

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

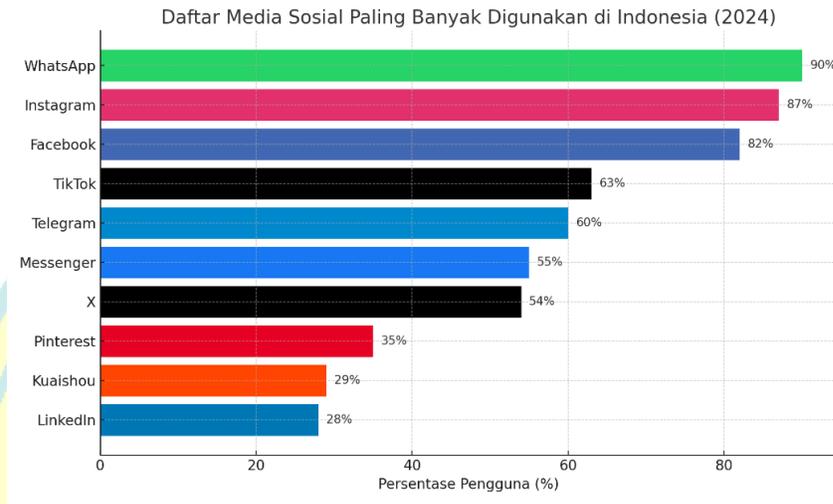
Dalam kehidupan modern, media sosial telah berkembang menjadi bagian penting dalam aktivitas sosial manusia. Perkembangan teknologi digital memungkinkan individu untuk berinteraksi, berbagi, dan mengekspresikan diri dalam ruang-ruang virtual yang semakin beragam. Media sosial kini tidak hanya menjadi alat komunikasi, melainkan juga arena konstruksi identitas, tempat di mana individu dapat membangun dan membentuk citra diri sesuai dengan kehendak mereka.¹ Fenomena ini memperlihatkan bagaimana realitas sosial dan identitas individu mulai bergeser ke dalam bentuk-bentuk baru yang diciptakan di dunia maya. Seiring dengan meluasnya penggunaan media sosial, muncul kebutuhan individu untuk menjaga privasi serta mengatur tingkat keterbukaan dalam berinteraksi. Dalam konteks ini, aplikasi berbasis semi anonim menjadi salah satu inovasi yang menarik untuk diteliti. Aplikasi semi anonim memberikan kesempatan kepada individu untuk tetap berinteraksi sosial sambil mempertahankan sebagian dari kerahasiaan identitas mereka. Salah satu aplikasi semi anonim yang berkembang di Indonesia adalah Prisca, yang menawarkan ruang bagi penggunanya untuk berbagi cerita, berinteraksi, serta membentuk relasi tanpa sepenuhnya mengungkapkan identitas asli mereka.

Fenomena ini tidak terlepas dari perubahan pola komunikasi dan interaksi sosial akibat perkembangan teknologi. Berdasarkan laporan terbaru pada Januari 2023, Indonesia memiliki lebih dari 212 juta pengguna internet dengan tingkat penetrasi media sosial mencapai hampir 80% dari total populasi.²

¹ Andi Nurlela & dkk. (2024). Dampak Media Sosial Terhadap Pembentukan Identitas Sosial Anak di Era Digital. Jurnal Neo Societal. Vol.9 No. 4, hal.186-187.

² Dythiia Novianty dan Dicky Prastya, Jumlah Pengguna Internet di Indonesia capai 202,6 Juta Orang. <https://www.suara.com/tekno/2021/02/15/123000/jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-capai-2026-juta-orang>. (Diakses pada 1 Juni 2021).

Gambar 1.1 Grafik Presentase Pengguna Media Sosial di Indonesia



Sumber: We Are Social

Berdasarkan pada laporan We Are Social pada tahun 2024, menunjukkan bahwa mayoritas pengguna internet di Indonesia aktif di platform WhatsApp, Instagram, dan Facebook.³ Angka tersebut tidak hanya menunjukkan tingkat penetrasi media sosial yang tinggi, tetapi juga mengisyaratkan pentingnya ruang digital dalam membentuk interaksi sosial modern. Dalam interaksi melalui media sosial, individu tidak hanya berkomunikasi, tetapi juga secara aktif membangun presentasi diri. Mereka memilih apa yang ingin mereka tunjukkan kepada dunia, sekaligus menyembunyikan apa yang tidak ingin diketahui orang lain. Proses ini memperlihatkan adanya fragmentasi realitas, di mana kehidupan nyata dan kehidupan daring menjadi dua ruang yang bisa sangat berbeda. Fragmentasi ini semakin nyata pada platform semi anonim, di mana pemilik akun bebas membentuk citra diri baru, mengeksplorasi identitas, atau bahkan menciptakan persona alternatif.

Meskipun platform seperti Instagram, Facebook, dan Twitter mendominasi lanskap media sosial di Indonesia, Prisca memiliki daya tarik unik. Diluncurkan pertama kali pada 17 Maret 2020 dengan nama Secreto dan kemudian *rebranding* menjadi Prisca, mirip langkah platform besar yang mengganti nama Twitter ke X. Ia

³ https://wearesocial.com/id/wp-content/uploads/sites/19/2024/02/Digital_2024_Indonesia.pdf diakses Februari 2024.

mempertahankan komunitas aktif meski rating-nya hanya 3,7 di Play Store. Berbeda dengan platform mainstream yang menuntut identitas asli atau memberi opsi anonim terbatas, Prisga menerapkan semi-anonimitas penuh: pemilik akun bebas memilih nama samaran, foto profil ilustratif, dan pembatasan informasi pribadi. Eksistensinya yang kuat, berbanding terbalik dengan platform seperti Friendster atau Path yang akhirnya tutup, menunjukkan ada kebutuhan sosial-psikologis untuk ruang digital yang mengutamakan privasi sekaligus kebebasan berekspresi.

Anonimitas dalam media sosial terbagi menjadi berbagai level, Prisga termasuk golongan *pseudo anonym*, di mana identitas tidak sepenuhnya disembunyikan, atau tidak diketahui.⁴ Dengan fitur semi anonimnya, Prisga menawarkan pemilik akun untuk merasa lebih bebas dalam berekspresi tanpa khawatir diketahui secara langsung identitasnya. Hal tersebut membuat Prisga menjadi berbeda dengan media sosial lainnya yang secara umum menjadi panggung depan individu. Oleh karena itu, teori dramaturgi yang dikemukakan oleh Erving Goffman, di mana kehidupan sosial dilihat sebagai sebuah pertunjukan, aplikasi Prisga merupakan panggung belakang (*backstage*) dari para pemilik akun.

Dalam konteks ini, Prisga menghadirkan ruang yang lebih privat, sebuah panggung belakang digital di mana pemilik akun merasa lebih bebas untuk mengekspresikan diri tanpa tekanan dari ekspektasi sosial dunia nyata. Identitas yang ditampilkan di platform ini tidak bersifat tetap, melainkan fleksibel serta sering menjadi cara untuk memperlihatkan sisi diri yang tidak bisa ditampilkan secara terbuka di kehidupan nyata.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh munculnya kebutuhan sebagian individu akan ruang berekspresi yang aman dan bebas. Dalam kehidupan nyata, banyak pemilik akun merasa harus menjaga citra dan menyesuaikan diri dengan norma umum. Sebaliknya, Prisga memungkinkan mereka menampilkan sisi personal yang biasanya tersembunyi di kehidupan nyata. Hal ini menunjukkan bahwa identitas digital tidak selalu dibentuk

⁴ Nurul Hasfi dkk. Anonimitas di Media Sosial: Sarana kebebasan berekspresi atau Patologi Demokrasi. Jurnal Komunikasi, 2017 Vol. 15 No.1, hal 29.

untuk pencitraan, tetapi juga sebagai bentuk kejujuran diri yang muncul karena adanya rasa aman dan privasi.

