

IDENTITAS VIRTUAL MAHASISWA UNESA PENGGUNA BLACKBERRY MESSENGER (BBM)

Futikhatul Ulum Mia

Program Studi Sosiologi, Jurusan Ilmu Sosial, Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya
Miya64_putri@yahoo.co.id

Refti Handini Listyani

Program Studi Sosiologi, Jurusan Ilmu Sosial, Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya
dinibening@yahoo.co.id

ABSTRAK

Di zaman modern seperti sekarang kebutuhan akan teknologi menjadikan masyarakat modern sangat individual, karena daya konsumsi teknologi pada masyarakat modern sendiri sangat tinggi, hal ini terbukti teknologi digunakan oleh orang dewasa hingga anak kecil. Penggunaan teknologi saat ini dapat digolongkan dengan berbagai macam bentuk, dimana media sosial yang menjadi bagian dari kemajuan teknologi, memiliki beberapa macam media sosial yang ada, salah satunya adalah media sosial *Blackberry Messenger* (BBM), yang digunakan untuk melakukan interaksi dan komunikasi dengan sesama pengguna media sosial (BBM) lainnya. Pada saat ini media sosial *Blackberry Messenger* (BBM), digunakan oleh 100 juta pengguna diseluruh dunia. Sifat pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dimana menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, maupun bahasa yang disampaikan oleh (subyek penelitian), dan pengamatan yang dilakukan untuk dapat memaknai serta mengkaji segala teks-teks dan gambar yang ada didalam komunitas virtual *Blackberry Messenger* (BBM). Pendekatan yang dipilih adalah dramaturgi Erving Goffman dimana untuk mengetahui panggung depan dan panggung belakang yang digunakan oleh mahasiswa Unesa saat menciptakan identitas virtual di (BBM), selain itu juga untuk mengetahui bentuk-bentuk identitas virtual apa saja yang dapat diciptakan dalam media sosial tersebut. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa Unesa pengguna media sosial *Blackberry Messenger* (BBM) menciptakan identitas virtualnya, dengan berbagai bentuk identitas yang diciptakan, selain itu juga mereka menggunakan pesan status *personal message* (PM) dan foto profile *display picture* (DP), untuk sarana mengungkapkan identitasnya. Bentuk-bentuk identitas virtual yang diciptakan mahasiswa Unesa diantaranya sebagai seorang pencinta olahraga bulu tangkis, sebagai seorang gemar melakukan aktivitas berenang, sebagai seorang warga dari Madura (melalui nama akun yang dipakai berupa plat nomer kendaraan), sebagai seorang aktif diorganisasi kampus, seorang gemar travelling, seorang penjual pakaian *online*, seorang penjual kue, dan juga sebagai agen traveller ditempat wisata di wilayah Madura. Mereka mengungkapkan identitas virtual yang dimilikinya melalui postingan yang sering dilakukan, dan postingan tersebut merupakan bentuk panggung depan dan panggung belakang yang dimiliki mahasiswa Unesa di komunitas *online Blackberry Messenger* (BBM), selain itu juga mereka semua memiliki identitas tetap yakni sebagai mahasiswa Unesa yang aktif dikampus, dan identitas tersebut merupakan jati diri yang dimilikinya di dunia nyata.

Kata kunci : Identitas virtual, Mahasiswa Unesa, *Blackberry Messenger* (BBM)

ABSTRACT

In modern times like now need for technology made modern society very individual, because of the consumption of technology on modern society own very high, it is proven technology used by adults and children. The use of technology current can be classed with a great variety of, where social media that are part of technological progress, have some kind of existing social media, one of which is social media blackberry messenger (BBM) fuel, used to perform interaction and communication with other users social media (BBM) other fuel. Today social media blackberry messenger (BBM) fuel, used by 100 million users around the world. The nature of on research is descriptive qualitative where produce numbers of kata-kata written or spoken of orang-orang and behavior observable, or language delivered by (subject) research, and the observation made to perceive and examine all teks-teks and the picture in a community of virtual blackberry messenger (BBM) fuel. Approach were dramaturgy Erving Goffman where to know the stage front and the stage back used by students unesa when created identity virtual in (BBM), it is also determine forms identity virtual whatever created in the social media. Results in the research indicated that college students are unesa users social media blackberry messenger (BBM) create identity virtualnya, by various forms identity created, it is also they use status message personal message (pm) and a photograph of profile display picture (dp), to a means of expressing his identity. Forms identity virtual created students unesa among others as a lover sports badminton , as a substance activity swimming , as a citizen of madura (through account names used plate number of vehicles) , as a active organized campus , a is traveling , a seller of clothing online , a seller of cake , and also as agent traveller in tourism in the madura . They reveal the identity of virtual available through post often held by , and the post is a form of the stage front and the stage back owned students unesa of the community online blackberry messenger (bbm) , it is also they all have identity fixed namely as a student unesa active dikampus , and on that identity is identity the guy had in the real world .

Keywords: *Virtual Identity, Student Unesa, Blackberry Messenger (BBM).*

PENDAHULUAN

Di zaman modern seperti sekarang masyarakat seakan disibukkan dengan aktivitas kehidupan sehari-hari, dimana masyarakat modern sangat bergantung pada teknologi. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi menjadi suatu kebutuhan dasar dan menjadi barang konsumsi bagi masyarakat modern saat ini. Kebutuhan akan teknologi menjadikan masyarakat modern sangat individual, serta daya konsumsi teknologi pada masyarakat modern sendiri sangat tinggi, hal ini terbukti teknologi digunakan oleh orang dewasa hingga anak kecil.

Teknologi juga dapat berupa alat komunikasi seperti telepon genggam atau *handphone*, pada dasarnya alat komunikasi sangat dibutuhkan bagi masyarakat modern sekarang, untuk dapat menunjang segala aktivitas yang dibutuhkan oleh individu. Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia komunikasi berarti pengiriman dan penerimaan pesan berita yang dilakukan oleh dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud akan mudah dipahami. Didalam komunikasi memiliki beberapa bentuk komunikasi diantaranya komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, komunikasi massa serta komunikasi antar budaya. Komunikasi juga merupakan salah satu kegiatan dasar manusia dan proses social yang dijalaninya. Dengan adanya komunikasi manusia dapat mempengaruhi orang lain baik secara langsung maupun tidak langsung (Rivers, William L dkk, 2003:26). Dalam hal ini komunikasi memiliki peranan penting yakni sebagai mesin pendorong adanya proses social yang memungkinkan terjadinya interaksi antar manusia serta menjadikan manusia sebagai makhluk sosial.

Berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi yang semakin pesat, menjadikan bentuk komunikasi yang dilakukan oleh manusia juga mengalami perubahan, seperti contohnya dulu manusia melakukan komunikasi dengan cara bertatap muka atau *face to face*, akan tetapi dengan perkembangan zaman yang semakin modern serta arus globalisasi, hal itu sudah jarang dilakukan, terbukti dengan adanya telepon genggam sebagai alat komunikasi, individu dapat berkomunikasi dengan jarak jauh, serta mempermudah individu untuk berkomunikasi dimana saja dan kapan saja. Dilihat dari fungsi telepon yang dulunya hanya dapat digunakan sebagai komunikasi dan mengirim pesan, akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman modern, yang lekat akan kemajuan teknologi, dominasi internet pun semakin menjadi daya tarik tersendiri, sehingga masyarakat modern menjadikan internet sebagai kebutuhan dasar serta mempengaruhi kehidupan social dan juga mempengaruhi cara berkomunikasi seseorang.

Penggunaan *Handphone* saat ini dapat berfungsi secara optimal apabila didukung dengan internet, dengan adanya internet individu dapat berkomunikasi melalui media sosial. *Handphone* menjadikan segala aktivitas manusia lebih mudah dan praktis, individu akan dapat lebih mudah mendapatkan informasi, serta berinteraksi dengan individu lain lebih cepat meskipun dengan jarak yang sangat jauh. Akan tetapi dengan kemajuan teknologi sekarang tentu ada sisi negatif dan positifnya. Dari sisi positifnya individu dapat dimudahkan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan individu lain, melalui sebuah alat komunikasi *Handphone*. Selain itu juga dengan alat tersebut dapat menerima segala informasi yang ada dari berbagai belahan dunia. Kemudian dari sisi negatifnya masyarakat modern sekarang lebih cenderung bergantung pada *Handphone*, dan menjadikan individu lebih malas dalam berinteraksi dan berkomunikasi secara langsung, mereka lebih suka disibukkan dengan bermain *Handphone*.

