

Presentasi Diri Streamer Gaming Devorisk di Platform Media Sosial Tiktok.

Mohammad Fayyadh Athaayaa Hasan Sidik *, Oji Kurniadi

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

athaayaaf@gmail..com, ojikurniadi@gmail.com

Abstract. Amid intense competition on platforms like TikTok, gaming streamers face major challenges in staying relevant and standing out. This study examines the self-presentation strategy of streamer Sawungrono Prawiradigdaya through the TikTok account @devorisk, using Erving Goffman's dramaturgical approach. Employing a qualitative method—interviews, content observation, and digital activity analysis—the research reveals how Devorisk strategically constructs his digital identity. Key elements such as setting, appearance, and manner shape his front-stage persona, which contrasts with his more private back-stage self.

Keywords: *Self-presentation, Dramaturgy, Social media, TikTok, Gaming streamer.*

Abstrak. Di tengah persaingan ketat di platform seperti TikTok, streamer gaming menghadapi tantangan besar untuk tetap relevan dan menonjol. Studi ini menganalisis strategi presentasi diri yang digunakan oleh streamer Sawungrono Prawiradigdaya melalui akun TikTok @devorisk, dengan pendekatan dramaturgi Erving Goffman. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui wawancara, observasi langsung konten TikTok, dan analisis dokumentasi aktivitas digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Devorisk secara strategis membentuk identitas digitalnya melalui elemen setting, penampilan, dan gaya perilaku untuk mendukung presentasi diri di panggung depan, yang berbeda dengan sisi pribadinya di balik layar.

Kata Kunci: *Presentasi diri, Dramaturgi, Media sosial, TikTok, Streamer gaming.*

A. Pendahuluan

Sawungrono Prawiradigdaya, dikenal sebagai Devorisk, adalah seorang streamer gaming di TikTok yang menarik perhatian berkat persona uniknya. Persona ini dirancang untuk memberikan kesan menarik kepada audiens, tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga untuk memperkuat posisinya di dunia streaming dan menarik peluang komersial. Pengelolaan kesan (impression management) yang diterapkan Devorisk mencakup konten kreatif dan gaya komunikasi yang membangun keterikatan emosional dengan audiensnya.

Dalam persaingan di platform seperti TikTok, streamer gaming menghadapi tantangan besar untuk tetap relevan dan menonjol di tengah derasnya arus konten. TikTok, sebagai platform media sosial berbasis video pendek, menawarkan peluang besar dengan pengguna aktif di Indonesia mencapai 157,6 juta pada Agustus 2024. Dengan basis pengguna yang didominasi generasi muda, TikTok menjadi ruang strategis bagi kreator konten, termasuk streamer gaming, untuk menjangkau audiens baru. Format konten yang cepat, interaktif, dan mudah diakses menjadikan TikTok berbeda dari platform streaming gaming konvensional seperti Twitch atau YouTube.

Bagi streamer seperti Devorisk, keberhasilan di platform ini membutuhkan strategi komunikasi yang tidak hanya kreatif tetapi juga relevan dengan karakteristik audiens TikTok. Salah satu pendekatan yang sering digunakan adalah menciptakan persona yang autentik dan menarik, yang tidak hanya mencerminkan identitas pribadi tetapi juga menyesuaikan diri dengan ekspektasi audiens (Rakhmat, 2007). Devorisk, sejak awal memulai streaming, memilih untuk tidak menunjukkan wajahnya sebagai bagian dari strategi ini, melainkan menggunakan berbagai gambar atau animasi untuk merepresentasikan dirinya. Langkah ini menciptakan identitas visual yang unik dan memperkuat daya tariknya sebagai streamer.

Dengan menghadirkan persona berbasis animasi, Devorisk tidak hanya membangun elemen misteri yang memikat tetapi juga memberikan fleksibilitas dalam menampilkan kesan yang selaras dengan karakteristik dan preferensi audiens di platform TikTok(.). Hingga setelah banyak dari audiens yang sudah terpicat, Devorisk membuat kesepakatan dengan para audiens yang penasaran seperti apa sebenarnya sosok yang berada di belakang nama Devorisk(.).

