

**STUDI FENOMENOLOGI TENTANG MAKNA BERMAIN PADA PERSPEKTIF PRIA PENGGUNA
APLIKASI GAMES HAGO "CHAT SUARA" DALAM MENEMUKAN PASANGAN LAWAN JENIS
(JODOH)**

Ira Hasianna Rambe, Lusi Romaddyniah Sujana

Mahasiswa Magister, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran

E-mail: ira18001@mail.unpad.ac.id,lusi18003@mail.unpad.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan pengetahuan memudahkan manusia dalam segala hal. Salah satunya dalam melakukan interaksi tanpa harus bertemu langsung. Secara tidak sadar menuntut manusia untuk memahami apa yang sedang *hits* di sekitarnya dan memahami apa yang lagi *trend* saat ini. Salah satunya aplikasi yang banyak digandrungi anak muda saat ini yaitu aplikasi games online. Aplikasi games inovasi baru, tidak seperti pada umumnya yang hanya bermain individu pada aplikasi, melainkan aplikasi ini dapat bermain dengan individu lainnya yang nyata, pada aplikasi ini juga dapat bermain sambil ngobrol, sehingga persaingan untuk menang lebih seru. Namun, aplikasi ini banyak dijadikan sebagai ajang pencarian jodoh atau pacar sebut saja aplikasi Hago. Aplikasi yang memiliki 5 fitur salah satunya yang banyak digandrungi pria dan wanita adalah "*chat suara*". Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi serta metode kualitatif dengan studi fenomenologi yang dilakukan pada dua puluh informan pria pengguna aplikasi games hago "*chat suara*". Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa makna bermain games oleh pria pengguna games hago "*chat suara*" sebagai sarana hiburan, menjalin relasi, mengisi kekosongan waktu, menunjukkan eksistensi diri dan mempertahankan identitas pada lawan main guna mendapatkan penghargaan dari lingkungannya serta mencari jodoh. Pria menggunakan aplikasi hago didasarkan atas pengaruh lingkungan sekitarnya serta atas dasar kesadaran.

Kata kunci: Aplikasi Games Hago "Chat Suara", Fenomenologi, Makna Bermain Games

ABSTRACT

Technological developments and knowledge facilitate human beings in all respects. One of them is in interacting without having to meet directly. Unconsciously demanding humans to understand what is being hit around it and understand what is again the current trend. One of the applications that many people love today is the online games application. New innovation Games apps, unlike in general that only play individual on the app, but rather this app can play with other real individuals, in this application can also play while chatting, so the competition to win More fun. However, this application is widely used as a matchmaking search event or boyfriend call it Hago application. The application that has 5 features one that is widely loved by men and women is "voice chat". The study uses phenomenological theory as well as qualitative methods with a phenomenological study conducted on twenty informant men of the application games Hago "Voice chat". From the results of this study can be concluded that the meaning of playing games by man users of Hago games "voice chat" as a means of entertainment, establishing relationships, filling the time of the bridegroom, indicating self-existence and maintaining identity Get an appreciation from her environment and find a match. Men using Hago applications are based upon the influence of surrounding environment as well as on the basis of consciousness.

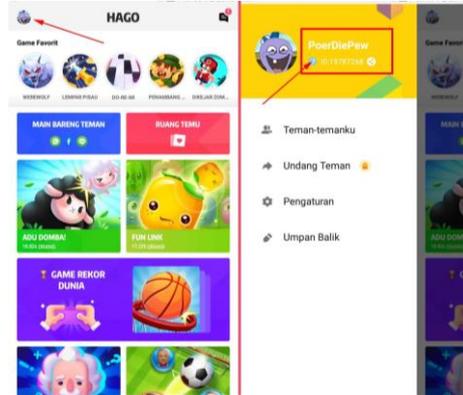
Keywords: Hago Games Application "Voice Chat", phenomenology, meaning of playing Games