Banyak sekali sisi negatif yang ditimbulkan dari kemajuan teknologi, individu lebih cenderung menghabiskan waktu mereka dengan berkomunikasi lewat media social, serta menjadikan fenomena baru dimana individu lebih menyukai berinteraksi dan berkomunikasi secara virtual. Maka tidak heran masyarakat modern sekarang lebih cenderung memiliki sifat individualis, seperti yang dikatakan oleh McLuhan yakni manusia yang bergantung pada teknologi akan sangat sulit untuk lepas dari hal-hal seputar teknologi (Rivers, William L dkk, 2003:298-299). Hal inilah yang menjadi kekhawatiran tersendiri bagi masyarakat modern sekarang, fenomena baru yang muncul dimana apabila individu tidak menggunakan teknologi yang canggih, maka individu tersebut bahkan akan sulit diterima dengan baik oleh lingkungan sekitarnya. McLuhan juga mengatakan bahwa kemajuan teknologi media itulah yang menyebabkan perubahan prespektif budaya dalam masyarakat sekarang.

Pada dasarnya dengan kemajuan teknologi komunikasi menjadikan masyarakat dapat mengenal lebih lagi adanya tipe-tipe teknologi komunikasi, yang disebabkan oleh kemajuan telepon seluler, dalam hal ini telepon bukan lagi dijadikan sebagai alat untuk memudahkan individu dalam berkomunikasi, akan tetapi sekarang ini juga bisa digunakan sebagai mentransmisikan enam media yakni teks, grafik, suara, musik, animasi dan video dimana saja. Sehingga kemudian memunculkan hal baru dalam berkomunikasi serta berinteraksi, yang dilakukan oleh individu sekarang ini. Selain itu juga teknologi komunikasi bukan hanya digunakan sebagai menyampaikan pesan, namun sekarang juga dapat dijadikan sebagai alat multimedia yang dapat digunakan

sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh individu penggunaannya (Burhan Bungin, 2014:128).

Berdasarkan data dari *Global Digital Statshot August 2015* (GDS), mengatakan pengguna internet aktif di dunia kini mencapai angka 3,17 miliar. Dari setiap tahunnya pengguna internet mengalami pertumbuhan hingga 7,6 persen, hal itu disebabkan oleh adanya pertumbuhan media sosial dan *mobile*, menurut laporan yang ada pengguna media sosial yang aktif kini mencapai 2,2 miliar sedangkan pengguna *mobile* mencapai 3,7 miliar (Techinasia. Diakses Pada Tanggal 7 Desember 2015 (*online*)).

Masyarakat Indonesia masuk dalam jumlah pengguna aktif internet di dunia, dibuktikan dari hasil yang dijabarkan oleh media *kompas online*, pada tahun 2014 jumlah pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan sebanyak 6% (enam persen) dari tahun sebelumnya, berdasarkan data yang disampaikan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), yang dijabarkan di media *kompas online* tersebut jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2014 mencapai 88,1 juta pengguna, angka tersebut naik dari tahun yang sebelumnya mencapai 71,2 juta pengguna. Hal ini menjadikan fenomena baru dimana internet merupakan barang yang wajib digunakan dimasa sekarang, maka tidak dapat dipungkiri dimana internet juga merupakan kebutuhan pokok bagi masyarakat modern saat ini (*kompas online*. Diakses Pada Tanggal 5 Desember 2015).

Media *kompas online* juga menjelaskan negara Indonesia berada di urutan nomer enam pengguna internet diseluruh dunia. Menurut data yang dilansir di media tersebut Indonesia pada tahun 2017 diperkirakan akan mengalami peningkatan dalam pengguna internet, dengan jumlah mencapai 112 juta dan akan mengalahkan Negara Jepang yang saat ini diposisi ke-5, serta jika dihitung secara keseluruhan pengguna internet diseluruh dunia diperkirakan akan mencapai 3 miliar pengguna pada tahun 2015. Selain itu juga media tersebut juga mengatakan bahwa dimana 3 tahun yang akan datang, jumlah pengguna internet diseluruh dunia akan mengalami peningkatan yang sangat signifikan hingga mencapai 3,6 miliar pengguna atau orang di bumi ini yang akan mengakses internet setidaknya kurang lebih setiap bulannya mengakses satu kali (*kompas online*. Pada Tanggal 19 Februari 2016)

Dari hasil data diatas menunjukkan bagaimana masyarakat modern saat ini, sangat tergantung dengan aktivitas yang ada di dunia maya. Banyak hal yang dapat dilakukan oleh masyarakat sekarang melalui dunia maya, sehingga memunculkan fenomena-fenomena baru, yang mungkin sebelumnya belum pernah ada dan belum pernah terjadi. Masyarakat sekarang banyak menganal apa itu

kehidupan virtual, dimana segala kegiatan atau aktivitas dapat dijalankan melalui sebuah perangkat alat elektronik, tentu kita tahu bahwa sekarang banyak kita temui penemuan-penemuan baru, yang mana penemuan tersebut dihasilkan dari dunia maya.

Fenomena baru yang sekarang ini sedang berkembang di Negara Indonesia, yakni pekerjaan yang dilakukan melalui media *online*, mulai dari adanya gojek (*ojek online*), taksi (*online*), jual beli *online* dan lain sebagainya. Semua kegiatan tersebut berawal dari pembentukan suatu identitas virtual, yang dibentuk dan diciptakan oleh masyarakat pengguna dunia maya, karena sebuah identitas sangat diperlukan untuk menandakan serta kehidupan baru yang dimiliki oleh setiap penggunaannya.

Kehidupan dunia virtual tidaklah asing bagi masyarakat saat ini, banyak yang dapat kita temui dari ruang publik virtual itu sendiri, mulai pernikahan virtual, identitas virtual, pekerjaan virtual serta seks didalam ruang publik virtual. Semua kegiatan itu dapat terjadi karena perkembangan zaman yang semakin pesat, dengan didukung kemajuan teknologi yang semakin hari semakin mengalami kemajuan. Semua kegiatan tersebut dapat kita lakukan melalui beberapa tempat yang ada, dimana media sosial yang semakin mengalami banyak varian dan bermacam-macam, diantaranya media sosial *facebook*, *twitter*, *instagram*, *line*, *whatsapp* dan juga *blackberry messenger*.

Kegiatan-kegiatan tersebut dapat dilakukan melalui beberapa media sosial tersebut, terlebih lagi jika sebuah identitas dapat diciptakan dan dibentuk melalui media sosial *blackberry messenger*, banyak hal yang dapat kita lakukan sebagai penghuni dunia maya, untuk bisa menciptakan suatu identitas virtual di media sosial seperti (BBM), mulai sebuah postingan pesan status dan juga postingan foto yang dilakukan oleh penggunaannya, karena pada dasarnya para pengguna media sosial sangat sadar terhadap konstruksi diri yang dibuatnya. Penggunaan media sosial (BBM) sendiri terbilang lumayan banyak, dimana hampir 100 juta pengguna diseluruh dunia, akan tetapi penggunaan media sosial tersebut, masih sangat jauh jumlah pengguna dari beberapa media sosial lain seperti *whatsapp* yang jumlah penggunaannya mencapai 600 juta pengguna diseluruh dunia.

Pada dasarnya semua aktivitas yang dilakukan oleh para pengguna media sosial, hampir memiliki kesamaan antara media sosial satu dengan media sosial yang lain, dimana mereka menggunakannya untuk sebagai tempat mengekspresikan diri apa yang dialaminya setiap hari, mulai ekspresi diri berupa keluhan, kesah, emosi, kesenangan, kesediaan dan lain sebagainya. Semua bentuk ekspresi diri tersebut sering

kali diungkapkan melalui beberapa tulisan pesang singkat yang disebut dengan status, sama seperti yang dilakukan oleh para mahasiswa Unesa yang menggunakan media sosial (BBM), sebagai tempat untuk menciptakan identitas baru serta membentuk identitas yang sesuai dengan keinginan masing-masing pengguna. Bentuk dari sebuah identitas virtual dapat dilakukan dengan cara beranekaragam, mulai member ucapan selama, memasng foto dengan tema yang sama setiap harinya, membuat postingan pesan status dengan tulisan yang sama.

