

PERCAKAPAN DALAM RUANG SIBER PADA PERMAINAN DAKON ONLINE

Ratih Pertiwi¹, Jamalulail²

¹²Universitas Esa Unggul, Universitas Sahid Jakarta

Naskah diterima tanggal 2022-05-16, direvisi tanggal 2022-06-19 , disetujui tanggal 25-01-2023

Abstrak. Permainan dakon dikenal sebagai permainan tradisional. Namun hal ini, tidak merubah keberadaan dakon ditengah perkembangan teknologi. Budaya di dunia virtual menjadi kajian tersendiri, dua konsep seperti komunitas dan identitas menjadi sedikit berbeda dalam tataran penjelasan dan kriterianya jika dibandingkan antara *offline* dan *online*. Ruang siber (cyberspace) digambarkan oleh Gibson adalah sekumpulan data, representasi grafik demi grafik, dan hanya dapat diakses melalui komputer. Sehingga permasalahan yang akan di teliti adalah komunikasi yang dihasilkan secara virtual melalui media baru yakni *game online* (dakon). Dalam penelitian ini menggunakan metode etnografi virtual, dengan memberikan akurasi yang lebih sebagai sebuah metode mengungkap komunitas virtual. Dalam teori analisis percakapan sebagai proses stimulasi keterampilan interaksi untuk anak usia dini diperoleh dengan sistem tata cara permainan dakon online yang rentan menimbulkan adanya resolusi konflik antar kedua pemain. Dengan melihat dakon, kesimpulan yang diperoleh yakni dapat menstimulus pemain dengan kejujuran saat bermain dan berinteraksi, memberikan reaksi komunikasi yang dua arah terhadap aturan kesepakatan saat memulai bermain dakon.

Kata kunci: Online, Percakapan, Permainan Dakon, Ruang Siber

Abstract. *Dakon games are known as traditional games. However, this does not change the existence of dakon in the midst of technological developments. Culture in the virtual world is a separate study, two concepts such as community and identity are slightly different in the level of explanation and criteria when compared between offline and online. The cyberspace described by Gibson is a collection of data, graphical representation by graph, and can only be accessed through a computer. So that the problem that will be examined is the communication that is generated virtually through new media, namely online games (dakon). In this study using a virtual ethnographic method, by providing more accuracy as a method of revealing virtual communities. In theory, conversational analysis as a process of stimulating interaction skills for early childhood is obtained by using an online dakon game procedure system that is prone to conflict resolution between the two players. By looking at the dakon, the conclusion obtained is that it can stimulate players with honesty when playing and interacting, giving a two-way communication reaction to the rules of the agreement when starting to play dakon.*

Keywords: *Conversation, Cyberspace, Dakon Game, Online*

PENDAHULUAN

Sebuah percakapan dipandang sebagai sebuah pencapaian sosial karena mengharuskan kita melakukan sesuatu secara kooperatif melalui pembicaraan. Para analis melihat pada segmen percakapan untuk jenis tindakan yang dicapai dalam pembicaraan, menguji apa yang pembicara lakukan ketika mereka berkomunikasi. Dalam hal ini, percakapan dilakukan pada aktivitas ketika sedang bermain dengan permainan dakon. Secara umum, permainan dakon dimainkan oleh anak dimulai pada usia 5 tahun. Kemampuan bersosialisasi merupakan salah satu modal anak untuk menghadapi perbedaan dalam kehidupan sosial. Selain itu, melatih anak untuk mampu bekerjasama dengan menciptakan rasa empati, pengertian

dan mampu berkomunikasi secara dua arah menjadi modal utama dalam kehidupan bersosialisasi.

Pada anak usia dimulai lima tahun, dalam keseharian tidak dapat dipisahkan dari yang disebut bermain dan permainan. Dua hal tersebut menjadi rutinitas yang melekat, sebagai sikap kecerdasan dalam menghadapi hidup. Adanya relasi kuasa seperti hubungan pertemanan yang tercipta harmonis dan individu yakni perasaan peduli, kekerabatan. Namun, disatu sisi permainan sebagai alat nilai guna dan pengetahuan, pendidikan.

Berdasarkan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini UNY (2004) diperoleh bahwa ada tiga aspek utama dalam keterampilan sosial yang dapat ditanamkan dari sejak usia dini, yaitu: 1) Empati, meliputi : a. penuh pengertian b. tenggang rasa c. kepedulian pada sesama 2) Afiliasi dan resolusi konflik, meliputi : a. komunikasi dua arah/ hubungan antar pribadi b. kerjasama c. penyelesaian konflik 3) Mengembangkan kebiasaan positif, meliputi: a. tata krama/kesopanan b. kemandirian c. tanggung jawab sosial.

