

Dramaturgi Mahasiswa dan Mahasiswi Produktif Sosiologi Angkatan 2022 Universitas Jember pada Kehidupan Nyata dan Maya

Fierena Riza Guntari

Universitas Jember

Email: rizaferena@gmail.com

Terry Franka Soenaryo

Universitas Jember

Email: terryfranka264@gmail.com

Fauziah Almas Janani Widodo

Universitas Jember

Email: fauziahalmas094@gmail.com

Jl. Kalimantan Tegalboto No. 37, Krajan Timur, Sumbersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68121

Korespondensi penulis: rizaferena@gmail.com

Abstract: *Students are individuals who are usually referred to as productive teenagers, because apart from playing their role as a student, they also play a productive role on campus. Where today's teenagers often play roles in the real world, especially when they play role plays in the virtual world. It is not enough for productive teenagers to only play roles on campus, they need experience outside campus. This research uses a qualitative method with a phenomenological approach, by understanding the phenomenon of productive students in the Sociology Study Program at the University of Jember. This research takes the perspective of dramaturgical theory put forward by Erving Goffman. Some students play roles in carrying out their activities in the real world and the virtual world. In this research, the conclusion was drawn that each student played a role play on the front stage and back stage.*

Keyword: *Dramaturgy, Productive Students, Roles, Back stage, Front stage*

Abstrak: Mahasiswa/i merupakan individu yang biasa disebut sebagai remaja produktif, karena selain mereka melakukan peran sebagai seorang mahasiswa/i, mereka juga melakukan peran produktif di kampus. Dimana para remaja saat ini sudah sering melakukan peran di dunia nyata, apalagi ketika mereka melakukan permainan peran di dunia maya (virtual). Remaja produktif tidak cukup apabila hanya bermain peran di lingkup kampus, mereka membutuhkan pengalaman di luar kampus. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, dengan memahami fenomena mahasiswa/i produktif Program Studi Sosiologi di Universitas Jember. Penelitian ini mengambil sudut pandang teori dramaturgi yang dikemukakan oleh *Erving Goffman*. Beberapa mahasiswa/i bermain peran dalam menjalani kegiatannya di dunia nyata dan dunia maya. Dalam penelitian ini kesimpulan diambil bahwa setiap mahasiswa/i melakukan permainan peran dengan sisi front stage (panggung depan) dan back stage (panggung belakang).

Kata Kunci: Dramaturgi, Mahasiswa/i Produktif, Peran, Back stage, Front stage

LATAR BELAKANG

Dewasa ini permainan perbedaan peran di kehidupan nyata maupun maya sudah menjadi hal biasa. Bahkan, permainan peran sudah menjadi ajang untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu, seperti ingin selalu di pandang baik oleh orang lain. Kita hidup tidak terlepas dari kedua kehidupan tersebut, dan kita juga tanpa disadari sedang mempermainkan peran di dalam kedua kehidupan tersebut. Permainan peran yang dilakukan bisa menimbulkan hal positif maupun negatif, tergantung dari bagaimana cara kita dalam mempermainkannya dan untuk mencapai tujuan apa dengan permainan peran tersebut.

Received September 30, 2023; Revised Oktober 20, 2023; Accepted November 08, 2023

* Fierena Riza Guntari, rizaferena@gmail.com

Kehidupan nyata merupakan suatu kehidupan yang masih sedang kita jalani saat ini secara nyata. Sedangkan, kehidupan maya merupakan suatu kehidupan yang berjalan di media sosial, biasanya berada di platform digital yang sering kita gunakan. Mengakses kedua kehidupan tersebut sangatlah mudah. Kehidupan nyata tentang bagaimana cara kita menjalani kehidupan dalam sehari-hari, dan kehidupan maya tentang cara bagaimana cara kita mengekspresikan diri secara bebas di platform digital yang kita sukai. Di kedua kehidupan tersebut, kita bebas mengekspresikan diri tanpa harus mendengarkan komentar-komentar negatif orang lain. Pengekspresian diri itu dilakukan secara bebas, karena untuk cara kita merefleksikan diri. Jika di kehidupan nyata pengekspresian diri terbatas oleh ruang dan waktu, bahkan bisa jadi terbatas karena ada komentar-komentar orang lain yang negatif. Namun, jika di kehidupan maya kita bebas mengekspresikan diri tanpa harus terbatas oleh ruang dan waktu. Apabila terdapat komentar-komentar negatif muncul, mungkin kita masih memiliki kebebasan akses untuk memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh platform digital tersebut.