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan pengetahuan memudahkan manusia dalam segala hal. Salah satunya dalam melakukan interaksi dengan manusia lainnya tanpa harus menghabiskan waktu untuk bertemu langsung. Secara tidak sadar menuntut manusia untuk memahami apa yang sedang hits di sekitarnya dan memahami apa yang lagi trend saat ini. Dari fenomena ini tidak banyak orang berpikir positif dengan adanya media baru atau teknologi canggih seperti games online dan sebaliknya juga tidak banyak pula orang yang berpikir negative tentang aplikasi tersebut. Biasanya orang yang menganggap positif suatu aplikasi games online apabila mereka aktif atau update teknologi yang trend, dan sebaliknya orang yang menganggap negative jarang menggunakan teknologi trend dan mengikutinya, bahkan mereka terkadang hanya mendengar sepintas saja dari orang lain yang memiliki pengalaman buruk dengan teknologi (*games online*). Fenomena games online dikalangan remaja dianggap tidak asing. Namun, akan berbeda apabila games online dijadikan sebagai ajang pencarian pasangan (jodoh). Salah satunya aplikasi terbaru yang dirilis sekitar bulan juli di tahun 2018 ini yaitu HAGO. Aplikasi HAGO merupakan aplikasi games online, dimana pengguna dapat bermain

dengan semua gender dan semua umur. Seperti yang ada pada gambar dibawah ini:

Gambar 1.1. Profile di Aplikasi HAGO



Sumber : <http://www.blogspada.net>, diakses pada 10 April 2019, pukul 09.00 WIB.

Pengguna dapat setting dengan siapa mereka ingin bermain, baik itu wanita maupun pria. Dapat dilihat pada gambar diatas ID sebagai kode untuk menambahkan teman baru kita. Tetapi ID ini digunakan biasanya untuk teman yang sudah kita kenal dekat di dunia nyata, dengan memberikan ID kita maka akan memudahkan mereka menemukan kita di HAGO. Aplikasi HAGO juga menyediakan beberapa fitur bermain seperti *chatting*, *voice call*, ruang temu, ruang obrolan dan warewolf. Dari kelima fitur ini, biasanya pengguna HAGO bermain games melalui dua fitur yaitu *chatting* dan *voice call*.



Sumber: olahan penulis

Pada gambar diatas dapat dilihat ada beberapa fitur, namun yang menjadi fokus kita adalah fitur *voice call* dimana cara penggunaannya dapat mengklik fitur tersebut, dengan otomatis radar akan mencari pasangan yang *match* untuk bermain games dengan pengguna. Ketika radar berhenti, maka akan muncul foto lawan bermain pengguna, umur lawan, dan tempat asal lawan. Tidak lupa pula disamping kanan bawah terdapat tanda love, biasanya ini otomatis tersambung dengan fitur pencarian jodoh (ruang temu), ketika foto kita banyak di like (love) maka bertanda banyak orang yang tertarik dengan profile user HAGO tersebut. Ketika kita merasa tidak cocok dengan lawan bermain, kita dapat mengganti dengan klik next yang bergambar panah timbal balik berwarna merah. Dalam fitur ini, pengguna pria dapat menemukan lawan bermainnya

sesuai dengan kriteria yang diinginkan, begitupun sebaliknya. Caranya dengan ngobrol sambil bermain. Sembari bermain games yang disediakan, pria dapat berbincang santai bahkan mengekspresikan dirinya sedang bermain dengan lawan main. Seperti yang telah dibahas sebelumnya bahwa, lawan bermain dapat di setting pada home profile. Pada fitur "*voice call*" pria lebih *excited* untuk bermain dengan lawan jenis, karena sebetulnya aplikasi games ini merupakan aplikasi games yang standar, tidak sesulit aplikasi games yang biasa digunakan oleh pria seperti pubg yang sedang trend.

Hal ini menjadi unik ketika, bermain games dijadikan sebagai motif pencarian pasangan (jodoh). Ini merupakan inovasi baru mengingat banyaknya aplikasi pencarian jodoh online. Dimana aplikasi ini pernah booming pada zamannya. Salah satunya adalah aplikasi tinder. Seperti yang dapat kita lihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 1.3. Artis Rey Utami Menikah Dengan Pria Dari Tinder



Sumber: <http://makassar.tribunnews.com> , diakses pada 10 April 2019 pukul 08.00 WIB.

