

REPRESENTASI IDENTITAS EGO

(Studi Netnografi Aktivitas Pengurus KOPMA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Pada Grup WhatsApp)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi

Disusun Oleh :

Muqoddarur Rosyadi
NIM 14730044

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2019

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muqoddarur Rosyadi
NIM : 14730044
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : *Public Relations*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah hasil karya/penelitian sendiri, bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 09 Januari 2019

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Muqoddarur Rosyadi
14730044



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA



Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281

NOTA DINAS PEMBIMBING
FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Muqoddarur Rosyadi
NIM : 14730044
Prodi : Ilmu Komunikasi
Judul :

REPRESENTASI IDENTITAS EGO
(Studi Netnografi Aktivitas Pengurus KOPMA UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta Pada Grup WhatsApp)

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7 Januari 2019

Pembimbing

Yanti Dwi Astuti, M.A

NIP : 19840516 201503 2 001



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-39/Un.02/DSH/PP.00.9/02/2019

Tugas Akhir dengan judul : REPRESENTASI IDENTITAS EGO (Studi Netnografi Aktivitas Pengurus KOPMA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Pada Grup WhatsApp)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUQODDARUR ROSYADI
Nomor Induk Mahasiswa : 14730044
Telah diujikan pada : Selasa, 15 Januari 2019
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Yanti Dwi Astuti, S.Sos.I, M.A.
NIP. 19840516 201503 2 001

Penguji I

Dr. Iswandi Syahputra, S.Ag., M.Si.
NIP. 19730423 200501 1 006

Penguji II

Drs. Bono Setyo, M.Si.
NIP. 19690317 200801 1 013

Yogyakarta, 15 Januari 2019
UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

DEKAN

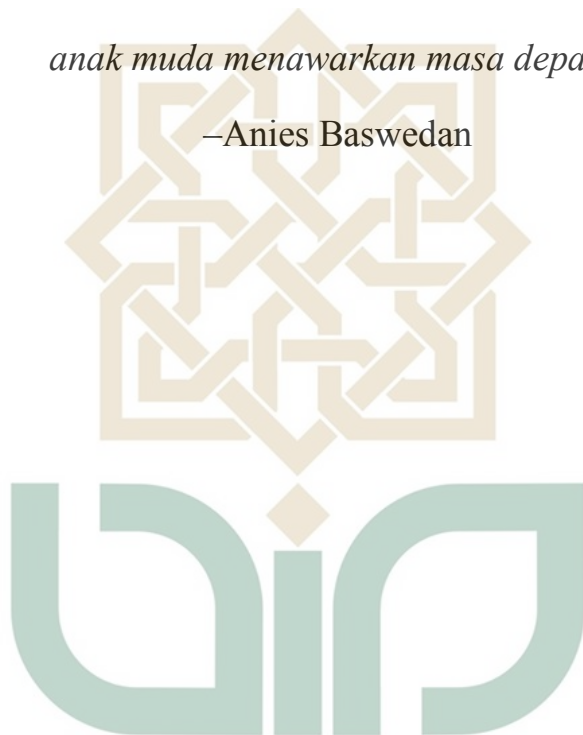


Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
NIP. 19680416 199503 1 004

HALAMAN MOTTO

*“Anak muda memang minim pengalaman,
karena itu ia tak tawarkan masa lalu,
anak muda menawarkan masa depan”*

—Anies Baswedan



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil alamin. Puji syukur penulis panjatkan atas ke hadirat Allah SWT. Tuhan Semesta Alam yang telah melimpahkan nikmat, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga atas kehendak-Nya, skripsi dengan judul **Representasi Identitas Ego** (Studi Netnografi Aktivitas Pengurus KOPMA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada Grup WhatsApp) dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Shalawat berangkaian salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW.

Penulis menyadari betul, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penyelesaian skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk menjadi bahan perbaikan dan menjadikan skripsi ini bis lebih baik. Oleh sebab itu, pada kesempatan kali ini penulis hendak menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Mohammad Sodik, Msi, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Dr. Sulistyaningsih, S.Sos., M.Si, selaku Wakil Dekan III Bagian Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Drs. Siantari Rihartono, M.Si, Selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

4. Yanti Dwi Astuti, S.Sos.I, M.A., Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak membantu dalam membimbing dan mengarahkan dalam menyusun skripsi ini.
5. Dr. Iswandi Syahputra, M.Si., Selaku Dosen Penguji satu skripsi yang telah memberikan arahan kepada peneliti.
6. Drs. Bono Setyo, M.Si., Selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus penguji skripsi yang selalu memberikan dukungan moril kepada peneliti untuk menjadi pribadi yang berkualitas.
7. Semua staf pengajar di Program Studi Ilmu Komunikasi FISHUM UIN SUKA atas ilmu yang telah diberikan selama perkuliahan. Semoga semua ilmu yang telah bapak/ibu berikan bermanfaat dunia akhirat dan menjadi amal jariyah.
8. Pak Hanif dan Harjono, sebagai sosok pejuang kemerdekaan bagi mahasiswa FISHUM.
9. Bu Anti, Bu Yati, Bu Isti, Pak Wawan, Bu Dian dan segenap staf kemahasiswaan.
10. Keluarga peneliti yaitu Mae, Pae, Baba, Mbak Yanti, Mbak Eli, Cak Din dan Cak Shobirin yang senantiasa mendukung dan mendoakan hingga sekarang.
11. Keluarga besar Bidikmisi angkatan 2014, semoga kita selalu bisa saling kebersamai tanpa harus melukai. Sukses untuk kalian semua.
12. Keluarga besar IMM FISHUM, IMM UIN dan IMM Sleman, beserta Majelis Ngopi yang tetap berbahagia.
13. Kawan-kawan Ilmu Komunikasi 2014 yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, terima kasih untuk kebersamaannya.

14. Segenap pengurus KOPMA UIN SUKA ada Mbak Rika, Mas Panca, Ayu, dan informan Mas Subaidi, Hari, Fella, Auliya, Diyah, Aqil dan Hasan yang telah membantu lancarnya pengambilan data.
15. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih banyak atas semua bantuannya.

Semoga semua pihak yang membantu mendapatkan balasan dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi berbagai pihak.

Yogyakarta, 09 Januari 2019

Muqoddarur Rosyadi



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Tinjauan Pustaka	8
F. Landasan Teori	13
1. Representasi	13
2. Identitas	14
3. Pembentukan Identitas	15
G. Kerangka Berfikir	20
H. Metode Penelitian	21
1. Jenis Penelitian	21
2. Subjek dan Objek Penelitian	23
3. Sumber Data	24
4. Teknik Pengumpulan Data	25
5. Teknik Analisis Data	28
6. Teknik Keabsahan	29

BAB II GAMBARAN UMUM

A. Gambaran Umum Profil KOPMA UIN Sunan Kalijaga	30
1. Sejarah KOPMA UIN	30
2. Logo KOPMA UIN	31
3. Struktur Organisasi	32
B. Gambaran Umum WhatsApp	32
1. Sejarah WhatsApp	32
2. Logo WhatsApp	33
3. Fitur-Fitur WhatsApp	33
C. Gambaran Umum Grup WhatsApp	35

BAB III PEMBAHASAN

A. Representasi Identitas <i>Backstage</i>	37
B. Representasi Identitas <i>Frontstage</i>	43
1. Representasi Mental	44
2. Representasi Bahasa	52
a. Komunikasi Defensif	52
b. Komunikasi Empatik	63
c. Komunikasi Egosentris	71
d. Komunikasi Formal dan Informal	77
C. Representasi Identitas Virtual yang Terbentuk	85

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	90
B. Saran	91

DAFTAR PUSTAKA	93
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo KOPMA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	31
Gambar 2. Struktur Organisasi KOPMA UIN SUKA	32
Gambar 3. Logo WhatsApp	33
Gambar 4. Profil Grup WhatsApp Anggota Aktif KOPMA UIN	36
Gambar 5. Aktivitas di Grup WhatsApp Anggota Aktif	45
Gambar 6. Chat Pengurus Menahan Diri dari Perdebatan	54
Gambar 7. Chat Pengurus Memberikan Tanggapan dan Reaksi	56
Gambar 8. Chat Pengurus Menghadapi Kritik	57
Gambar 9. Chat Pengurus Menanggapi Berdasarkan Bidang	59
Gambar 10. Chat Pengurus dalam Menghargai Anggota	65
Gambar 11. Chat Pengurus dalam Menghormati anggota	67
Gambar 12. Chat Pengurus Memberikan Apresiasi	68
Gambar 13. Chat Pengurus Berdasarkan Kebutuhan	72
Gambar 14. Chat Pengurus berdasarkan Kesenjangan Posisi	75
Gambar 15. Chat Pengurus Berupa Pengumuman	78
Gambar 16. Chat Pengurus dengan Bahasa Komunikasi Informal	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tinjauan Pustaka	12
Tabel 2. Daftar Profil Informan	24
Tabel 3. Jenis Aktivitas Pengurus KOPMA	42



ABSTRACT

Virtual identity is an identity that's made by somebody in cyberspace. The through of application "WhatsApp", everyone can play identity and represents it according to the desired role. Therefore, this research was conducted to find out how the representation of the KOPMA board's virtual identity in describing the virtual identity of the WhatsApp group. The methodology used in this study is a qualitative method with a Netnography study approach. Data collection is done with document data taken from conversation activities in the WhatsApp group and interviews are then analyzed using representation theory and backstage and frontstage identity theory.