Kesemua kegiatan itu yang sering kali dilakukan oleh beberapa mahasiswa Unesa, ketika aktif di media sosial (BBM)-nya masing-masing. Kemudian terdapat beberapa contoh dari bentuk ungkapan yang dilakukan oleh pengguna media sosial tersebut, seperti ketika datang hari peringatan yang sangat penting, dimana saat merayakan hari pendidikan nasioanl, hari ibu, hari kemerdekaan dari suatu Negara dan lain sebaigainya, banyak masyarakat modern sekarang, berlomba-lomba untuk menciptakan identitas mereka di dunia maya, sehingga hal itu dikatakan sebagai identitas virtual, banyak yang beranggapan bahwa ketika mengungkapkan suatu apresiasi serta kecintaan mereka terhadap ibu, bisa disampaikan secara tidak langsung melalui ucapan-ucapan di media sosial atau pun di media *online*, hal ini menjadikan dasar bagaimana individu dapat mengekspresikan diri mereka yang dialami pada saat itu juga, keadaan seperti ini sangat berbanding terbalik dengan apa yang dialami pada saat dikehidupan nyata (*offline*), yang terbatas akan gerak, ruang dan waktu.

Sebuah identitas atau menciptakan suatu identitas pada dasarnya bukan hanya terjadi dalam media sosial (BBM) saja, akan tetapi hal itu juga hampir terjadi disemua media sosial lain, seperti media sosial *instagram*, dimana pada saat ini banyak digunakan untuk memperlihatkan apa yang dimiliki oleh pengguna itu sendiri. Pada dasarnya ketika individu mampu mengekspresikan diri mereka saat menikmati suatu kegiatan yang disukainya, maka individu tersebut akan selalui melakukan postingan-postingan berupa pesan status dan juga foto dengan tema yang sama serta mempertlihatkan bahwa hal itu merupakan identitas virtual yang dimilikinya, keadaan yang sama mungkin juga dapat kita temui di media sosial lain seperti *facebook*, *twitter* dan lainnya. Masyarakat modern seakan menjadi anonim dalam melakukan peran mereka, saat identitas virtual itu terjadi dan ada, mungkin sebagian individu masih tabu apa yang dinamakan identitas virtual, akan tetapi pada dasarnya mereka secara tidak langsung melakukan hal itu.

Pada penelitian ini mencoba untuk mengungkapkan bahwa identitas virtual itu ada, serta dapat dibentuk dengan cara yang beranekaragam, dan dapat dilakukan kapan saja, dimana saja tanpa harus mengenal ruang dan waktu itu sendiri, selain itu juga dalam penelitian ini ingin mengungkapkan bagaimana para mahaisiswa Unesa dapat mampu menciptakan identitas virtual mereka di media sosial (BBM) masing-masing, melalui sebuah postingan yang sering kali dilakukannya setiap hari.

Pada dasarnya penelitian yang membahas media sosial (BBM) sudah banyak dilakukan oleh beberapa orang, dimana terdapat 16 penelitian terdahulu yang peran menggunakan media sosial (BBM), sebagai tempat penelitian serta sebagai obyek untuk melakukan penelitian, akan tetapi terdapat perbedaan diantara ke 16 penelitain tersebut dengan penelitian ini, dimana pada penelitian ini hanya berfokus pada bagaimana mahasiswa Unesa dapat mampu menciptakan dan membentuk identitas virtual mereka ketika berada didalam komunitas (BBM) itu sendiri.

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian ini menggunakan beberapa pustaka, serta teori yang digunakan sebagai alat untuk melakukan analisis data. Kajian pustaka mengenai definisi *blackberry messenger* (BBM), identitas virtual, media baru sebagai ruang diskusi *online*, semua tinjauan pustaka tersebut digunakan untuk memberikan penjelasan dari bahasan penelitian, sehingga nantinya dapat mendiskripsikan dan mengalisis kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa Unesa saat menciptakan dan membetuk identitas virtual mereka di media sosial (BBM).

Teori dramaturgi dalam ruang publik virtual *blackberry messenger*, teori dramaturgi juga digunakan untuk mengalisis bagaimana mahasiswa Unesa dalam menggunakan panggung depan dan panggung belakang mereka, ketika berada didalam komunitas maupun diluar komunitas. Teori dramaturgi Erving Goffman pada dasarnya membahas mengenai diri dalam interaksionisme simbolik, konsep tersebut diambil Goffman dari pendahulunya yakni George Herbert Mead. Akan tetapi disini Goffman lebih memusatkan perhatiannya pada bagaimana konsep dramaturgi itu terjadi, serta kehidupan sosial yang dijalani oleh individu bagaikan sebuah pertunjukan di atas panggung drama. Goffman memadamng konsep diri bukan berarti milik aktor belaka, akan tetapi konsep diri lebih terpusat pada bagaimana cara aktor berinteraksi dengan audien. Diri merupakan sebuah efek yang dimunculkan dari sebuah scenario yang ditampilkan oleh aktor (Ritzer, George & J.Goodman. 2014:399)

Pada dasarnya kehidupan sosial seperti panggung sandiwara, dimana setiap individu memperlihatkan apa yang dimiliki, apa yang disukai serta memperlihatkan status dan peran yang dijalankan dalam kehidupan sehari-hari. Goffman lebih menekankan pada bagaimana setiap individu berinteraksi dengan cara bertatap muka, dan juga individu yang saling mempengaruhi tindakan satu sama lain pada saat mereka berhadapan secara fisik. Selain itu Goffman memiliki asumsi dimana ketika individu berinteraksi, maka mereka ingin menyajikan pemahaman tentang diri yang akan diterima oleh individu lain, disaat individu tersebut sedang melakukan sebuah pementasan atau pertunjukkan yang nantinya akan mempengaruhi individu lain. Oleh karena itu peran penting seorang aktor atau individu harus dapat menyesuaikan audien pada saat mereka dalam situasi pementasan, Pada konsep dramaturgi sendiri, Goffman menentukan dua hal utama yakni panggung depan dan panggung belakang, dimana dua hal

tersebut sangat penting didalam teori dramaturgi. Panggung depan didiskripsikan oleh Goffman yakni berkaitan dengan bagian dari penampilan setiap individu yang secara tetap berfungsi didalam mode umum untuk mendefinisikan situasi bagi individu lain yang menyaksikan penampilan itu. (Ritzer, George & J.Goodman. 2014: 399)

Keadaan seperti ini juga dapat ditemui di zaman modern sekarang, dimana konsep interaksi mengalami pergeseran, yakni interaksi bukan lagi dilakukan dengan cara bertatap muka, akan tetapi bisa dilakukan secara tidak langsung melalui hubungan interaksi di dunia *online*. Pada dasarnya Goffman mengatakan kehidupan itu merupakan analog dalam sandiwara, individu secara tidak sadar selama ini kegiatan yang dilakukan sehari-hari juga merupakan sandiwara. Dalam panggung depan terdapat dua hal yang sangat penting yakni *setting* dan *personal front* yang merupakan penampilan dan gaya. Sementara itu dalam panggung belakang sangat bergantung pada penonton yang bersangkutan. Sehingga Goffman melihat ketika individu berada dipanggung depan, maka individu tersebut akan memperlihatkan sisi baik serta berusaha menunjukkan *performance* sebaik mungkin untuk dapat memuaskan para penonton, karena hal itu dianggap sebagai bentuk dari peran sosial yang semestinya dilakukan oleh individu tersebut. Oleh karena itu Goffman mengatakan situasi tersebut merupakan suatu bentuk perilaku yang seakan dibuat-buat dengan berbagai cara. Berbeda halnya dengan panggung belakang, Goffman mengatakan didalam panggung belakang individu tidak begitu memperdulikan dengan konsep diri, yang artinya sifat dan sikap individu tidak dibuat-buat, sehingga individu menampakkan segala keasliannya, baik berupa sifat, sikap, status sosial dan lain sebagainya. Karena hal ini dianggap tidak penting bagi individu ketika berada di panggung belakang(Upe, Ambo. 2010: 233-235).

Kemudian dalam konteks dramaturgi yang paling penting adalah bagaimana individu dapat menghayati peran yang diinginkan sehingga nantinya, akan mendapat balasan dari individu lain, yang mana balasan tersebut sesuai dengan apa yang diinginkan atau tujuan yang diharapkan. Selain itu juga yang menjadi pokok paling penting didalam dramaturgi adalah bagaimana mempelajari konteks dari perilaku manusia ketika mencapai tujuannya dan bukan untuk mempelajari hasil dari perilakunya tersebut. Hal ini sangat berbanding terbalik dengan komunikasi konvensional manusia yang masih menggunakan indera verbal dan non verbal untuk mencapai tujuan dalam berkomunikasi. Dalam teori dramaturgi juga menjelaskan tentang identitas manusia yang tidak stabil, artinya sering mengalami perubahan baik itu dari bagian kejiwaan psikologi. Identitas yang dimaknai dalam dramaturgi bisa berubah-ubah tergantung dari cara berinteraksi, selain itu interaksi juga diartikan sebagai bentuk sebuah pertunjukan teater(Upe, Ambo.2010:236).