Pada panggung belakang, kehidupan pribadi Devorisk menampilkan sisi autentik dari dirinya yang berbeda dari persona yang ia tampilkan di platform TikTok(.). Devorisk, dengan nama asli Sawungrono Prawiradigdaya, adalah seorang mahasiswa aktif yang sedang menempuh pendidikan sembari menjalani peran sebagai anak kedua dari tiga bersaudara. Kehidupan di panggung belakang ini menunjukkan dinamika yang lebih personal dan manusiawi, seperti bagaimana ia menghadapi tanggung jawab akademik, interaksi keluarga, serta manajemen waktu antara kehidupan pribadi dan aktivitas sebagai streamer. Area ini mencerminkan sisi "sejati" Devorisk yang tidak ditampilkan secara eksplisit kepada audiens di media sosial.

Sementara di panggung depan, Devorisk membangun citra sebagai seorang streamer gaming yang energik, humoris, dan karismatik. Persona ini dirancang untuk menarik perhatian audiens TikTok dan memberikan hiburan melalui konten yang kreatif. Sebagai seorang streamer, Devorisk menggunakan animasi dan gambar sebagai personifikasi dirinya, yang menjadi ciri khas dan daya tarik utama. Strategi ini tidak hanya menutupi identitas pribadinya tetapi juga menciptakan kesan unik dan profesional sebagai seorang kreator konten. Ia memanfaatkan interaksi yang dinamis dengan pengikutnya melalui fitur live streaming, komentar, dan unggahan video untuk membangun hubungan emosional dengan audiensnya, selaras dengan teori dramaturgi yang menjelaskan bagaimana individu berusaha mengelola kesan di hadapan orang lain (Goffman, 1959).

Fenomena seperti ini tidak terlepas dari perubahan besar dalam pola konsumsi hiburan di era digital. Perkembangan teknologi dan internet telah mengubah cara orang mengakses hiburan, termasuk melalui live streaming. Sebagai salah satu bentuk hiburan digital yang semakin populer, live streaming memungkinkan kreator untuk menyampaikan aktivitas mereka secara langsung kepada audiens, menciptakan pengalaman interaktif yang berbeda dari bentuk hiburan tradisional. Dalam kategori gaming, interaksi langsung antara streamer dan penonton menjadi elemen penting untuk membangun hubungan yang lebih personal dan erat dengan penggemar.

Dalam konteks komunikasi, aspek ini juga sejalan dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam Q.S. Al-Isra ayat 53, yang mengingatkan pentingnya mengucapkan perkataan yang baik dan benar dalam setiap interaksi. Hal ini relevan bagi kreator konten seperti Devorisk, yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur tetapi juga ingin membangun hubungan yang positif dengan audiens.

Dengan pendekatan ini, streamer berupaya menciptakan lingkungan yang nyaman dan mendukung, sekaligus memperkuat kesan profesionalisme di mata sponsor dan rekan kerja.

Penelitian ini menjadi semakin penting mengingat tingginya kompetisi di platform TikTok yang menuntut kreator untuk terus berinovasi dalam membentuk kesan yang berkesan, otentik, dan relevan. Studi ini akan mengkaji secara mendalam bagaimana streamer gaming seperti Devorisk dalam menciptakan persona digital. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memahami dampak strategi ini terhadap keterikatan emosional dengan audiens dan keberhasilan mereka dalam membangun identitas digital di platform media sosial. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kajian tentang peran media sosial dalam membentuk identitas dan citra diri di era modern yang serba digital.

Dalam hal ini peneliti menjadikan Devorisk secara langsung sebagai subjek dalam penelitian yang berjudul "Presentasi Diri Streamer di Media Sosial (Studi Dramaturgi Streamer Gaming Devorisk di Platform Media Sosial TikTok)" ini. Peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana Devorisk melakukan presentasi diri sebagai seorang streamer di Tiktok.