Selain itu, cara berinteraksi kehidupan nyata itu secara langsung, dimana kita mengacu pada kehidupan sehari-hari, arah kita berbicara dengan orang lain, lingkungan fisik, pekerjaan, keluarga, dan aktivitas yang dilakukan sehari-hari. Kehidupan nyata berkaitan dengan pengalaman fisik dan emosional seseorang, seperti bersentuhan secara langsung dengan dunia fisik, dan juga kita dapat merasakan emosional orang lain secara langsung. Berbeda dengan kehidupan maya, suatu kehidupan yang dimana terjadi secara virtual atau tidak langsung. Cara berinteraksi dengan orang lain, aktivitas, dan pengalaman pun secara tidak langsung, melalui platform-platform digital yang ada.

KAJIAN TEORITIS

Pada buku yang berjudul *The Presentation on Self in Everyday Life* (1959) menjelaskan mengenai konsep dramaturgi, dimana konsep ini memperkenalkan bahwa setiap individu memiliki permainan peran yang ia lakukan. Permainan peran ini tidak terlepas dari interaksi yang terjadi pada setiap individu. Interaksi tersebut tidak terlepas dengan adanya ruang dan waktu. Interaksi inilah yang mempengaruhi dramaturgi seseorang. *Erving Goffman* menjelaskan bahwa konsep diri terbentuk karena pendekatan dramaturgi ketika berinteraksi dengan seseorang. Asumsi *Erving Goffman* tentang diri ialah sebagai bentuk dramatis yang terjadi akibat adanya interaksi yang terjadi. Suatu contoh ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain, ia tahu akan berhadapan dengan siapa dan mengetahui karakter dari orang lain. Melalui hal tersebut, kita seseorang bebas ingin menunjukkan dirinya melalui topeng seperti

apa. Oleh karena itu, *Erving Goffman* menjelaskan konsep diri bisa tercipta melalui interaksinya dengan subjek lain.

Permainan peran tersebut ditujukan guna untuk mengontrol sisi yang ditampilkan dari masing-masing individu kepada orang lain. Goffman mengkaji peran tersebut tidak terlepas dari panggung yang ia mainkan. Panggung tersebut meliputi *front stage* (panggung depan) dan *back stage* (panggung belakang). Dalam hal ini, Goffman mencoba memisahkan konteks diri melalui 2 panggung tersebut. *Front stage* (panggung depan) merupakan sisi seseorang yang ia tampilkan ke publik seperti gaya penampilan, gaya bicaranya, dan beberapa hal lain yang ia ingin tunjukkan ke orang lain. Sedangkan *back stage* (panggung belakang) merupakan sisi seseorang yang mereka simpan untuk dirinya sendiri dan hanya ditampilkan ke orang-orang tertentu. Goffman mengklasifikasi konsep diri tersebut guna untuk mengontrol diri ketika berhadapan dengan orang lain. Melalui konsep diri ini seseorang menjadi lebih bebas untuk menampilkan dirinya seperti apa.

Goffman menjelaskan bahwa dramaturgi seseorang menghasilkan manajemen kesan, dimana segala bentuk tindakan yang seseorang lakukan ditujukan guna untuk menampilkan serta mengontrol kesan kepada orang lain. Menurut Goffman, manajemen kesan berarti seseorang sedang mengontrol segala bentuk kesan seperti apa kepada orang lain. Melalui permainan peran tersebut, seseorang mengelola akan berperan atau menampilkan seperti apa kepada orang lain. Kesan yang mereka tampilkan tidak terlepas dari harapan dan tujuan dari tindakan yang mereka lakukan, terutama dalam validasi kesan. Usaha yang seseorang lakukan termasuk mengontrol image atas dirinya kepada orang lain merupakan manajemen kesan.

