

## Dialektika pada Permainan Virtual (Dakon Online)

Ratih Pertiwi<sup>1</sup>, Oskar Judioanto<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Esa Unggul/Desain Komunikasi Visual  
e-mail: [ratih.pertiwi@esaunggul.ac.id](mailto:ratih.pertiwi@esaunggul.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Esa Unggul/Desain Produk  
e-mail: [oskar.judioanto@esaunggul.ac.id](mailto:oskar.judioanto@esaunggul.ac.id)

---

**Cara Sitasi:** Ratih P, Oskar J (2023) *Dialektika pada Permainan Virtual (Dakon Online)* 2023 23(2), 58-61  
Retrieved from <https://doi.org/10.31294/jc.v19i2>

---

**Abstract** - Permainan dakon dimainkan oleh dua orang pemain yang saling duduk berhadapan. Umumnya dimainkan oleh anak perempuan. Adapun etika duduk berhadapan sebagaimana dalam budaya putri Keraton Jawa. Hal inilah yang menjadi bagian secara praktik dari teori kinesik yakni adanya tanda dan simbol. Perilaku non verbal pun diperlihatkan pada kedua orang pemain dakon yang lebih menggunakan gerakan tubuh bagian pergelangan tangan dan jari sebagai aksi dan komunikasi non verbal dilakukan sebagai sikap dalam mengatur strategi dalam permainan. Dialektika menurut pada proses pihak-pihak yang saling berlawanan "pihak berlawanan" yang dimaksudkan oleh Hegel adalah bergantung pada subjek yang dibahas. "pihak berlawanan" berarti memiliki definisi yang berbeda. Dialektika Hegel diawali dengan adanya sebuah Tesis sebagai fase pertama. Yang kemudian pada prosesnya akan melahirkan Antitesis sebagai lawannya di fase kedua. Dan fase ketiga yaitu sintesis yang akan memperdamaikan tesis dan antitesis, dan proses dialektik ini akan terus dan terus berulang. Dalam hal ini, menggunakan pendekatan kualitatif secara deskriptif (berupa analisis fenomenologi). Diperoleh kesimpulan, Adanya budaya sebagai sistem masyarakat di mana manusia menghasilkan makna, subjektivitas, dan identitas. Komunikasi sebaliknya dinilai sebagai proses dari produksi dan reproduksi dari hubungan sosial. Dimana pun ada budaya sebagai hubungan sosial, maka disana ada komunikasi.

**Keywords:** Permainan, Dakon, Dialektika, Virtual

### PENDAHULUAN

Penampilan Dakon virtual yang menekankan pada aspek interaksi antar pemain dalam lingkungan game. Pemain diarahkan untuk diberi kebebasan memilih dengan siapa akan menjadi lawan dalam dunia game online tersebut. Ruang dalam dakon virtual direpresentasikan melalui susunan elemen visual yang membentuk ilusi.

Para penggemar mewujudkan realitas virtual yang hanya muncul di dalam game yang mereka mainkan menjadi hidup dan beraktivitas. Walaupun muncul sebagai arikulasi dari ekspresi estetik dan kekaguman mereka pada permainan tersebut, realitas baru yang terwujud dari sebuah simulacra menjadi fenomena yang menarik.

Arti penting epistemologis permainan dapat dikaji dari hubungan pembelajaran interaktif. Permainan komputer, seperti dakon virtual, merupakan alat yang sangat berpengaruh dalam mengubah cara pandang anak tentang dunia dan anak sebagai agen di dalamnya. Permainan tradisional dakon memiliki fokus sebagai jaringan pribadi, yang terdapat pola interaksi dalam hubungan. Hal ini disebut tradisi

komunikasi siberetika dengan teori pola interaksi. Teori Sistem Weick menggunakan teori sistem (general system theory) untuk menjelaskan pengaruh informasi yang berasal dari luar organisasi ke dalam internal organisasi dan sebaliknya untuk memahami bagaimana organisasi mempengaruhi lingkungan eksternalnya. Permainan dakon daring menggunakan pola interaksi yang antara dua pemain dengan fokus jaringan pribadi melalui cyber (virtual atau internet).