Pada gambar diatas terlihat sepasang pria dan wanita yang sedang melakukan akad nikah yang sederhana. Dia merupakan salah satu presenter bola disalah satu stasiun televisi swasta yang hits pada tahun 2016 karena pengalamannya yang tersebar di dunia maya. Ia menikahi pria yang dikenalnya melalui aplikasi tinder. Dimana aplikasi yang memudahkan pria dan wanita single untuk mencari pasangan dalam aplikasi online. Dan dapat dilihat bahwa Rey Utami menjelaskan:

"...Pemberitaan tentang saya yang menikah 7 hari di aplikasi pencarian jodoh online..."

Sangat jelas penjelasan yang diberikan, bahwa ia membenarkan bahwa memang betul ia bertemu dengan suaminya sekarang di pencarian jodoh online. Penelitian sejenis mengenai aplikasi tinder ini sebelumnya telah dilakukan oleh Tessa Novala Putri, Iis Kurnia Nurhayati dan Indra N. A Pamungkas dari Universitas Telkom yang berjudul "*Motif Pria Pengguna Tinder sebagai Jejaring Sosial Pencarian Jodoh (Studi Virtual Etnografi Mengenai Motif Pengguna Tinder)*". Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan motif apa yang mendasari para pria dalam menggunakan aplikasi tinder ini. Motif pria menggunakan

aplikasi tinder ini didasari atas konstruksi lingkungannya dalam artian meniru orang-orang yang ada di lingkungan sosialnya, lalu didapatkan juga bahwa kegiatan ini dilakukan guna untuk mengisi kekosongan, serta menunjukkan eksistensi didepan pengguna lainnya, kemudian terlihat pula pengguna pria mempertahankan identitas dirinya, mencari perhatian lawan jenis untuk memperoleh simpati yang berujung pembentukan hubungan special serta keinginan untuk memperoleh penghargaan oleh lingkungan sekitarnya. Sama halnya dengan penelitian penulis saat ini, penulis ingin memaparkan secara natural, apa makna bermain menurut perspektif pria pengguna aplikasi games HAGO "chat suara" dan apa motif dari pria pengguna aplikasi games HAGO "chat suara".

Fenomena ini telah dipaparkan dalam penelitian sebelumnya yang mewawancarai seorang ahli kultur siber yaitu Pak Ambar Ribawan yang menyatakan bahwa pada social media kemungkinan terbesar itu dipengaruhi oleh orang-orang yang ada di sekitar sosialnya. Mengingat manusia memiliki sifat saling membutuhkan atau makhluk sosial. Manusia juga cenderung meniru apa yang ia lihat disekitarnya, cenderung ingin tahu dengan hal-hal baru. Tidak heran banyaknya orang-orang antusias ketika teknologi

menciptakan inovasi baru dengan memudahkan manusia dalam berinteraksi lebih cair dalam mencari jodoh dengan aplikasi games HAGO “*chat suara*”. Hampir 88% dari hasil pra riset yang dilakukan dengan informan mengatakan mereka menggunakan HAGO karena melihat teman mereka main, dan dari pra riset pengguna terbanyak HAGO adalah gender pria. Sehingga dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas, penulis bertujuan untuk meneliti “bagaimana makna bermain pada perspektif pria pengguna aplikasi games hago “*chat suara*” dalam menemukan pasangan lawan jenis atau jodoh”.