Kebebasan ini juga membuka ragam bentuk ekspresi. Beberapa pemilik akun menggunakan Prisma untuk mencurahkan perasaan, mengekspresikan sisi diri yang selama ini terpendam, membuat konten jenaka atau dewasa, bahkan membentuk persona yang sengaja dibuat provokatif. Semua ini menjadi bagian dari strategi presentasi diri yang dilakukan di ruang digital yang minim penghakiman sosial.

Secara sosiologis, penelitian ini penting karena membantu memahami bagaimana identitas ditampilkan secara berbeda ketika berada di ruang yang tidak sepenuhnya publik. Dengan menggunakan teori dramaturgi Erving Goffman, penelitian ini melihat bagaimana pemilik akun Prisma menampilkan diri di panggung belakang ruang yang lebih personal, di mana mereka bisa mengekspresikan diri tanpa takut dinilai. Itulah yang menjadi inti dari persoalan dalam penelitian ini. Fenomena ini mencerminkan dinamika identitas digital masa kini, pada satu sisi, ruang semi anonim membuka kesempatan bagi individu untuk lebih jujur terhadap perasaan dan pikiran mereka, termasuk sisi-sisi yang dianggap menyimpang dari norma.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk melihat lebih dalam bagaimana fragmentasi realitas hidup terjadi pada akun pemilik akun aplikasi semi anonim. Prisma sebagai studi kasus menawarkan contoh konkret tentang bagaimana platform digital menciptakan ruang panggung belakang, yang menjadikan pemilik akun bebas melakukan apa yang dikehendaki. Hal tersebut menunjukkan bahwa mereka kehilangan kebebasan dalam dunia nyata, atau yang disebut sebagai krisis identitas. Mereka tidak dapat menampilkan sisi lain dari diri di kehidupan nyata. Sisi diri yang kontroversi, mesum, transaksional, reaktif, bahkan sisi terlemah sekali pun. Salah satu pendekatan yang relevan dalam memahami fenomena ini adalah teori dramaturgi yang dikemukakan oleh Erving Goffman. Goffman menjelaskan bahwa dalam kehidupan sosial, individu bertindak layaknya aktor di atas panggung. Terdapat dua wilayah utama dalam interaksi sosial: panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage*). Pada panggung depan, individu memerankan peran sosial yang telah dipersiapkan dengan matang, lengkap dengan kostum, ekspresi, bahasa tubuh,

dan narasi yang ditujukan untuk membentuk kesan tertentu di hadapan penonton atau khalayak sosialnya. Sebaliknya, di panggung belakang, individu dapat bersikap lebih jujur, bebas, tanpa tekanan untuk mempertahankan peran tertentu.⁵

Konsep ini sangat relevan dengan perilaku pemilik akun media sosial, termasuk dalam aplikasi semi anonim seperti Prisga. Dalam platform ini, pemilik akun seringkali menampilkan sisi diri yang lebih personal, ekspresif, bahkan rentan, sisi yang jarang mereka tampilkan di kehidupan nyata. Mereka menggunakan nama samaran, avatar ilustratif, dan narasi yang tidak selalu mencerminkan identitas asli mereka. Dalam kerangka dramaturgi Erving Goffman, ekspresi semacam ini mencerminkan aktivitas yang terjadi di panggung belakang, yaitu wilayah di mana individu merasa cukup aman untuk menanggalkan peran formal dan tampil lebih jujur.

Dalam konteks Prisga, pemilik akun tidak sedang membangun citra untuk publik luas, tetapi justru menunjukkan versi diri yang lebih bebas dari tekanan sosial dan ekspektasi publik. Dengan kata lain, mereka tidak sedang melakukan pengelolaan kesan untuk tampil ideal, melainkan menciptakan ruang sendiri untuk mengekspresikan emosi, pikiran, maupun identitas yang selama ini tersembunyi. Inilah yang menjadikan Prisga sebagai area panggung belakang yang lebih intim dan reflektif, di mana presentasi diri berfungsi bukan sebagai pencitraan, melainkan sebagai bentuk ekspresi personal.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kajian sosiologi media, terutama dalam memahami bagaimana identitas ditampilkan secara berbeda ketika individu merasa lebih anonim dan aman. Pada era digital yang penuh tekanan untuk selalu tampil sempurna, ruang-ruang seperti Prisga menunjukkan bahwa banyak orang justru membutuhkan tempat untuk menjadi diri sendiri dengan segala ekspresi, keresahan, dan sisi-sisi yang biasanya tersembunyi.

Berdasarkan uraian di atas, akhirnya penulis tertarik untuk mencari tahu lebih dalam mengenai fragmentasi realitas hidup pemilik akun aplikasi semi anonim, sehingga penulis melakukan penelitian dengan judul: **Fragmentasi Realitas Hidup**

⁵ D, Mulyana & J. Rakhmat, Komunikasi Antarbudaya. In Penantar Komunikasi Antarbudaya 2010.

Pengguna Media Sosial Aplikasi Semi Anonim: Antara yang Nyata dan Palsu (Studi Pada 7 Akun Media Sosial Prisga).

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dalam perkembangan dunia digital saat ini, media sosial tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga ruang untuk membentuk dan menampilkan identitas diri. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah munculnya platform media sosial semi anonim seperti Prisga. Melalui fitur anonimitasnya, pemilik akun diberikan kebebasan untuk mengekspresikan diri tanpa tekanan sosial atau tuntutan untuk menampilkan identitas asli. Setiap pemilik akun hadir dengan latar belakang, motif, dan tujuan yang berbeda dalam menggunakan ruang ini.

Dalam konteks ini, penting untuk melihat bagaimana pemilik akun Prisga memaknai identitasnya di ruang digital, serta bagaimana mereka membentuk dan menampilkan citra diri yang bisa jadi berbeda dengan keseharian mereka di dunia nyata. Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis akan merumuskan beberapa rumusan permasalahan penelitian agar lebih terarah, valid, sesuai yang diinginkan, dan tidak menyimpang. Maka, hasil rumusan dari permasalahannya adalah sebagai berikut:

1. Apa motif yang tercermin melalui konten unggahan akun-akun Prisga dalam menggunakan media sosial anonim sebagai sarana berekspresi?
2. Apa faktor yang mempengaruhi perbedaan citra atau presentasi diri antara dunia nyata dan anonim?
3. Bagaimana akun-akun Prisga membangun dan mengelola citra atau presentasi diri yang berbeda antara ruang publik nyata dan ruang publik digital?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan permasalahan penelitian yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi motif penggunaan aplikasi Prisga yang tercermin melalui konten unggahan pemilik akun.

2. Menganalisis faktor pembentuk perbedaan citra diri antara dunia nyata dan ruang anonim
3. Mendeskripsikan strategi presentasi dan pengelolaan citra diri akun-akun di Prisga dalam konteks digital anonim

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi secara teoritis, akademis maupun praktis dalam kajian memahami dinamika presentasi di media sosial semi anonim Prisga, khususnya melalui pendekatan dramaturgi Erving Goffman. Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi manfaat teoritis, akademis dan manfaat praktis sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini secara teoritis adalah untuk menambah pengetahuan sosiologi khususnya dalam kajian sosiologi digital dan komunikasi. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan pemahaman kepada pembaca terkait sisi lain dari diri individu yang dibangunnya di dalam aplikasi berbasis semi anonim. Selain itu, penelitian ini juga merupakan bentuk pengaplikasian dari ilmu yang telah diberikan dan dipelajari dalam perkuliahan.

b. Manfaat Praktis

Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan tambahan mengenai satu bentuk fenomena sosial dalam diri pribadi individu dalam kehidupannya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman untuk peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan ke dalam bentuk karya tulis. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan bermanfaat menjadi bahan rekomendasi bagi penelitian sejenis yang juga memiliki fokus dalam kajian mengenai fragmentasi realitas hidup, khususnya pada aplikasi berbasis anonim maupun semi anonim yang masih belum menjadi topik umum dalam penelitian.