Berdasarkan latar belakang tersebut, fokus penelitian ini adalah "Bagaimana Presentasi Diri Streamer di Media Sosial (Studi Dramaturgi Streamer Gaming Devorisk di Platform Media Sosial TikTok)". Pertanyaan penelitian yang akan dijawab adalah:

1. Bagaimana presentasi diri yang ditampilkan Devorisk di akun TikTok @devorisk sebagai panggung depan (front stage)?
2. Bagaimana presentasi diri yang ditampilkan Devorisk di luar akun TikTok sebagai panggung belakang (back stage)?

Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam kajian ilmu komunikasi, khususnya pada bidang new media, mengenai langkah memaksimalkan media sosial untuk mempresentasikan diri seseorang. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini berusaha mengetahui proses seseorang mengelola kesan ketika ia ingin mempresentasikan dirinya di panggung depan dan panggung belakang kehidupannya. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi pengguna media sosial, khususnya di TikTok, dalam mengelola impresi yang ingin ditampilkan. Diharapkan dengan penelitian ini pengguna media sosial dapat belajar menerapkan tahapan-tahapan yang digunakan streamer dalam mengelola persona mereka agar lebih relevan dan autentik di hadapan audiens.

B. Metode

Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan teori dramaturgi. Subjek penelitian ini adalah seorang konten kreator dan streamer gaming dengan nama panggung Devorisk.

Dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik ini dipilih karena memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana streamer gaming, khususnya Devorisk, mengelola presentasi dirinya di platform media sosial TikTok, serta bagaimana interaksi dengan pengikutnya membentuk citra yang ingin ditampilkan. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis data interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana (2014). Model ini melibatkan empat komponen utama yang berfungsi secara simultan dan berulang, yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Presentasi Diri Streamer Gaming Sawungrono Prawiradigdaya atau Devorisk di Panggung Depan dan di Panggung Belakang

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara dan observasi, serta pembahasannya menggunakan teori dramaturgi Erving Goffman.

Presentasi Diri di Panggung Depan

Devorisk memanfaatkan TikTok sebagai wadah untuk menampilkan diri secara maksimal, sejalan dengan fungsi media sosial sebagai ruang di mana pengguna mengkreasikan dan mempresentasikan

identitasnya (McQuail, 2011). Devorisk bertindak secara sengaja maupun tidak sengaja untuk membuat orang lain terkesan dengan apa yang ia lakukan. Pengelolaan kesan (*impression management*) ini dilakukan untuk menjaga citra positif di panggung depannya, yaitu akun TikTok @devorisk. Menurut Rakhmat (2008), peralatan yang digunakan individu untuk menampilkan diri disebut *personal front*, yang terdiri dari *setting*, *appearance*, dan *manner*.

TikTok menjadi *setting* utama Devorisk untuk menampilkan diri sebagai streamer gaming. Ia memilih TikTok karena kemudahan akses dan fitur *For You Page* (FYP) yang memungkinkan jangkauan audiens luas, bahkan bagi yang tidak mengikuti akunnya. Data Statista menunjukkan pengguna aktif TikTok di Indonesia mencapai 157,6 juta pada Agustus 2024, menjadikannya platform strategis bagi kreator konten (Marchelin, 2025). Devorisk secara konsisten mengunggah konten yang relevan dengan komunitas gaming, melakukan *hyper experimenting* untuk menemukan jenis konten yang menarik dan tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan pandangan Goffman bahwa panggung depan adalah wilayah di mana aktor hanya menampilkan peran-peran yang ingin ia munculkan saja (Goffman, 1959).