Keadaan tersebut juga dapat terjadi dalam dunia maya, dimana identitas setiap individu selalu mengalami perubahan, terkadang dalam hal berinteraksi serta berkomunikasi terdapat perbedaan. Jika didunia nyata

individu akan berinteraksi sesuai dengan status dan peran yang dijalankan serta dimiliki, maka hal itu akan sangat berbanding terbalik dengan apa yang dilakukan individu saat berada didunia maya. Individu dapat dengan mudah memainkan peran dan mengubah status mereka saat berada di dunia *online*, maka antara panggung depan dengan panggung belakang juga berpengaruh.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dimana menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, maupun bahasa yang disampaikan oleh informan (subyek penelitian), serta pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Oleh karena itu disini peneliti berusaha untuk dapat memaknai serta mengkaji segala teks-teks dan gambar yang ada didalam komunitas virtual (BBM).(Nurul Zuriah. 2006:92)

Penelitian ini menggunakan pendekatan dramaturgi Erving Goffman, dimana dalam pendekatan tersebut untuk mengetahui panggung depan dan panggung belakang, yang diciptakan oleh mahasiswa Unesa dalam menciptakan identitas virtual mereka dalam komunitas *online* serta bagaimana seorang individu dapat menempatkan diri mereka saat berada dalam dunia *offline* dan juga saat berada dalam dunia *online* itu sendiri. Subjek dalam penelitian yang akan diteliti yakni mahasiswa Unesa pengguna media sosial (BBM), yang aktif dalam menggunakan internet dan menjadikan media sosial sebagai sarana untuk menciptakan identitas serta berinteraksi sosial dengan sesama pengguna (BBM)lainnya, dengan situasi tersebut yang kemudian menciptakan sebuah kehidupan virtual.

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yakni menggunakan metode analisis *cyber* etnografi yang sesuai dengan kebutuhan analisa serta untuk kebutuhan pengkajian, sehingga langkah pertama yang dilakukan adalah dengan cara mencari akun lain dari pengguna (BBM). Setelah melakukan pencarian dan menemukan akun mahasiswa Unesa di media sosial (BBM), kemudian dapat mencari teks-teks serta foto yang berkaitan dengan sebuah identitas virtual dari pengguna media sosial tersebut, selanjutnya akan didokumentasikan, selain itu dapat juga melakukan wawancara dengan subjek penelitian melalui *chatting*, dan hasil dari kegiatan tersebut yang nantinya akan dianalisis sesuai dengan penelitian dan yang berkaitan mengenai identitas virtual.

Analisis data penelitian ini menggunakan analisis *cyber* etnografi, dimana dari hasil temuan data yang berupa teks, gambar, serta hasil *chatting* yang dilakukan oleh peneliti, akan dianalisis sesuai dengan cara *cyber* etnografi. Kemudian poin paling penting dalam analisis *cyber* etnografi yakni bagaimana dapat menggali data, serta informasi dari komunitas *online*. Didalam analisis *cyber* etnografidituntut untuk dapat memiliki waktu yang banyak serta membutuhkan waktu lama saat proses pengamatan berlangsung, karena dari hasil pengamatan tersebut, dapat dengan mudah menganalisis setiap gerak-gerik serta apa saja yang dilakukan dalam komunitas *online* itu, sehingga nantinya

akan dipresentasikan kedalam sebuah analisis yang berkaitan dengan penelitian, dalam hal ini mengenai identitas virtual yang diciptakan mahasiswa Unesa pengguna media sosial (BBM). (Steven R. Thomsen, Joseph D. Straubhaar and Drew M. Bolyard.2008)

Penelitian ini juga peneliti menggunakan pendekatan dramaturgi Erving Goffman, dimana panggung depan dan panggung belakang muncul dalam ruang publik virtual, sehingga dijadikan sebagai dasar untuk menganalisis dipenelitian ini sendiri, kemudian Goffman (1989) juga mengatakan dalam teknik pengamatan/etnografi yakni dimana peneliti harus dapat tuduk atau menerima segala situasi yang ada dalam komunitas *online*, sehingga nantinya peneliti akan dapat diterima oleh anggota di komunitas tersebut. Selain itu juga Goffman mengatakan dengan adanya sikap tunduk tersebut, peneliti sudah dianggap sebagai bagian dari kelompok itu dan menjalani kehidupan bersama, dalam analisis *cyberetnografi* peneliti tidak dituntut untuk terjun kelapangan, akan tetapi yang paling dibutuhkan yakni bagaimana keaktifan dari seorang peneliti dalam bergabung dikomunitas *online* itu sendiri. Peneliti juga harus lebih selektif dan eketif dalam menganalisis sebuah teks maupun gambar, karena pada dasarnya dikomunitas *online* sangat rawan akan penafsiran bahasa yang bebas (Steven R. Thomsen, Joseph D. Straubhaar and Drew M. Bolyard.2008:8-11)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di media sosial para pengguna dapat berkomunikasi secara mudah, dengan menggunakan aplikasi media sosial yang dimilikinya, selain media sosial banyak sekali aplikasi komunikasi yang disediakan saat ini. Para pengguna media sosial (BBM) sekarang, secara tidak langsung membentuk suatu ruang dalam berkomunikasi, dimana ruang tersebut merupakan ruang publik virtual, yang kemudian dijadikan sebagai tempat untuk menciptakan, dan menunjukkan identitas atau jati diri yang dimiliki oleh setiap penggunanya. Adanya kebebasan yang ada di ruang publik virtual, kemudian menjadikan para penggunanya bisa membentuk, menciptakan serta menunjukkan identitasnya sesuai dengan keinginan oleh setiap penggunanya.

Adanya keinginan yang lebih dari para pengguna media sosial (BBM) sekarang, yang kemudian menjadikan mereka untuk, berbodong-bodong menciptakan identitas virtualnya dengan sedemikian rupa, serta para pengguna juga tidak ragu untuk mengkonstruksi dirinya, sesuai dengan apa yang diinginkan dan disukai oleh pengguna lainnya. Biasanya para pengguna menciptakan identitasnya dimulai dari foto profile yang digunakan di media sosial yang dimilikinya.

Pada dasarnya sebuah komunitas, baik itu komunitas *online* atau komunitas dilingkungan sosial, memiliki berbagai macam latar belakang setiap pengguna maupun anggota, sehingga dengan adanya perbedaan itu yang kemudian menciptakan hal baru, dimana setiap pengguna atau anggota akan memiliki tujuan masing-masing, sesuai dengan yang diinginkan dan dicapainya didalam komunitas tersebut. Media sosial (BBM) yang merupakan komunitas *online*, pada dasarnya setiap

pengguna memiliki cara sendiri saat menampilkan dirinya didalam komunitas, sehingga dengan cara tersebut yang nantinya akan memperoleh kesan dari para pengguna lain, baik itu bersifat positif maupun negatif.

Berbeda dengan yang diungkapkan oleh Erving Goffman, dimana setiap individu dalam kehidupan sehari-harinya diibaratkan layaknya panggung sandiwara, terdapat panggung depan dan panggung belakang yang dimiliki serta dijalankan oleh setiap individu tersebut. Disetiap panggung yang ada memiliki peranan masing-masing, sehingga ketika panggung atau identitas tersebut dijalankan sesuai peran masing-masing, maka komunitas itu akan dapat menerimanya, hal itu yang dilakukan oleh para pengguna media sosial (BBM), saat melakukan kegiatan memposting foto dan juga pesan status, yang kemudian diketahui oleh pengguna lainnya, serta saat ini para pengguna khususnya mahasiswa Unesa, sedang menjalankan peran yang dimainkannya didalam komunitas dunia virtual tersebut.

Secara tidak langsung dramaturgi telah masuk di media sosial (BBM), dimana para pengguna media sosial itu, sering kali menampilkan hal yang berkaitan dengan sebuah identitas yang dimiliki oleh setiap penggunanya, sehingga para pengguna khususnya mahasiswa Unesa menjadi aktor dalam sebuah pementasan tersebut. Setiap pengguna media sosial (BBM), pastinya memiliki identitas masing-masing dan juga peran yang dijalankan, meskipun identitas itu menjadi bagian dari panggung depan dan juga panggung belakang, yang dimiliki oleh setiap pengguna media sosial (BBM).