1.5 Tinjauan Penelitian Sejenis

Berdasarkan data kepustakaan yang ditemukan penulis terdapat beberapa penelitian yang mirip dengan penelitian ini, untuk itu sebagai bahan hukum komparasi dan menjelaskan perbedaan dengan penelitian ini guna menentukan aspek orisinalitasnya. Berikut adalah penjabaran dari tinjauan penelitian sejenis yang digunakan peneliti sebagai acuan pada penulisan skripsi ini.

Penelitian pertama berupa, jurnal dengan judul *Motif Pengguna Akun Whisper Anonim* yang ditulis oleh Asaas Putra pada tahun 2019.⁶ Pada penelitian ini disimpulkan bahwa hampir semua status pada Whisper berisi hal-hal yang berbau kalimat pornografi, tentang kegalauan, serta semua status yang ditampilkan adalah bentuk dari penggung belakang (sisi tertutup) dari pemilik *account*. Hasil penelitiannya ditemukan bahwa hampir semua status pada Whisper berisi hal-hal yang berbau kalimat pornografi, tentang kegalauan, serta semua status yang ditampilkan sebagai bentuk dari penggung belakang (sisi tertutup) dari pemilik *account*. Penelitian terdahulu ini memiliki kesamaan dalam meneliti motif pengguna aplikasi anonim dan metode penelitiannya. Sementara, perbedaan yang mendasar terdapat pada objek penelitiannya. Jika peneliti menggunakan aplikasi Prisma sementara pada penelitian terdahulu menggunakan "*Whisper Anonim*". Pada penelitian terdahulu, penelitiannya juga difokuskan pada Kota Bandung.

Pada jurnal kedua dengan judul *Anonymous Chat Sebagai Dampak Maraknya Cyberbully* yang ditulis oleh Annisa Nurul Fitri Holle pada tahun 2019.⁷ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak maraknya aplikasi berbasis anonymous chat seperti Whisper. Penulis juga melihat adanya cyberbully dari sesama pengguna sebagai dampak dari anonimitas di aplikasi tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan *cyberbully* merupakan salah satu dampak dari adanya aplikasi *anonymous chat*. Pada dasarnya, pengguna aplikasi tersebut merupakan orang-orang dengan kepribadian introvert yang tak senang membagi identitas personal di depan publik melalui media

⁶ Asaas Putra, *Motif Pengguna Akun Whisper Anonim*. Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi), 2019, Vol.5 No.2, hal.110-120.

⁷ Annisa Nurul Fitri Holle, *Anonymous Chat Sebagai Dampak Maraknya Cyberbully*. Jurnal Spektrum Komunikasi, 2019, Vol.7 No.1, hal.51-56.

sosial. *Anonymous chat* membuat pengguna merasa aman dari penghakiman massa dan memiliki kemerdekaan menyuarakan isi kepala. Pada sisi yang lain, aplikasi berbasis anonim memiliki sisi gelap seperti tidak jelasnya batas kebebasan berpendapat dan aspek hukum yang abu-abu di Indonesia. Persamaan penelitian ini dapat dilihat dari substansi penelitiannya yang sama-sama membahas aplikasi anonim, namun tetap terdapat perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis kaji yaitu pada teori yang digunakan. Pada penelitian terdahulu, teori yang digunakan adalah Teori Difusi-Inovasi dari Everett Rogers sementara penelitian penulis menggunakan teori Fragmentasi Realitas.

Pada penelitian ketiga dari Jurnal dengan judul *Dari Anonim kembali ke Anonim* yang ditulis oleh Itsna Hadi Septiawan pada tahun 2018.⁸ Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan karakteristik anonim, yang mana media sosial merupakan salah satu media komunikasi dengan penggunaan akun anonim terbanyak, serta menjelaskan motif dasar pengguna anonim di internet. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anonimitas di dunia komunikasi pada prinsipnya menawarkan stabilitas rasa aman bagi penggunanya. Hal tersebut sejalan dengan media sosial merupakan media komunikasi yang memiliki jangkauan kemampuan yang lebih kuat dan lebih luas dibandingkan dengan kemampuan media komunikasi lainnya dalam perkembangan karakteristik anonim. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti teliti pada metode penelitiannya sama sama menggunakan kualitatif dan pada substansi penelitian juga sama sama membahas anonim. Namun, pada penelitian ini menggunakan teori yang berbeda yaitu hierarki anonimitas.

Adapun, pada penelitian keempat diambil dari Jurnal yang berjudul *Hubungan Loneliness dengan Perilaku Cybersex Pada Perilaku Cybersex di Aplikasi Anonim* yang ditulis oleh Dina Nuraniwati dan Suhana pada tahun 2020.⁹ Jurnal ini mendeskripsikan *loneliness* pada pelaku *cybersex* di aplikasi anonim, melihat perilaku *cybersex* pada pelaku *cybersex* di aplikasi anonim, dan melihat apakah ada hubungan

⁸ Itsna H. Setiawan, *Dari Anonim Kembali ke Anonim*. SeBaSa, 2018 Vol.1 No.2, hal.80-88.

⁹ Dina Nuraniwati & Suhana. *Hubungan Loneliness dengan Perilaku Cybersex Pada Perilaku Cybersex di Aplikasi Anonim*. Prosiding Psikologi, 2021, Vol.6 No.2, hal.377-381.

antara *loneliness* dengan perilaku *cybersex* pada pelaku *cybersex* di aplikasi anonim. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa partisipan yang melakukan *cybersex* sebagai kompensasi kesepian terdapat ada dua jenis *strategy coping* yaitu kepasifan dan kontak sosial sebanyak 10 partisipan atau 8,77%; Usia 15-20 tahun menjadi mayoritas individu mulai melakukan *cybersex*.

Penelitian kelima diambil dari Jurnal yang berjudul Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Pengguna Media Sosial Anonim yang diteliti oleh Maria Angela I.C.B dan Primatia Yogi Wulandari pada tahun 2021.¹⁰ Penelitian ini dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan perilaku cyberbullying pada remaja pengguna media sosial anonim. Selain itu juga untuk meninjau pengaruh negatif kontrol diri terhadap cyberbullying di kalangan remaja pengguna media sosial anonim. Penelitian ini juga diteliti menggunakan metode kuantitatif dengan teknik survey. Konsep atau teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori deindividuasi menurut Omernick dan Sood dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif antara kontrol diri terhadap *cyberbullying* pada pengguna media sosial anonim di kalangan remaja. Variabel kontrol diri berdampak negatif pada *cyberbullying*, dengan kata lain semakin meningkat kontrol diri maka akan semakin menurunkan kecenderungan *cyberbullying*, dan sebaliknya.

Penelitian keenam ada pada jurnal yang berjudul “*Unpacking (the) Secret: Anonymous Social Media and The Impossibility of Networked Anonymity*” yang ditulis oleh Tzlil Sharon dan Nicholas John pada tahun 2018.¹¹ Jurnal ini ditujukan untuk melihat persepsi dan praktek yang dilakukan oleh struktur jaringan sosial yang membawanya pada pengalaman berkomunikasi anonim. Selain itu juga unuk mengetahui bagaimana pengetahuan tentang koneksi yang sudah ada sebelumnya antara pengguna anonim untuk membentuk harapan mereka dari (dan) partisipasi

¹⁰ Maria Bulan & Primatia Wulandari. *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Pengguna Media Sosial Anonim*. Buletin Kesehatan Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM), 2021, Vol.1 No.1, hal.497-507.

¹¹ T Sharon & N.A. John, *Unpacking (the) Secret: Anonymous Social Media and The Impossibility of Networked Anonymity*. New Media and Society, 2018, Vol.20 No.11, hal.4177-4194.

mereka di Secret aplikasi. Terakhir, untuk menelaah sisi menarik tentang model anonimitas yang disediakan. Penelitian ini mempunyai kemiripan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu adanya kesamaan pada metode penelitiannya yaitu kualitatif, namun pada penelitian terdahulu digunakan teori Grounded. Hasil dari penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa komunikasi anonim yang terjadi di Secret sangat berbeda dari bentuk anonimitas online terdahulu. Relasi yang diciptakan antara sesama pengguna dihasilkan ketika identitas asli dan atribut “aktor” dihilangkan dari jaringan yang sudah ada sebelumnya.