Dakon dikenal sebagai permainan tradisional masyarakat Jawa sekalipun permainan ini dikenal juga di daerah lain. Dahulu kala, permainan ini dimainkan oleh anak perempuan. Menurut para pakar menjelaskan bahwasanya permainan tradisional dapat mengisi kekosongan penanaman nilai sosial dan latihan fisik, yang kurang disinggung dan dipahami dalam permainan modern. Permainan tradisional memiliki banyak kaitan dengan optimalisasi beberapa segi perkembangan anak.

Dalam globalisasi, semua fungsi (manusia/sosial) diperluas dalam suatu kekosongan. Mereka tersebar keluar dalam suatu skala keplanetan yang semakin menjadi ruang virtual dalam suatu skala keplanetan yang semakin menjadi ruang virtual spekuatif. Peningkatan kecepatan modernitas dari perkembangan teknis, dan semua struktur yang sebelumnya linier menghasilkan suatu perubahan bergolak dan suatu pengembalian sirkuler berbagai hak yang menjelaskan bahwa, hari ini, tak ada yang tak dapat dibalik.

Media harus mengambil alih dan membuat peristiwa, sebagai modal mengambil alih untuk memproduksi pekerja. Satu-satunya resolusi yang ada hanya resolusi visual dari mediana,. Peristiwa pun menjadi yang sebenarnya. Di amna-mana kebenaran ini, (yaitu heperspasi mediatik beserta permukaan dalamnya) menghilangkan apa yang dapat kita sebut pergerakan sejarah yang nyata jika masih berarti sesuatu.

Adanya diperlukan pertanyaan dalam penelitian ini adalah bagaimana percakapan yang terjadi pada seseorang yang memainkan permainan dakon? Seiring perkembangan teknologi yang kian meningkat, permainan dakon mengalami perubahan tampilan dan aplikasi bermain. Saat ini bermain dakon tidak hanya dapat digunakan dengan media papan kayu atau plastik, melainkan pemain dapat dengan fleksibel melalui mengunggah aplikasi android playstore, kemudian langsung dimainkan tanpa harus membawa media dakon papan kayu atau plastik.

Permainan dakon dikenal sebagai permainan tradisional. Mengacu pada beberapa penelitian terdahulu, melalui permainan dakon dapat melatih anak usia dini dalam berhitung dan mengenal angka. Namun hal ini, tidak merubah keberadaan dakon ditengah perkembangan teknologi. Sehingga kebaruan dari penelitian ini, diantaranya bergeser secara analisis teks berdasarkan percakapan didalam permainan dakon *online*, yang sebelumnya tidak diteliti oleh penelitian terdahulu. Pada penelitian ini, mendeskripsikan adanya perbedaan komunikasi teks yang terjadi pada percakapan antara dua pemain dalam permainan tradisional dakon yang memiliki fokus sebagai jaringan pribadi, yang terdapat pola interaksi dalam hubungan. Secara umum konflik sosial dapat terjadi apabila seseorang atau kelompok terhalang upaya saat mencapai tujuannya. Hal ini dapat disebabkan karena perbedaan paham terhadap tujuan itu sendiri, nilai-nilai sosial, dan norma-norma sosial, maupun terhadap tindakan dalam masyarakat. Terlebih lagi apabila sanksi atas pelanggaran yang terjadi di atas nilai dan norma tidak dilaksanakan dengan adil, maka konflik dapat berubah menjadi tindakan kekerasan.

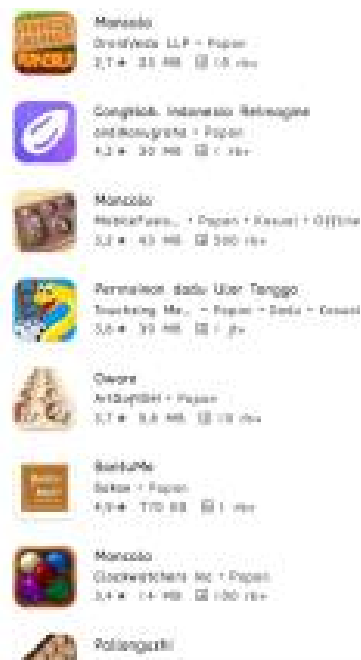
Kemudian, kebaruan lainnya dalam penelitian ini adalah dalam proses permainan congklak, dua orang pemain saling duduk berhadapan. Yang dimana selain bermain, dapat juga saling melakukan interaksi percakapan. Ketika permainan congklak bergeser dalam teknologi digital, hal ini menjadi konsentrasi permasalahan yang akan diteliti. Hal ini menjadikan

rumusan permasalahan, apakah dengan menggunakan teknologi digital, pemain dapat menerapkan interaksi percakapan secara efektif? Dengan demikian, tujuan yang ingin dicapai adalah percakapan komunikasi virtual dalam permainan dakon (congklak) online dapat dilakukan secara efektif dan komunikatif.