Pemilihan TikTok sebagai panggung oleh Devorisk tidak hanya didasarkan pada popularitas semata, melainkan juga pada pemahaman mendalamnya terhadap algoritma dan karakteristik platform. Seperti yang diungkapkan Devorisk dalam wawancara, fitur FYP menjadi kunci utama baginya untuk menjangkau audiens yang lebih luas tanpa harus bergantung pada jumlah pengikut awal. Ini menunjukkan strategi yang matang dalam memanfaatkan ekosistem digital TikTok untuk membangun brand dan menarik revenue. "TikTok tuh ada fitur FYP. Jadi memungkinkan untuk orang yang tidak nge-follow kita, itu bisa mengetahui kita dari brand-nya mereka tanpa harus nge-follow kita. Nah itu alasan kenapa kayaknya sebagai streamer, tanda kutip pemula, mencari audience yang lebih luas tuh ya TikTok akan lebih mudah karena fitur FYP tersebut," jelas Devorisk.

Konsistensi dalam mengunggah konten yang relevan dengan komunitas gaming juga menjadi bagian integral dari *setting* panggung Devorisk. Ia tidak hanya sekadar bermain game, tetapi juga secara aktif melakukan *hyper experimenting* untuk mengidentifikasi jenis konten atau game apa yang paling "laku" di TikTok. Proses ini melibatkan evaluasi berkelanjutan dari setiap konten yang diunggah. "Itu *hyper experimenting*, mencoba berbagai jenis konten atau game melihat apa yang sebenarnya laku di Tiktok. Saat itu sudah ketemu baru mencoba mengevaluasi dari setiap kontennya," ujarnya. Ini menunjukkan bahwa panggung Devorisk bukan sekadar tempat tampil, tetapi juga laboratorium eksperimen untuk terus beradaptasi dengan dinamika audiens dan tren platform. Tujuannya jelas, yaitu untuk menghasilkan uang atau revenue dari aktivitas streaming ini.

Bagian *appearance* atau penampilan Devorisk menunjukkan evolusi yang menarik. Awalnya, ia memilih untuk tidak menunjukkan wajah asli, melainkan menggunakan animasi yang menutupi wajahnya. Keputusan ini didasari oleh alasan pribadi ("belum siap, belum percaya diri") sekaligus sebagai strategi untuk menarik audiens. Persona awal ini, yang cenderung lebih kalem dan santai di balik animasi, berhasil menciptakan rasa penasaran di kalangan penonton. Devorisk bahkan memanfaatkan rasa penasaran ini dengan membuat "goals" yang harus dicapai oleh viewers agar ia bersedia menunjukkan wajah aslinya. Strategi ini terbukti efektif dalam membangun keterlibatan audiens.

Perubahan signifikan terjadi ketika Devorisk mulai menunjukkan wajah aslinya. Alih-alih membuat audiens menjauh, perubahan ini justru menggaet audiens baru dan membawa nuansa "baru" atau *fresh* bagi viewers dan followers akun TikTok @devorisk. Hal ini dikonfirmasi oleh Informan Pendukung 1 (Septian) dan Informan Pendukung 2 (Matthew). Septian menyatakan, "Lalu ketika melihat wajah asli dari Devorisk dengan perbedaan yang signifikan dari persona sebelumnya juga seakan-akan membawa sesuatu yang baru atau *fresh* untuk para viewers dan followers akun Tiktok @devorisk." Matthew menambahkan bahwa kedua persona yang ditampilkan Devorisk selalu berhasil menarik minat audiens, dan ia tidak keberatan dengan persona mana pun yang ditampilkan.