Penelitian ketujuh diambil dari Jurnal dengan judul *Social Support, Reciprocity, and Anonymity in Responses to Sexual Abuse Disclosures on Social Media* yang ditulis oleh Nazanin Andalibi dan kawan-kawan pada tahun 2018.¹² Jika dilansir pada jurnal tersebut, penelitian ini melihat bentuk peran anonimitas (dalam akun sekali pakai), dukungan sosial online terhadap postingan mengenai pengalaman pelecehan seksual serta tanggapan dan timbal baliknya terhadap isu tersebut. Tidak seperti pada penelitian-penelitian pada jurnal sebelumnya, jurnal ini menggunakan metode penelitian campuran dengan membagi dua phase untuk masing-masing dianalisis menggunakan studi kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anonimitas membantu pencarian dan pemberian dukungan sosial di media sosial, memfasilitasi pengungkapan sensitif, mengurangi komentar negatif, dan dapat membantu pengembang merancang platform yang mendukung dalam konteks sosial yang sensitif.

Penelitian kedelapan ada pada Jurnal dengan judul “*Context Collapse and Anonymity among Queer Reddit Users*” yang ditulis oleh Anthony Henry Triggs, Kristian Møller dan Christina Neumayer pada tahun 2019.¹³ Penelitian ini bertujuan untuk melihat fenomena “context collapse” yang terjadi di media sosial anonim Reddit khususnya pada kelompok “queer”. Selain itu penelitian ini dilakukan untuk

¹² Nazanin Andalibi & dkk. *Social Support, Reciprocity, and Anonymity in Responses to Sexual Abuse Disclosures on Social Media*. ACM Transactions on Computer-Human Interaction, 2018, Vol.25 No.28, hal.1-35.

¹³ Anthony Thriggs & dkk. *Context Collapse and Anonymity among Queer Reddit Users, New Media & Society*. 2019, Vol.23 No.1, hal.5-21.

mempersiapkan dan mengelola resiko dari context collapse pengguna Reddit pada kelompok Queer. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yang sama dengan peneliti yaitu metode Kualitatif. Reddit telah berhasil menjadi wadah yang aman bagi kelompok tersebut, beberapa narasumber mengungkapkan bahwa mereka dapat menjadi diri mereka sendiri (LGBTQ) dalam komunitas khusus bagi kaum mereka di Reddit (re: Subreddit). Meskipun demikian, komunitas yang berbeda akan tetap memiliki standar norma dan nilai yang berbeda di Redit, contoh perbedaan kontras adalah antara Subreddit agama dan Subreddit quuer. Pengguna dengan identitas “queer” kurang diterima dalam komunitas agama yang dianggap cenderung berpikiran sempit.

Penelitian terakhir yang penulis angkat ada pada tesis/disertasi yang ditulis oleh Malte Paskuda dengan judul “*The Influence of Anonymity on Participation in online Communities*” pada tahun 2016.¹⁴ Penelitian ini mengangkat pengaruh anonimitas terhadap partisipasi pengguna secara umum dalam sebuah diskusi platform media sosial dengan metode penelitian campuran menggunakan teori/konsep *Deindividuasi dan Social identity model of deindividuation effect (SIDE)*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anonimitas tidak secara langsung atau otomatis menunjukkan bentuk partisipasi yang tidak sopan dan tidak beradab dalam suatu diskusi. Terdapat faktor-faktor lain selain anonimitas memiliki pengaruh yang lebih kuat pada partisipasi. Salah satu contohnya yakni platform youtube, yang memiliki perubahan kebijakan oleh Google. Kebijakan yang ada sebelumnya yaitu dapat mengirim komentar secara anonim atau pseudonym, namun beralih menjadi sistem yang menegakan identitas sipil. Perubahan sistem tersebut tidak memiliki perbedaan, dalam arti lain efek negatif dalam komentar tidak dapat ditemukan antara sebelum dan sesudah perubahan. Hal tersebut menunjukan bahwa partisipasi negatif tidak selalu datang dari anonimitas.

¹⁴ Malte Paskuda. *The Influence of Anonymity on Participation in online Communities*. Universite de technologie Troyes. 2016.

Tabel 1.1 Tinjauan Penelitian Sejenis

No	Judul	Teori/ Konsep	Metode	Persamaan	Perbedaan
1.	- Motif Pengguna Akun Whisper Anonim - Asaas Putra - Jurnal Lingkar Studi Komunikasi Vol.5 No. 2 2019	Teori Dramaturgi Erving Goffman	-Kualitatif -Motif utama pengguna Whisper adalah untuk saling mengenal, memunculkan rasa ingin tahu dan ketertarikan lawan jenis, motif ketertarikan sosial.	Menggunakan metode pendekatan kualitatif dan teori dramaturgi Erving Goffman, juga sama dalam maksud mencari motif pemilik akun.	Subjek penelitian ini adalah media sosial anonim Whisper, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah media sosial anonim Prisga
2.	- <i>Anonymous Chat</i> Sebagai Dampak Maraknya <i>Cyberbully</i> - Annisa Nurul Fitri Holle - Jurnal Sprektum Komunikasi Vol.7 No.1 2019	Teori Difusi-Inovasi dari Everett Rogers	-Kualitatif - Hasil penelitian ini menunjukkan <i>cyberbully</i> merupakan salah satu dampak dari adanya aplikasi <i>anonymous chat</i> . Pada dasarnya, pengguna aplikasi tersebut merupakan orang-orang dengan kepribadian introvert yang tak senang membagi identitas personal di depan publik melalui media sosial.	Menggunakan metode pendekatan kualitatif dan subjek penelitiannya adalah media sosial berbasis anonim	Konsep yang digunakan penelitian ini adalah teori difusi-inovasi dari Everrett Rogers. Sedangkan penelitian peneliti menggunakan konsep dramaturgi dari Erving Goffman
3.	- Dari Anonim ke Anonim - Itsna Hadi Septiawan	Hierarki anonimitas	-Kualitatif - Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anonimitas di dunia	Subjek penelitiannya media sosial anonim. sejalan	Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah hierarki anonimitas, sedangkan konsep yang digunakan dalam penelitian peneliti adalah teori dramaturgi dari Erving Goffman

No	Judul	Teori/ Konsep	Metode	Persamaan	Perbedaan
	- SeBaSa: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Vol.1 No.2 2018		komunikasi pada prinsipnya menawarkan stabilitas rasa aman bagi penggunanya. Hal tersebut sejalan dengan media sosial merupakan media komunikasi yang memiliki jangkauan kemampuan yang lebih kuat dan lebih luas dibandingkan dengan kemampuan media komunikasi lainnya dalam perkembangan karakteristik anonim.	dengan subjek penelitian peneliti, yakni Prisga sebagai media sosial semi anonim memiliki fitur untuk dapat menampilkan foto.	
4.	- Hubungan <i>Loneliness</i> dengan Perilaku <i>Cybersex</i> Pada Perilaku <i>Cybersex</i> di Aplikasi Anonim - Dina Nuraniwati dan Suhana - Prosiding Psikologi Vol.6 No.2 2020	Perilaku <i>Cybersex</i> dan <i>Loneliness</i>	-Kuantitatif - Hasil penelitian ini menunjukan bahwa partisipan yang melakukan cybersex sebagai kompensasi kesepian terdapat ada dua jenis strategy coping yaitu kepasifan dan kontak sosial sebanyak 10 partisipan atau 8, 77%; Usia 15-20 tahun menjadi mayoritas individu mulai	Perilaku <i>cybersex</i> yang ada dalam penelitian ini juga marak terjadi di subjek penelitian peneliti, yaitu pada aplikasi Prisga.	Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, sedangkan metode penelitian peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah media sosial anonim Whisper, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah media sosial anonim Prisga