Tinjauan Pustaka

Pada penelitian ini penulis menggunakan teori fenomenologi alfred schutz. Fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetik (Kuswarno, 2009:2). Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting dalam kerangka intersubjektivitas. Dimana pada penelitian ini penulis hanya menganalisis pengalaman pria pengguna games Hago “*chat suara*” dalam memaknai bermain games itu

bagaimana, kemudian pengalaman komunikasi yang dilakukan selama interaksi dengan lawan jenis saat bermain hago bagaimana, yang mengalir secara natural tanpa adanya tambahan atau pengkategorisasian oleh penulis. Penggunaan tradisi fenomenologi juga pernah digunakan oleh peneliti sebelumnya oleh Nicole Ellison dari Michigan State University, Rebecca Heino dari Georgetown University dan Jennifer Rutgers University dengan judul *Managing Impressions Online: Self-Presentation Processes in the Online Dating Environment*. Penelitian ini meneliti tentang strategi presentasi diri di antara peserta kencan online, mengeksplorasi bagaimana para peserta mengelola presentasi diri secara online mereka untuk mencapai tujuan menemukan pasangan romantis, yang kemudian menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara telepon kepada peserta tentang pengalaman kencan online mereka dan persepsi mereka. Penggunaan pendekatan fenomenologi serta teknik pengumpulan data sama dengan penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara mendekati dan bermain dengan pria pengguna hago “*chat suara*” kemudian berlanjut pada via telfon tukar nomor telfon dan whatsapp dengan mewawancarai secara mendalam mengenai makna

bermain hago menurut perspektif pria pengguna games hago "chat suara".

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tradisi fenomenologi dengan tujuan untuk mengungkapkan kesadaran manusia berdasarkan pengalaman yang dimilikinya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Husserl yang diterjemahkan oleh Moustakes dan Natanson dalam (Creswell, 1998:52) yang menekankan bahwa dalam penelitian fenomenologi, peneliti berusaha menggali esensi pengalaman dari seseorang yang membantu proses konstruksi makna terhadap sebuah realitas berdasarkan kesadaran yang dimilikinya.

"...search for the essential, invariant structure (or essence) or the central underlying meaning of the experiences and emphasize the intentionality of consciousness where experiences contain both the outward appearance and inward consciousness based on memory, image, and meaning..."

Sehingga untuk mengetahui konstruksi makna bermain hago yang berujung pencarian jodoh, yang dibangun

atas dasar kesadaran pengguna pria melalui pengalaman mereka terhadap lingkungannya, maka penelitian ini dimulai dengan mencari esensi yang sesungguhnya tentang bermain hago dan pencarian jodoh pada aplikasi games HAGO "chat suara". Untuk menemukan kemurnian realitas tersebut penulis harus menolak atau menjauhkan dari kata prasangka, perasaan, pendapat, pengetahuan, dan penilaian pribadi agar dapat melakukan pengamatan secara netral dan terbuka. Proses ini disebut *epoche* (pemurnan bentuk) dalam sebuah fenomenologi.

Sedangkan, paradigma yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah konstruktivis, karena pada paradigma ini menyatakan kebenaran suatu realitas sosial dilihat sebagai hasil konstruksi sosial, dan kebenaran suatu realitas sosial bersifat relatif. (Eriyanto 2004:13). Maka dari itu peneliti memilih konstruktivis bertujuan untuk mengupas realita bagaimana makna pencarian jodoh di aplikasi games HAGO "chat suara" serta pengalaman komunikasi mereka dengan lawan jenis di aplikasi games HAGO "chat suara" dengan cara (a) Observasi, (b) Wawancara dan (c) Studi Dokumentasi. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah ada data primer dan sekunder. Data primer yaitu data

didapatkan secara langsung dari key informan penelitian, yang diambil melalui wawancara sambil bermain (menyamar). Data sekunder yang digunakan disini yaitu sumber data melalui data-data dan dokumen-dokumen yang relevan dengan masalah yang diteliti yang berasal dari key informan. Informan ini dipilih secara purposif. Informan penelitian adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar belakang penelitian (Moleong, 2000: 97).