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian ini terjadi di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember, lebih tepatnya oleh mahasiswa/i Program Studi Sosiologi angkatan 2022 yang aktif dalam branding diri di dunia maya. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi fenomenologi. Studi fenomenologi merupakan pemahaman dan interpretasi pengalaman manusia. Tujuan menggunakan studi fenomenologi, yaitu untuk memahami makna subjektif yang terdapat dalam pengalaman setiap individu. Dengan menggunakan studi fenomenologi, peneliti bisa melakukan deskripsi mendalam dari pengalaman manusia, termasuk; perasaan, pemikiran, dan makna apa yang terkandung dalam pengalaman tersebut. Dalam studi fenomenologi dimana sampelnya mencakup individu-individu yang mengalami fenomena tersebut (John W. Creswell: 2012).

Metode penelitian data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini, yaitu dengan cara observasi dan wawancara terhadap informan yang diteliti. Wawancara dilakukan secara langsung pada mahasiswa/i Sosiologi Universitas Jember angkatan 2022 mengenai kegiatan sehari-hari selain sebagai mahasiswa/i, sekaligus menanyakan tentang permainan peran yang dilakukan informan di kehidupan nyata maupun maya, serta apa sebab dan akibat dari hal tersebut.

Selain wawancara, peneliti juga melakukan tahap observasi. Di dalam tahap observasi, peneliti dapat melakukan pengumpulan data dengan cara pengamatan dan pencatatan secara sistematis berkaitan dengan fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan. Tahap observasi ini dilakukan pada tahap awal, sebelum peneliti menentukan topik atau judul dalam penelitian ini. Dalam buku *Penelitian Kualitatif & Desain Riset* (John W. Creswell: 2012), menjelaskan bahwa

“Pengamatan adalah salah satu alat penting untuk pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. Mengamati berarti memperhatikan fenomena di lapangan melalui kelima indera peneliti, sering kali dengan instrument atau perangkat, dan merekamnya untuk tujuan ilmiah.” (Angrosino, 2007).

Setelah data terkumpul, peneliti juga melakukan teknik analisis data untuk melanjutkan penelitian. Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adanya tahap tersebut, peneliti dapat menyusun struktur penelitian ini dengan terarah dan sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kehidupan Nyata dan Maya

Perbedaan yang ada di dalam dua kehidupan tersebut sudah jelas-jelas berbeda. Dalam kedua kehidupan tersebut, sudah jelas mereka bekerja secara langsung maupun tidak langsung. Kehidupan nyata tidak akan terlepas dari aktivitas diri sehari-hari, sedangkan kehidupan maya juga tidak akan terlepas dari media digital yang ada. Siapa saja dapat mengakses kedua kehidupan tersebut tanpa harus terbatas oleh usia (anak-anak, remaja, dan dewasa). Di dalam kehidupan nyata, bisa saja kita akan terbatas oleh ruang dan waktu. Tetapi, jika di kehidupan maya kita tidak akan terbatas oleh ruang dan waktu, kita bebas untuk melakukan apa saja. Informan mahasiswa M, mengatakan “kadar kebahagiaan seseorang itu berbeda-beda, jadi mereka bebas mau berekspresi seperti apa selagi ia mengetahui batasannya”.

Kebebasan berekspresi mungkin lebih dirasakan ketika kita berada di kehidupan maya. Namun, dengan kebebasan tersebut kita bisa saja disalahgunakan oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab. Kebebasan berekspresi tidak menjamin seseorang akan nyaman dan aman dalam mengekspresikan dirinya, kecuali kita berhati-hati dan berwaspada dalam bermain media digital. Karena hal tersebut terjadi secara tidak langsung di media sosial. Di dalam dua kehidupan tersebut, seseorang masih bisa berinteraksi dengan orang lain, melalui virtual yang biasanya terbawa hingga di kehidupan nyata juga.