Didalam teori dramaturgi mempunyai dua jenis panggung yaitu panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage*). (Ritzer, George & J.Goodman, Douglas. 2014: 399) Kedua panggung tersebut memiliki keterkaitan yang ada pada komunitas (BBM) itu sendiri, setiap akun para pengguna (BBM), secara tidak langsung menjadi aktor utama dalam pementasan drama, yang nantinya akan menjalankan peranan masing-masing, sesuai dengan apa yang dijalankan dalam komunitas itu. Pada setiap akun yang dimiliki oleh mahasiswa Unesa, tentunya memiliki ciri khas tersendiri dalam menampilkan identitasnya, serta jati diri yang akan ditampilkan didalam media sosial (BBM), baik itu identitas ketika berada dipanggung depan dan juga dipanggung belakang.

Pada saat mahasiswa Unesa pengguna media sosial (BBM), menampilkan identitasnya dikomunitas tersebut, pastinya pengguna itu akan memiliki persiapan untuk dapat menciptakan identitasnya dimedia sosial tersebut, seperti saat memasang foto profile yang digunakan untuk setiap akun yang ada, maka para pengguna khususnya mahasiswa Unesa akan menampilkan foto dengan sedemikian rupa, untuk dapat menarik perhatian para pengguna lain, supaya mereka secara tidak langsung menyakini, bahwa foto yang dipasang menjadi bagian dari identitas yang dimiliki oleh pengguna itu. Pada dasarnya para pengguna dunia virtual sangat sadar akan konstruksi diri, sehingga mau tidak mau mereka akan menciptakan dan membentuk identitasnya dengan berbagai cara, yang kemudian

menjadi bagian dari panggung depan yang dimiliki oleh pengguna itu sendiri.

Analisis Kegiatan (aktivitas) Mahasiswa Unesa Pengguna Komunitas Online (BBM) di Panggung Depan (Front Stage)

Didalam ruang publik virtual para pengguna media sosial (BBM), memiliki masing-masing aktivitas yang dilakukan, dalam setiap aktivitas tersebut pengguna terdapat banyak perbedaan antara pengguna satu dengan pengguna yang lainnya, sehingga ketika berada dalam alur pementasan drama yang akan dilakukan, Goffman mengatakan mengenai panggung depan (*front stage*), yang berfungsi untuk mendefinisikan situasi yang ada, dalam (*front stage*) sendiri terdapat bagian-bagian terpenting, diantaranya *setting* merupakan tempat dimana aktor akan tampil. Selain *setting* terdapat juga *personal font*, yang merupakan barang-barang atau atribut untuk dapat membantu aktor, agar memberikan kesan pada penonton.

Adanya barang tersebut yang nantinya akan memberikan, kemudahan bagi para penonton untuk dapat mengidentifikasi, dari peran yang akan dimainkan oleh aktor tersebut saat berada dipementasan, sehingga peran itu yang nantinya akan diduduki olehnya di kehidupan masyarakat sosial. Goffman membagi *personal font* menjadi dua bagian diantaranya *Appearance* (penampilan) dan *Manner* (gaya), *Appearance* sendiri diantaranya meliputi atribut-atribut yang dapat menunjukkan kepada orang lain atau pengguna lain, yang kemudian mengarah pada status sosial yang dimiliki, kemudian *Manner* merupakan gaya hidup yang dimainkan oleh si performer ketika berada dalam situasi actual. (Bernard Raho, SVD. 2007:118-119)

Dengan adanya hal itu, maka secara tidak langsung para pengguna media sosial (BBM), saat berada dipanggung depan membutuhkan sebuah persiapan, seperti yang dikatakan oleh Goffman dalam pembahasan diatas. Mahasiswa Unesa pengguna media sosial (BBM), sangat sadar ketika mereka berada dipanggung depan, yang mana panggung tersebut bukan berada di dunia nyata, melainkan berada dikomunitas *online* (BBM), mereka tentunya akan menjalankan perannya sesuai dengan tempat (*front stage*) yang sedang diikutinya, sehingga pementasan tersebut dapat berjalan sesuai dengan harapan mahasiswa Unesa, yang menggunakan media sosial (BBM) untuk kepentingan pribadi.

Kegiatan yang dilakukan diantaranya, menggunakan media sosial sebagai sarana untuk mengepresikan kegiatan yang dilakukan sehari-hari, yakni aktivitas berenang, bermain bulu tangkis, aktif dalam organisasi kampus, aktif dalam kegiatan pendakian gunung, *hobby travelling*, penjual pakaian, penjual kue, sebagai agen *travel* perjalanan tempat wisata dan lain sebagainya. Mahasiswa Unesa pengguna media sosial (BBM), menggunakan media tersebut sebagai bagian dari panggung depan (*front stage*), yang dilakukannya dikomunitas tersebut, sehingga media sosial itu bagian dari tempat (*setting*) untuk merencanakan dan melancarkan aktivitasnya saat berada dipanggung depan.

Setting dan Personal Front Mahasiswa Unesa di Media Sosial (BBM)

Pada dasarnya antara pengguna satu dengan pengguna lainnya, pasti membutuhkan tempat saat mereka akan melakukan bentuk ekspresi diri, karena dengan hal tersebut pengguna dapat menjalin hubungan dikomunitas antara pengguna satu dengan pengguna lain. Para pengguna media sosial biasanya menggunakan akun mereka masing-masing, untuk bisa menjalin komunikasi dan interaksi antar sesama pengguna, dengan kegiatan itu juga yang nantinya, akan menciptakan hal baru yang kemudian setiap pengguna memiliki jati diri atau identitas masing-masing, yang dibentuk sesuai dengan apa yang diinginkan oleh setiap pengguna.

Dengan mengungkapkan identitasnya, mahasiswa Unesa pengguna (BBM), dapat dengan bebas membentuk dan menciptakan identitas yang dimiliki, seperti halnya beberapa identitas yang ingin diungkapkan oleh mahasiswa Unesa di media sosial (BBM), dimana satu pengguna yang sering kali mengungkapkan identitasnya, sebagai seorang yang gemar berolahraga, percaya diri sebagai bagian dari warga Madura, pengguna tersebut sengaja menjadikan media sosial (BBM)-nya, sebagai bagian dari panggung depan yang dimilikinya, selain itu juga menjadikan media sosial (BBM), sebagai tempat yang paling pas untuk menciptakan dan membentuk identitasnya, yang kemudian tindakan tersebut menjadi bagian dari gaya hidup yang dimilikinya, baik di dunia maya maupun di dunia nyata.

Sama halnya dengan pengguna yang lainnya, dimana mahasiswa Unesa pengguna media sosial (BBM), menjadikan media sosial itu sebagai tempat untuk menjalankan aktivitas yang dilakukannya, serta menjadikan media sosial tersebut, sebagai sarana untuk menyalurkan apa yang diinginkan oleh setiap masing-masing akun. Selain itu juga Goffman mengatakan bahwa didalam panggung depan (*front stage*), dibutuhkan adanya sebuah tempat (*setting*) dan *personal front*. Dalam hal ini *setting* yakni media sosial (BBM) yang digunakan oleh mahasiswa Unesa, sebuah *setting* tentunya dibutuhkan adanya persiapan terlebih dahulu, agar aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa Unesa pengguna media sosial (BBM) tersebut, dapat berjalan dengan lancar serta sesuai apa yang diharapkan.

Setting media sosial (BBM), pada dasarnya tidak dibutuhkan persiapan terlebih dahulu, karena media sosial (BBM) sudah ada dan dapat digunakan oleh semua mahasiswa Unesa, yang ingin menggunakan media sosial tersebut untuk menciptakan identitasnya di dunia maya, mahasiswa Unesa cukup dengan mengunduh aplikasi media sosial tersebut, disetiap alat komunikasi yang dimilikinya. Dalam penggunaan *setting*, tentunya dibutuhkan waktu untuk dapat menjalankan aktivitas tersebut, akan tetapi didalam ruang publik virtual, para pengguna media sosial (BBM), diberikan kebebasan dalam menggunakan media sosial itu, tidak adanya kesepakatan yang mengatur untuk penggunaan waktu itu sendiri.