Bermain dan permainan tidak dapat dipisahkan dari sikap kecerdasan menghadapi hidup. Relasi mendasar manusia, seperti cinta, kekerabatan, hierarki sosial seperti atasan dengan bawahan, secara akrab terhubung oleh ritual permainan. Di sisi lain, permainan menjadi alat transfer nilai dan pengetahuan. Permainan menjadi bagian pendidikan. Permainan dapat digunakan untuk memperkenalkan anak pada dunia.

Komunikasi menghasilkan makna. Melalui komunikasi, manusia menandakan dan menafsirkan masyarakat, alam, diri mereka sendiri dan satu sama lain. Komunikasi pada dasarnya menghasilkan untuk mencapai tujuan tertentu yaitu menginformasikan

diri, mencapai pemahaman, membentuk gagasan, dan lain-lain.

Dialektika produksi dan komunikasi secara produktif. Manusia memproduksi secara komunikatif (menghasilkan komunikasi karena menghasilkan dan mereproduksi hubungan sosial, struktur sosial, sistem sosial, institusi, masyarakat sebagai totalitas dan sosialitas manusia. Manusia bekerja dalam proses dialektis yang dinamis pada sumber daya untuk menciptakan produk baru. Kerja adalah proses dialektis yang dinamis, di mana subjek manusia memanfaatkan alat produksi untuk menciptakan produk baru. Fetishisme tenaga kerja adalah sisi lain fetisisme kapital dan komoditas. Dengan dieksploitasi dan diperlakukan sebagai benda, mereka kehilangan hak mereka kemanusiaan.

Adapun retorika yang bertautan dengan tiga seni penggunaan bahasa untuk mempersuasi seseorang, tiga seni itu adalah Ethos, pathos dan logos (Liliweri, 2011). Dijelaskan ethos merupakan tampilan karakter dan kredibilitas pembicara. Pathos, keterampilan pembicara untuk mengelola emosi ketika dia berbicara saat berada di publik. Sedangkan Logos adalah pengetahuan yang luas dan mendalam tentang apa yang akan dikomunikasikan.

Inti dari "komunikasi" adalah suatu proses kegiatan yang berfungsi untuk menghubungkan pengirim dan penerima pesan melalui ruang dan waktu (Liliweri, 2011). Dalam proses komunikasi merupakan rangkaian langkah menuju komunikasi yang efektif dapat berjalan dengan berbagai makna yang diterima dari pengirim pada penerima.

Karya seni secara umum dipandang sebagai simbol, ekspresi dan suatu kesan pesan tertentu. Hegel mengungkapkan bahwa "Semuanya yang nyata bersifat rasional dan semua yang rasional bersifat nyata" (Bertens, 1990).

Dialektika Hegel membantu Mengembangkan definisi maupun pandangan yang kurang maju kearah yang lebih maju. Metode dialektik ini, dilanjutkan oleh Hegel, disebut memiliki ciri filosofis berupa mode yang bersifat spekulatif kognisi. Singkat kata, dalam Dialektik Hegel diawali dengan adanya sebuah Tesis sebagai fase pertama. Yang kemudian pada prosesnya akan melahirkan Antitesis sebagai lawannya di fase kedua. Dan fase ketiga yaitu sintesis yang akan memperdamaikan Tesis dan Antitesis tadi dan proses dialektik ini akan terus dan terus berulang (Hadiwijono, 1991).

Konsepsi tentang industri kreatif juga menghindari pertimbangan pertanyaan yang lebih dalam tentang ketidakadilan sosial dari tenaga kerja berupah rendah, dan jejak lingkungan dari bentuk-bentuk produksi budaya. Untuk argumen kedua, kami berpendapat bahwa kerangka

ekonomi budaya yang lebih luas, daripada fokus sempit pada industri kreatif, memungkinkan jenis perdebatan yang berbeda di mana dimensi sosial atau moral dari kegiatan ekonomi didahulukan (Gibson 2012).