Devorisk mengakui bahwa ia selalu ingin memberikan "versi terbaik" dari dirinya di panggung depan. Ia juga mengalami dua fase dalam menampilkan dirinya. Fase pertama adalah saat ia ingin menunjukkan sifat yang lebih kalem atau santai di balik animasi, yang ia anggap sebagai persona "Devorisk" yang tidak memakan banyak energi. Fase kedua, setelah menunjukkan wajah, adalah ketika ia menjadi jauh lebih *explosive* dan reaktif dalam berinteraksi. Meskipun fase kedua ini memakan energi yang jauh lebih besar dan "jauh dari diri saya yang sebenarnya," namun ternyata lebih banyak peminatnya. Ini menunjukkan bahwa Devorisk secara sadar mengelola *appearance*-nya

untuk memenuhi ekspektasi audiens dan memaksimalkan daya tariknya sebagai streamer. Perasaan senang ketika mendapatkan respons positif dari audiens ini sejalan dengan pandangan Harry Stack Sullivan (1953) mengenai konsep diri, di mana penerimaan orang lain membuat individu cenderung bersikap positif terhadap dirinya sendiri (Rakhmat, 2008).

Dalam hal manner atau gaya bertingkah laku, streamer gaming Devorisk sangat memperhatikan setiap konten atau interaksi langsungnya. Ia tidak hanya fokus pada estetika visual, tetapi juga pada penyampaian pesan. Devorisk tidak ingin ada sebagian pengikutnya yang merasa tidak nyaman saat menontonnya. Ketika membuat konten untuk diunggah, ia merancang bagaimana pesan akan disampaikan agar dapat diterima dengan baik oleh audiens. Ia memastikan tidak ada kata-kata maupun kalimat yang menyinggung SARA, tidak sopan, atau kasar, serta menjaga intonasi.

Namun, tantangan muncul saat live streaming, di mana interaksi real-time dengan audiens yang semakin besar dan beragam menjadi lebih sulit diatur. Devorisk mengakui bahwa ia seringkali harus mengingatkan audiensnya tentang komentar atau candaan yang tidak pantas. "Setelah berada di fase kedua itu benar-benar berubah, keluar dari zona nyaman. Karena dengan semakin banyak yang mengikuti siaran langsung saya banyak yang ingin berinteraksi, tidak jarang banyak candaan atau jokes-jokes yang harus saya bawa atau ikuti karena banyak orang yang menganggap itu lucu. Bahkan banyak candaan yang tidak saya sukai yang saya pikir sudah diluar batas, sehingga sering kali harus saya ingatkan bahwa candaan seperti itu tidak diterima disini. Kita bisa bersenang-senang, tanpa membawa hal yang dapat menyinggung sebagian atau banyak pihak," ungkap Devorisk.

Sikap proaktif Devorisk dalam menjaga etika interaksi ini diterima dengan baik oleh informan pendukung. Matthew (Informan Pendukung 2) menyatakan, "Iya bagus, karena gak semua orang yang nonton bakalan nyaman buat lihat atau dengar hal-hal yang sensitif. Justru dengan begitu saya rasa Devorisk dari awal mengikuti sampai saat ini selalu jadi sosok yang hangat, baik, dan bisa menjadi teman yang mendengarkan cerita-cerita kita." Septian (Informan Pendukung 1) juga menambahkan, "Saya merasa persona yang wholesome dan friendly yang dia (Devorisk) bangun dari awal streaming sudah tepat baik untuk menarik audiens yang baru atau membuat audiens yang sudah mengikuti terlebih dahulu selalu nyaman saat menonton.

Interaksi Devorisk dengan audiensnya mencerminkan proses pengelolaan kesan (*impression management*), yaitu usaha sistematis untuk memengaruhi persepsi orang lain terhadap dirinya (Goffman, 1959; Rakhmat, 2007). Devorisk merespons komentar, melakukan live dengan karakteristik tertentu, serta memilih waktu dan konten yang akan ditampilkan—semuanya adalah bentuk kontrol panggung depan untuk membentuk persepsi yang sesuai harapan audiens. Ini menunjukkan bahwa manner Devorisk tidak hanya spontanitas, tetapi juga hasil dari kesadaran penuh untuk membangun dan mempertahankan citra positif serta komunitas yang sehat di platform TikTok.

