Irshad, M., & Khan, A. K. (2024). The boss can't tell: Investigating how and when supervisor ingratiation spills over to observers. *Current Psychology*, 43(27), 22989–23003. <https://doi.org/10.1007/s12144-024-06024-2>
- Azhari, M. (2024). *SELF-PRESENTING PADA INSTAGRAM DALAM PERSPEKTIF DRAMATURGI DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT*. 3, 64–76.
- Barseli, M., & Sriwahyuningsih, V. (2023). Peran game online mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 164. <https://doi.org/10.29210/1202322743>
- Choi, M. Y., Foster, E. A., Lee, H. S., & Park, S. (2024). Exploring the Relationship Between Avatar Ego Types and Communication: A Comparative Study of South Korea and the United States Based on the Expectation Confirmation Model. *Cyberpsychology, Behavior*,

- and *Social Networking*, 27(7), 507–517. <https://doi.org/10.1089/cyber.2023.0669>
- Cozma, D. (2022). On Dramaturgy in the Twenty-First Century. *Theatrical Colloquia*, 12(1), 46–55. <https://doi.org/10.35218/tco.2022.12.1.04>
- Dihni, V. A. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. Katadata Media Network. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Etikan, I. (2016). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- Fitri, A. N., & Adeni, A.-. (2020). Jokowi dan Kekuatan Pencitraan Diri Serta Relasinya Dengan Umat Islam. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 19(2), 1. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v19i2.3503>
- Girnanfa, F. A., & Susilo, A. (2022). Studi Dramaturgi Pengelolaan Kesan Melalui Twitter Sebagai Sarana Eksistensi Diri Mahasiswa di Jakarta. *Journal of New Media and Communication*, 1(1), 58–73. <https://doi.org/10.55985/jnmc.v1i1.2>
- Goffman, c E. (1959). Presentation of self in everyday life. *American Journal of Sociology*, 55, 17–25.
- Haryadi, R. N. (2023). Social Interaction of PUBG Mobile Gamers in the “Eden Esports” Community from A Dramaturgic Perspective. *COMMUSTY Journal of Communication Studies and Society*, 2(2), 43–48. <https://doi.org/10.38043/commusty.v2i2.4980>
- Kou, Y. (2020). Toxic Behaviors in Team - Based Competitive Gaming. *Chi Play '20*, 81–92. [https://ukie.org.uk/sites/default/files/eSports whitepaper.pdf](https://ukie.org.uk/sites/default/files/eSports%20whitepaper.pdf)
- Lestari, N. I. (2020). *MANAJEMEN IMPRESI LESBIAN (Studi Pada Empat Lesbian di Pamulang Tangerang Selatan) NOVIA*. 1(2), 32–38.
- Liu, Y. (2021). “After All They Don’t Know Me” - Examining the Psychological Mechanisms of Toxic Behavior in Honor of Kings A. 21(1), 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027%0Ahttps://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/%0A???>
- Maharani, A., Fadhila, D., Studi, P., Komunikasi, I., Komunikasi, F., Informatika, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2019). “Komunitas Hijabers Solo ” Di Instagram.
- Monaro, S., Gullick, J., & West, S. (2022). *Qualitative Data Analysis for Health Research : A Step-by-Step Example of Phenomenological Interpretation Qualitative Data Analysis for Health Research : A Step-by-Step Example of*. 27(4), 1040–1057.

- Omoankhanlen, J. A., & Issa, T. E. (2021). Impression Management and Organizational Citizenship Behaviour of Hotels in Rivers State, Nigeria. *European Journal of Business and Management Research*, 6(6), 278–285. <https://doi.org/10.24018/ejbmr.2021.6.6.878>
- Prasetya, Y. Y. , La Tarifu, L. I. (2020). Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Sma Negeri 1 Kendari. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 5(1), 1–16.
- Putri, A. R. (2021). *Manajemen impresi pengguna akun alter ego di twitter pada akun fanbase @AlterBase18Plus*. 1–26.
- Rahmadani, A., Romadhan, M. I., & Rizqi, M. (2024). *Manajemen Kesan Mahasiswa Ilmu Komunikasi UNTAG Surabaya Dalam Menunjukkan Eksistensi Melalui Media Sosial Tiktok*. 02(02).
- Rahman, R. A., & Nofandrilla, N. (2022). Self-Presentation of Student Athletes at the University Muhammadiyah Surakarta through Social Media Twitter Introduction Section. *International Summit on Science Technology and Humanity (ISETH) 2022*, 526–536.
- Rogstad, E. T. (2022). Gender in eSports research: a literature review. *European Journal for Sport and Society*, 19(3), 195–213. <https://doi.org/10.1080/16138171.2021.1930941>
- Salahudin, M. F. (2022). *DATING APPS FRONT STAGE AND BACK STAGE: HOW INDONESIAN REPRESENT THEMSELVES ON TINDER*. 9(11), 356–363.
- Sama, H., Batam, U. I., & Technology, I. (2020). *Studi komparasi jenis kepribadian pemain game dengan karakter dota. 1*.
- Satria, D. P., Nabila, H., Maulidia, M., & Rasel, M. J. (2021). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online “Mobile Legends” di Lingkungan Keluarga. *PARAHITA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 41–47. <https://doi.org/10.25008/parahita.v2i2.63>
- Tariqa Sugardo, A., & Suherman, M. (2022). Manajemen Impresi Penyiar Radio Play99ers Bandung. *Bandung Conference Series: Public Relations*, 2(1), 8–14. <https://doi.org/10.29313/bcspr.v2i1.214>