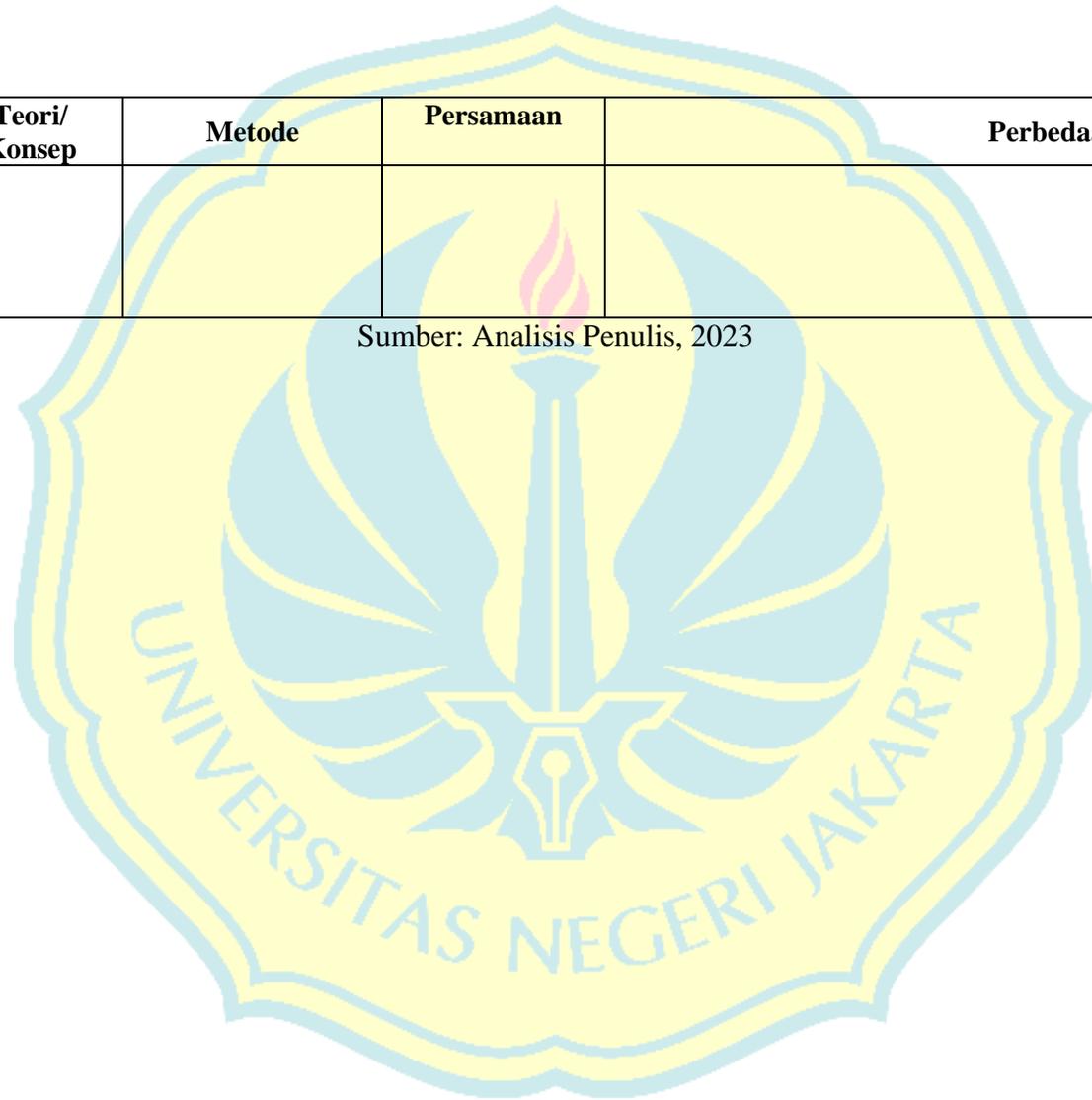
No	Judul	Teori/ Konsep	Metode	Persamaan	Perbedaan
			<p>melakukan <i>cybersex</i>. Hasil menunjukkan tidak terdapat hubungan antara loneliness dan <i>cybersex</i> dengan perolehan hasil uji korelasi Rank Spearman koefisien korelasi sebesar 0,122 dengan nilai signifikansi sebesar 0,197 ($p > 0,05$).</p>		
5.	<p>- Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Perilaku <i>Cyberbullying</i> Pada Remaja Pengguna Media Sosial Anonim - Maria Angela I.C.B dan Primatia Yogi Wulandari - Buletin Riset Psikologi dan kesehatan Mental Vol.1 No.1 2021</p>	<p>Deindividuasi, kontrol diri, dan <i>cyberbully</i></p>	<p>-Kuantitatif dengan teknik survei -Terdapat pengaruh negative antara kontrol diri terhadap <i>cyberbullying</i> pada pengguna media sosial anonim di kalangan remaja.</p>	<p>Subjek penelitiannya berbasis media sosial anonim</p>	<p>Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, sedangkan metode penelitian peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah beberapa media sosial anonim seperti salah satunya Whisper, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah media sosial anonim Prisma</p>
6.	<p>- Unpacking (the) Secret: Anonymous Social Media and The Impossibility of Networked Anonymity</p>	<p>Grounded teori</p>	<p>-Kualitatif -Anonimitas yang ditawarkan oleh Platform Secret memungkinkan pengguna untuk</p>	<p>Menggunakan pendekatan kualitatif dan subjek penelitiannya adalah media</p>	<p>Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah grounded teori, sedangkan konsep yang digunakan dalam penelitian peneliti adalah teori dramaturgi dari Erving Goffman. Selain itu, Subjek penelitian ini adalah Secret, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah media sosial anonim Prisma</p>

No	Judul	Teori/ Konsep	Metode	Persamaan	Perbedaan
	<p>- Tzliil Sharon dan Nicholas John - New Media & Society Vol.20 No.11 2018</p>		<p>berbicara lebih terbuka dibandingkan platform media sosial lainnya. Pengguna merasa lebih bebas untuk mengungkapkan pendapat yang tidak biasa dan menoba berbagai aspek dari identitas mereka yang mungkin tidak bisa dilakukan di media sosial lain.</p>	<p>sosial berbasis anonim.</p>	
7.	<p>- Social Support, Reciprocity, and Anonymity in Responses to Sexual Abuse Disclosures on Social Media - Nazanin Andalibi, dkk - ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI) Vol.5 No.5</p>	<p>Human Centered Computing → Social media; Social networking sites; Empirical studies in collaborative and social computing; Human computer interaction</p>	<p>-Mix method - Penelitian ini menunjukkan bahwa anonimitas membantu pencarian dan pemberian dukungan sosial di media sosial, memfasilitasi pengungkapan sensitif, mengurangi komentar negatif, dan dapat membantu pengembang merancang platform yang mendukung dalam konteks sosial yang sensitif.</p>	<p>Subjek penelitiannya. Subjek penelitian ini adalah Reddit, dalam aplikasi tersebut, pengguna terbagi menjadi dua kelompok. Pertama adalah pengguna dengan akun teridentifikasi dan kedua adalah pengguna dengan akun sekali pakai (anonim). Begitu juga dengan subjek penelitian</p>	<p>Metode penelitian yang digunakan adalah mix method, sedangkan metode penelitian peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Selain itu, subjek penelitian ini adalah Reddit, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah Prisca. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah Human Centered Computing → Social media; Social networking sites: Empirical studies in collaborative and social computing; Human computer interaction, sedangkan konsep yang digunakan dalam penelitian peneliti adalah teori Dramaturgi dari Erving Goffman</p>