Presentasi Diri di Panggung Belakang

Sementara itu, pada panggung belakang, Devorisk menjalani kehidupan sebagai individu biasa bernama Sawungrono Prawiradigdaya. Ia adalah mahasiswa tingkat akhir di Universitas Padjadjaran yang sedang bergulat dengan skripsi, tinggal bersama keluarga, dan terlibat dalam aktivitas keseharian yang jauh dari sorotan publik. Kehidupan di panggung belakang ini sangat kontras dengan persona yang ditampilkan di panggung depan, mencerminkan sisi otentik yang tidak direayasa untuk konsumsi publik.

Pada awalnya, langkah Sawungrono untuk menjadi seorang streamer tidak berjalan mulus, terutama dalam memperoleh izin dari kedua orang tuanya, Om Saladdin dan Tante Rieske. Keputusan untuk menghabiskan waktu di depan layar komputer sambil berinteraksi dengan audiens virtual sempat menimbulkan kekhawatiran di lingkungan keluarganya, khususnya karena dikhawatirkan akan mengganggu fokus perkuliahan. Namun, melalui proses komunikasi yang terbuka dan penjelasan mendalam mengenai konsep streaming, potensi dunia digital, serta tanggung jawab yang tetap ia emban sebagai mahasiswa, Sawungrono akhirnya mendapatkan kepercayaan dari kedua orang tuanya. Om Saladdin dan Tante Rieske kemudian memberikan dukungan penuh terhadap aktivitas streaming Devorisk, dengan catatan bahwa pendidikan tetap menjadi prioritas utama. Dukungan ini terlihat dari kebebasan yang diberikan kepada Sawungrono untuk mengelola ruang kerja dan waktunya sendiri, selama tetap menjaga keseimbangan antara kehidupan akademik dan aktivitas konten kreator. Kepercayaan ini juga menjadi kekuatan tersendiri bagi Sawungrono untuk mengembangkan karakter Devorisk secara konsisten dan profesional.

Sawungrono adalah seorang mahasiswa aktif yang tengah menjalani studi di Universitas Padjadjaran. Identitas akademiknya ini tidak ia tampilkan secara eksplisit dalam konten-konten TikTok yang dibuat melalui akun @devorisk. Di balik persona digital Devorisk yang aktif dan kreatif, kehidupan sehari-hari Sawungrono diisi dengan rutinitas sebagai mahasiswa semester akhir yang tengah bergelut dengan penyusunan skripsi. Waktu-waktunya banyak tercurah untuk membaca referensi, menulis bab per bab, berkonsultasi dengan dosen pembimbing, serta menyesuaikan jadwal bimbingan dengan aktivitas lainnya. Hal ini seringkali menuntut manajemen waktu yang ketat, mengingat aktivitas sebagai content creator pun tidak bisa ia tinggalkan begitu saja.

Sawungrono seringkali memulai harinya dengan menyiapkan bahan bacaan untuk skripsinya, membuat catatan analisis, dan memperbarui revisi sesuai arahan dosen. Baru setelah kewajiban akademik tersebut dipenuhi, ia akan mengatur jadwal untuk membuat konten, mengedit video, atau melakukan live streaming sebagai Devorisk. Dalam wawancara, ia mengungkapkan bahwa menjaga keseimbangan antara tanggung jawab akademik dan aktivitas kreatif di media sosial menjadi tantangan tersendiri, namun sekaligus melatih kedisiplinan dan komitmen. Kehidupan hariannya sebagai mahasiswa mencerminkan tanggung jawab yang dijalani di luar peran sebagai content creator. "Semua ini diawali dengan riset, mencari dan memilah apa sekiranya yang akan mereka sukai, orang seperti apa yang akan membuat mereka nyaman melihat saya berjam-jam," ujar Devorisk, menunjukkan bahwa bahkan di panggung belakang, ada proses strategis yang mendukung performa di panggung depan.