METODE PENELITIAN

Lokasi Studi

Penelitian dilakukan di Jakarta dengan media *online* melalui aplikasi playstore untuk permainan dakon melalui ruang siber (*cyberspace*). Pengguna aplikasi dapat mengunggah secara gratis sesuai platform jaringan selular. Terdapat beberapa varian atau ragam permainan dakon *online*, yang dapat dipilih tergantung dari ketertarikan pengguna aplikasi. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara jarak jauh, didukung dengan referensi website yang terkait dengan permainan tradisional dakon dan permainan *online*.



Sumber : Aplikasi Playstore, 2021

Gambar 1. Ragam permainan congklak secara online

Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan metode etnografi virtual, dengan memberikan akurasi yang lebih sebagai sebuah metode mengungkap komunitas virtual. Menggunakan teori analisis percakapan sebagai proses stimulasi keterampilan sosial pada anak usia dini diperoleh melalui tata cara permainan tradisional dakon yang menimbulkan adanya resolusi konflik antar kedua pemain. Realitas budaya yang ada di internet sangat berbeda dengan dunia nyata atau *offline*. Aplikasi pesan melalui telepon genggam atau bahkan melalui telepon pintar lainnya juga dapat dilihat dari cara kerja yang menampilkan tidak hanya pesan (percakapan) teks, tetapi juga data pesan yang beragam dari audio, visual, dan sebagainya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media *daring* memudahkan seseorang berinteraksi melalui jarak jauh. Menurut Taufik Hidayat (2021), “adanya kehadiran media *daring*, dapat memungkinkan seseorang atau kelompok melakukan pembicaraan atau percakapan, berpartisipasi, berbagi dan menciptakan jejaring komunikasi secara *online*” (166-176).

(Nia Anggraini&Dyah Rachmawati,2021) (p.15) mengemukakan bahwa “dalam proses komunikasi dan interaksi dapat terjadi dalam permainan *online (free fire)* seperti adanya proses komunikasi verbal dua arah dalam satu kelompok yang dilakukan melalui media *voice chat*. Komunikasi dan interaksi yang berlangsung tersebut mengandung relasi bahasa antara dunia realitas dan virtual.” Dunia realitas dan virtual adalah dua hal yang berbeda. Pada dunia realitas interaksi muncul secara langsung tatap muka. Sedangkan bahasa dengan virtual terjadi saat komunikasi dan komunikator berada pada situasi jarak jauh atau dunia maya.

Cornelius Ardianto Setiawan (2014) menyatakan sebagai berikut:

“Adapun yang dikemukakan berdasarkan bentuk interaksi adalah berbagai interaksi yang terjadi di dalam game online Atlantica dapat dibagi menjadi dua bentuk, yaitu bentuk interaksi dua arah dan pola interaksi banyak arah. Dua bentuk interaksi yang ditemukan mempunyai karakteristik yang berbeda antara satu dengan lainnya. Bentuk yang pertama adalah bentuk interaksi dua arah, di mana bentuk interaksi dua arah merupakan interaksi timbal balik antara dua orang yang sedang berinteraksi. Bentuk ini menggunakan media chatting yang disebut whisper window di mana hanya ada dua orang gamer pada interaksi tersebut. Karakteristik dari interaksi dua arah yang menjadi pola interaksi adalah pemain dapat menggunakan bahasa daerah selama lawan bicara mengerti bahasa tersebut dan tidak terbatas pada bahasa Indonesia saja.”

Adanya akses media *chatting* di dalam *game online* dapat mempermudah interaksi dua arah dan banyak arah. Pada artikel terdahulu, dikemukakan bahwa nilai-nilai dalam permainan tradisional menyiratkan berbagai pesan moral yang sarat dengan kearifan lokal. Hendriana Sri Rejeki (2020) mengemukakan bahwa “saat melakukan permainan tradisional, anak akan banyak melakukan interaksi yang dapat menjadi media anak dalam mengembangkan mengolah emosi, keterampilan sosial termasuk juga kemampuan berbahasa. Sehingga permainan tradisional merupakan warisan adiluhung para pendahulu yang dapat digunakan sebagai “pendidikan karakter.” (p. 98)

Permainan tradisional terdapat kandungan nilai yang bermanfaat mendidik anak dalam menapaki kehidupan di masyarakat selanjutnya kelak setelah dewasa. Permainan tradisional dapat digunakan sebagai jembatan bagi pembentukan kepribadian atau karakter si pelaku dalam hal ini anak. Permainan tradisional dapat digunakan sebagai mendidik kepribadian atau karakter anak.