Informan merupakan orang yang benar-benar mengalami permasalahan yang akan diteliti. Dari hasil observasi yang dilakukan, kemudian peneliti mendapatkan beberapa orang yang akan dijadikan sebagai informan, yakni: (1) pengguna games HAGO "chat suara" pria. Penulis menggunakan teknik validitas perpanjangan pengamatan serta triangulasi sumber. Sedikit menjelaskan bahwa pada teknik perpanjangan pengamatan ini penulis melakukan pengecekan kembali apakah data yang diberikan oleh informan benar atau tidak. Apabila tidak benar, penulis melakukan pengamatan lagi yang lebih luas dengan cara mendekati secara personal dengan intens berkomunikasi sehingga ketertarikan informan pada penulis muncul yang menyebabkan intens berkomunikasi antara informan dengan

penulis sehingga akan terbuka dan data yang diperoleh akurat. Lalu teknik triangulasi sumber, dimana penulis menggali kebenaran data menggunakan sumber data yang berbeda. Yaitu langkah yang ditempuh seperti pertama, membandingkan hasil wawancara dengan informan dengan hasil pengamatan ketika informan berkomunikasi lues dengan penulis. Kedua, membandingkan hasil wawancara dengan profile, foto, dan data yang terpampang pada aplikasi game HAGO mengenai informan yang ditulis atau dibuat oleh informan itu sendiri. Ketiga, hasil wawancara penulis crosscheck dengan aplikasi media social lainnya yang informan miliki. Karena data dari media social lainnya sangat penting dalam menyempurnakan hasil penelitian penulis.

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, pengumpulan data secara online yaitu melakukan wawancara dengan informan melalui aplikasi games HAGO "chat suara", dengan melakukan pendekatan emotional kepada informan pada fitur aplikasi *chatting* dan *calling* sehingga penulis tahu pengalaman apa yang didapatkan oleh informan saat menggunakan HAGO. Serta berlanjut pada media social lainnya LINE untuk melakukan

wawancara mendalam dengan informan yang telah menyetujui untuk menjadi informan penulis. Ada dua puluh informan yang penulis dapatkan secara random dan tentunya berdasarkan syarat karakteristik informan yang penulis tentukan.

Dalam menemukan data yang valid, penulis menggunakan informasi yang didapat dari informan yang ada diatas. Tujuannya penulis menggunakan informan diatas agar penulis dapat menggambarkan tentang makna bermain HAGO dalam perspektif pria pengguna aplikasi games HAGO "chat suara" dalam menemukan pasangan lawan jenis (jodoh). Namun, ada 3 informan yang tidak ingin diungkapkan nama aslinya, sesuai dengan kesepakatan tersebut penulis juga tidak menuliskan nama asli ketiga key informan tersebut.

Dari hasil wawancara dengan dua puluh key informan ini, melalui pendekatan fenomenologi, dua puluh informan terdapat 13 responden yang menggunakan HAGO sebagai media pencarian pasangan (jodoh). Sedangkan 7 informan lainnya menggunakan HAGO sekedar mengisi kekosongan waktu. Untuk memudahkan penulis dalam menganalisis jawaban dari informan, penulis membagi 20 informan ini menjadi dua bagian. Bagian pertama yaitu kelompok 1 yang mengkonstruksi makna bermain aplikasi games HAGO "chat suara"

merupakan sarana hiburan, mencari relasi, serta mengisi waktu luang. Sedangkan kelompok ke 2 merupakan orang-orang yang mengkonstruksi makna bermain aplikasi games HAGO "chat suara" sebagai sebuah sarana hiburan untuk mendapatkan pasangan atau jodoh. Terbukti dari salah satu percakapan dengan informan tergolong kelompok 1 berinisial R.G 23 tahun lulusan Universitas Pasundan:

"...gua main hago cuma lagi gabut aja, kebetulan cewek gua lagi keluar kota jadi gak bisa malmingan, ya udah gua main hago aja, mayan buat ngisi-ngisi malming..."

Dari pernyataan R.G dapat disimpulkan bahwa ia merupakan kelompok 1 dimana ia menyebutkan bahwa telah memiliki pacar dan bermain hago sebagai hiburan mengisi waktu. Kemudian ada pula pernyataan dari salah satu informan tergolong kelompok 2 bernama Ari Pamungkan 35 tahun merupakan staff dinas perhubungan Bandung:

"... iya, menyelam sambil minum atuh, main juga caro jodoh juga, ya Alhamdulillah kalau nemu yang bisa diajak jadi istri.."