Dalam rutinitas panggung belakangnya, Sawungrono menciptakan seluruh konten streaming dan unggahan TikTok-nya dari sebuah ruang pribadi yang ia atur sendiri. Ia merancang narasi, memilih musik, hingga menyusun elemen visual seperti gambar karakter atau animasi yang menggantikan tampilan wajahnya. Seluruh proses kreatif dilakukan dengan teliti, namun penuh kebebasan karena tidak berada di bawah pengawasan publik. Pilihan untuk tidak menunjukkan wajah menjadi bentuk kontrol atas representasi diri dan pembatasan antara ruang privat dan publik, walaupun pada akhirnya ia harus menunjukkan wajah aslinya, tetap ada 'topeng' yang ia gunakan sebagai pembatas. Hal ini mencerminkan bahwa backstage tidak hanya sebagai tempat "beristirahat" dari peran, tetapi juga sebagai ruang strategis untuk membangun dan mengelola persona di panggung depan.

Hal ini juga berkaitan erat dengan pengelolaan kesan yang dilakukan secara sadar. Ia memilih untuk menghadirkan Devorisk sebagai figur yang misterius namun ekspresif melalui karakter animasi, dan dialog yang ringan namun tetap menggambarkan identitasnya sebagai seorang gamer dan entertainer. Ketika diwawancarai, Sawungrono mengungkapkan bahwa dirinya memang sengaja menjaga batas tersebut untuk memisahkan kehidupan personal dari peran sebagai Devorisk, terutama agar ia tetap memiliki ruang aman dalam keseharian. Devorisk pun mengakui tidak sulit baginya untuk menyeimbangkan antara kehidupan pribadi dan sebagai seorang streamer, "Tidak sulit buat menyeimbangkannya karena dari awal sudah tahu dan mempersiapkan, mana kehidupan nyata dan kehidupan sebagai streamer". Ini menunjukkan tingkat kesadaran diri yang tinggi dalam mengelola identitas ganda.

Dengan demikian, panggung belakang Devorisk merupakan refleksi dari sisi pribadi Sawungrono yang autentik—sebagai mahasiswa, anggota keluarga, dan individu biasa yang menjalani keseharian tanpa tuntutan performatif media sosial. Namun, sisi ini tetap memberikan pengaruh terhadap konstruksi karakter Devorisk, karena nilai-nilai, kebiasaan, serta dinamika pribadi inilah yang menjadi fondasi bagi narasi dan ekspresi dirinya di panggung depan. Perbedaan ini signifikan karena menunjukkan bagaimana seseorang bisa memiliki identitas ganda yang dijalani secara bersamaan namun dalam ruang dan konteks sosial yang berbeda. Di satu sisi, Devorisk menampilkan versi dirinya yang telah dikemas agar sesuai dengan dunia hiburan digital. Di sisi lain, ia tetap menjalani realitas sebagai anak, mahasiswa, dan individu yang menghadapi tantangan pribadi. Dengan begitu menunjukkan bahwa panggung depan dan panggung belakang bukan hanya dua tempat yang berbeda secara fisik atau digital, tetapi juga mencerminkan perbedaan peran, tekanan, dan tingkat otentisitas yang dijalani oleh satu individu yang sama.

Presentasi diri Devorisk di TikTok adalah sebuah pertunjukan yang kompleks, di mana panggung depan dan panggung belakang saling memengaruhi dan membentuk identitas digitalnya. Meskipun ada perbedaan yang jelas antara persona yang ditampilkan di depan publik dan kehidupan pribadinya, keduanya tidak terpisah sepenuhnya. Justru, pemahaman akan dinamika di panggung belakang, seperti motivasi awal untuk streaming karena masalah kesehatan atau proses riset konten,

memberikan fondasi autentisitas bagi performa di panggung depan. Devorisk secara sadar mengelola batas-batas ini untuk menjaga privasi sekaligus membangun citra yang profesional dan menarik, menunjukkan bahwa identitas di media sosial adalah konstruksi yang dinamis dan strategis.