Berdasarkan Titi Mumfagati (2011), ada proses interaksi berkaitan dengan proses belajar kebudayaan dalam hubungan dengan sistem sosial. Interaksi dalam masyarakat terjadi dengan memperhatikan norma-norma yang sudah ada pada masyarakat tersebut. Adanya keterkaitan antara kebudayaan dengan interaksi sebagai penghubung pesan dan informasi seseorang dan masyarakat melalui norma atau aturan - aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat.

Dalam kehidupan anak-anak diketahui bahwa pertumbuhan dan perkembangan intellegensi si anak diwujudkan dalam berbagai pendidikan, salah satunya adalah melalui bentuk mainan atau permainan. Berdasarkan Siti Munawaroh (2011), inilah yang menyebabkan bermain merupakan sifat kehidupan anak. Kemudian dalam permainan misal dakon, cublak-cublak suweng dan permainan kubuk adalah salah satu permainan yang mendidik anak tentang pengertian perhitungan atau hitung-menghitung dan perkiraan. Selain itu, permainan anak yang semata-mata untuk bertujuan melatih panca indera, yakni terdapat dalam permainan anak yang disebut dakon dan permainan kelereng. Sehingga permainan digunakan sebagai alat pendidikan untuk mendekatkan seorang anak kepada kebudayaan sendiri.

Dalam proses interaksi, setiap individu dengan sikapnya, cara berbicara, membawa diri ternyata menunjukkan nilai hormat secara timbal balik sesuai dengan derajat kedudukannya. Pelaksanaan proses interaksi secara tatap muka tentunya akan berbeda dengan interaksi yang dilakukan pada dunia virtual atau jarak jauh. Bagi masyarakat Indonesia, nilai rukun dan hormat memiliki makna penting dan berharga dalam interaksi dengan sesamanya. Dalam proses interaksi, setiap orang dengan sikapnya, cara berbicara, membawa diri ternyata menunjukkan nilai hormat secara timbal balik sesuai dengan derajat kedudukannya. Interaksi terjalin antarposisi sosial tersebut selalui ditandai dengan sikap hormat. Pada dasarnya, sikap hormat

diperagakan dengan berbagai cara, seperti hormat sikap badan, tangan, kepala menunduk, nada suara atau intonasi (Adrianto, 2011).

Permainan anak tradisional memiliki maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal), seperti congklak, dan gobak sodor. Sebagaimana pendapat (Khasanah, et al.,(2011), bahwa kegiatan sosialisasi anak ketika bermain, anak akan berinteraksi dengan orang lain, baik teman sebaya, orang dewasa atau lingkungan. Pada saat itulah anak berkesempatan mengenal aturan sosial dan mempraktekannya dalam interaksinya.

Demikian dapat mendorong anak untuk belajar menghadapi terhadap perilaku teman mainnya. Melalui permainan tradisional dengan tatap muka, menjadi belajar berunding, menyelesaikan konflik, dan bahkan berkompetisi. Pada dasarnya, dengan bermain dapat belajar hidup berdampingan dengan orang lain, dan mendorong munculnya persahabatan dengan teman sebaya (Raharjo, 2017).

Kebaruan dalam penelitian ini, salah satunya analisis percakapan (yang kuat dalam tradisi sosiokultural) tidak hanya berhadapan dengan perbedaan-perbedaan individu atau proses-proses mental yang tersembunyi, tetapi dengan apa yang terjadi dalam bahasa, dalam naskah, atau dalam wacana. Hal ini sangat penting dalam analisis percakapan adalah cara-cara pelaku komunikasi menciptakan stabilitas dan poengaturan pembicaraan mereka. Adapun yang menjadi karakteristik dalam penelitian ini, adalah mengungkapkan berdasarkan analisis interaksi yang terbentuk dari permainan tradisional (dakon) secara jarak jauh (*online*). Pada penelitian ini, mendeskripsikan percakapan yang muncul melalui permainan tradisional dakon akan tetapi permainan di akses dengan aplikasi *online*. Kemudahan percakapan secara jarak jauh saat bermain dakon *online*, pengguna aplikasi dapat mengakses kolom atau halaman pesan sebagai fasilitas obrolan antar pemain dari jarak jauh. Namun realitas permainan dakon secara tatap muka, interaksi sosial, percakapan, ekspresi dan penyelesaian konflik atau perbedaan pendapat terlihat secara langsung. Hal ini menjadi dampak tersendiri jika dimainkan secara jarak jauh (*online*), yakni percakapan dilakukan tidak terlihat secara ekspresi. Sehingga apabila muncul konflik atau perbedaan pendapat, pemain hanya dapat saling mengirimkan pesan singkat.