The results of this research state that KOPMA management representing ego identity as a result conversation activities of WhatsApp group. This representation of ego identity is influenced by the communication patterns carried out by the management in the WhatsApp group. This is based on the analysis of researcher who discovered the existence of defensive communication patterns, empathic communication, egocentric communication and formal and informal communication in the WhatsApp group. The last but not less, there are also differences in online and offline identity of KOPMA management. Although there are also those who do not show differences in identity.

Keywords: Representation of Virtual Identity, Representation of Ego Identity, WhatsApp Group

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, internet telah menjadi bagian penting dari interaksi manusia. Jika sebelumnya seseorang melakukan interaksi komunikasi dengan tatap muka, namun sekarang lebih sering melakukan interaksi komunikasi melalui perantara media internet. Dengan adanya teknologi internet, pada akhirnya interaksi yang terjadi dapat menciptakan sebuah realitas baru yang disebut dengan realitas virtual. Adanya realitas virtual tersebut membuat seseorang lebih sering berinteraksi di dunia virtual daripada dunia sosial. Akibat dari adanya interaksi di dunia virtual, pada akhirnya menimbulkan permasalahan baru. Seperti halnya fenomena sekarang ini, dimana setiap orang melakukan perbedaan identitas atas dirinya. Perbedaan identitas tersebut dilakukan dengan memanfaatkan media sosial sebagai medianya. Melalui media sosial seperti Instagram, Twitter, Facebook, WhatsApp dan sebagainya.

WhatsApp sebagai salah satu media baru *instant messenger* yang banyak dipakai yang seseorang untuk mengirim dan menerima berbagai macam media: teks, foto, video, dokumen, dan lokasi, juga panggilan suara (<https://www.whatsapp.com/about/> diakses pada 14 Juli 2018). Sebagai aplikasi *instant messenger* WhatsApp menghadirkan komunikasi yang dapat berjalan kapan dan dimana pun perantara koneksi internet. WhatsApp menjanjikan aktivitas komunikasi virtual yang memudahkan para penggunanya. WhatsApp juga menyediakan ruang khusus untuk bertukar

informasi dalam grup. Di dalam grup, pengguna dapat menampilkan, bertukar, mengirim, bahkan mengomentari langsung dengan menggunakan simbol-simbol berupa teks maupun visual seperti gambar, foto, emoticon dan pesan suara.

Kecepatan penyebaran informasi dan interaksi melalui grup WhatsApp ini, seharusnya dimanfaatkan untuk meningkatkan interaksi komunikasi di dalam grup. Namun, yang terjadi adalah banyak ditemukan kasus-kasus penyebaran berita bohong, ujaran kebencian, dan permainan identitas melalui grup WhatsApp. Pada grup WhatsApp pula seseorang bisa dengan mudah mengasumsikan dirinya sebagai siapa saja sesuai keinginan. Dengan jenis identitas seperti yang diinginkan, hal ini membuat seseorang merasa lebih memahami aspek-aspek dari diri mereka dengan merayakan kebebasan dalam dunia virtual. Terlebih dengan berbagai fitur yang ada pada WhatsApp, makan dapat semakin mendukung seseorang dalam menampilkan perbedaan identitas di dunia virtual melalui grup WhatsApp.

Koperasi Mahasiswa (KOPMA) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai organisasi yang mewadahi kegiatan wirausaha dan pengembangan *softskill* bagi mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Anggota KOPMA yang tercatat dari hasil penelitian (Septiani, 2017) pada daftar anggota biasa mencapai 408 anggota. Dengan jumlah keanggotaan yang relative besar setiap tahunnya. Pengurus KOPMA melakukan komunikasi melalui grup WhatsApp guna memudahkan pola komunikasi antara pengurus dengan anggota. Interaksi yang dilakukan pengurus di grup berupa penyebaran informasi

pengumuman, gambar dan tanggapan. Dari interaksi komunikasi tersebut pengurus dapat melakukan representasi identitas sesuai keinginan. Karena pengurus memiliki peran dalam kehidupan nyata, sehingga memudahkan reka ulang yang disampaikan melalui grup WhatsApp.

Faktanya, ditemukan perbedaan identitas yang dilakukan pengurus antara identitas nyata dan identitas virtual. Adanya perbedaan identitas ini, kemudian menimbulkan berbagai persepsi anggota tentang bagaimana sebenarnya representasi identitas pengurus di grup WhatsApp. Dimana identitas, mengacu pada yang dikatakan oleh Peter L Berger dan Thomas Luckman (Berger and Luckman, 1990) bahwa: identitas, dengan sendirinya, merupakan satu unsur kunci dari kenyataan subjektif dan sebagaimana sebuah kenyataan subjektif, berhubungan secara dialektis dengan masyarakat. Padahal pada realitas virtual, identitas virtual ini terbentuk karena adanya kebutuhan diri untuk memenuhi keinginan audien. Identitas virtual dalam grup misalnya, pengurus dapat dengan mudah melakukan konstruksi diri ketika berada di realitas virtual. Ketika memasuki grup WhatsApp, pengurus dapat dengan bebas menentukan identitas yang akan digunakan, menggunakan identitas asli atau membentuk identitas baru. Melalui interaksi komunikasi yang beranekaragam, mulai dari memberi informasi pengumuman, ucapan selamat, mengirim dan menanggapi pesan dalam grup WhatsApp.

Aktivitas virtual yang dilakukan oleh pengurus KOPMA tersebut digunakan sebagai ruang mengekspresikan diri. Pengurus dengan mudahnya mengekspresikan diri dengan berbagai bentuk ekspresi, seperti keluhan kesah,

emosi, kesenangan, kesedihan, kemarahan dan lain sebagainya. Hal ini dilakukan pengurus sebagai tempat untuk merepresentasi identitas atau bahkan membentuk identitas baru yang sesuai dengan keinginan pengurus. Pengurus melalui grup WhatsApp memiliki kesempatan untuk berpikir dan merefleksikan citra diri yang ingin ditampilkan kepada anggota sebagai pembaca *online*. Karena Proses pembentukan identitas tidak hanya seputar bagaimana pengurus ingin di persepsi oleh anggota, melainkan juga termasuk bagaimana anggota memersepsikan pengurus. Karena itu, pengurus menjadikan ruang di grup WhatsApp sebagai medium untuk ‘merepresentasikan identitas Virtual’ yang sesuai dengan apa yang diinginkan sebagai bentuk dari representasi identitas. Dalam hal ini, aktivitas virtual memanajemen kesan bahwa mereka penuh ketegasan, emosional, menyenangkan dan lain sebagainya. Sedangkan dalam realitas nyata, pengurus tidak merepresentasi identitasnya sebagaimana di grup WhatsApp.

Berbedaan interaksi dalam upaya untuk memersepsikan diri inilah yang membuat identitas seseorang menjadi samar, sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Luqman ayat 20 :

وَأَسْبَغَ عَلَيْكُمْ نِعَمَهُ ظَهْرَهُ وَبَاطِنَهُ ۖ

Artinya :

“ dan menyempurnakan untukmu nikmat-Nya lahir dan batin...” (QS. Luqman:20).

Pada potongan ayat di atas, sesungguhnya diri kita terbagi dua; yaitu

1). Diri Zahir yang merupakan diri yang dapat dilihat jelas di lidah, lewat

ucapan. Terlihat jelas pula pada anggota tubuh dengan perbuatan, dan 2). Diri Batin yaitu batin di dalam hati, dalam keyakinan dan ilmu pengetahuan (Jarir Ath-Thabari, 2009:783). Dalam ayat ini Allah SWT telah menekankan pada diri manusia untuk menjadi dirinya sendiri, dan tidak menjadi diri dalam diri orang lain.

Perbedaan penentuan identitas manusia agar tidak menjadi diri dalam orang lain. Semakin didukung dengan perkembangan internet di Indonesia yang semakin baik. Dilansir dari laman *Good News From Indonesia* pada tahun 2018 mengenai data di Indonesia, menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Tanah Air mencapai 132 juta orang. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa setengah atau lebih dari 50 persen penduduk Indonesia telah bisa mengakses internet. Pada laporan yang sama dari ratusan juta pengguna internet di Indonesia 60% persennya telah mengakses internet menggunakan *smartphone* (<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/02/06/inilah-perkembangan-digital-indonesia-tahun-2018> diakses pada 26 Juni 2018).

Sesuai dengan data jumlah pengguna *smartphone* 60% tersebut, Info grafis laporan dari hasil survey tahun 2017 Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menjabarkan mengenai tingkat penyebaran penetrasi pengguna internet berdasarkan karakter kota. Hasil laporan mengemukakan 72,42% ada pada karakteristik urban, 49,98% rural urban dan 48,25 % karakteristik rural. Masyarakat kota atau urban menjadi pengguna dominan pengguna internet. Dengan komposisi penggunaan internet

berdasarkan wilayah di Jawa angka penetrasi sebesar 57,70 % menjadi yang terbesar di Indonesia. Sedangkan angka penetrasi berdasarkan tingkat pendidikan terakhir untuk jenjang S1/Diploma sebesar 79,23% pengguna (<https://apjii.or.id/survei2017> diakses pada 26 Juni 2018).