Menurut Rakhmat (1997:299), ia adalah *a humanized human*.

Richard Means, kritikus sosial menyatakan, "*the essence of man par excellence may be homo ethicus, man the marker of ethical judgment*. Maksud pendapat dapat tidak terlibat dalam masalah masalah etis (*ethical issue*).



Gambar 1. Dakon Online

## METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini, menggunakan pendekatan fenomenologi Husserl. Yang mana, adalah ilmu tentang penampakan (fenomena). Husserl mengajak kita untuk kembali pada apa yang secara langsung terberi kesadaran. Fenomenologi harus berfokus sepenuhnya pada apa pengalaman. Metode analisis yang digunakan kualitatif secara deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan global teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memicu pertumbuhan komunikasi dunia maya. Komunikasi yang pada awalnya hanya sebatas proses interaksi personal secara *face to face*, kini berkembang secara *online* melalui internet. Salah satu bentuk perkembangan teknologi komunikasi adalah media baru (*new media*) yang kemudian melahirkan media sosial (*social media*). Salah satu komunikasi berbasis internet yang banyak digunakan adalah media sosial. Media sosial adalah sebuah media online.

Dalam bermain dakon, pemain memperoleh ilmu berhitung (menghitung jumlah biji dakon yang berputar sesuai perolehan masing-masing pemain), ilmu budaya (tersebar di beberapa daerah di Indonesia dengan penyebutan nama dakon yang berbeda-beda, ilmu sosial, dan estetika (keindahan) yang dihasilkan oleh pahatan kayu pada papan dakon. Dakon adalah alat untuk bermain yaitu berupa papan yang pada

umumnya terbuat dari kayu. Ukuran papan nya memiliki panjang 50 cm, lebar 20 cm, dan tebal 10 cm. Bagian atas kayu ini diberi lubang dengan diameter 5 cm dan 3 cm dengan kedalamannya. Jumlah lubang dakon Indonesia memiliki jumlah ganjil (antara 7 lubang atas dan bawah, dan 2 lubang disamping kedua sisinya).



Gambar 2. Dakon Online

Dalam analisis dialektika media/komunikasi dan masyarakat, kita perlu memberiperhatian khusus pada ekonomi politik, produksi sosial, ideologi, struktur kelas, dan gerakan emansipatoris. Berpendapat bahwa, komunikasi sebagai transmisi informasi simultan dan simbolik interaksi, hal ini yang dimaksud tentang bagaimana membuat konsep komunikasi adalah materialis, dialektis, dan humanis.

Dialektika subjek dan objek serta konsep tentang kekuatan produktif dan hubungan produksi. Manusia dalam proses kerja menggunakan objek sebagai alat produksi untuk menciptakan produk baru. (alat-alat produksi termasuk sumber daya yang ada dan teknologi).

Terdahulu dakon bagian dari permainan tradisional yang mudah digunakan tanpa harus membayar ketika dimainkan. Hanya bermodal papan kayu dengan jumlah ganjil pada sisi papan berbentuk lubang atau cekungan. Namun ketika kebebasan telah berpindah pada media digital, maka dakon seolah bergerak mengikuti perkembangan masyarakat modern. Saat ini, apabila ingin memainkan dakon masyarakat dapat mengakses fasilitas teknologi yang dinamakan aplikasi *playstore*. Bermodal paket data yang sebelumnya perlu adanya pembayaran, yang kemudian masyarakat dengan leluasa mengkases aplikasi *playstore* diikuti langkah berikutnya mencari pada kolom pencarian “dakon”, sehingga seketika akan muncul beberapa pilihan permainan dengan penamaan yang serupa dengan „dakon“.

Kemudahan teknologi digital seolah menggiring masyarakat menjadi manusia yang dalam proses kerja menggunakan objek sebagai alat produksi untuk menciptakan produk baru. (alat-alat

produksi termasuk sumber daya yang ada dan teknologi). Dakon *online* yang saat ini dipublikasikan merupakan dialektika subjek dan objek serta konsep tentang kekuatan produktif dan hubungan produksi.