Mahasiswa Unesa pengguna media sosial (BBM), dapat menggunakan media sosial tersebut dengan bebas, mereka dapat menggunakannya, setiap hari, setiap saat, setiap menit dan detiknya, untuk bisa mengekspresikan dan membentuk identitasnya

dikomunitas itu. Para pengguna bebas membuat pesan status dan memasang foto profile, sesuai dengan apa yang diinginkannya, yang kemudian merujuk pada sebuah identitas yang dimilikinya. Dilihat dari penggunaan nama akun yang dimiliki oleh setiap pengguna, biasanya terdapat alasan tersendiri apabila pengguna media sosial (BBM), menggunakan nama akun yang khas atau lebih berbeda dari nama akun yang dimiliki oleh pengguna lain. Dengan menggunakan nama akun serta memasang foto profile pengguna sudah dapat menciptakan identitas baru, serta identitas yang dimilikinya di media sosial (BBM).

Semua mahasiswa Unesa pengguna media sosial (BBM), dapat bebas melakukan aktivitasnya untuk mengekspresikan apa yang diinginkan, dengan cara membuat pesan status yang merujuk pada identitas yang ingin dibentuknya, selain itu juga dapat mengunggah foto profile dengan berbagai macam foto. Kebebasan itu yang kemudian menjadikan para pengguna, mengkonstruksi dirinya agar dapat terlihat sesuai dengan apa yang dituju, karena sebuah identitas ada apabila terdapat pengakuan dari orang lain atau pengguna media sosial lainnya.

Dengan adanya hal itu yang nantinya, para pengguna berlomba-lomba untuk menampilkan apa yang ingin ditampilkan dikomunitas tersebut, situasi itu yang dialami oleh para informan yang rela mengkonstruksi dirinya, dengan berbagai macam bentuk identitas, dimana masing-masing dari mereka menampilkan identitasnya yang beraneka ragam, diantaranya mereka mengungkapkan identitasnya menjadi seorang yang gemar olahraga, melalui pesan status dan foto yang diunggah setiap harinya, selain itu mahasiswa Unesa yang gemar beraktivitas dalam organisasi kampus, akun tersebut rela menggunakan akun pribadinya untuk kepentingan bersama, agar dapat menyampaikan pesan kegiatan yang akan dilakukan oleh organisasi itu.

Kemudian selain menjadikan akunnya sebagai kepentingan umum, pada akun mahasiswa Unesa itu juga menjadikan media sosialnya, untuk menampilkan identitas lain yang dimilikinya yakni menjadi seorang pendaki gunung. Terdapat juga akun yang dimiliki mahasiswa Unesa, dia ingin menampilkan identitasnya dikomunitas *online* (BBM), bahwa dirinya merupakan orang yang gemar melakukan aktivitas *travelling*, melalui pesan status dan mengunggah foto profilnya dengan berbagai macam latar belakang, yang berkaitan dengan kegiatan *travelling* tersebut, semua itu dilakukannya agar dapat memperoleh pengakuan dari pengguna lain, bahwa dirinya memang memiliki identitas sebagai seorang *traveller*.

Terdapat juga akun yang dimiliki mahasiswa Unesa, dimana dia menggunakan media sosial (BBM)-nya untuk kepentingan berbisnis, bisnis tersebut diantaranya sebagai seorang penjual pakaian dan penjual kue kering, serta menjadikan media sosial (BBM)-nya sebagai agen *travel* perjalanan tempat wisata. Semua yang dilakukan oleh mahasiswa Unesa pengguna (BBM) tersebut, semata-mata ingin menampilkan identitasnya dikomunitas *online* itu, dengan tujuan untuk mencapai segala apa yang tuju dan menjadi motivasi yang dimiliki oleh setiap pengguna akun itu sendiri.

Pada dasarnya didalam analogi drama teater yang sedang berlangsung, pastinya diperlukan sebuah *personal front*. *Personal front* adalah berupa barang atau atribut, yang dimiliki para aktor saat sedang berada dipanggung depan. Dengan adanya barang atau atribut tersebut yang kemudian membuat para audiens, dapat dengan mengidentifikasi peran atau posisi sosial yang sedang dimainkan oleh sang aktor. *Personal front* terbagi menjadi dua yakni penampilan (*Appearance*) dan gaya (*Manner*). Pada penampilan dibatasi adanya stimuli yang berfungsi memberi tahu kita status sosial para si pelaku. (Polma, Margareth. 2004:235)

Pada komunitas *online* (BBM) tidak terdapat suatu aturan, yang membatasi para pengguna dalam menampilkan sesuatu yang diinginkan, para pengguna dapat dengan leluasa menampilkan ciri khas masing-masing pemilik akun, untuk dapat menciptakan identitas virtualnya dikomunitas tersebut, dengan cara mengunggah foto maupun membuat pesan status, yang mengarah pada identitas virtual yang dimiliki oleh mahasiswa Unesa pengguna media sosial (BBM). Penampilan yang sering kali dilakukan oleh mahasiswa Unesa pengguna (BBM), diantaranya mereka menampilkan pesan status, mulai dari keluh-kesah yang dialami oleh pemilik akun, mengunggah foto profile dengan tema yang sama saat sedang melakukan kegiatan *travelling*, olahraga, berjualan pakaian dan kue, serta saat aktif diorganisasi kampus.

Pada dasarnya dengan berbagai macam (*style*) penampilan, yang dilakukan oleh mahasiswa Unesa pengguna (BBM), saat melakukan aktivitas dikomunitas tersebut, merupakan bagian dari gaya (*manner*) dari setiap masing-masing akun. Hal lain yang diungkapkan Goffman, dimana merujuk pada stimuli yang digunakan untuk mengingatkan kita terhadap peranan interaksi (*interaction role*) yang diharapkan antar si pelaku harus dimainkan pada situasi yang akan mendatang. (Polma, Margareth. 2004:235) Dengan adanya hal itu yang nantinya, menjadikan bahwa disetiap masing-masing akun media sosial (BBM) yang dimiliki oleh mahasiswa Unesa, memiliki peranan masing-masing serta adanya perbedaan disetiap akun, dan perbedaan tersebut yang merupakan bagian dari identitas virtual, yang dimiliki oleh mahasiswa Unesa pengguna (BBM).

Analisis Kegiatan (aktivitas) Mahasiswa Unesa Pengguna Komunitas Online (BBM) Saat Berada di Panggung Belakang (*Back Stage*)

Pada dasarnya panggung belakang merupakan bagian dari teori dramaturgi Erving Goffman, mendefinisikan panggung belakang merupakan suatu bagian tempat dimana kesan-kesan yang dibentuk oleh aktor saat berpenampilan, adalah bagian dari permasalahan yang sebenarnya. Didalam panggung belakang juga merujuk adanya wilayah sosial yang mapan, dimana hal itu pada umumnya lepas dari para penonton, dalam hal ini para aktor yang menggunakan topeng di panggung depan, dapat dilepaskan saat berada dipanggung belakang. Dengan adanya situasi itu diharapkan para audiens, tidak dapat mengenali si aktor saat berada dipanggung belakang, sehingga aktor tersebut dapat memainkan perannya sesuai dengan apa yang

diinginkan, diluar dari apa yang dilakukannya saat berada dipanggung depan.

Goffman mengatakan panggung belakang (*back stage*) merupakan suatu bagian yang sangat berbeda dengan panggung depan, akan tetapi diantara keduanya memiliki kedekatan dan dapat juga saling bersinggungan. Para pemain sandiwara berharap dengan adanya panggung belakang, para audiens tidak hadir dibelakang panggung saat penampilan tersebut dimainkan. (George, Ritzer. 2012:641:642) Hal ini yang kemudian menjadikan mahasiswa Unesa, dapat leluasa memainkan perannya yang mungkin sangat berbeda saat berada dipanggung depan komunitas (BBM) itu sendiri.

Pada dasarnya bukan hanya kegiatan panggung depan saja, yang dilakukan oleh mahasiswa Unesa pengguna media sosial (BBM), akan tetapi terdapat panggung belakang yang dimiliki oleh mereka, saat melakukan aktivitasnya diluar komunitas *online* (BBM) tersebut. Kegiatan panggung belakang yang dilakukan oleh keenam informan tersebut, memiliki macam-macam kegiatan, dimana diantaranya mereka merupakan bagian dari mahasiswa yang aktif di kampus, serta aktif disetiap fakultas yang ditempati.