Perguruan tinggi yang banyak di Yogyakarta, menjadi gambaran besar tentang pengguna internet pada jenjang S1/Diploma. Sehingga pengguna *new media* di kalangan mahasiswa Yogyakarta sudah menjadi sebuah kebutuhan tersendiri. Studi menjelaskan dari hasil penelitian mengenai kehadiran *new media* yang dapat menimbulkan ketergantungan terhadap teknologi, menciptakan keterasingan diri (alienasi) dan anti sosial (Astuti, 2017). Termasuk Pengguna WhatsApp pada Mahasiswa mempengaruhi perilaku dalam berkomunikasi pada ruang virtual. Sebagaimana data dari hasil penelitian (Arifin, 2015) yang menunjukkan bahwa pengaruh WhatsApp terhadap perilaku tertutup mahasiswa berpengaruh sebesar 13.6% terhadap perilaku tertutup mahasiswa.

Kebutuhan akan perlunya dihargai dan memperoleh penghargaan turut mendorong pengurus KOPMA merepresentasikan dan memainkan identitas virtual melalui grup WhatsApp. Pengurus dapat menciptakan identitas sesuai dengan peranan yang sedang dijalankan. Sekalipun pada identitas nyata yang ditampilkan berbeda dengan peranan yang dipilih dalam identitas virtual. Berdasarkan kondisi yang berbeda dari apa yang ditampilkan pengurus KOPMA terhadap audien dan lingkungan secara *front stage* dan *backstage*, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengurus KOPMA merepresentasikan

identitas virtual dalam komunikasi virtual untuk membentuk dan membangun konstruksi sesuai dengan yang diinginkan. Cara pengurus KOPMA dalam membuat pilihan-pilihan memainkan identitas virtual melalui grup WhatsApp untuk membentuk identitas virtual mereka menjadi poin utama dalam penelitian ini.

Pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pengurus KOPMA merepresentasikan identitas virtual pada grup WhatsApp dalam membentuk identitas. Berdasarkan fenomena yang terjadi di atas, maka penelitian ini melihat dan mendeskripsikan bagaimana representasi identitas virtual yang dilakukan pengurus KOPMA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dari Aktivitas di grup WhatsApp.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan yang telah peneliti kemukakan pada uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Representasi Identitas Virtual Pengurus KOPMA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dari Aktivitas di grup WhatsApp?”.

C. Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian atau karya ilmiah, tujuan merupakan komponen serta dasar utama dari penelitian tersebut. Beberapa faktor yang mendasari penelitian ini sehingga penting untuk dijawab adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan representasi identitas virtual pengurus KOPMA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada grup WhatsApp.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, sehingga kegunaan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi semua pihak dari hasil penelitian ini.

1. Secara Teoritis

- a. Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memperkaya wawasan keilmuan atau pengetahuan dalam penelitian-penelitian bidang Ilmu Komunikasi.
- b. Peneliti berharap dengan penelitian ini dapat menjadi bahan komparasi untuk penelitian sejenis yang berkaitan dengan identitas virtual.

2. Secara Praktis

- a. Kegunaan secara praktis, penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi semua pihak, terlebih manfaat untuk KOPMA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- b. Memberikan masukan-masukan pada Pengurus KOPMA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tentang identitas virtual.
- c. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan data bagi penelitian selanjutnya.

E. Tinjauan Pustaka

Sebelum peneliti melakukan penelitian ini, peneliti melakukan telaah pustaka dari berbagai sumber penelitian terdahulu yang dianggap memiliki relevansi dengan penelitian ini. Telaah pustaka dalam penelitian kualitatif juga bertujuan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan dari penelitian

terdahulu (Pawito, 2007:81). Berdasarkan hasil penelusuran yang peneliti lakukan, maka tinjauan pustaka dalam penelitian ini sebagai berikut :

Pertama, Skripsi dengan judul “Identitas Perempuan dalam Sosial Media” oleh Diandra Shafira Ramadhaniar, Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2013 (Ramadhaniar, 2013). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis wacana. Fokus pada penelitian ini lebih menekankan pada aspek peran permainan identitas perempuan dalam media sosial Facebook.

Pada penelitian ini menyimpulkan secara umum bahwa wacana yang digambarkan dalam Facebook perempuan dewasa awal memaparkan gambaran bahwa aktivitas-aktivitas yang dihasilkan dari program *Multi-User Domains* (MUD) dalam jejaring sosial Facebook memunculkan adanya permainan-permainan identitas. Permainan identitas yang dilakukan perempuan dewasa awal ini dari hasil penelitian peneliti, dipengaruhi oleh faktor usia dan peranan. Identitas yang ditampilkan perempuan dewasa awal dalam profil Facebook merupakan bagian dari sisi kehidupan di dunia nyata dari *renovated hierarchies* menjadi *online hierarchies*.

Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama membahas mengenai identitas diri pengguna media sosial. Selain daripada itu metode yang digunakan pada penelitian diatas juga diterapkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan, yaitu metode Kualitatif.

Sedangkan perbedaannya terletak pada pemilihan subyek, teori identitas yang digunakan dan pendekatan yang diterapkan.

Kedua, Tesis dengan judul “Twitter sebagai Medium Deskriptif Identitas Diri Remaja” oleh Ryan Pratama Susanto, Mahasiswa Program Magister Media dan Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Airlangga Surabaya pada tahun 2014 (Sutanto, 2014). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan netnografi. Fokus pada penelitian ini lebih menekankan penemuan sebuah insight kehidupan remaja dalam interaksi mereka melalui media Twitter.

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui media Twitter remaja menggunakan kicauan (*tweet*) sebagai sarana untuk mendeskripsikan identitas diri mereka kepada audien. Di dalam kicauan (*tweet*) tersebut, remaja memproduksi konsep diri yang kemudian dapat dibaca oleh audien nya. Adanya perbedaan budaya dan interaksi sosial para remaja di dunia nyata ikut membawa pengaruh terhadap kicauan-kicauan yang ditampilkan oleh mereka di dunia maya melalui media Twitter. Sehingga dapat disimpulkan bahwa deskripsi identitas diri pada remaja dalam menggunakan Twitter berbeda dan sangat bervariasi.

Persamaan ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama membahas mengenai identitas diri pengguna media sosial. Selain daripada itu metode yang digunakan pada penelitian diatas juga diterapkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan, yaitu metode Kualitatif dengan

penentuan metode pendekatan netnografi. Sedangkan perbedaannya terletak pada pemilihan subyek dan teori identitas yang digunakan.

Ketiga, Jurnal penelitian dengan judul “Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-realitas Visual : Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di *Cyberspace*” oleh Yanti Dwi Astuti, Dosen Prodi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2015 (Astuti, 2015). Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode deskriptif analisis. Adapun fokus penelitian membahas mengenai pembentukan identitas, praktek simulasi dan analisis komunikasi virtual melalui media sosial di *cyberspace*.

Penelitian ini melakukan analisis berdasarkan teori dari Baudrillard tentang praktek simulasi di dunia *virtual*. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa ruang virtual hadir sebagai produk dari teknologi digital yang diciptakan dan sekaligus dikonsumsi oleh manusia-manusia postmodern. Digitalisasi dalam segala bidang seperti sebuah virus yang tak terdeteksi perlahan menghancurkan manusia, ia menawarkan kebebasan dan kemudahan yang virtual (semu) tetapi dibalik itu sebenarnya manusia sedang di hegemoni, diatur dan dimasukkan kedalam sistem yang terstruktur.

Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama fokus pada komunikasi virtual pada dunia virtual (*Cyberspace*). Selain daripada itu pengguna obyek juga mempunyai kesamaan. Pada metode yang digunakan pada penelitian diatas juga akan diterapkan pada penelitian yang peneliti lakukan. Sedangkan perbedaannya terletak pada pemilihan subyek dan teori yang digunakan.

Tabel 1
Tinjauan Pustaka

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Diandra Shafira Ramadhaniar, Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2013	Skripsi dengan judul: "Identitas Perempuan dalam Sosial media" (Studi Analisis Wacana Konstruksi Identitas <i>Online</i> Peranan Perempuan Dewasa Awal dalam Situs Jejaring Sosial Facebook).	Metode dan membahas mengenai identitas diri pengguna media sosial.	Pemilihan subyek, teori identitas yang digunakan dan pendekatan yang diterapkan.
2	Ryan Pratama Susanto, Mahasiswa Program Magister Media dan Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Airlangga Surabaya pada tahun 2014	Tesis dengan judul: "Twitter sebagai Medium Deskriptif Identitas Diri Remaja".	Metode dan membahas mengenai identitas diri pengguna media sosial.	Pemilihan subyek, dan pendekatan yang diterapkan.
3	Yanti Dwi Astuti, Dosen Prodi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2015.	Jurnal dengan judul: "Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-realitas Visual : Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di Cyberspace".	Fokus pada komunikasi virtual pada dunia virtual (<i>Cyberspace</i>) dan metode.	Pemilihan subyek, dan pendekatan yang diterapkan.