D. Kesimpulan

Melalui akun TikTok @devorisk sebagai panggung depan (front stage), streamer gaming Devorisk mempresentasikan diri sebagai karakter yang dikonstruksi secara cermat dan konsisten. Ia membangun persona publik yang menghibur, ekspresif, dan unik, awalnya dengan menggunakan animasi atau gambar karakter sebagai representasi visual dirinya, kemudian memberikan sesuatu yang baru ketika menunjukkan wajah aslinya. Devorisk konsisten menggunakan gaya komunikasi interaktif untuk menarik perhatian audiens, mengelola panggung depan ini secara sadar agar sesuai dengan ekspektasi penonton TikTok dan untuk membangun identitas digital yang konsisten, misterius namun menarik.

Aktivitas dan hal-hal lain yang terjadi di luar akun TikTok @devorisk cukup berbeda dengan aktivitas yang ditampilkan oleh Devorisk di panggung depannya. Selain melakukan riset untuk konten yang akan dibawa ke TikTok, Devorisk yang bernama asli Sawungrono Prawiradigdaya menjalani kehidupan sebagai seorang mahasiswa tingkat akhir di Universitas Padjadjaran. Ia disibukkan dengan tugas akhir dan tanggung jawab akademik, serta memiliki kehidupan pribadi yang jauh dari sorotan publik. Di luar dunia konten kreatif, ia adalah anak kedua dari tiga bersaudara dan memiliki relasi yang kuat dengan orang tuanya, yang semula sempat ragu terhadap aktivitas streaming-nya, namun kemudian memberikan dukungan dengan syarat agar ia tetap menuntaskan studinya. Pada panggung belakang inilah, identitas asli dan sisi personal Devorisk tampil secara otentik tanpa peran yang direkayasa untuk konsumsi publik. Pembagian antara panggung depan dan belakang Devorisk menunjukkan bagaimana seseorang dapat menjalankan dua peran yang saling melengkapi: sebagai entertainer di ruang digital dan sebagai individu biasa dalam kehidupan nyata.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas nikmat dan rahmat-Nya dalam penulisan artikel ilmiah ini. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang ikut terlibat dalam penulisan artikel ilmiah ini, terutama keluarga saya yang selalu memberi support serta masukan yang bermanfaat. Saya juga ingin memberikan rasa terima kasih kepada dosen pembimbing saya, Bapak Oji, yang selalu membimbing dan membantu dalam menyelesaikan artikel ilmiah ini. Tak lupa saya juga memberikan rasa terimakasih saya kepada teman-teman yang selalu mendukung dan memberikan masukan yang baik sehingga penulis merasa bersemangat dalam menulis artikel ilmiah ini.

Daftar Pustaka

- Aghnia Nurazizah Mulyana, & Endri Listiani. (2024). Personal Branding melalui Media Sosial TikTok. *Jurnal Riset Manajemen Komunikasi (JRMK)*, 4(1).
- Mayang, N., Wiki, C., & Wiksana, A. (n.d.). *Makna Tanda Kerja Keras pada Iklan Layanan Masyarakat*. www.grab.co.id
- Suciani, & Ayu Rahma Hamida. (2022). FoMO dalam Kebiasaan Generasi Z Menonton Platform Streaming. *Jurnal Riset Manajemen Komunikasi*, 75–88. <https://doi.org/10.29313/jrmk.v2i2.1079>
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2010). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *IEEE Engineering Management Review*, 38(3). <https://doi.org/10.1109/EMR.2010.5559139>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Pustaka Pelajar.

- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Anchor Books.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Lambert, V. A., & Lambert, C. E. (2012). Qualitative descriptive research: An acceptable design. *Pacific Rim International Journal of Nursing Research*, 16(4), 255–256.
- Moleong, L. J. (2013). *Metode penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Remaja Rosdakarya.
- McQuail, D. (2011). *Teori komunikasi massa* (Edisi ke-6, Buku 1). Salemba Humanika.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Rakhmat, J. (2007). *Psikologi komunikasi* (Edisi revisi). Remaja Rosdakarya.
- Spradley, J. P. (2016). *Participant observation*. Waveland Press