## KESIMPULAN

Adanya budaya sebagai sistem masyarakat di mana manusia menghasilkan makna, subjektivitas, dan identitas. Komunikasi sebaliknya dinilai sebagai proses dari produksi dan reproduksi dari hubungan sosial. Dimana pun ada budaya sebagai hubungan sosial, maka disana ada komunikasi. Suatu proses kerja dialektika dimana manusia sebagai subjek yang menciptakan produk dengan bantuan alat-alat produksi. Komunikasi pada dasarnya menghasilkan makna dan membantu manusia untuk mencapai tujuan yaitu untuk menginformasikan diri mereka sendiri dan memahami dunia. Dialektika produksi dan komunikasi, manusia berkomunikasi secara produktif dan memproduksi secara komunikatif. dinamika yang dihadirkan dalam sebuah permainan tradisional yang umumnya masyarakat Indonesia mengena dengan sebutan dakon atau congklak. Pekerjaan komunikasi adalah bentuk produksi sosial yang menciptakan informasi atau teknologi informasi. Produksi, komunikasi, dan interpretasi informasi dilakukan dengan bantuan teknologi informasi

## REFERENSI

- Adila, Isma., Prasetya, Arif Budi. (2020). Ekonomi Politik Komunikasi: Sebuah Realitas Industri Media di Indonesia. UB Press. Malang.
- Alyusi, Shiefti, Dyah. (2016). Media Sosial: Interaksi, Identitas dan Modal Sosial (Edisi Pertama). KENCANA. Jakarta.
- Ardianto, Eka & Soehadi, Agus W. (2013). Consumunity Marketing (Strategi Pemasaran Berbasis Komunitas). Prasetya Mulya Publishing. Jakarta.
- Fuchs, Christian., (2020), Communication and Capitalism: A Critical Theory.
- Ginting, Rahmanita, dkk. (2021). Etika Komunikasi dalam Media Sosial: Saring Sebelum Sharing. INSANIA. Cirebon.
- Ibrahim, Idi Subandy., dan Akhmad, Bachruddin Ali. (2014). Komunikasi dan Komodifikasi: Mengkaji Media dan Budaya dalam Dinamika Globalisasi. Yayasan Pustaka Obor Indonesia. Jakarta
- Jalaluddin Rahmat, Etika Komunikasi Perspektif Religi, Makalah seminar, Jakarta, Perpustakaan Nasional, 18 Mei 1996.
- Kartini, Yuni. (2020). Media Sosial dan Produktivitas Kerja Generasi Milenial. Guepedia. Bogor.

Kate Oakley and Justin O'Connor (2015), *The Routledge Companion to The Cultural Industries*.

Nasrullah, Rulli. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Prenadamedia Group. Jakarta.

Nasrullah, Rulli. (2020). *Etnografi Virtual (Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi diInternet)*. Simbiosis Rekatama Media. Bandung.

Patria, Teguh, Amor. (2014). *Telusur Bandung*. PT Gramedia. Jakarta.

Poespowardojo, Soerjanto dan Alexander Seran (2016). *Filsafat Ilmu Pengetahuan*. Jakarta : PT Kompas Media Spinoza. *The Ethics PART IV: Of Human Bondage, or the Strength of the Emotions (pdf)*

Sudibyoy, Agus. (2022). *Dialektika Digital*:

*Kolaborasi dan Kompetisi Antara Media Massa dan Platform Digital*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Tosepu, Yusrin Ahmad., (2018). *Media Baru dalam Komunikasi Politik (Komunikasi Politik I Dunia Virtual)*. CV. Jakad Publishing. Surabaya

#### **PROFIL PENULIS**

Penulis pertama, Ratih Pertiwi. Menyelesaikan studi Sarjana Ilmu Komunikasi di Universitas Prof DR Moestopo (beragama). Melanjutkan studi Magister Desain di Universitas Trisakti. Dan saat ini, sedang studi Doktoral Ilmu Komunikasi di Universitas Sahid Jakarta.