Sumber : Olahan data peneliti

F. Landasan Teori

1. Representasi

Representasi berarti menggunakan bahasa untuk menyatakan sesuatu secara bermakna atau mempresentasikan kepada orang lain. Representasi dapat berwujud kata, gambar, cerita, dan sebagainya yang mewakili ide, emosi, fakta dan sebagainya. Representasi menurut Stuart Hall (Hall, 1997) mengandung dua pengertian yaitu, *Pertama*, representasi mental, adalah konsep tentang sesuatu yang ada di kepala kita masing-masing atau disebut juga sebagai peta konseptual. Representasi mental ini membentuk sesuatu yang abstrak. *Kedua*, representasi bahasa, representasi bahasa berperan penting dalam konstruksi makna. Konsep abstrak yang ada dalam kepala harus diterjemahkan dalam bahasa yang lazim, supaya dapat menghubungkan konsep-konsep dan ide-ide tentang suatu tanda dan simbol-simbol tertentu.

Proses pertama memungkinkan untuk memaknai dunia dengan mengkonstruksi seperangkat rantai korespondensi antara sesuatu dengan sistem 'peta konseptual'. Dalam proses kedua, mengkonstruksi seperangkat rantai korespondensi antara 'peta konseptual' dengan bahasa atau simbol yang berfungsi merepresentasikan konsep-konsep tentang sesuatu. Relasi antara 'sesuatu', 'peta konseptual', dan 'bahasa/simbol' adalah jantung dari produksi makna lewat bahasa. Proses yang menghubungkan ketiga elemen ini secara bersama-sama itulah yang dinamakan sebagai representasi.

Menurut Hall (1997:24–26) ada tiga pendekatan representasi :

1. Pendekatan Reflektif, bahasa berfungsi sebagai cermin, yang merefleksikan makna yang sebenarnya dari segala sesuatu yang ada di dunia. Bahwa makna diproduksi oleh manusia melalui ide, media objek dan pengalaman-pengalaman di dalam masyarakat secara nyata.
 2. Pendekatan Intensional, penggunaan bahasa untuk mengomunikasikan sesuatu sesuai dengan cara pandang terhadap sesuatu. Bahwa penutur bahasa baik lisan maupun tulisan yang memberikan makna unik pada setiap hasil karyanya. Bahasa adalah media yang digunakan oleh penutur dalam mengomunikasikan makna dalam setiap hal-hal yang berlaku khusus yang disebut unik.
 3. Pendekatan Konstruktivis, upaya mengkonstruksi makna lewat bahasa yang dipakai. Bahwa pembicara dan penulis, memilih dan menetapkan makna dalam pesan atau karya (benda-benda) yang dibuatnya. Tetapi, bukan dunia material (benda-benda) hasil karya seni dan sebagainya yang meninggalkan makna tetapi manusia lah yang meletakkan makna.
- 2. Identitas**

Teori Identitas dikemukakan oleh Sheldon Stryker (1980) (Stryker and Burke, 2000). Teori identitas telah berevolusi dalam dua arah yang berbeda tetapi sangat terkait. Tujuannya adalah untuk memahami dan menjelaskan bagaimana struktur sosial memengaruhi diri dan bagaimana diri memengaruhi perilaku sosial. Aspek pertama, berkonsentrasi pada bagaimana struktur sosial mempengaruhi struktur diri dan bagaimana

struktur diri mempengaruhi perilaku sosial, sedangkan yang kedua berkonsentrasi pada dinamika internal proses diri karena ini mempengaruhi perilaku sosial. Dengan demikian, secara relatif, yang pertama mengabaikan dinamika internal proses-diri, sedangkan yang kedua mengabaikan cara-cara di mana struktur sosial eksternal menimpa proses-proses internal.

Teori Stryker mengombinasikan konsep peran (dari teori peran) dan konsep diri/self (dari teori interaksi simbolis). Bagi setiap peran yang kita tampilkan dalam berinteraksi dengan orang lain, kita mempunyai definisi tentang diri kita sendiri yang berbeda dengan diri orang lain, yang oleh Stryker dinamakan “identitas”. Jika kita memiliki banyak peran, maka kita memiliki banyak identitas. Perilaku kita dalam suatu bentuk interaksi, dipengaruhi oleh harapan peran dan identitas diri kita, begitu juga perilaku pihak yang berinteraksi dengan kita.

3. Pembentukan Identitas Virtual

Syam mengatakan bahwa diri seseorang adalah objek sosial dengan siapa mereka berkomunikasi yang menjadi objek sosial yang biasa disebut *identity*, sesuatu yang dapat diklasifikasikan atau dibagi dalam objek-objek sosial sehingga identitas mereka adalah nama, sebutan dari diri seseorang tersebut (Nasrullah, 2014:142–43). Individu memandang dirinya, bagaimana ingin dipandang dan bagaimana individu tersebut memandang orang lain. Identitas berkaitan dengan deskripsi mengenai individu. Sementara itu, Stone menjabarkan identitas sebagai lokasi sosial individu

atau tempatnya yang di dalamnya ada hubungan dengan orang lain, termasuk apa yang diperkenalkan nya pada orang lain.

Bagi Erving Goffman dalam bukunya *The Presentation of Self in Everyday Life*, setiap individu pada kenyataannya melakukan konstruksi atas diri mereka dengan cara menampilkan diri (*self performance*). Namun, penampilan diri tersebut pada dasarnya dibentuk atau untuk memenuhi keinginan audient atau lingkungan sosial, bukan berasal dari diri dan bukan pula diciptakan oleh individu itu sendiri. Sehingga identitas yang muncul adalah penggambaran apa yang sebenarnya menjadi keinginan dan guna memenuhi kebutuhan pengakuan sosial, '*a performance can be defined as the sum of activity of a given participant which seeks to influence the audience in any way*'. Meski dalam banyak hal ekspektasi yang datang dari lingkungan sosial atau '*established social role*' seringkali berlawanan dengan kehendak pribadi. Bagi Goffman :

"performance is not a spontaneous, immediate response that constitutes sole social reality. Performance can be stood back from to imagine or play with simultaneously other kinds of performances of other realities." (Goffman, 1959/1990: 207 dalam Nasrullah, 2014:142-43)

Dalam komunikasi tatap muka seseorang akan memahami dengan gambaran identitas diri orang lain, Namun untuk berinteraksi lewat dunia maya perlu menyembunyikan beberapa petunjuk atau karakteristik tertentu yang tidak ingin ditampilkan dan diketahui oleh publik. Inilah yang dalam konsep Goffman mengumpamakan suatu panggung drama di mana ruang pertunjukan itu selalu ada tempat apa yang dikatakan sebagai '*front-stage*'

(Panggung depan) dan ‘*back-stage*’ (panggung belakang). Goffman menjabarkan sebagai berikut :

“Goffman suggests we might understand ourselves as actors engaged in a variety of face-to face social performances. Our ‘public’ lives are performed on stage while our ‘private’ lives take place backstage (Vivienne, 2016:63).

Di panggung belakang lah setiap pemain menyembunyikan atau memiliki identitas dirinya yang disebut sebagai ‘*personal identity*’ atau identitas personal, sementara yang ditampilkan di atas panggung yakni identitas sosial atau ‘*social identity*’ atau identitas sosial.

Goffman menjelaskan bahwa dalam penampilan diri sering kali individu ketika menjalani perannya di tengah masyarakat melakukan sesuatu untuk menampilkan kesan tergantung dari, apa yang disebut goffman sebagai, “*setting*” dan “*audience*”; bahwa ketika individu melakukan manajemen kesan, maka individu itu akan berlaku secara sadar maupun tidak menampilkan citra yang diinginkannya dan berharap orang lain akan terkesan dengan apa yang telah dilakukan itu (Goffman, 1959/1990:2 dalam Nasrullah, 2014:144).

Wood dan Smith menyatakan bahwa identitas yang berlaku di internet merupakan konstruksi kompleks bagi diri, dan secara sosial terkait bagaimana beranggapan terhadap diri sendiri dan bagaimana pula mengharapkan diri pandangan dari stigma orang lain dan bagaimana orang lain itu memersepsikan nya. Bahkan penggambaran diri atau *self-performance* merupakan upaya individu untuk mengkonstruksi dirinya dalam konteks online melalui foto atau tulisan, sehingga lingkungan sosial

mau menerima keberadaan dan memiliki persepsi yang sama dengan individu ini. Di internet pada dasarnya komunikasi dan interaksi yang terjadi memakai medium teks, secara langsung hal ini akan memengaruhi bagaimana seseorang mengkomunikasikan identitas dirinya di kehidupan virtual (*virtual life*) dan setiap teks menjadi semacam perwakilan dari setiap ikon diri dalam penampilan diri (Nasrullah, 2014:142–43).