Kegiatan Mahasiswa Unesa di Luar Komunitas Online (BBM)

Pada dasarnya semua mahasiswa Unesa pengguna media sosial (BBM), ketika berada dipanggung belakang, mereka tidak perlu mengungkapkan identitas yang dimiliki saat berada dikomunitas tersebut. Mereka semua dapat dengan bebas melakukan segala aktivitas, serta mengungkapkan identitas yang dimiliki, sesuai dengan apa yang ada tanpa harus dibuat-buat, seperti yang terjadi dikomunitas media sosial (BBM). Mahasiswa Unesa pengguna (BBM) tidak perlu lagi memperhatikan, segala apa yang ada baik itu *personal front*, yang didalamnya terdapat penampilan (*Appearance*) dan gaya (*Manner*), ketika mereka sedang berada dipanggung depan maupun diluar komunitas tersebut. Semua penampilan yang digunakan oleh mahasiswa Unesa di media sosial (BBM), hanya bagian dari panggung depan yang dimiliki, serta identitas virtual yang dibentuk dan diciptakan oleh setiap akun yang ada.

Goffman juga mengatakan bahwa didalam *back stage* semua hal dapat terjadi, dimana segala macam tindakan seperti penampilan dan karakter yang muncul, dipanggung belakang akan sangat berbeda dengan apa yang ada dipanggung depan, hal itu yang dilakukan oleh aktor saat berada didalam sebuah komunitas. Jika didalam panggung depan, semua hal baik itu sikap, aktivitas, dan karakter, sudah direncanakan sesuai dengan apa yang akan dilakukan saat pementasan berlangsung. Kegiatan itu sangat berbeda saat berada dipanggung belakang, dimana semuanya dapat dilakukan dengan cara yang spontan dan netral, tanpa harus direncanakan sebelumnya.

Semua kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa Unesa pengguna media sosial (BBM), saat berada diluar komunitas tidak akan memiliki pengaruh, pada setiap wilayah panggung depan dan panggung belakang, yang dimiliki oleh mereka, karena adanya kebebasan itu juga yang menjadikan mereka untuk bebas berekspresi, serta

menciptakan identitas yang dimilikinya, sesuai dengan apa yang diinginkan, baik itu bagian dari identitas virtual maupun bagian dari identitas asli di dunia nyata.

Blackberry Messenger Sebagai Panggung Depan dan Panggung Belakang

Pada kehidupan masyarakat sosial setiap individu memiliki identitas masing-masing, dimana identitas tersebut melekat pada diri setiap individu sejak lahir, seperti contohnya identitas sebagai seorang perempuan dan laki-laki, hal itu juga merupakan bentuk dari sebuah identitas dan tidak bisa berupa serta memiliki sifat yang tetap. Akan tetapi sebuah identitas dikomunitas *online* memiliki padangan yang berbeda, dimana sebuah identitas dapat dibentuk dan diciptakan sesuai dengan keinginan setiap individu tersebut, bentuk dari identitas tersebut adalah identitas virtual yang merupakan sebuah jati diri yang dimiliki oleh seorang pengguna komunitas *online*, dimana sebuah identitas yang dimiliki itu dapat diubah sesuai dengan keinginan oleh oleh setiap pengguna dunia virtual.

Hal yang juga diungkapkan oleh Goffman, dimana setiap individu dalam kehidupan sehari-harinya diibaratkan layaknya panggung sandiwara, dimana terdapat panggung depan dan panggung belakang yang dimiliki serta dijalankan oleh setiap individu tersebut. Disetiap panggung yang ada memiliki peranan masing-masing, sehingga ketika panggung atau identitas tersebut dijalankan sesuai peran masing-masing maka komunitas itu akan dapat menerimanya, sama halnya yang dilakukan oleh para pengguna media sosial (BBM), saat melakukan kegiatan memposting foto dan juga pesan status yang kemudian diketahui oleh pengguna lainnya, secara tidak langsung para pengguna khususnya mahasiswa Unesa sedang menjalankan peran yang dimainkannya didalam komunitas dunia virtual tersebut.

Dramaturgi mahasiswa Unesa pengguna (BBM) dalam menciptakan identitas virtual

Panggung depan :

- Ingin mengungkapkan sesuatu yang mungkin akan sulit dilakukan di dunia nyata. Seperti kegiatan *hobby* yang sering dilakukan dan disukai, pekerjaan yang dimiliki, dan lain sebagainya.
- Menggunakan media sosial (BBM) sebagai tempat untuk menciptakan dan mengungkapkan identitas lain selain identitas yang dimiliki di dunia nyata.
- Menjadikan media sosial sebagai tempat promosi dalam berbisnis, yang kemudian menciptakan identitas baru melalui akun yang dimilikinya di media sosial (BBM).
- Ingin menjalankan peran lain selain peran yang sudah ada di dunia nyata, peran itu sendiri merupakan peran yang disukai dan ingin juga ditunjukkan kepada orang lain di media sosial.

Panggung belakang :

- Di dunia nyata hanya dapat memiliki satu identitas dan itu bersifat paten.
- Sulit memiliki lebih dari beberapa identitas.
- Banyak batasan-batasan dan aturan yang ada saat berada di dunia nyata.

Dapat dilihat dari beberapa point tersebut menunjukkan bagaimana mahasiswa Unesa, menciptakan identitasnya di dunia virtual dengan berbagai cara, hal ini dapat dikaitkan dengan dramaturgi Goffman, mengemukakan bagaimana ketika individu dapat bermain peran sesuai dengan apa yang diinginkannya, dan tidak menunjukkan sifat atau identitas aslinya layaknya sebuah panggung pertunjukkan, seorang pengguna media sosial (BBM) juga melakukan hal tersebut, dimana mencoba untuk memainkan peran, ketika ingin menciptakan identitas virtualnya di media sosial (BBM), para pengguna seperti mahasiswa Unesa akan membentuk dan mengkonstruksi dirinya dengan sedemikian rupa, agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan, yakni mendapatkan pengakuan dari pengguna lain mengenai identitas yang sedang dibentuknya.

Selain itu juga Goffman melihat ketika individu atau pengguna, ingin mencapai apa yang diinginkannya saat menciptakan identitas virtual tersebut, individu dapat mengembangkan perilaku-perilaku yang dimilikinya agar dapat mendukung peran yang ingin dilakukan, seperti layaknya pertunjukkan suatu drama. Seorang aktor harus dapat mempersiapkan segala apa yang dibutuhkan saat akan melakukan pertunjukkan, dalam hal ini pengguna media sosial (BBM) harus dapat mempersiapkan segala apa yang dibutuhkan saat ingin menciptakan identitas yang diinginkan, seperti contohnya memasang foto dengan gambar yang unik, menggunakan nama akun yang beda dari kebanyakan orang, serta membuat pesan status yang mengarah pada sebuah identitas. Berikut penjelasan dari konsep panggung depan dan panggung belakang, yang dilakukan oleh mahasiswa Unesa pengguna media sosial (BBM).

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bagaimana para pengguna media sosial *Blackberry Messenger* (BBM), khususnya bagi para mahasiswa Unesa dalam menciptakan identitasnya di dunia maya. Mahasiswa Unesa menjadikan media sosial tersebut, layaknya panggung dramaturgi didalamnya, pada panggung depan (*front stage*) seluruh mahasiswa Unesa, akan mempersiapkan segala perlengkapan yang ada guna untuk menunjukkan setiap identitas yang dimiliki. Ketika berada dipanggung depan, keenam mahasiswa Unesa yang menggunakan media sosial tersebut, akan menunjukkan berbagai identitas virtual yang dimilikinya, diantaranya sebagai seorang gemar melakukan aktivitas berenang, sebagai warga Madura, seorang pendaki, pemain bulu tangkis, pedagang pakaian dan kue, *Traveller* dan seorang yang aktif dalam organisasi, bahkan sebagai seorang yang menawarkan jasa *travelling*.

Pada dasarnya mahasiswa Unesa menggunakan media sosial tersebut, untuk mengungkapkan kegiatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-harinya, diantaranya digunakan sebagai sarana berinteraksi dengan sesama pengguna dunia maya lainnya, tanpa harus dilakukan secara tatap muka (*face to face*), selain itu juga mahasiswa Unesa menjadikan dunia maya, sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan serta

memberikan kebebasan berekspresi, agar dapat membentuk sebuah identitas virtual yang dilakukannya melalui ruang publik virtual. Semua kegiatan yang berkaitan di dunia maya, memiliki fungsi dan keuntungan tersendiri bagi setiap penggunanya, terlebih lagi bagi para mahasiswa Unesa pengguna media sosial (BBM). Banyak diantara mereka menciptakan panggung depan dan panggung belakang di media sosial tersebut, dimana setiap akun yang dimiliki mahasiswa Unesa memiliki identitas virtual masing-masing, sehingga ketika mereka aktif di media sosialnya, mereka akan menciptakan panggung depan dan panggung belakang pada diri mereka.