Dalam permainan peran, yang dilakukan oleh setiap individu berbeda-beda, baik di kehidupan nyata maupun maya. Tujuan yang ingin dicapai pun berbeda-beda. Dengan adanya perbedaan yang tercipta bukan berarti setiap individu tidak saling membutuhkan satu sama lain. Dalam masyarakat satu individu dengan yang lain pasti akan saling bergantung dan tidak akan bisa hidup tanpa individu yang lain ketika berada di tengah-tengah masyarakat.

Today's society is not only concerned with the spiritual and physical needs of each individual but also with the planet's survival, particularly the issue of environmental challenges. (Ningrum, 2023).

Kelangsungan hidup planet yang dimaksud, ialah kelangsungan hidup antara individu satu dengan individu yang lain. Menjaga kelangsungan hidup dengan cara menjaga hubungan dengan individu yang lain. Paramitha, N.A. (2020:11) menulis, *masyarakat tidak bisa disebut sebagai benda melainkan sebagai kelompok manusia yang saling tergantung.*

Permainan peran di kehidupan nyata dan maya di era globalisasi saat ini sangat diperlukan. Meskipun yang mengetahui keburukan manusia hanya manusia itu sendiri dan dengan Tuhan hanya saja permainan peran di kedua kehidupan tersebut dapat dilakukan dimana pun dan kapan pun. Pengekspresian dan kebahagiaan seseorang hanya diukur oleh individu itu sendiri, bukan orang lain. Seperti halnya yang dikatakan oleh informan peneliti, yaitu:

“Permainan peran itu perlu gawe zaman saiki, soale wong-wong saiki luwih akeh gae logika atau akal. Iso dadi mereka licik, gae tujuan-tujuan tertentu.”, ucap informan mahasiswa E dan M.

Tanpa disadari manusia melakukan permainan peran juga karena keadaan dunia yang semakin hari semakin terbelang cukup keras. Apabila individu tidak mengikuti perkembangan yang ada di era globalisasi saat ini, maka ia akan merasa ‘tertinggal’ dengan

individu yang lain. Maka dari itu, permainan peran yang dilakukan oleh individu karena situasi dan keadaan tertentu yang membuat mereka seperti itu. Permainan peran yang dilakukan juga karena kepentingan suatu kelompok atau individu tertentu.

2. Alasan Bermain Peran

Individu melakukan permainan peran tidak terlepas dari sebab-akibat apa yang ia rasakan. Alasan individu melakukan permainan peran pun memiliki alasan yang berbeda-beda. Di setiap kehidupan yang individu jalani pun memiliki alasan tersendiri dalam permainan tersebut. Karena apa yang mereka unggah di kehidupan maya, justru berbeda dengan apa yang dialami individu pada saat berada di kehidupan nyata. Mereka menampilkan sesuatu sebagai sebuah persona yang ingin mereka tunjukkan kepada penonton dan individu itu sendiri yang menciptakan adanya pertunjukan tersebut. Perbedaan apa yang mereka tampilkan dengan sisi yang mereka sembunyikan merupakan salah satu bentuk permainan peran yang sedang mereka jalankan saat ini.

Beberapa alasan mengapa individu melakukan permainan peran itu berbeda-beda, setiap informan memiliki alasan tersendiri akan hal tersebut. Alasan tersebut bisa merujuk karena kepentingan individu itu sendiri (internal) ataupun suatu dorongan dari kelompok tertentu (eksternal). Informan yang peneliti wawancarai melakukan permainan peran, karena mereka lebih dominan mendengarkan atau memikirkan bagaimana pendapat dan eksternal orang lain terhadap dirinya. Tanpa disadari, hal tersebut bisa mengganggu kesehatan mental seorang individu apabila kejadian tersebut terjadi secara berulang.

“Aku ngelakokno koyok ngene mergane, aku pernah di bullying secara ga langsung nang media sosial. Segala sesuatu sing tak post ndek media sosial mesti enek ae komen negatif sing garai aku overthingking. Yo enek se sing komentar apik, cuman hal iku ga menutup kemungkinan gae aku ga overthingking”, ucap informan mahasiswa M.