Sementara Shirkley Turkle dalam bukunya *Second Self: Computers and the human spirit* dan *life on the screen: Identity in the age of the internet* menyatakan, bahwa internet menghubungkan miliaran individu dari belahan bumi mana pun dalam ruang baru yang berimplikasi pada cara khalayak berfikir selama ini tentang seksualitas, bentuk dari komunitas, dan bahan identitas diri. Di ruang siber sangat berbeda kenyataan di mana individu akan menemukan dunia baru termasuk identitas, baik yang esensial maupun non- esensial. Bahkan dalam kondisi yang lebih ekstrim, identitas menjadi palsu, tersamarkan, dan individu menjadi individu lain di layar computer melalui MUDs (Tim Jordan, 1999 dalam Nasrullah, 2014:145).

Wood dan Smith menyodorkan tiga tipe identitas dalam berinteraksi di internet yakni:

1. *Real-life*, identitas ini menunjukkan siapa sebenarnya individu itu.
2. *Pseudonymity*, pada *pseudonymity* identitas asli mulai kabur dan bahkan menjadi palsu, meski dalam beberapa hal ada representasi yang bisa menunjukkan identitas asli seseorang.

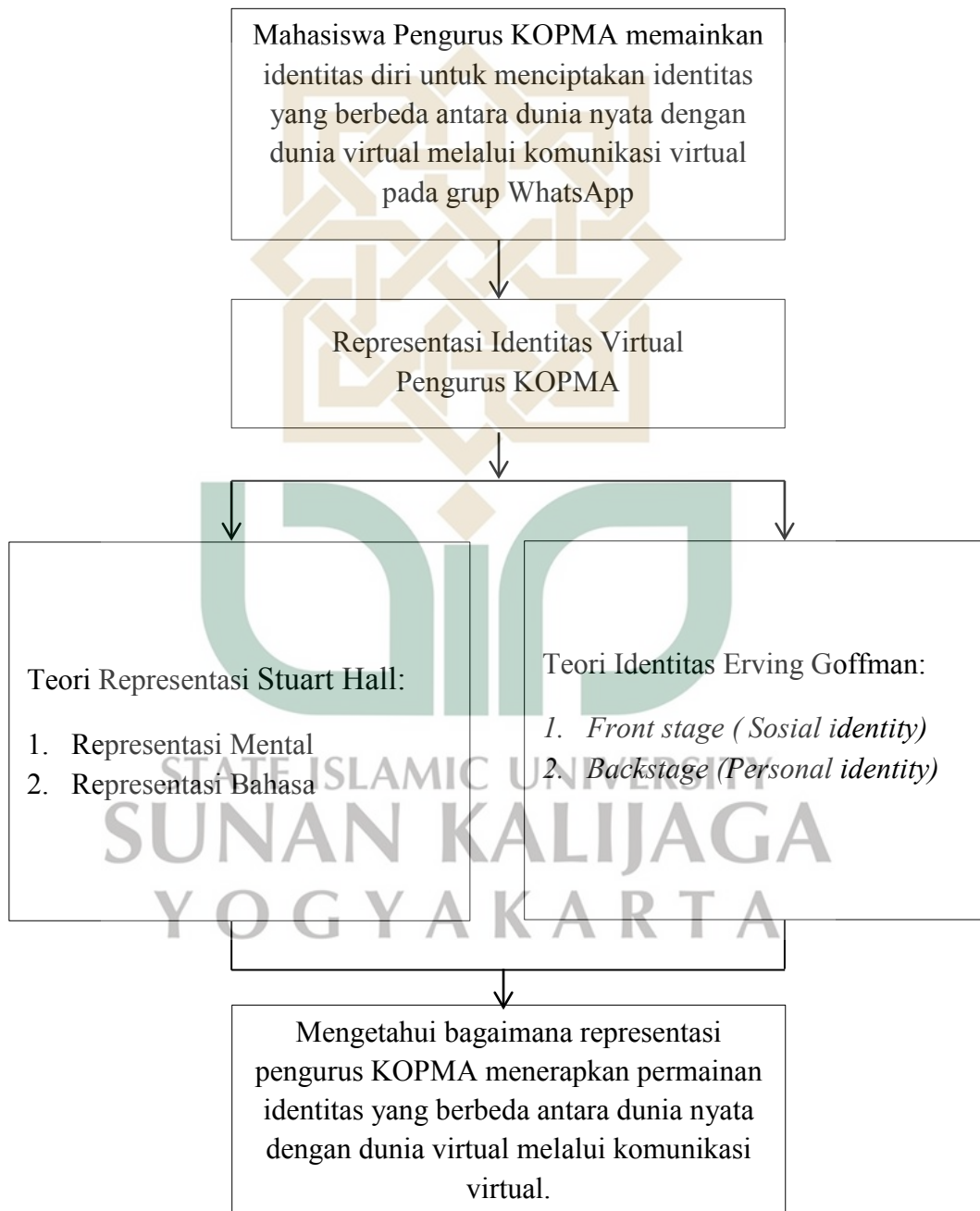
3. *Anonymity* atau anonym merupakan bentuk baru identitas yang benar-benar terpisah dan tidak bisa dirujuk kepada siapa identitas itu dimiliki.

Fenomena inilah yang menurut Tim Jordan (1999, 62-87 dalam Nasrullah, 2012:129) dikatakan sebagai tiga elemen dasar kekuatan individu di dunia siber, yaitu *identity fluidity*, *renovated hierarchies*, dan *information as reality*. *Identity fluidity* bermakna sebuah proses pembentukan identitas secara online atau virtual dan identitas yang terbentuk ini tidaklah mesti sama atau mendekati dengan identitasnya di dunia nyata (*offline identities*). *Renovated hierarchies* adalah proses dimana hirarki-hirarki yang terjadi di dunia nyata (*offline hierarchies*) direka bentuk kembali menjadi *online hierarchies*. Bahkan dalam praktiknya Tim Jordan mendefinisikan istilah ini dengan *anti-hierarchical*. Hasil akhir dari *identity fluidity* dan *renovated hierarchies* inilah yang selanjutnya menjadi *informational space*, yakni informasi yang menggambarkan realita yang hanya berlaku di dunia virtual.

Berdasarkan landasan teori diatas, maka peneliti menetapkan teori yang di kemukakan oleh Stuart Hall (1997) mengenai representasi dan Erving Goffman mengenai pembentukan identitas *backstage* dengan *front stage* sebagai unit analisis dalam penelitian tentang representasi identitas virtual pengurus KOPMA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dari aktivitas di grup WhatsApp.

G. Kerangka Berfikir

Peneliti mengelola landasan teori yang telah dijabarkan diatas menjadi sebuah kerangka berfikir, guna memudahkan pemetaan alur dari penelitian yang akan digunakan selama menjalankan penelitian ini.



Sumber: Olahan Peneliti

H. Metode Penelitian

Kriyanotono (2006:40) menjelaskan bahwa metodologi adalah ilmu yang mempelajari prosedur dan teknik tertentu. Sedangkan metode merupakan suatu prosedur atau cara mengetahui sesuatu, yang mempunyai langkah-langkah yang sistematis (Susiasumantri, 2001:119 dalam Kriyantono, 2006:49). Dengan kata lain metode penelitian adalah serangkaian prosedur dan teknik tentang bagaimana dapat memperoleh data yang dibutuhkan. Berikut adalah metode yang digunakan peneliti guna memperoleh data penelitian.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai penelitian. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya (Kriyantono, 2006:56). Alasan penggunaan penelitian kualitatif karena peneliti ingin menguraikan dan menggambarkan perubahan identitas diri yang berbeda antara kehidupan nyata dengan maya sebagai sebuah fenomena, yaitu permainan representasi identitas virtual pengurus KOPMA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada grup WhatsApp.

Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi netnografi. *Netnography is an established approach to qualitative research, whose name draws together the terms "Internet" and*

“ethnography” (2015, p. 79 dalam Kozinets et al., 2014:262). Netnografi adalah metode untuk mempelajari, memahami, dan mengamati *cyberspace* yang dapat dilakukan oleh peneliti dengan cara memata-matai kegiatan dan perilaku virtual. Alasan peneliti menggunakan metode netnografi karena metode ini menekankan pada peranan peneliti yang menjadi sentral dalam keterlibatannya melakukan aktifitas virtual. Sehingga peneliti mampu mendapatkan gambaran kebudayaan *online* yang dibangun oleh para anggota komunitas virtual.

Penelitian dunia maya/virtual sangat identik dengan netnografi. Netnografi menyediakan informasi tentang simbolisme, makna, branding dan pola secara *online*. Kozinets menjelaskannya sebagai berikut :

“Netnography now embraces and specifies practices that clearly differentiate the method from other approaches to online research. In netnography, taking the time to introspect is part of the method. In netnography, creating a personal academic branding strategy is part of the method. In netnography, visualizing data in creative new ways, pushing the boundaries of representation, is part of the method (Kozinets, 2016:9)”.