Setiap akun yang dimiliki mahasiswa Unesa di media sosial (BBM), memiliki ciri khas dan karakteristik masing-masing, yang mana kedua hal itu yang membentuk sebuah identitas virtual bagi setiap penggunanya, mereka juga sangat sadar akan konstruksi diri, dimana konstruksi diri dijadikan sebagai sarana untuk pencitraan dalam ruang publik virtual. Dalam identitas virtual juga para pengguna cenderung lebih menggunakan sifat anonimitas untuk menunjukkan kepada sesama pengguna media sosial lainnya. Hal ini karena dengan anonimitas tersebut maka sebuah identitas virtual itu akan terus berjalan, dan bagaimana seorang pengguna dapat membentuk panggung depan dan panggung belakang yang kemudian menjadi dramaturgi tersendiri bagi setiap penggunanya.

Adanya anonimitas menjadikan para pengguna *Blackberry Messenger* (BBM), dapat dengan bebas membentuk identitasnya, karena anonimitas memberikan kebebasan bagi setiap penggunanya untuk bisa berekspresi dan menunjukkan identitasnya sesuai dengan keinginan, begitu pula dengan dramaturgi dimana seseorang dalam berkehidupan sehari-hari akan selalu berdrاما, yang artinya seseorang selalu memiliki sisi panggung depan dan panggung belakang, panggung depan dari mahasiswa Unesa pengguna media sosial (BBM) tersebut, yang sering kali diungkapkan kesemua pengguna lainnya dan kegiatan itu menjadi bagian identitas yang dimilikinya, begitu pula dengan panggung belakang yang mana merupakan bagian dari identitas lain yang dimiliki oleh mahasiswa Unesa.

Dengan keadaan tersebut mahasiswa Unesa pengguna media sosial (BBM), rata-rata mereka memiliki dua sisi kehidupan yang berbeda, serta memiliki dua identitas yang berbeda, jika dipanggung depan mahasiswa Unesa tersebut memiliki identitas seorang pemain bulu tangkis, seorang gemar *travelling*, seorang yang aktif di organisasi, seorang pebisnis, sehingga hal itu merupakan bagian dari identitas virtualnya di dunia maya, lain halnya dipanggung belakang rata-rata para mahasiswa Unesa itu sendiri adalah seorang mahasiswa biasa yang aktif dikampus dan hal itu juga bagian dari identitasnya di dunia nyata.

Dunia virtual juga merupakan ruang bagi para mahasiswa Unesa pengguna media sosial (BBM), untuk mengungkapkan peran-peran lain yang dimilikinya, selain peran yang sudah ada di dunia nyata, sehingga mereka menganggap media sosial tersebut, sangat cocok untuk melakukan hal itu, mengingat di dunia nyata sering

kali terdapat batasan-batasan yang harus dipatuhi. Ruang itu juga memiliki manfaat bagi setiap penggunaanya, terkadang dijadikan sebagai sarana untuk mempromosikan apa yang diinginkan dijual atau yang ingin dilakukannya.

Saran

Sebuah identitas merupakan bentuk jati diri yang dimiliki oleh setiap individu bermasyarakat, maka dari itu identitas juga hal yang sangat diperlukan bagi kita makhluk sosial yang hidup dilingkungan masyarakat. Dengan perkembangan zaman yang semakin pesat serta kemajuan teknologi yang semakin canggih, tentunya akan menimbulkan efek positif dan juga efek negative, efek positif dari kemajuan teknologi kita dapat dimudahkan dengan hal itu, akan tetapi efek negative, banyak dampak yang ditimbulkan akibat kemajuan teknologi. Dampak negative dari kemajuan teknologi sendiri, masyarakat sekarang lebih bersifat individualistis dengan lebih mementingkan alat teknologinya ketimbang masyarakat disekelilingnya, fenomena itu juga yang menciptakan sebuah identitas virtual yang sekarang ini mulai terjadi.

Berdasarkan hasil dari penelitian serta pembahasan yang dilakukan maka saran yang ingin disampaikan oleh penulis diantaranya adalah :

1. Secara keseluruhan, para pengguna media sosial *Blackberry Messenger* (BBM) khususnya mahasiswa Unesa diharapkan lebih bisa menggunakan media sosial tersebut sesuai dengan fungsinya, selain itu apabila ingin membentuk identitas baru di dunia maya, harus lebih bersifat yang positif dalam artian identitas tersebut merupakan bagian yang benar dan sering dilakukan oleh pengguna, dan jangan sampai hal itu seakan memaksakan kehendak, dengan melakukan berbagai cara untuk dapat membentuk identitas baru di dunia maya, serta ingin mendapatkan pujian dari para pengguna lain, akan tetapi tidak didukung dengan berbagai aspek seperti contohnya financial, fisik atau juga yang lainnya.
2. Peneliti berharap diwaktu yang lain akan ada penelitian-penelitian lain yang memiliki konsep yang sama, akan tetapi memiliki varian atau unsur-unsur lain yang berbeda dengan apa yang sudah dikerjakan oleh peneliti, selain itu juga untuk memperluas wawasan pengetahuan mengenai dunia virtual itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Bernard Raho, SVD. 2007. *Teori Sosiologi Modern. Cetakan pertama*. Jakarta : Prestasi pustaka
- Bungin, Burhan. 2014. *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat. Cetakan-ke 7*. Jakarta : Kencana.
- Nurul Zuriyah. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan Teori – Aplikasi. Cetakan pertama*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Polma, Margareth. 2004. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Rivers. William L dkk. 2003. *Media Massa & Masyarakat Modern, Edisi Kedua, cetakan ke-1*. Jakarta:Kencana.

Ritzer, George & J.Goodman, Douglas. 2014. *Teori Sosiologi Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern. Cetakan ke-10*. Bantul: Kreasi Wacana.

Upe, Ambo. 2010. *Tradisi Aliran dalam Sosiologi Dari Filosofi Positivistik ke Post Positivistik. Cetakan ke-1*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.

Sumber Online :

Kompas. *Pengguna Internet Indonesia Tembus 88 Juta*. 2014. *Online*. Diakses Pada Tanggal 5 Desember 2015.

<http://tekno.kompas.com/read/2015/03/26/14053597/pengguna.internet.indonesia.tembus.88.juta>

Kompas. *Pengguna Internet Indonesia Nomor Enam Dunia*. 2014. *Online*. Diakses Pada Tanggal 19 Februari 2015.

<http://tekno.kompas.com/read/2014/11/24/07430087/pengguna.internet.indonesia.nomor.enam.dunia>

Kompas. *Blackberry umumkan jumlah pengguna aktif BBM*. 2014.*Online*. Diakses Pada Tanggal 5 Desember 2015.

<http://tekno.kompas.com/read/2014/09/30/1304471/blackberry.umumkan.jumlah.pengguna.aktif.bb>

Kumpulan Blackberry Messenger.2012. *Apa itu BBM?*. Diakses pada tanggal 20 Januari 2016 <http://blackberrymessengers.blogspot.co.id/2012/06/apa-itu-bbm.html>

Techinasia. *Statistik Pengguna Internet dan Media Sosial Terbaru 2015*.*Online*. Diakses Pada Tanggal 7 Desember 2015

<https://id.techinasia.com/talk/statistik-pengguna-internet-dan-media-sosial-terbaru-2015/>

Wikipedia. 2015. *BlackBerry Messenger*. Diakses pada tanggal 19 Februari 2016

https://id.wikipedia.org/wiki/BlackBerry_Messenger

Sumber Jurnal Internasional:

Hamman, Robin. *The Application of Ethnographic Methodology in the Study of Cybersex*. Dept. of Communication Studies . University of Liverpool <http://www.cybersoc.com/magazine/1/plummer.html>

Steven R. Thomsen, Joseph D. Straubhaar and Drew M. Bolyard.2008. *Ethnomethodology and the Study of Online Communities: Exploring the Cyber Streets*. International Conference: 25-27 March 1998, Bristol, UK.<http://www.intute.ac.uk/socialsciences/archive/iriss/papers/paper32.html>