No	Judul	Teori/ Konsep	Metode	Persamaan	Perbedaan
				peneliti, pada Prisca dapat mudah ditemukan dengan pemilik akun teridentifikasi dan dan pemilik akun anonim.	
8.	<p>- Context Collapse and Anonymity among Queer Reddit Users</p> <p>- Anthony Henry Triggs, Kristian MØller dan Christina Neumayer</p> <p>- New Media & Society Vol.23 No.1 2019</p>	<p>Konsep context collapse, analytical framework: (somatic, system, inter-platform, dan intra-platform)</p>	<p>-Kualitatif dengan wawancara mendalam</p> <p>-Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa Reddit dengan subredditnya (fitur komunitas) dapat memberikan rasa aman bagi penggunaannya, terlebih pada komunitas atau kelompok dengan identitas seksual yang berbeda.</p>	<p>- Menggunakan pendekatan kualitatif</p> <p>-Subjek penelitiannya berbasis media sosial anonim</p>	<p>subjek penelitian ini adalah Reddit, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah Prisca. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah context collapse, analytical framework: (somatic, system, inter-platform, dan intra-platform), sedangkan konsep yang digunakan dalam penelitian peneliti adalah teori Dramaturgi dari Erving Goffman.</p>
9.	<p>- The Influence of Anonymity on Participation in online Communities</p> <p>- Malte Paskuda</p> <p>- Social and Information Networks</p> <p>[cs.SI].Universit� de</p>	<p>Deindividuasi dan Social identity model of deindividuation effect (SIDE)</p>	<p>-Mix Method</p> <p>-Fenomena anonimitas pada media sosial tidak selamanya berkaitan dengan hal yang buruk dan tidak beradab.</p>	<p>Subjek penelitian berbasis media sosial.</p>	<p>Metode penelitian yang digunakan adalah mix method, sedangkan metode penelitian peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Selain itu, subjek penelitian ini adalah Quora, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah Prisca. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah Deindividuasi dan Social identity model of deindividuation effect (SIDE) sedangkan konsep yang digunakan dalam penelitian peneliti adalah teori Dramaturgi dari Erving Goffman.</p>

No	Judul	Teori/ Konsep	Metode	Persamaan	Perbedaan
	Technologie de Troyes, 2016. English. NNT : 2016TROY0033.tel- 03362140				

Sumber: Analisis Penulis, 2023



Intelligentia - Dignitas

1.6. Kerangka Konseptual

1.6.1 Konsep Dramaturgi

Konsep dramaturgi berasal dari kata drama dalam Bahasa Inggris, yang merujuk pada seni teater. Filsuf Yunani, Aristoteles, dikenal sebagai orang yang pertama kali mempopulerkan konsep ini. Ia mengidentifikasi berbagai jenis drama, seperti tragedi dan komedi. Kemudian, pada tahun 1959, Goffman menggambarkan dramaturgi sebagai sebuah permainan kehidupan di mana manusia berperan dalam situasi dramatis yang seakan-akan berlangsung di atas panggung. Dramaturgi adalah konsep yang memandang interaksi sosial sebagai sebuah panggung teater, dengan anggapan bahwa manusia berperan dalam menciptakan drama dengan tujuan tertentu.¹⁵ Hal ini menggambarkan bahwa individu-individu dan interaksi yang mereka alami sehari-hari dapat diilustrasikan melalui pertunjukan dramatis yang mereka buat sendiri.¹⁶

Dalam sudut pandang dramaturgis, kita dapat menggambarkan kehidupan sebagai sebuah teater, di mana interaksi sosial menyerupai pertunjukan di panggung dengan peran-peran yang dimainkan oleh para aktor. Dalam peran sosial mereka, para aktor umumnya menggunakan bahasa lisan, menunjukkan perilaku *nonverbal* tertentu, dan mengenakan atribut-atribut khusus. Goffman memperkenalkan konsep dramaturgi sebagai studi yang menggabungkan aspek sosial, psikologis, dan sosiologi dalam karyanya yang berjudul "The Presentation of Self in Everyday Life". Buku tersebut membahas berbagai perilaku manusia yang terjadi dalam konteks kehidupan sehari-hari, di mana individu memainkan peran mereka dalam pertunjukan yang mirip dengan seorang aktor yang berperan berbeda di atas panggung drama. Ketika berinteraksi, manusia memiliki keinginan untuk mengelola pesan yang seringkali diharapkan oleh orang lain,

¹⁵ Amelia, L & Amin, S. *Analisis Self-Presenting Dalam Teori Dramaturgi Erving Goffman Pada Tampilan Instagram Mahasiswa*. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2022, Vol.1 No.2, hal.173-187.

¹⁶ Ramlan Subakti & Hotman M. Siahaan. *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial*, Aditya Media Publishing, Malang. 2010.

seperti dalam situasi panggung. Berikut merupakan konsep-konsep dramaturgi yang dikemukakan oleh Erving Goffman:

a. Presentasi Diri

Presentasi diri merupakan penampilan atau kesan yang akan ditunjukkan kepada orang lain.¹⁷ Penampilan yang dimaksud ini merupakan penampilan yang seolah-olah ditampilkan pada sebuah panggung drama, pemain diharapkan dapat memberikan kesan baik bagi para penonton.¹⁸ Seorang aktor menyembunyikan yang tidak perlu diketahui publik untuk ditampilkan pada panggungnya. Bahkan, seorang aktor tersebut memungkinkan untuk membuat sebuah impresi yang bukan sesungguhnya tanpa menempatkan dirinya pada kondisi dimana mereka harus takut kehilangan posisi pertahananan panggungnya.¹⁹

Salah satu karya terkenal Goffman dalam teori dramaturgi adalah "*Presentation of Self in Everyday Life*". Goffman melihat kesamaan antara pertunjukan teater dengan tindakan yang kita lakukan dalam interaksi sehari-hari. Interaksi sosial dipandang sebagai sesuatu yang rentan dan hanya dapat diamati melalui pertunjukan sosial. Kegagalan dalam pertunjukan tersebut dianggap sebagai ancaman serius bagi interaksi sosial, mirip dengan kegagalan dalam pertunjukan teater.²⁰

Goffman menggunakan analogi panggung sandiwara untuk menjelaskan dunia presentasi diri, individu berperan sebagai aktor yang memainkan peran dan hubungan sosial sebagai presentasi yang mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Sebagai aktor, salah satu tantangan utama yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam panggung sandiwara adalah menciptakan kesan realitas kepada orang lain untuk meyakinkan gambaran atau

¹⁷ B. A. Tama. *Validitas Skala Presentasi Diri Online*. Jurnal Pengukuran Psikologi dan Pendidikan Indonesia, 2018, Vol.7 No.1.

¹⁸ Erving Goffman. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Edinburg: University of Edinburg Social, Sciences Research Center, 1956.

¹⁹ *Ibid.*

²⁰ George Ritzer dan Douglass J. Goodman. *Teori Sosiologi: Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern* Pustaka Pelajar, 2012.

citra yang ingin disampaikan.²¹ Dalam konteks ini, Goffman menganalisis berbagai strategi yang digunakan individu dalam usaha untuk memperoleh kepercayaan sosial terhadap konsep diri mereka.

Individu juga dihadapkan dengan tantangan mengontrol kesan yang mereka berikan kepada orang lain dalam hubungan sosial. Mereka berupaya mengendalikan penampilan fisik, lingkungan di mana mereka memainkan peran-peran mereka, perilaku yang mereka tunjukkan, serta gerak dan isyarat yang menyertainya sehingga individu berusaha mengontrol apa yang ingin ditampilkannya ke publik. Konsep ini sejalan dengan aplikasi Prisca sebagai cerminan diri dari teori ini, dimana para individu memenuhi konsep yang ingin ditunjukkannya kepada orang lain. Sehingga memunculkan panggung depan dan panggung belakang di suatu manajemen kesan yang terjadi pada individu.

b. *Panggung Depan (Front Stage)*

Erving Goffman memberikan pembagian kehidupan manusia menjadi dua bagian, yaitu panggung depan dan panggung belakang. Panggung depan merujuk pada peran formal yang dimainkan oleh individu atau aktor, di mana banyak orang dapat melihatnya seperti penonton dalam sebuah pertunjukan drama.²²

Panggung depan (*front stage*) terdiri dari dua elemen, yaitu tata ruang (*setting*) dan penampilan diri (*personal front*). Tata ruang merujuk pada tempat di mana aktor beraksi dan memainkan perannya. Kehadiran pemandangan ini memiliki signifikansi penting karena aktor memerlukan elemen ini agar dapat menjalankan perannya dengan baik. Tanpa adanya pemandangan ini, aktor tidak akan dapat memainkan peran yang diinginkan. Penampilan diri merujuk pada berbagai alat atau perlengkapan yang diperlukan oleh aktor saat berada di depan panggung.