Peneliti berharap melalui metode ini, mampu menemukan sebuah *insight* kehidupan pengurus KOPMA. Peneliti menganggap metode ini adalah sebuah metode yang cocok digunakan untuk meneliti grup WhatsApp. WhatsApp dalam hal ini dipandang sebagai sebuah media *online* di mana individu-individu dapat melakukan interaksi dan berbagi pikiran kepada sesama.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Bungin (2007:76) menjelaskan bahwa objek dan subjek penelitian kualitatif adalah menjelaskan fokus dan lokus penelitian, yaitu apa yang menjadi sasaran.

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber utama peneliti, yaitu memiliki data-data mengenai variabel yang akan diteliti (Sugiyono, 2012:224). Adapun subjek penelitian ini adalah pengurus KOPMA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang aktif pada grup WhatsApp. peneliti memilih enam informan yang dianggap mampu memberikan data valid dan dapat dipercaya. Adapun penggunaan yang diteliti merupakan aktivitas berupa percakapan atau interaksi yang dilakukan informan. Sedangkan teknik pengambilan informan pada penelitian ini ialah menggunakan *Purposive Sampling*, yang artinya bahwa penentuan sampel informan berdasarkan atas pertimbangan yang sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian (Sukandarrumudi, 2012:65).

Adapun kriteria informan yang ditentukan oleh peneliti sebagai berikut :

- 1) Merupakan pengurus dan anggota KOPMA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- 2) Informan aktif pada grup WhatsApp Anggota Aktif KOPMA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Berdasarkan kriteria tersebut, maka pada penelitian ini informan tersebut adalah:

Tabel 2
Daftar Profil Informan

No.	Nama	Jabatan	Nama Akun
1.	Murtadha Muthahari	Staf Admum	Pengurus Kopma Hari
2.	Subaidi	Staf Keuangan	Pengurus Kopma Subaidi
3.	Auliya Ihza Husnuddlon	Pengawas	Pengurus Kopma Auliya
4.	Nafila Nur Amza	Staf PSDA	Pengurus Kopma Fella
5.	Ivan Aqil Fadilla	Anggota	Anggota Kopma Aqil
6.	Diah Ayu Alfiani	Anggota	Bm Fis 17 Diah ayu F

Sumber: Olahan data Peneliti

b. Objek Penelitian

Arikunto (2010:29) mengemukakan pengertian objek penelitian sebagai variabel penelitian, yaitu sesuatu yang merupakan inti dari problematika penelitian. Objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah representasi identitas virtual pengurus KOPMA melalui grup WhatsApp..

3. Sumber Data

Sumber data adalah semua informasi baik yang merupakan benda nyata, sesuatu yang abstrak, peristiwa/gejala baik secara kuantitatif ataupun kualitatif (Sukandarrumudi, 2012:44). Penelitian ini akan menggunakan sumber data yang diperoleh dari data primer dan data sekunder.

a. Data primer

Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari aktivitas percakapan yang dilakukan di grup WhatsApp Anggota Aktif Kopma UIN. Didukung keterangan langsung dari informan, adapun informan dalam penelitian ini adalah empat pengurus dan dua anggota KOPMA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang aktif di grup WhatsApp. Empat informan pengurus tersebut adalah Murtadha Muthahhari, Auliya Ihza Husnuddlon, Nafila Nur Amza dan Subaidi. Sedangkan informan anggota yaitu Ivan Aqil Fadilla dan Diah Ayu Alfiani.

b. Data Sekunder

Data sekunder pada umumnya berbentuk catatan atau laporan data dokumentasi oleh lembaga tertentu yang dipublikasikan (Ruslan, 2004:138). Data sekunder yang peneliti gunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui studi kepustakaan yaitu dari buku, karya ilmiah, serta jurnal atau dokumen resmi lainnya yang relevan dengan penelitian terkait komunikasi virtual dalam membentuk representasi identitas virtual pengurus KOPMA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada grup WhatsApp.

4. Teknik Pengumpulan Data

Menurut John W. Creswell (2015:206) menjelaskan bahwa pengumpulan data sebagai serangkaian aktivitas yang saling terkait yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi untuk menjawab pertanyaan-

pertanyaan riset yang muncul. Peneliti menggunakan pengumpulan data sebagai berikut :

a. Observasi Partisipan

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan suatu objek dengan sistematika fenomena yang diselidiki. Observasi partisipan peneliti terlibat langsung dan ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan oleh subyek yang diamati (Sukandarrumudi, 2012:71).

Observasi partisipan adalah pengumpulan data melalui observasi terhadap objek pengamatan dengan langsung hidup bersama, merasakan serta berada dalam aktivitas kehidupan obyek pengamatan (Bungin, 2007:116). Observasi Partisipan dalam metode etnografi virtual (netnography) dilakukan dengan dua cara, yaitu *online* dan *offline*. Secara *online*, peneliti ikut bergabung dalam komunitas dunia maya dan aktif ikut dalam dinamika komunitas virtual. Dalam hal ini peneliti telah tergabung dalam grup WhatsApp Anggota Aktif Kopma UIN untuk mendapatkan identitas virtual pengurus. Sedangkan secara *Offline*, Peneliti mengamati pola komunikasi yang dilakukan oleh pengurus KOPMA terhadap anggota untuk melihat identitas nyata dari pengurus.

b. Wawancara Mendalam

Teknik wawancara digunakan untuk mewawancarai para informan. Wawancara mendalam merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil

bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang di wawancara (Bungin, 2007:108). Teknik wawancara ini dilakukan dengan struktur yang tidak ketat atau non formal guna menanyakan pendapat informan tentang situasi dan kondisi tertentu. Untuk memudahkan dalam pengajuan pertanyaan kepada informan, peneliti menggunakan daftar pertanyaan (*interview guided*).

Dalam penelitian ini, teknik wawancara mendalam dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama dilakukan secara *online* dengan subjek tentang apa saja yang menjadi fokus dari masalah penelitian. Pengumpulan data pada tahap pertama ini dilakukan dengan mengamati aktivitas percakapan yang terjadi pada grup WhatsApp Anggota Aktif Kopma UIN. Tahap kedua, dilakukan secara *offline* untuk memperdalam wawancara *online* ataupun juga melakukan klarifikasi dan konfirmasi terhadap wawancara yang telah dilakukan secara *online*. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara langsung dengan informan. Pola wawancara *online* dan *offline* ini merupakan pola yang harus dilakukan peneliti etnografi virtual (*netnography*), untuk mencegah bias informasi dan ketidakpastian validasi data.

c. Dokumen

Dokumen adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen yang dianggap perlu serta ada hubungannya dengan penelitian (Moleong, 2005:216). Dokumen yang peneliti kumpulkan dalam penelitian ini ialah berupa screenshot aktivitas percakapan,

dokumentasi (berupa foto-foto) dan dokumen-dokumen lainnya yang dianggap perlu.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini mengacu pada model analisis Milles dan Huberman (dalam Emzir, 2010:129–33).

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi dan pentransformasian “data mentah” dalam catatan-catatan lapangan tertulis. Reduksi data bukanlah sesuatu yang terpisah dari analisis, melainkan bagian dari analisis.

b. Penyajian Data

Data yang disajikan merupakan hasil wawancara dan dokumentasi yang dianalisis menggunakan teori yang sebelumnya telah dipaparkan.

c. Penarikan Kesimpulan

Proses penarikan kesimpulan merupakan gambaran utuh mengenai objek penelitian dan diuraikan secara sistematis. Dari permulaan pengumpulan data, peneliti kualitatif mulai memutuskan makna data, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi untuk memperoleh kesimpulan.

6. Teknik Keabsahan Data

Uji keabsahan data hasil penelitian ini dilakukan dengan triangulasi sumber. Menurut Moleong (dalam Bungin, 2007:265), triangulasi sumber data memberi kesempatan untuk dilakukannya hal-hal sebagai berikut:

- a. Penilaian hasil penelitian dilakukan oleh responden
- b. Mengoreksi kekeliruan oleh sumber data
- c. Menyediakan tambahan informasi secara sukarela
- d. Memasukkan informan dalam kancan penelitian, menciptakan kesempatan untuk mengikhtisarkan sebagai langkah awal analisis data
- e. Menilai kecukupan menyeluruh data yang dikumpulkan Menurut

Dalam penelitian ini, triangulasi sumber data diperoleh dari hasil wawancara dengan pemerhati media sosial yang juga berprofesi sebagai Dosen Ilmu Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yaitu Rama Kertamukti, S.Sos., M.Sn. Dengan demikian, data yang diperoleh oleh peneliti menjadi lebih valid dan dapat dibuktikan kebenarannya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah mengamati dan menganalisis representasi identitas virtual pengurus KOPMA pada grup WhatsApp, dapat disimpulkan bahwa representasi identitas virtual yang dilakukan pengurus KOPMA dari aktivitas di grup WhatsApp adalah dengan terbentuknya representasi identitas ego. Dimana dalam penerapan representasi identitas pengurus terakomodasi dari berbagai bentuk komunikasi yang menyertai atau yang pengurus lakukan dalam berinteraksi di grup WhatsApp.