Sudah bukan menjadi hal yang langka, *bullying* yang dilakukan (baik secara langsung maupun tidak langsung). *Bullying* dilakukan secara sadar oleh pelaku, namun pelaku tidak sadar bahwa *bullying* yang dilakukan secara tidak langsung tersebut dapat menyinggung perasaan korban atau tidak. Dari kejadian tersebut, korban dapat menjadi manusia yang sering *overthingking* atau merasa was-was setiap kali ingin mengunggah foto atau video yang berkaitan dengan dirinya. Karena ia lebih memikirkan pendapat orang lain, dibandingkan dengan keinginan dirinya. Hingga pada akhirnya muncul steatmeant bahwa *“kebahagiaan orang itu berbeda-beda”*, ucap informan mahasiswa M.

“Aku memperlakukan di kedua kehidupan karena suatu pekerjaan yang mengharuskanku seperti ini. Dan juga kita tidak mungkin mengunggah hal buruk tentang diri ketika berada di dunia maya. Dan juga tidak akan mem-branding diri kita sendiri buruk di dunia nyata maupun dunia maya”, ucap informan mahasiswa A.

Permainan peran dilakukan karena tujuan-tujuan tertentu, untuk individu atau kelompok tertentu. Tidak ada seorang individu yang melakukan permainan peran tanpa adanya alasan yang mendesak. Namun, dari desakan itu, seorang individu akan menjadi terbiasa dengan hal tersebut. Tanpa permainan peran individu akan tetap memiliki peran, karena di setiap kehidupan seseorang akan memiliki perannya masing-masing. Dari peran tersebut, yang hanya bisa mengendalikan ialah individu itu sendiri dan ia yang lebih mengetahui bahwa peran yang dilakukan itu baik atau buruk.

3. Tujuan Melakukan Permainan Peran

Setiap individu memiliki tujuan-tujuan tertentu dalam melakukan permainan peran. Permainan peran di kehidupan nyata dan maya memiliki beberapa tujuan yang beragam. Menurut pendapat informan, di dalam kehidupan nyata dan maya, permainan peran bisa bertujuan untuk alat pembelajaran yang efektif karena dalam kehidupan nyata hal ini bisa membantu seseorang untuk memahami dan berbagi pengalaman individu terhadap orang lain. Dari pernyataan tersebut, dapat dikatakan bahwa permainan peran di kehidupan maya bisa dijadikan sebagai sarana pembelajaran untuk orang lain (audiensi). Informan dapat berbagi pengalamannya melalui konten-konten yang diunggah oleh informan tersebut (aktor). Dari unggahan tersebut, bisa juga dijadikan sebagai sarana hiburan untuk mengambil karakter dalam dunia virtual, menciptakan pengalaman yang menyenangkan.

Saat ini, permainan peran telah menjadi sangat populer di berbagai platform, termasuk dalam dunia maya, seperti dunia virtual, dan bahkan dalam pendidikan atau pelatihan. Tujuan permainan peran dapat bervariasi tergantung pada konteks dan kepentingan individu tersebut.

“Secara tak langsung selfie sendiri memperlihatkan dampak seberapa besar krisis kepercayaan diri remaja, persaingan kehidupan mewah, dan tidak mau menetap realita dan kenyataan. Dalam hal ini remaja selalu mengikuti trend yang sedang berlangsung di dunia maya dan di kalangan remaja.” Selviana, S., & Yulianar, S. (2022)

Berdasarkan informasi dari informan, tujuan mereka melakukan permainan sematamata hanya untuk menjaga *image* di depan publik baik di dunia nyata maupun maya.

4. Masalah yang Dihadapi Saat Bermain Peran

Dalam memainkan permainan peran juga terdapat permasalahan-permasalahan yang terjadi. Sebab, permainan peran di dunia nyata dan maya membuat individu menjadi kepribadian yang berbeda di dua kehidupan tersebut. Dari permainan peran tersebut, mereka sebagai audiensi dapat menerima peran dengan baik ataupun buruk. Namun, masalah yang dihadapi informan hanya berasal dari faktor eksternal, yaitu *bullying* dan pelecehan seksual secara tidak langsung (dunia virtual).