Dapat disimpulkan dari pernyataan diatas bahwa bapak Ari Pamungkas merupakan kelompok 2 yaitu orang-orang

yang memaknai bermain Hago sebagai ajang pencarian jodoh. Kemudian 8 dari informan kelompok 2 merupakan membenarkan bahwa mencari pasangan hidup. Lalu 9 diantaranya menyatakan mereka mencari pasangan untuk berkenalan, ngobrol nyambung, jika cocok dilanjutkan ke tahap pacaran. Berdasarkan pengalaman kelompok kedua ini para pria bermain Hago sadar dengan aktivitas yang dilakukannya seperti menggombal lawan bermain, menyanyikan lagu untuk membuat lawan bermain (wanita) terkesima, berkenalan dengan menanyakan hal-hal bersifat pribadi, kemudian berujung meminta nomor whatsapp, line atau tukaran ID instagram. Sehingga bermain games hanya sekedar media untuk mencairkan suasana pendekatan dan ngobrol santai dengan lawan main (wanita).

Berdasarkan teori fenomenologi yang di jelaskan sebelumnya pada latar belakang bahwa fenomenologi merupakan sebuah ilmu yang fokus pada esensi pengalaman, sehingga dalam hasil penelitian ini yang menjadi fokus adalah esensi dari pengalaman para pria pengguna games Hago "chat suara" yang berhubungan dengan proses konstruksi makna bermain games pada Hago serta esensi dari pengalaman komunikasi yang mereka miliki dalam proses pencarian jodoh

pada games hago "chat suara". Dalam teori Husserl telah disebutkan bahwa ada beberapa konsep utama yaitu intensionalitas, dimana karakteristik utama dari sebuah mental dan pengalaman seseorang itu adalah kesadaran. Mereka sadar bahwa dengan motivasi mereka menggunakan games hago itu untuk apa dan sadar bahwa mereka di pengaruhi oleh lingkungannya. Sebagaimana ditemukan dalam salah satu hasil wawancara bersama informan bernama Ridiiw Saputra menyatakan:

"...saya ikutan teman aja sih, liat mereka main hago, saya jadi kepengen main juga, soalnya seru litany main sambil ngobrol, yowes saya download wae, sambil ngisi waktu luang piket malam..."

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa informan sadar bahwa ia menggunakan hago, mengakui bahwa terpengaruh oleh lingkungannya. Dari hasil wawancara penulis dengan kedua puluh informan tersebut, 6 diantaranya sudah pernah bertemu dengan lawan bermain (wanita) di hago setelah melakukan pendekatan lebih intens via telfon dan chatting pada media social. Bahkan sebelum bertemu, mereka tukar-tukar foto terlebih dahulu. Dari ke 6 informan yang sudah bertemu secara langsung, ada 1 informan

memberikan pernyataan bahwa pernah melakukan sex dengan proses kenalan 3 hari by chat setelah berkenalan di hago "chat suara".

Hal ini dapat kita kaitkan dengan asumsi dasar fenomenologi Husserl mengenai *intersubjektivitas* dimana kita hidup bersama orang lain, kita berada dalam orang lain, dan sebaliknya orang lain pun berada dalam kita. Yang artinya ada pengalaman yang diketahui oleh pria itu mengenai wanita tersebut yang sama dan didasarkan atas pengalaman masa lalu dari pria. Dengan demikian, hal ini dapat terjadi ketika pria pengguna hago mulai nyaman dan nyambung dengan wanita lawan main di hago "chat suara" yang memungkinkan adanya komunikasi berkelanjutan untuk saling memahami satu sama lain, sehingga terjadinya keinginan untuk menjalin suatu hubungan maupun sex.

Kembali pada kelompok pertama yang memaknai bermain games hago "chat suara" merupakan sarana hiburan, mencari relasi, serta mengisi waktu luang.

"... gak lah dek, awak main hago kan gak cuma mau main aja, aku mau cari relasi kerja juga sebetulnya, aku baru lulus, tinggal nunggu wisuda, setidaknya gak cuma main aja aku disini, makanya aku minta tolong sama kau kalo

ada lowongan kerja hubungi nomor aku ini 08xxxxxx, nanti aku chat kau lagi ya..."