Representasi identitas ego ini muncul melalui representasi mental dan bahasa yang dilakukan oleh pengurus. Pada tahap pembentukan representasi mental, pengurus melakukan penguatan terhadap konsep identitas virtual di grup. Penguatan konsep identitas virtual dibangun melalui bentuk aktivitas yang dilakukan, seberapa sering melakukan interaksi dan alasan dibalik melakukan representasi identitas tersebut. Sedangkan pada tahap representasi bahasa, pengurus menciptakan makna dari representasi identitas virtual di grup. Dalam hal ini, pengurus melakukan berbagai bentuk representasi bahasa melalui komunikasi yang merepresentasi identitas virtual ego pengurus dari segi aktivitas di grup WhatsApp. Adanya komunikasi defensif, komunikasi empatik, komunikasi egosentrisme dan komunikasi formal dan informal yang pengurus lakukan di dalam grup WhatsApp. Kemudian dari aktivitas yang

pengurus lakukan menandakan bahwa dalam hal ini pengurus merepresentasikan identitas virtual sebagai bentuk representasi identitas ego.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti akan mencoba memberikan saran secara objektif sesuai dengan temuan yang ada, antara lain:

Pertama, peneliti menyarankan bagi para peneliti selanjutnya agar hendaknya penelitian ini dapat menjadi penelitian pembuka dan untuk kemudian dapat dilanjutkan dengan berbagai penelitian yang semakin memperdalam, karena masih banyaknya aspek yang menarik untuk diteliti terkait dengan *cyberspace* dan permainan identitas. Kemudian perlunya metode penelitian riset lebih lanjut terkait identitas virtual, representasi atau bahkan permainan identitas di dunia maya. Dikarenakan temuan data yang ditemukan peneliti, akan lebih banyak aspek yang memungkinkan dilakukan penelitian berikutnya secara lebih mendalam dengan subjek penelitian yang jauh lebih besar lagi. Sehingga dapat dijadikan contoh untuk penerapan identitas di dunia maya. Peneliti sangat menyadari banyak kekurangan dan banyak hal yang perlu digali sebagai tambahan khasanah keilmuan mengenai identitas.

Kedua, bagi pengurus dengan segala bentuk representasi yang telah ditampilkan agar dijadikan sebagai pembelajaran bersama untuk lebih responsif dalam berinteraksi di dunia virtual. Mengingat dalam dunia virtual memiliki kekuatan dalam membentuk representasi identitas sesuai peranan

dan keinginan, yang bila digunakan dengan salah bisa menjadi problem tersendiri untuk pengurus.

Secara khusus, penulis menyadari akan nilai dari kelemahan yang terdapat pada penelitian ini terletak pada aspek etika dan hukum. Pertama pada aspek etika, komunikasi virtual yang terjadi pada grup WhatsApp cenderung mengandalkan pada narasi teks semata, sekalipun terdapat penggunaan konten lainnya seperti halnya gambar dan *emoticon*. Kondisi ini tentu saja terdapat kemungkinan adanya berbagai penafsiran terhadap teks antara pengurus yang memproduksi teks dengan anggota yang menerima teks. Kedua pada aspek hukum, komunikasi virtual cenderung terjadinya pelanggaran hak ciptaan orang yang dipublikasi ulang, disebarkan, atau dimanfaatkan (Nasrullah, 2013:147). Kondisi ini menjadi kelemahan yang selalu terjadi pada penelitian ini, seperti pengambilan screenshot percakapan pengurus dengan anggota dalam grup WhatsApp, sekalipun sebelum penelitian sudah menjalin kesepakatan dengan subjek penelitian.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an

Departemen Agama Republik Indonesia. 2007. *Al-Qur'an Terjemah Perkata: Dilengkapi dengan Terjemah Depag dan Indeks Tematik*. Bandung: Sygma

Buku, Skripsi/Tesis/Disertasi dan Jurnal

Arifin, Hilda farida. 2015. "Pengaruh WhatsApp Terhadap Perilaku Tertutup Mahasiswa (Survey Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISHUM UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Angkatan 2014)." Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: RIneka Cipta.

Astuti, Yanti Dwi. 2017. "Simulasi Realitas Sosial Melalui New Media Studi Pada Mahasiswa Yogyakarta Pengguna Smartphone" *Jurnal Pekommas*, Vol. 2 No. 1, April 2017: 75-86 2(1):75-86.

_____. 2015. "Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Relaitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media Di Cyberspace." *Profetik: Jurnal Komunikasi Vol. 08/No.02/Oktobre 2015* 8(2):15-26.

Berger, Peter. L. and Thomas Luckman. 1990. *Tafsir Sosial Atas Kenyataan Risalah Tentang Sosiologi Pengetahuan*. Jakarta: Lp3es.

Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Cangara, Hafied. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Chaplin, James P. 2006. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo.

Creswell, J. .. 2015. *Penelitian Kualitatif Dan Riset*. edisi ke-3. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Crystal, David. 2004. *Language and the Internet*. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press.

Devito, Joseph A. 2011. *Komunikasi Antar Manusia*. Pamulang-Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group.

Dyah, Shiefti Alyusa. 2016. *Media Sosial : Interkraksi, Identitas, Dan Modal Sosial*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Grafindo Persada.

- Hall, Stuart. 1997. *Representasion: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: SAGE Publications Ltd.
- Jarir Ath-Thabari, Abu Ja'ffar Muhammad. 2009. *Tafsir Ath-Thabari*. Jakarta: Pustaka Azzam.
- Karjo, Clara Herlina. 2010. "Characteristic of Adults and Teenagers' Language in Facebook Interaction." Pp. 78–84 in *National Conference Language in the Online and Offline World (LOOW)*. Surabaya: Petra Christian University.
- Kozinets, Cite, V. Robert, Pierre-yann Dolbec, and Amanda Earley. 2014. "Netnographic Analysis: Understanding Culture through Social Media Data." Pp. 262–75 in. London: Sage.
- Kozinets, Robert V. 2016. "Netnography: Understanding Networked Communication Society." Pp. 1–26 in *The SAGE Handbook of Social Media Research Methods*, edited by Anabel Quan-Haase and Luke Sloan. York University, Toronto, Canada: SAGE Published.
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Littlejohn, Stephen W. Foss, and Karen A. 2009. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Masturi, Ade. 2010. "Membangun Relasi Sosial Melalui Komunikasi Empatik (Perspektif Psikologi Komunikasi)." *Dakwah Dan Komunikasi* 4(1).
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Rulli. 2014. *Teori Dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- _____. 2013. *Cyber Media*. Yogyakarta: IDEA Press.
- _____. 2012. *Komunikasi Antarbudaya Di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Olson, Matthew H. and B. .. Hergenbahn. 2013. *Pengantar Teori-Teori Keperibadian*. Edisi Kede. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: PT. LKIS.
- Purwanto, Djoko. 2011. *Komunikasi Bisnis*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2013. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ramadhaniar, Diandra Shafira. 2013. "Identitas Perempuan Dalam Social Media (Studi Analisis Wacana Konstruksi Identitas Online Peranan Perempuan Dewasa Awal Dalam Situs Jejaring Sosial Facebook)." Program Studi Ilmu

Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Ritzer, George. 2012. *Teori Sosiologi - Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ruslan, Rosady. 2004. *Metode Penelitian Public Relations Dan Komunikasi*. Jakarta: Grafindo Persada.

Septiani, Reni. 2017. "Manajemen Pengembangan Sumber Daya Anggota (PSDA) Koperasi Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2016." Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Stryker, Sheldon and Peter J. Burke. 2000. "The Past, Present , and Future of an Identity Theory." *Sosial Psychology Quarterly* 63(4):284–97.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukandarrumudi. 2012. *Metode Penelitian*. cetakan ke. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sutanto, Ryan Pratama. 2014. "Twitter Sebagai Medium Deskripsi Identitas Diri Bagi Remaja." Program Magister Media Dan Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Airlangga.

Vivienne, Sonja. 2016. *Digital Identity and Everyday Activism: Sharing Private Stories with Networked Publics*. Vol. 19. London: Palgrave Macmillan.

West, Richard and Lynn Turner. 2010. *Introducing Communicatio Theory Analysis and Application*. Fourth Edi. New York, USA: McGraw Hill.

Zuhri, Sepudin. n.d. "Ini Sejarah WhatsApp, Didirikan 2 Orang Jebolan Yahoo." Retrieved (<http://industri.bisnis.com/read/20140220/105/204721/ini-sejarah-whatsapp-didirikan-2-orang-jebolan-yahoo> diakses pada 8 November 2018).

Internet

"Inilah Perkembangan Digital Indonesia Tahun 2018". goodnewsfromindonesia.id, 06 Februari 2018. Bisa diakses pada laman <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/02/06/inilah-perkembangan-digital-indonesia-tahun-2018> diakses pada 26 Juni 2018.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Infografis Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey 2017. Jakarta, Januari 2018 <https://apjii.or.id/survei2017> diakses pada 28 Juni 2018.

<https://www.whatsapp.com/about/> diakses pada tanggal 14 Juli 2018.