Cyberbullying terjadi melalui komentar-komentar yang dapat menyinggung perasaan, meskipun menurut mereka hanya sebagai *candaan*. *Cyberbullying* di dunia virtual adalah perilaku negatif yang terjadi secara daring. Hal ini bisa mencakup penghinaan, ancaman, penganiayaan, atau penyebaran informasi pribadi yang dapat merugikan orang lain. Dari hal-hal yang dialami oleh informan, permasalahan tersebut justru menimbulkan permasalahan baru terhadap mental individu. Mental dapat terganggu, mulai dari *insecure* dan *overthinking*, perasaan yang was-was ketika ingin mengunggah sesuatu di dunia virtual, karena ia lebih mengutamakan omongan atau pendapat dari orang lain. Maka dari itu, pencegahan dari permasalahan tersebut ialah individu selalu berhati-hati dalam mengunggah sesuatu, agar tidak terjadi berulang hal tersebut. Karena penting untuk memahami risiko dan dampak dari *cyberbulling* serta bagaimana melindungi diri sendiri dan orang lain dari ancaman tersebut.

Permasalahan yang lain, ialah pelecehan seksual yang terjadi di dunia maya (virtual). Pelecehan seksual di dunia virtual adalah perilaku tidak senonoh atau meresahkan yang terjadi dalam lingkungan maya. Ini dapat mencakup tindakan, seperti komentar kasar, permintaan gambar atau perilaku seksual, atau bahkan pencabulan digital. Seperti halnya yang terjadi terhadap informan A, ia pernah mengalami kejadian serupa. Karena di media sosial ia dominan mengunggah foto atau video yang menampakkan bentuk tubuhnya (terbuka), namun hal itu masih berada pada batas yang wajar. Di sisi lain, pihak internal (keluarganya) tidak memperlmasalahkannya ketika informan A mengunggah hal semacam itu, informan A tersebut sudah mendapatkan izin dari kedua orang tuanya. Namun, masih ada saja oknum tidak bertanggungjawab yang menyebarkan unggahan foto atau video informan A kepada orang lain. Berdasarkan dugaan dari informan A sendiri, menurutnya oknum tersebut merupakan teman atau kenalannya, namun sampai saat ini masih belum diketahui identitasnya. Respon informan mengenai hal ini, ia lebih berhati-hati lagi dalam mengunggah sesuatu dan ia berfikir “*aku tidak terlalu memikirkan pendapat orang lain, karena orang tuaku sendiri saja sudah mengizinkan dan mengetahui hal tersebut*”.

Mahasiswa informan A juga menjadi individu yang *insecure* ketika simbol *like* ataupun komentar di unggahan media sosialnya sedikit. Ia langsung berfikir “*sejelek itukah foto atau video yang aku posting?*” Rosa, D.V. (2018:42-43) menulis, *bahwa tanda dan simbol merepresentasikan konsep, gagasan, dan perasaan yang dipresentasikan melalui bahasa dalam bentuk kultur kepada orang lain, sehingga pertukaran, produksi, dan konsumsi tanda dan simbol antar kultur dapat dimungkinkan.* Simbol *like* di postingan media sosial biasanya digunakan sebagai cara untuk menyatakan sebuah ketertarikan terhadap postingan yang diunggah. Dalam beberapa konteks kultur, tindakan memberikan *like* pada postingan tertentu dapat mencerminkan nilai-nilai atau keyakinan yang menjadi bagian dari identitas kultural seseorang. Namun, penting untuk diingat bahwa *like* memiliki interpretasi yang bersifat subjektif, dan penggunaan *like* bisa bervariasi dari satu individu ke individu lainnya. Sebab, hal tersebut hanya gambaran yang terbatas dan harus diinterpretasikan dengan hati-hati. Risiko-risiko yang dialami oleh informan, dapat mereka atasi dengan bagaimana cara mereka menyelesaikan dan menghadapi permasalahan yang pernah ataupun masih terjadi pada sampai saat ini.