Dari pernyataan A.F 23 tahun lulusan Universitas Riau diatas, dapat disimpulkan bahwa tidak semua pria pengguna games Hago "chat suara" memaknai bermain games sebagai pencarian jodoh, maupun mengisi waktu kosong, namun menjalin relasi untuk mencari lowongan kerja. Lalu 3 dari 20 informan menggunakan nama samaran di aplikasi Hago, dengan alasan menjaga privasi, malu jika bertemu dengan rekan kerja atau main di hago, dan juga ada yang sadar bahwa di media social itu *cyber crime* itu banyak, banyak yang menyalah gunakan foto dan identitas orang lain. Salah satunya informan yang menggunakan nama samaran di Hago dengan nama "TAYO":

"..gak kenapa-napa sih mba, yo kan rasanya gak perlu saja orang tau saya siapa, toh niatnya kan hanya untuk main saja, saya di semua media social gak pernah loh mba bikin nama asli sama majang foto asli, takut disalah gunakan sama orang lain..."

Dari hasil wawancara penulis dengan beliau setelah terjadi pendekatan selama tiga hari, beliau mengakui nama sebenarnya beserta biodata asli beliau,

Wahyu merupakan staff balai desa salah satu kabupaten di Jawa Timur, beliau bersedia namanya dicantumkan dalam penelitian. Kemudian 2 informan lainnya menggunakan nama samara namun tetap menggunakan foto asli. Dapat dilihat pada table diatas dengan informan bernama Istaprastyawan dengan nama samara Chell yang merupakan TKI korea, Made Ikar dengan nama samara Vodka merupakan mahasiswa di Denpasar.

Dua puluh informan 15 diantaranya baik kelompok 1 maupun 2 merupakan pengguna games hago "chat suara" lebih dari 2 bulan, 5 informan kurang dari 2 bulan. Mengingat intensitas lama penggunaan aplikasi hago, dapat disimpulkan informan sudah cukup baik mengenal aplikasi hago dan memiliki pengalaman yang luas mengenai hago.

Penulis juga sempat menganalisis penggunaan foto profile pria pengguna game hago "chat suara", ada yang memajang foto asli dengan menggunakan atribut islami seperti sorban, al-quran, dan masjid. Tidak hanya itu saja ada juga yang menggunakan foto profesi pekerjaan mereka seperti foto dengan berpakaian polisi, IPDN, memakai almamater universitas dan juga lambang-lambang perusahaan pada background foto mereka. Dari hasil wawancara penulis dengan salah

satu pria yang menggunakan foto profile yang penulis sebutkan diatas, penulis menanyakan maksud dan tujuan memasang foto asli dengan menggunakan atribut yang dijelaskan sebelumnya:

"...gak apa-apa sih, Cuma mau majang doang, emang gak boleh ya, kalau aku pajang foto lagi baca al-quran?Emangnya kamu gak suka kalau aku rajin ngaji?..."

Dari pernyataan Muhammad Nurramadhan ini mengindikasikan bahwa ada identitas diri yang ingin diperlihatkan dalam penggunaan games hago "chat suara". Bertujuan untuk menarik simpatik dari lawan bicara (wanita) dengan menggunakan atribut islami. Tidak hanya itu, salah satu informan yang memberikan alasan ia menggunakan pakaian profesi pekerjaan sehari-hari:

"...biar keren aja sih, soalnya gua pernah majang foto gak pake baju seragam polisi, pada di next in sama cewek-cewek di hago, dalam hati gua ee buset pada belum tau aja ni cewek-cewek gua siapa, pas gua tuker tu foto pake seragam, eh pada gak next gua lagi..."