Selain itu, analisis percakapan berhubungan dengan beragam masalah. Analisis percakapan juga berhubungan dengan pelanggaran aturan dan cara-cara manusia mencegah serta membenarkan kesalahan dalam pembicaraan. Hal ini menjadi aspek yang paling dikenal dan mungkin paling penting dari analisis percakapan adalah hubungan percakapan. Berdasarkan Rulli Nasrullah (2020), Bell mendekati budaya siber dalam tiga perspektif, yakni material, simbolik dan pengalaman. Jika dilihat dari pendekatan material bahwa melihat internet sebagai sebuah perangkat teknologi dari aspek sejarah. Sedangkan secara pendekatan simbolik, internet merupakan simbol yang tidak hanya dapat didekati secara virtual maupun sebagai suatu halusinasi, abstrak dan tidak nyata saja. Internet juga dimaknai sebagai ruang produksi, sirkulasi dan konsumsi penggunaannya. Perspketif dari pendekatan pengalaman yang berarti ruang siber memberikan arah atauoun pola bagaimana interaksi yang terjadi antara individu dengan perangkat teknologi maupun antarindividu melalui perangkat tersebut.

Apabila permainan dakon telah mengubah tatanan cara dari penggunaannya, baik secara pendekatan, material (artefak / objek dakon) yang sebelumnya digunakan dalam papan kayu dan berubah material menjadi ruang siber bermain dakon. Dengan pendekatan simbolik, bermain dakon dengan menggunakan aplikasi digital merupakan sebuah simbol halusinasi, abstrak dan tidak nyata dalam percakapan jarak jauh. Sedangkan dari sisi pendekatan pengalaman, keberadaan perangkat tidak sekadar sebagai *interface* (antar-muka) dalam berinteraksi, tetapi ada konsep-konsep, misal; tentang diri yang juga muncul di ruang siber (adanya menu pesan sebagai fasilitas mengirimkan pesan atau obrolan dengan lawan main dakon). Permainan tradisional congklak (dakon) terjadi melalui interaksi dua arah yang dilakukan secara langsung dan berhadapan. Akan tetapi berbeda halnya dengan yang dilakukan ketika permainan congklak dimainkan dengan menggunakan teknologi.

Pada permainan dakon sebelumnya, di awal permainan terdapat suatu sistem permainan yakni menentukan pemain yang dapat memulai memindahkan biji keong yang berada di dalam lubang congklak terlebih dahulu dengan menggunakan sistem 'lempar koin'

yang telah disepakati bersama oleh pemainnya. Hal ini akan berbeda saat dimainkan dengan aplikasi 'play store' pemain tidak diawali dengan suatu sistem. Namun komputerisasi yang langsung menjalankan dan menentukan bagi pemain yang dapat memulai permainan lebih dahulu.

Bermain dakon dengan menggunakan aplikasi digital, menjadi konsep gaya hidup kekinian. Yang mana, konsep gaya hidup sangat membantu untuk mengelompokkan konsumen ke dalam jenis dengan mendukung sasaran target. Vyncke (2002) menggambarkan konstruksi tipologi yang dimaksudkan untuk mengindikasikan gaya hidup yang tersegmentasi. Sedangkan Johansson dan Miegel (1992) membedakan tiga level analisis dari keseluruhan masyarakat dari perbedaan dalam masyarakat dan budaya, dan dari individu. Level kedua adalah yang paling penting sering diterapkan, sering kali dengan hasil yang cukup membingungkan. Pada level ketiga, mereka mengatakan bahwa gaya hidup adalah ekspresi dari ambisi individual untuk menciptakan identitas pribadi secara spesifik, personal, sosial dan kultural.

Meskipun demikian, konsep ini sangat berguna dalam memahami banyak cara yang berbeda di mana media secara bermakna saling terkait dengan pengalaman sosial dan budaya. Hubungan-hubungan struktural dan fungsional menggambarkan kebutuhan pertukaran informasi. Sehingga aliran ini dapat memberikan penjelasan perubahan sosial yang terjadi dalam komunikasi antarpribadi dan bermedia serta membangun teoritikal *framework* komunikasi digital.

Dari perkembangan teknologi dan munculnya *game online* yang menimbulkan fenomena komunikasi dalam dunia virtual. Semakin hari *game* semakin dikemas untuk dapat lebih berinteraksi lebih baik melalui berbagai perkembangan media untuk berkomunikasi dan bagaimana para pemain membangun pola komunikasi untuk saling berkomunikasi secara efektif dalam permainannya melalui fitur atau media komunikasi yang ada didalam *game* tersebut.