5. Cara Mengontrol Permainan Peran dengan Masalah yang Terjadi

Permasalahan adalah sebuah hal yang pasti dialami oleh setiap individu di dalam kehidupan masing-masing. Namun, tidak semua individu dapat mengatasi atau melewati setiap permasalahan dengan baik dan benar. Sama halnya dengan para informan di dalam penelitian ini, ada dari mereka yang berhasil bangkit kembali setelah mendapatkan masalah dalam melakukan permainan peran, bahkan menjadi lebih baik dan kuat daripada sebelumnya. Ada juga yang masih dalam proses untuk lepas dari permasalahan itu dan tetap berusaha untuk mengatasi masalah dalam permainan perannya.

Cara individu menghadapi masalah yang datang pada kehidupan mereka berbeda-beda satu sama yang lain. Ada individu yang memiliki tekad kuat dan berupaya untuk menghadapi masalah yang datang, namun ada juga yang lebih memilih untuk menghindari masalah dan mengulur waktu sampai mereka siap untuk menghadapi masalah tersebut. Cara-cara yang dilakukan oleh setiap individu tersebut, tidak ada yang benar dan juga tidak ada yang salah. Cara ia menghadapi masalah yang datang dalam kehidupan dipengaruhi oleh berbagai hal. Lingkungan hidup serta kematangan mental dan pikiran merupakan beberapa faktor yang mempengaruhi individu ketika mereka berhadapan dengan masalah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Permainan peran merupakan sebuah tindakan yang dilakukan oleh setiap individu di kehidupan mereka. Ketika seseorang telah membangun dan membentuk persona dirinya di dunia maya yang berbeda dari bagaimana dirinya di dunia nyata, maka orang tersebut telah dapat dikatakan melakukan permainan peran. Para informan juga telah melakukan tindakan yang sama, mereka berusaha untuk membentuk persona diri yang berbeda dari kehidupan sehari-hari mereka. Tindakan tersebut dilakukan karena menurut para informan mereka harus mempersiapkan masa depan mereka dengan mulai membentuk persona yang baik di dunia maya.

Namun, tindakan dengan tujuan baik tersebut tidak selalu mendapatkan hasil yang diinginkan. Banyak dari informan mendapatkan respon negatif atas usaha mereka dalam membentuk persona diri yang baik di dunia maya. Ada beberapa dari mereka yang mendapatkan ujaran kebencian atau *bullying* dan bahkan ada yang sampai mendapat pelecehan atas apa yang telah mereka lakukan. Masalah-masalah yang timbul tersebut dapat dikatakan sebagai dampak yang harus siap diterima dan tidak dapat dihindari oleh para pemain peran itu sendiri. Meski begitu sebagai seorang pemain peran, masalah-masalah tersebut bukanlah alasan untuk menghentikan permainan peran mereka untuk membentuk persona diri yang baik di dunia maya.

DAFTAR REFERENSI

- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian kualitatif & desain riset*. Yogyakarta: pustaka pelajar, 1-634.
- Goffman, E. (2002). *The presentation of self in everyday life*. 1959. Garden City, NY, 259.
- Ritzer, G. (2004). *Teori sosiologi modern*. 2015. Jakarta: Jakarta Prenadamedia Group.
- Ningrum, S. (2023). *Polarization on the Polemic of the Job Creation Law*. Journal of Contemporary Sociological Issues, 3(1), 23-24.
- Paramitha, N. A. (2020). *Figurasi Dalam Kelompok Traveler*. Jurnal Analisa Sosiologi, 9.
- Rosa, D. V. (2018). *Representasi Kelas Sosial Dalam Ruang Teks Jalanan*.
- Selviana, S., & Yulinar, S. (2022). *Pengaruh self image dan penerimaan sosial terhadap kepercayaan diri remaja yang mengunggah foto selfie di media sosial instagram*. IKRA-ith humaniora: Jurnal Sosial dan Humaniora, 6(1), 37-45.