Dari pernyataan Ridiiw Saputra diatas dapat disimpulkan bahwa ada motivasi untuk membangun *image* dimata wanita pengguna hago, dengan tujuan

pembuktian diri agar wanita tertarik untuk bermain dan ngobrol. Hasil observasi yang penulis amati sekian hari, pada aplikasi games hago "chat suara", pengguna pria pada pukul 6 pagi sampai pada 12 siang rata-rata pengguna remaja umur 17 sampai 19 tahun, kemudian pada pukul 12 siang sampai dengan 17.00 rata-rata pengguna berusia 18 sampai 21 tahun, kemudian diatas pukul 18.00 sampai dengan pukul 03.00 dini hari rata-rata berumur 21 sampai 40 tahun. Cara berkomunikasi dan menarik simpatik wanita pun berbeda-beda, ada yang dilakukan dengan cara bermain sampai 10 kali permainan kemudian menambahkan teman di hago lalu meminta nomor whatsapp atau instagram, ada juga dengan cara tidak ingin main *straight to the point* hanya ingin ngobrol, ada juga yang tiba-tiba menyanyi kemudian curhat masa lalu atau masalah pribadi. Ada juga yang memang benar-benar hanya ingin bermain saja, ada juga yang *to the point* mengajak *sex*.

Semua hasil penelitian yang penulis paparkan merupakan hasil observasi dan wawancara mendalam dengan pendekatan fenomenologi, dimana penulis hanya memancing informan untuk menjawab secara natural pengalaman yang mereka alami selama menggunakan aplikasi games hago "chat suara" yang kemudian dari

pengalaman tersebut mengkonstruksi sebuah makna bermain pada hago yang didasari oleh kesadaran, intensionalitas dan intersubjektivitas.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas, dengan cara menganalisis hasil penelitian, penulis dapat menarik kesimpulan mengenai tentang makna bermain HAGO dalam perspektif pria pengguna aplikasi games HAGO "chat suara" dalam menemukan pasangan lawan jenis (jodoh), yaitu : (1) Pengguna pria memaknai bermain dalam games hago "chat suara" sebagai sarana hiburan, mengisi waktu kosong, mencari relasi dan pasangan hidup (jodoh), (2) Makna pencarian jodoh oleh pria pengguna games hago "chat suara" merupakan salah satu bonus dalam bermain hago, (3) Pengalaman komunikasi yang diperoleh oleh pria pengguna games hago "chat suara" saat interaksi dengan wanita hago adalah menghibur, tercapainya tujuan motivasi menggunakan games hago, menemukan orang yang cocok diajak untuk ngobrol satu visi misi dimasa depan. Adapun saran yang diberikan penulis untuk pria pengguna hago adalah (1) Sebaiknya jika ingin mencari jodoh carilah pada aplikasi kusus pencarian jodoh online atau fitur yang tepat pada

hago yaitu “ruang temu” yang memang di khususkan untuk mencari jodoh, agar memudahkan para pria pengguna hago menemukan wanita yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan. (2) Sebaiknya perusahaan hago juga dapat memperbaharui aplikasi untuk dapat memfilter pengguna aplikasi hago yang menggunakan SARA, dan kata-kata kasar saat bermain.

Daftar Pustaka.

- Creswell, John. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Traditions*. USA: Sage Publication.
- Ellison, Heino & Gibbs. 2006. *Communication Department Managing Impressions Online: Self Presentation Processes in the Online Dating Environment*. doi:10.1111/j.1083.6101.2006.00020.x.
- Eriyanto. (2004). *Analisis Framing : Konstruksi, Ideologi, dan Politik Media*. Yogyakarta : LKIS. <http://makassar.tribunnews.com> , diakses pada 10 April 2019 pukul 08.00 WIB.
- J. Moleong, Lexy. 2000. *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya; Bandung.
- Kuswarno, E. (2009) . *Fenomenologi* .Bandung: Widya Padjadjaran.
- Novala, Nurhayati & Pamungkas. *Motif Pria Pengguna Tinder sebagai Jejaring Sosial Pencarian Jodoh (Studi Virtual Etnografi Mengenai Motif Pengguna Tinder)*. 2015. Vol.2, No.3 Desember 2015 | Page 4051. ISSN : 2355-9357.
- Prastowo, Andi. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif (Dalam Perspektif Rancangan Penelitian)*. Jogja: Ar-ruzz media.