<http://kopmauinsuka.id> diakses pada 18 Januari 2019

**INTERVIEW GUIDE
PENGURUS KOPMA
REPRESENTASI IDENTITAS VIRTUAL**

Nama : _____
Program Studi : _____
Fakultas : _____
Jabatan KOPMA : _____
No. WA : _____

1. Identitas Personal

- 1) Apakah anda sering berinteraksi dengan anggota KOPMA?
- 2) Bagaimana cara anda berinteraksi dengan anggota ketika bertemu?
- 3) Apakah anda menampilkan diri anda yang sesungguhnya ketika dengan anggota?
- 4) Bagaimana cara anda menampilkan diri dengan anggota dalam pertemuan?
- 5) Bagaimana personal diri anda, boleh diceritakan?
- 6) Apakah anda dalam berinteraksi sesuai dengan identitas anda?
- 7) Bagaimana cara membangun identitas personal anda?
- 8) Apakah anda menggunakan bahasa tertentu untuk membangun identitas personal?

2. Identitas Sosial

- 1) Apakah anda sering berinteraksi di grup WhatsApp?
- 2) Bagaimana komunikasi anda dalam grup WhatsApp?
- 3) Adakah keunikan komunikasi yang anda tampilkan dalam interaksi di grup WhatsApp.
- 4) Adakah faktor eksternal yang mempengaruhi komunikasi anda?
- 5) Bagaimana cara anda membangun interaksi dengan anggota grup?
- 6) Bagaimana anda menampilkan diri dalam grup WhatsApp tersebut?
- 7) Dalam berinteraksi, bagaimana cara anda menggunakan bahasa?
- 8) Adakah pembentukan citra diri dalam berinteraksi di grup WhatsApp?
- 9) Bagaimana cara anda membentuk identitas tersebut?
- 10) Bagaimana cara anda memainkan manajemen kesan tentang diri anda dalam interaksi di grup WhatsApp?

- 11) Apakah dalam berinteraksi di grup WhatsApp, anda menggunakan hierarki-hierarki yang terjadi di dunia nyata kemudian direka bentuk ke identitas virtual?
- 12) Bagaimana cara anda membentuk reka ulang tersebut?
- 13) Apa alasan anda membangun hierarki dalam dunia virtual?



INTERVIEW GUIDE
ANGGOTA KOPMA
REPRESENTASI IDENTITAS VIRTUAL

Nama : _____
Program Studi : _____
Fakultas : _____
Jabatan KOPMA : _____
No. WA : _____

1. Identitas personal

- 1) Apakah anda sering berinteraksi dengan pengurus KOPMA?
- 2) Menurut anda, bagaimana cara berinteraksi Pengurus ketika bertemu dengan anda?
- 3) Apakah menurut anda pengurus menampilkan diri yang sesungguhnya ketika dengan anggota?
- 4) Bagaimana cara pengurus dalam menampilkan diri mereka dengan anggota dalam suatu pertemuan?
- 5) Apakah anda merasakan dalam berinteraksi dengan pengurus sesuai dengan identitas nya?
- 6) Apakah pengurus menggunakan bahasa tertentu untuk membangun identitas personal?

2. Identitas sosial

- 1) Apakah anda sering berinteraksi di grup WhatsApp?
- 2) Bagaimana anda melihat komunikasi pengurus dalam grup WhatsApp?
- 3) Adakah keunikan komunikasi yang pengurus tampilkan dalam interaksi di grup WhatsApp.
- 4) Adakah faktor eksternal yang mempengaruhi komunikasi anda?
- 5) Bagaimana cara pengurus membangun interaksi dengan anggota grup?
- 6) Bagaimana cara pengurus menampilkan diri dalam grup WhatsApp tersebut?
- 7) Dalam berinteraksi, bagaimana cara pengurus menggunakan bahasa?

- 8) Adakah pembentukan citra diri pengurus dalam berinteraksi di grup WhatsApp?
- 9) Bagaimana cara pengurus membentuk citra identitas tersebut?
- 10) Bagaimana cara pengurus memainkan manajemen kesan tentang dirinya dalam interaksi di grup WhatsApp?
- 11) Menurut anda, Apakah dalam berinteraksi di grup WhatsApp, pengurus menggunakan hierarki-hierarki yang terjadi di dunia nyata yang kemudian direka bentuk ke identitas virtual ?
- 12) Menurut anda, Bagaimana cara pengurus membentuk reka ulang tersebut ?
- 13) Menurut anda, Apa alasan pengurus membangun hierarki dalam dunia virtual?



INTERVIEW GUIDE
PENGURUS DAN ANGGOTA KOPMA
REPRESENTASI IDENTITAS VIRTUAL

Nama : _____
Program Studi : _____
Fakultas : _____
Jabatan KOPMA : _____
No. WA : _____

1. Komunikasi Defensif

- a. Apakah pengurus dalam grup menahan diri dari bentuk kritikan di grup?
- b. Apakah pengurus (Pasif) menghindari bentuk perdebatan di grup?
- c. Kenapa pengurus melakukan komunikasi defensif?

2. Komunikasi Empatik

- a. Apakah pengurus menghargai bentuk chat dengan membalasnya?
- b. Apakah pengurus melakukan apresiasi secara responsif?
- c. Apakah pengurus melakukan komunikasi empatik dalam grup?

3. Komunikasi Egosentrisme

- a. Apakah pengurus perlu di pancing untuk bisa berinteraksi di grup?
- b. Apakah pengurus dalam berinteraksi sesuai dengan kebutuhan saja?
- c. Apakah pengurus melakukan komunikasi egosentris?

4. Komunikasi Formal dan Informal

- a. Apakah pengurus dalam menulis pesan menggunakan bahasa yang formal?
- b. Apakah pengurus di grup menggunakan bahasa informal?
- c. Apakah pengurus sering melakukan komunikasi formal dan informal di grup?

**INTERVIEW GUIDE
NARASUMBER AHLI
REPRESENTASI IDENTITAS VIRTUAL**

1. Identitas backstage/personal, apakah seseorang menunjukkan identitas aslinya dalam berinteraksi di lingkungannya?
2. Bagaimana setiap orang merepresentasikan identitas backstage/personal nya?
3. Identitas frontstage/sosial? Apa yang mendorong seseorang merepresentasikan identitas frontage/sosial?
4. Bagaimana representasi identitas frontage/sosial tersebut di bangun?
5. Apakah dalam berinteraksi di grup WhatsApp, seseorang sedang membangun konsep diri tentang dirinya?
6. Bagaimana konsep diri seseorang dapat diketahui?
7. Apakah seseorang yang berinteraksi di grup WhatsApp bisa kapan saja melakukan komunikasi defensi?
8. Adanya prose menghindari dari perdebatan dan kritikan termasuk komunikasi defensif dalam grup?
9. Dapat seseorang melakukan komunikasi empatik berinteraksi di grup WhatsApp?
10. Rasa menghormati, menghargai dan apresiasi, apakah termasuk kedalam pola komunikasi empatik atau seperti apa?
11. Apakah interaksi di grup mendorong seseorang untuk melakukan komunikasi egosentris?
12. Bagaimana seseorang di pandang melakukan komunikasi egosentrisme?
13. Pengurus dalam hal ini merespon berdasarkan bidang saja, dan perlu di pancing, apakah ini termasuk komunikasi egosentris?
14. Apakah pola komunikasi formal dan informal cocok dilakukan dalam grup?
15. Bagaimana pola penerapan yang ideal dalam melakukan komunikasi tersebut?
16. Apakah seseorang dalam berinteraksi dapat merepresentasikan identitas ego?
17. Apa saja yang mendorong seseorang melakukan representasi identitas ego di dalam grup?

MUQODDARUR ROSYADI

ILMU KOMUNIKASI

Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2014 Konsentrasi Public Relations. Selama menempuh perkuliahan aktif sebagai anggota komunitas PRO (Public Relations Oriented) dan IMIKI (Ikatan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Indonesia) cabang Yogyakarta.

CONTACT



muqoddar18@gmail.com



0857 8503 9105



Jl. Ikan Duyung RT 1 RW 1
Paciran Lamongn



Instagram : muqoddar_ra
fb : Muqoddarur Rosyadi

SKILL

Public Speaking

Graphic Design

Lobi Negoisasi

BAHASA

Inggris

Indonesia

SOFTWARE

Microsoft Office

Corel Draw

HOBBIES

MUSIK, DISKUSI

PERSONAL

Kelahiran Lamongan, 18 Desember 1994. Besar dilingkungan organisasi membuat saya terbiasa bekerja sama dalam tim.

PENDIDIKAN

2000-2007	MI Muhammadiyah 1 Pondok Modern Paciran
2007-2010	Mts. Muhammadiyah 1 Pondok Modern Paciran
2010-2013	MA Muhammadiyah 2 Pondok Modern Paciran
2014-2019	UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Program Studi Ilmu Komunikasi

ORGANISASI

IKATAN MAHASISWA MUHAMMADIYAH .

2016-2017	Ketua Umum IMM Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2016-2017	Ketua Umum KORKOM IMM UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

ASSAFFA BIDIKMISI UIN SUKA

2016-2017	Ketua Divisi Advokasi
-----------	-----------------------

IKATAN MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI INDONESIA

2016-2017	Wakil Ketua PPT UIN Suka
-----------	--------------------------

KEAHLIAN

Berpengalaman dalam Organisasi dan Kepanitian
Memiliki Leadership Skill yang baik

-
-