Komunikasi antara orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Bentuk khusus dari komunikasi antarpribadi ini adalah komunikasi diadik (*dyadic communication*) yang melibatkan hanya dua orang, seperti pemain satu lawan satu. Akan tetapi jika berdasarkan media atau medium yang digunakan dalam dakon virtual ini adalah komunikasi digital.

Ciri khas dari teori kritik masyarakat adalah bahwa teori tersebut bertitik tolak dari inspirasi pemikiran social Karl Marx, tapi juga sekaligus melampaui bangunan ideologis marxisme bahkan meninggalkan beberapa tema pokok Marx dan menghadapi masalah masyarakat industri maju secara baru dan kreatif. Analisa ekonomi politik kritis antara lain; pertama adalah masyarakat kapitalis menjadi kelompok (kelas) yang mendominasi. Kedua, media dilihat sebagai bagian dari ideologis di mana di dalamnya kelas-kelas dalam masyarakat melakukan pertarungan, walaupun dalam konteks dominasi kelas-kelas tertentu. Ketiga, profesional media menikmati ilusi otonomi yang disosialisasikan ke dalam norma-norma budaya dominan.

Terdapat adanya perbedaan metode dan secara teknis dapat terlihat pada gambar 2 dan 3 terdapat perkembangan yang terjadi adalah medium yang digunakan saat interaksi berlangsung. Jika dilakukan secara tatap muka, antara pemain congklak dapat berdiskusi dan saling mendengarkan opini kedua belah pihak. Sedangkan pada gambar 3 permainan congklak (dakon) dimainkan secara online, pemain disediakan fitur (fasilitas *game*) dengan simbol atau ikon amplop yang memiliki representasi adalah fitur pesan atau digunakan sebagai ruang percakapan jarak jauh. Adapapun kendala yang terjadi pada permainan congklak (dakon) secara online seperti memerlukan jaringan yang mendukung dengan tujuan percakapan dapat berjalan lancar.



Sumber : Ratih Pertiwi, 2021

Gambar 2. Proses bermain congklak secara tatap muka

Masing-masing sistem atau aturan dalam sebuah permainan tentunya dihadapkan oleh adanya perselisihan atau perbedaan pendapat atau terjadi suatu konflik. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Hendrick, dalam upaya mengetahui proses terjadi perbedaan pendapat atau konflik terbagi menjadi tiga tahapan. Antara lain; peristiwa di kehidupan sehari-hari, yang ditandai adanya seseorang yang merasakan sikap yang tidak adil dan kekecewaan. Tahap kedua, muncul sebuah tantangan, jika terjadi konflik antar individu dan bertahan dengan pendapat masing-masing sehingga muncul sikap mempersalahkan pihak lain. Tahap ketiga, terbentuk perbedaan pendapat yang memicu individu atau kelompok untuk dapat memenangkan dan menjatuhkan individu lain.



Sumber : Aplikasi Playstore, 2021

Gambar 3. Proses bermain congklak secara online

Permainan dakon dipahami dan dilakukan secara dunia nyata, saling berhadapan, dimainkan hanya dalam dua orang pemain, namun saat ini dalam waktu yang signifikan dakon virtual hadir melalui dunia maya, menggunakan simbolis, simulasi, simulacra yang dibentuk oleh kesadaran palsu data atau data yang tidak pada kenyataan. Beberapa fitur fasilitas, seperti pengguna aplikasi dakon virtual tersebut diberikan kebebasan memilih dan menentukan mulai dari identitas nama, animasi wajah dan karakter pendukungnya. Adanya empat perspektif teori komunikasi massa antara lain, transmisi, ritual, publisitas dan penerimaan. Perspektif

komunikasi massa, dakon virtual termasuk didalamnya memiliki fungsi sebagai penyebaran informasi bersifat menyebar luas, karena menggunakan media internet, digunakan secara tatap muka ataupun tatap maya (jarak jauh).