²¹ Anthony Giddens & dkk, Sosiologi Sejarah Dan Berbagai Pemikirannya, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2004

²² Deddy, Mulyana. *Metodologi Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.

Dalam konteks penelitian ini, kehidupan nyata para pemilik akun Prisga merupakan panggung depan mereka. Di lingkungan nyata seperti sekolah, kampus, tempat kerja, atau keluarga. Mereka menjalani peran sosial yang menuntut pengelolaan kesan secara lebih hati-hati. Identitas asli mereka diketahui, sehingga mereka merasa perlu menjaga citra, reputasi, dan perilaku sesuai dengan tuntutan sosial. Segala bentuk komunikasi dan tindakan yang dilakukan cenderung lebih terkendali dan strategis, karena ada risiko penilaian langsung dari orang lain. Mereka tidak sembarangan dalam menampilkan opini, emosi, atau sisi personal, sebab ruang ini berisi penonton nyata dari kehidupan sehari-hari mereka.

c. Panggung Belakang (*Back Stage*)

Panggung belakang, juga dikenal sebagai kamar rias, merupakan tempat di mana individu atau aktor bersiap-siap, menunjukkan sisi asli dirinya, dan beristirahat sebelum memerankan karakternya di panggung depan. Pada panggung belakang ini, para pemain melakukan aktivitas yang tersembunyi dan tidak terlihat oleh semua penonton. Di panggung belakang inilah individu menampilkan karakter dan identitas aslinya.²³ Dalam hal ini, panggung belakang yang disebut juga dengan *back stage* merupakan area tersembunyi dari pandangan penonton. Tujuannya adalah untuk menjaga kerahasiaan pertunjukan, sehingga penonton biasanya tidak diizinkan masuk ke panggung belakang, kecuali dalam keadaan darurat. Di panggung belakang ini, individu akan tampil secara menyeluruh dengan mengungkapkan identitas asli mereka.²⁴ Pada penelitian ini, realita atau kehidupan nyata dari individu yang menggunakan aplikasi Prisga justru berperan sebagai panggung depan, di mana mereka menjalani peran sosial secara formal dan terbuka. Sebaliknya, Prisga diposisikan sebagai panggung belakang, tempat individu melepaskan tuntutan identitas sosial mereka dan mengekspresikan sisi-sisi diri yang tidak bisa dimunculkan di ruang

²³ Moch, Adam Fauzi & Reni Nuraeni. *Pengelolaan Kesan Mahasiswa Pengguna Ootd Style Di Instagram*. Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi), 2017, Vol.3 No. 2, hal.206-222.

²⁴ Deddy, Mulyana. *Metodologi Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.

sosial nyata. Keinginan untuk tidak diketahui identitas aslinya menjadi alasan utama pemilik akun menggunakan Prisga sebagai ruang untuk membebaskan diri dari tekanan sosial.

Aplikasi semi-anonim seperti Prisga memungkinkan pemilik akun untuk menyembunyikan identitas asli dan mengelola kesan secara lebih leluasa. Dalam kerangka dramaturgi Goffman, Prisga menjadi ruang di mana pemilik akun bisa melepas peran-peran sosial yang biasa mereka tampilkan di kehidupan nyata, dan menunjukkan sisi diri yang lebih jujur atau tersembunyi, di mana individu bisa menjadi lebih jujur, spontan, atau bahkan mengeksplorasi persona lain. Mereka menggunakan nama samaran, avatar non realistis, serta gaya komunikasi yang berbeda dari keseharian mereka. Interaksi di Prisga bersifat lebih personal, emosional, dan terkadang tidak dibatasi oleh norma sosial umum yang mengikat mereka di kehidupan nyata.

Dalam aplikasi ini, presentasi diri dilakukan dengan cara yang jauh lebih fleksibel. Gaya komunikasi seperti curhat, postingan provokatif, atau bahkan konten berbau humor gelap menjadi bentuk ekspresi diri yang tidak ditampilkan di panggung depan. Konsep gaya dalam teori Goffman tercermin melalui narasi yang mereka bangun, baik lewat bio profil, konten, hingga interaksi dalam kolom komentar atau pesan pribadi. Mereka menciptakan versi diri yang sesuai dengan kebutuhan psikologis atau sosial yang tidak tersalurkan dalam realitas sehari-hari.

Dengan demikian, Prisga menjadi ruang digital alternatif yang berfungsi sebagai tempat beristirahat dari tekanan panggung depan. Di sini, pemilik akun memiliki kontrol atas apa yang ingin mereka ungkapkan dan apa yang tetap disembunyikan. Pengalaman di Prisga menunjukkan bagaimana pemilik akun dapat menjaga batas antara identitas publik dan sisi personalnya. Melalui pemisahan ini, mereka tidak hanya memelihara anonimitas, tetapi juga membentuk presentasi diri yang bebas di luar tuntutan sosial yang melekat pada identitas asli mereka.

1.6.2 Fragmentasi Realitas Menurut Goffman

Dalam kerangka dramaturgi yang diperkenalkan oleh Erving Goffman, kehidupan sosial dianalogikan sebagai pertunjukan teater, di mana setiap individu berperan sebagai aktor yang memainkan berbagai peran dalam panggung sosial tertentu. Dalam analogi ini, Goffman membagi ruang interaksi menjadi dua wilayah utama, yaitu panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage*). Panggung depan, individu mempertunjukkan citra diri yang telah disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan harapan sosial, norma, dan ekspektasi publik. Panggung ini menjadi arena bagi individu untuk menjaga kesan tertentu di hadapan orang lain melalui penggunaan kostum, bahasa tubuh, ekspresi, dan narasi yang dikontrol secara strategis. Sementara itu, di panggung belakang, individu terbebas dari tuntutan peran sosial yang formal dan dapat mengekspresikan sisi dirinya yang lebih jujur, bebas, bahkan yang mungkin dianggap menyimpang atau tidak pantas jika ditampilkan secara publik. Konsep ini menunjukkan bahwa realitas hidup individu bersifat tidak utuh dan konsisten, melainkan terpecah-pecah atau terfragmentasi berdasarkan situasi sosial dan audiens yang dihadapi.

Fragmentasi realitas hidup dalam konteks ini mengacu pada kondisi di mana seseorang tidak memiliki satu identitas tetap, melainkan merangkai berbagai versi diri yang saling bergantian, tergantung pada ruang dan waktu sosial yang ia tempati. Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang bisa menjadi pribadi yang berbeda ketika berinteraksi dengan keluarga, teman sebaya, rekan kerja, atau komunitas tertentu. Goffman menyebut bahwa individu senantiasa melakukan *impression management* yaitu proses pengaturan kesan yang ingin ditampilkan kepada orang lain, yang pada dasarnya menjadi bentuk manipulasi realitas agar sesuai dengan peran sosial yang diinginkan.²⁵

Realitas yang dijalani dan ditunjukkan oleh seseorang sebenarnya tidak hanya satu bentuk, melainkan terdiri dari berbagai bagian identitas dan peran

²⁵ George Ritzer dan Douglass J. Goodman, *Teori Sosiologi: Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern.*, Pustaka Pelajar, 2012.

yang bisa berbeda-beda. Artinya, seseorang bisa hidup dalam beberapa dunia sosial sekaligus, di mana setiap dunia itu memiliki aturan, simbol, dan tuntutan yang berbeda. Hal inilah yang membuat identitas dan realitas hidup seseorang tampak terpecah atau terfragmentasi.