Sumber : Aplikasi Playstore, 2021

Gambar 4. Pertukaran Simbolis Karakter Dakon Online

Pada gambar 2, terlihat bahasa memiliki kedudukan pada tempatnya. Hal ini diartikan adalah penggunaan sehari-hari bahasa atau sebut saja wacana. Adanya dua implikasi bagi sosiolinguistik media baru. Yakni pertama, kita harus menerima sifat mediasi seluruh komunikasi dan tidak hanya komunikasi bermediasi komputer; komunikasi selalu memiliki konteks dengan misalnya hubungan, peraturan, tata letak, dan tipografi. Implikasi kedua, dari kedekatan sosial-budaya pada bahasa ialah kebutuhan untuk memikirkan teknologisasi, sebelum memikirkan teknologi harfiah untuk komunikasi (Thurlow&Bell, 2009). Kemudian, kita harus berkuat dengan konteks sejarah-politik tertentu dari penggunaan bahasa kontemporer, yakni komodifikasi dan konstektualisasi ulang sebagai sumber gaya hidup yang dijual kembali kepada kita, atau sebagai alat yang mengatur. Melalui perspektif teori komunikasi massa, penulis memilih level kedua yakni media-materialis. Dimana penekanan pola aspek struktur dan teknologi media. Hal ini memberi contoh yang terjadi pada game online pada dakon, adanya konglomerasi media dan demokratisasi, dan pengaruh internet pada media tradisional. Dapat digambarkan melalui perusahaan media massa (aplikasi playstore) sebagai pencari keuntungan material melalui pemilih game Dakon Online.

KESIMPULAN

Dalam hal ini, permainan dan teknologi merupakan pengahalau kegundahan atau cara menyesuaikan diri dengan tekanan yang terjadi dalam kelompok sosial. Permainan merupakan model dramatis dari kehidupan psikologis manusia yang memberikan pelepasan ketegangan tertentu. Apabila Permainan Dakon telah mengubah tatanan cara dari penggunaannya, baik secara pendekatan, material (artefak / objek dakon) yang sebelumnya digunakan dalam papan kayu dan berubah material menjadi ruang siber bermain dakon. Melalui pendekatan simbolik, bermain dakon dengan menggunakan aplikasi digital merupakan sebuah simbol halusinasi, abstrak dan tidak nyata dalam percakapan jarak jauh. Sedangkan dari sisi pendekatan pengalaman, keberadaan perangkat tidak sekadar sebagai *interface* (antar-muka) dalam berinteraksi, tetapi ada konsep-konsep, misal; tentang diri yang juga muncul di ruang siber (adanya menu pesan sebagai fasilitas mengirimkan pesan atau obrolan dengan lawan main dakon).

Kebaruan dalam penelitian ini, salah satunya analisis percakapan (yang kuat dalam tradisi sosiokultural) tidak hanya berhadapan dengan perbedaan-perbedaan individu atau proses-proses mental yang tersembunyi, tetapi dengan apa yang terjadi dalam bahasa, dalam naskah, atau dalam wacana. Hal ini sangat penting dalam analisis percakapan adalah cara-cara pelaku komunikasi menciptakan stabilitas dan pengaturan pembicaraan mereka. Adapun yang menjadi karakteristik dalam penelitian ini, adalah mengungkapkan berdasarkan analisis interaksi yang terbentuk dari permainan tradisional (Dakon) secara jarak jauh (*online*). Pada penelitian ini, mendeskripsikan percakapan yang muncul melalui permainan tradisional dakon akan tetapi permainan di akses dengan aplikasi *online*. Kemudahan percakapan secara jarak

jauh saat bermain dakon *online*, pengguna aplikasi dapat mengakses kolom atau halaman pesan sebagai fasilitas obrolan antar pemain dari jarak jauh. Namun realitas permainan dakon secara tatap muka, interaksi sosial, percakapan, ekspresi dan penyelesaian konflik atau perbedaan pendapat terlihat secara langsung. Hal ini menjadi dampak tersendiri jika dimainkan secara jarak jauh (*online*), yakni percakapan dilakukan tidak terlihat secara ekspresi. Sehingga apabila muncul konflik atau perbedaan pendapat, pemain hanya dapat saling mengirimkan pesan singkat.

Adanya perbedaan dalam menyelesaikan konflik yang terjadi dalam analisis percakapan. Dalam permainan tradisional Dakon yang dimainkan secara tatap muka, jika terjadi konflik maka komunikator dan komunikan berada di waktu dan tempat secara bersama. Hal ini, dapat menurunkan tingkat konflik. Berbeda dengan permainan Dakon secara virtual (*online*). Pertama, antara pemain tidak berada di waktu dan tempat secara bersama atau melalui jarak jauh. Kedua, ketika konflik terjadi kedua belah pihak pemain tidak dapat memahami ekspresi wajah dikarenakan interaksi hanya dilakukan melalui fitur fasilitas pada aplikasi permainan. Ketiga, kemungkinan terjadi jika adanya konflik saat permainan Dakon dimulai, maka penyelesaian dalam percakapan dapat tidak terselesaikan dengan lancar dan salah satu faktor pendukungnya adalah diperlukan pemahaman yang komunikatif dalam interaksi jarak jauh.

Meskipun bermain dakon saat ini telah mengubah dalam media baru digital, namun prinsip dalam percakapan ada baiknya tetap diterapkan. Sebagai contoh, jika seseorang bertanya pada anda, anda harus menjawabnya atau menanggapi dengan beberapa cara yang setidaknya menjawab pertanyaan tersebut. Saat bermain dakon *online* antar pemain menjaga prinsip kuantitas (misal anda melanggar ketika komentar di ruang siber pesan yang kurang atau terlalu berlebihan bertanya), prinsip kualitas (misal anda sengaja berbohong dalam percakapan atau berkomunikasi dengan cara yang tidak menunjukkan sikap jujur), prinsip relevansi (yang dimaksudkan ialah jika pemain menyampaikan pesan atau komentar yang tidak berhubungan), dan yang terakhir prinsip tata krama (misal apabila pemain mengatakan suatu komentar yang tidak jelas, ambigu).

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, M. I., (2016). *Galaksi Simulacra*. Lkis.
- Desy, W.R. (2014). Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada anak kelompok A di TK arum puspita triharjo pandak batul, *Skripsi: Universitas negeri Yogyakarta*, 29 Jan 2019, p. 33 - 40. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/13476>
- Effendy, O.U., (2000), *Dinamika Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Fad, A., (2014), *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia.Cerdas Interaktif*. (Penebar Swadaya Group).
- Hamijoyo, S. & Santoso, (2005), *Komunikasi Partisipatoris Pemikiran dan Implementasi Komunikasi dalam Pengembangan Masyarakat*. Humaniora.
- Hendriana, S.R., Addriana, B., Nurhayati., & Andi, A. (2020)., Implementasi permainan tradisional sebagai salah satu sarana pendidikan karakter di sekolah dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education*, Vol 8, No.1, p. 96 - 103. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/16195>
- Iswinarti. (2017), *Permainan Tradisional (Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis)*. UMM Press.
- Kartikasari., (2001), *Mengelola Konflik: Keterampilan dan Strategi untuk Bertindak*. The British Council.
- Littlejohn, S.W., (2009), *Teori Komunikasi Theories of Human Communication*. Salemba Humanika.
- McQuail.D., (2011), *Teori Komunikasi Massa*. Salemba Humanika.
- Mulyani, N., (2016), *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Kalimedia.
- Nasrullah, R., (2020), *Etnografi Virtual*. Simbiosis Rekatama Media.
- Nia A., & Dyah, R., S. (2021). Pemaknaan Bahasa dalam Percakapan Pemain Online Game

- (Studi etnografi virtual dalam permainan free fire). *COMMUNICATIONS*, Vol 3 No 1, p. 1 - 17. doi.org/10.21009/Communications.4.1.1
- Oktarina, Y. & Yudi, A., (2017), *Komunikasi Dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Penerbit Deepublish.
- Rahmat, J., (2001), *Ilmu Komunikasi*. Rosda Karya, Bandung.
- Siti., N., Y. (2019). Resolusi konflik sosial melalui pendekatan komunikasi di lingkungan monjok dan karang taliwang kota Mataram. *KOMUNIDA: MEDIA KOMUNIKASI DAN DAKWAH*, Vol 9 No 2, p. 210-234. doi.org/10.35905/komunida.v9i2.1124
- Siti., M.(2011). Permainan anak tradisional sebuah model pendidikan dalam budaya. *Jantra: Jurnal Sejarah dan Budaya*, Vol VI. No. 12, p. 208 - 215. repository.kemdikbud.go.id/id/eprint/5135
- Sofiyati, P., (2011), *Konflik dan Stress; Pengembangan dan Perilaku Organisasi*, Malang: Universitas Brawijaya,.
- Sujarno, (2011). Permainan Tradisional Sebagai Jembatan Pembentukan Karakter Bangsa. *Jantra: Jurnal Sejarah dan Budaya*, Vol VI. No. 12, p. 116 - 123. repository.kemdikbud.go.id/id/eprint/5135
- Suranto AW., (2011), *Komunikasi Interpersonal*. Graha Ilmu.
- Taufik., W., H. (2021), Analisis percakapan komunikasi dalam menentukan keberhasilan pesan, *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, Vol 7 No 2, p. 166 - 176. doi.org/10.31289/simbollika.v7i2.5632
- Thurlow, C., & Mroczek, K., (2019), *Wacana Digital - Bahasa Media Baru*. Prenadamedia Group.
- Titi. M., (2011), Pendidikan budi pekerti dalam budaya jawa kajian terhadap serat nitipraja, *Jantra: Jurnal Sejarah dan Budaya*, Vol VI. No. 12, p. 198 - 207.