Fenomena fragmentasi ini semakin kompleks di era digital dan media sosial, di mana setiap platform menjadi panggung tersendiri bagi individu untuk menyusun versi diri yang berbeda-beda. Pada media sosial konvensional seperti Instagram atau Facebook, individu cenderung menampilkan diri yang ideal, terkontrol, dan sesuai dengan norma publik, sehingga membentuk panggung depan digital yang penuh kurasi. Namun, dalam platform semi anonim seperti Prisma, pemilik akun justru mendapatkan ruang untuk menampilkan sisi lain dari dirinya yang tersembunyi dari kehidupan nyata. Prisma sebagai ruang daring yang bersifat anonim dapat diposisikan sebagai panggung belakang digital, tempat individu mengekspresikan hal-hal yang tidak dapat atau tidak ingin ditampilkan dalam ruang sosial konvensional. pemilik akun dapat mencurahkan keluh kesah, mengungkapkan konflik batin, bahkan menunjukkan sisi identitas yang kontradiktif dengan persona mereka di dunia nyata. Dalam konteks ini, identitas yang dibentuk di Prisma tidak bisa serta-merta dianggap sebagai topeng palsu, tetapi merupakan bagian dari realitas diri yang justru tidak mendapatkan tempat di panggung depan. Maka, fragmentasi realitas hidup menjadi relevan untuk memahami bagaimana individu menyusun dan menegosiasikan identitas dalam berbagai panggung kehidupan, baik yang nyata maupun yang virtual. Pendekatan dramaturgi Goffman memberikan kerangka analitis yang tajam untuk membaca relasi antara performa sosial, ruang interaksi, dan dinamika identitas dalam masyarakat yang semakin kompleks dan terhubung secara digital.

1.6.3 Media Sosial

Media sosial di era globalisasi saat ini telah menjadi kebutuhan dasar bagi para penggunanya dan menjadi bagian dari modernitas yang berkembang pesat. Kemajuan teknologi merupakan salah satu faktor yang membuat jejaring media sosial semakin banyak dan beragam. Kecanggihan yang disediakan oleh media

sosial dapat membentuk realitas virtual dengan berbagai fitur yang ada di dalamnya. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai macam fenomena yang terjadi melalui media sosial. Digitalisasi menjadi salah satu fenomena hebat dari perkembangan teknologi. Dalam dunia digital, manusia saling terhubung dan berkomunikasi, membangun sebuah ruang yang menyerupai kehidupan nyata sehari-hari.²⁶ Dengan berkembangnya media sosial, arus penyebaran informasi sulit dikendalikan sehingga selain berdampak positif, media sosial juga memiliki dampak negatif.²⁷ Terlepas dari berbagai kemudahan dalam segala hal yang disediakan, media sosial juga dapat menjadi jurang bagi siapapun yang terlena. Sosial media telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari kita dan memiliki peran yang sangat penting dalam interaksi dan komunikasi di era digital. Salah satu bentuk kejahatan yang terjadi di media sosial atau di dunia maya adalah permasalahan norma susila yang berkaitan dengan pelanggaran norma-norma seksualitas dan pornografi.²⁸ Sosial media menyediakan platform yang memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan orang lain, berbagi informasi, dan membangun jejaring sosial secara online. Ini telah mengubah cara kita berinteraksi, berkomunikasi, dan memperoleh informasi

Dalam kehidupan nyata, seringkali individu dapat mudah dikenali satu sama lain, tidak dengan di dunia maya. Identitas seseorang akan lebih sulit dipahami dan dikenali di dunia virtual dibanding dengan dunia nyata. Setiap individu di dalam dunia virtual, bisa membelah pribadinya menjadi pribadi yang tak terhitung banyaknya, sehingga sering terjadi permainan identitas, identitas palsu, identitas ganda, identitas baru yang bisa sama dan berbeda dengan identitas sosialnya di dunia nyata. Menggunakan foto orang lain, atau foto yang

²⁶ Mahyuddin. *Sosiologi Komunikasi (Dinamika Relasi Sosial di Dalam Era Virtualitas*, Penerbit Shofia, 2019.

²⁷ Haifa Firyal Iswanto, dkk, *Pelatihan Bijak Bermedia Sosial sebagai Upaya Pendidikan Karakter Pada Remaja*, *Abdimas Vol.25 No.2*, 2021, hal 201

²⁸ Syukriadi Sambas, *Sosiologi Komunikasi*, Pustaka Setia Bandung, 2015.

diedit sedemikian rupa, maka ia dengan mudah membangun konstruksi baru dengan dirinya di dunia maya yang berbeda dengan realitas aslinya.²⁹

Dunia virtual di dalam media sosial dapat disebut tempat dimana kita bermain topeng. Pengguna media sosial dapat menggunakan topeng sesuai dengan apa yang diinginkan. Menurut Erving Goffman, setiap individu melakukan konstruksi atas dirinya sendiri dengan cara mempresentasikan diri sesuai dengan keinginan audiensi, bukan berdasar dari diri. Dalam media sosial, individu cenderung hanya membagikan sebagian kecil dari kehidupan mereka, dikarenakan dapat didorong oleh motif ingin memenuhi harapan atau standar yang ditetapkan oleh masyarakat tentang bagaimana seharusnya seseorang terlihat di media sosial.

Salah satu bentuk khusus dari sosial media adalah aplikasi semi-anonim. Aplikasi semi-anonim memungkinkan pemilik akun untuk tetap merahasiakan identitas mereka sebagian atau sepenuhnya saat berinteraksi dengan orang lain. Dalam konteks aplikasi semi anonim, pemilik akun dapat memilih untuk menyembunyikan nama asli, foto profil, atau informasi pribadi lainnya. Hal ini memberikan pemilik akun kebebasan untuk berbicara atau berbagi secara lebih bebas tanpa takut konsekuensi sosial atau stigma yang mungkin terkait dengan identitas mereka. Dalam penelitian ini, aplikasi semi anonim yang dimaksud adalah aplikasi Prisma.

1.6.4 Aplikasi Semi Anonim

Anonimitas dapat didefinisikan sebuah kondisi di mana tidak ada identitas yang ditampilkan atau atribut-atribut yang dapat dikenali atau teridentifikasi secara spesifik oleh orang lain. Anonimitas dapat terjadi secara alami dan dapat dihasilkan oleh teknologi. Pada saat ini, anonimitas banyak terjadi di media sosial dengan seiring kemajuannya teknologi. Anonimitas pada umumnya terbagi menjadi dua yaitu, anonimitas sosial dan anonimitas teknis.³⁰ Anonimitas sosial

²⁹ Achmad S. Basyri, et al. *Terjebak Dalam Media Sosial: Studi Tentang Perilaku Mahasiswa Universitas Negeri Makassar di Media Sosial*. JISPO, 2019, Vol.9 No.2, hal.415-416.

³⁰ Hayne dan Rice dalam Adam G. Zimmerman. *Online Aggression: The Influences of Anonymity and Social Modelling* (Tesis University of North Florida, 2012), 1997, hlm.3.

menunjuk pada persepsi bahwa identitas individu tidak dapat dikenali akibat kurangnya atribut yang ada pada diri individu. Sedangkan anonimitas teknis adalah tidak adanya informasi apapun yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi diri individu.

Semi anonim merupakan salah satu tingkatan anonimitas, atau dengan kata lain *pseudonym*. Indikator semi anonim adalah adanya penggunaan identitas nama, atau pun foto yang digunakan sebagai identitas onlinenya. Aplikasi semi anonim merupakan salah satu platform yang tersedia di Play Store maupun App Store, tanpa disadari oleh banyak orang bahwa aplikasi tersebut merupakan aplikasi berbasis semi anonim. Dari platform yang besar seperti Facebook, sampai aplikasi *underground* yang kurang diketahui oleh masyarakat. Anonimitas dapat membuat individu merasa lebih nyaman dan bebas dalam mengekspresikan diri dan berbagi informasi yang hanya bisa dilakukan ketika dirinya tidak dikenali oleh orang lain. Hal tersebut lah yang membuat beberapa individu nyaman ketika tidak dapat diidentifikasi secara spesifik oleh orang lain.

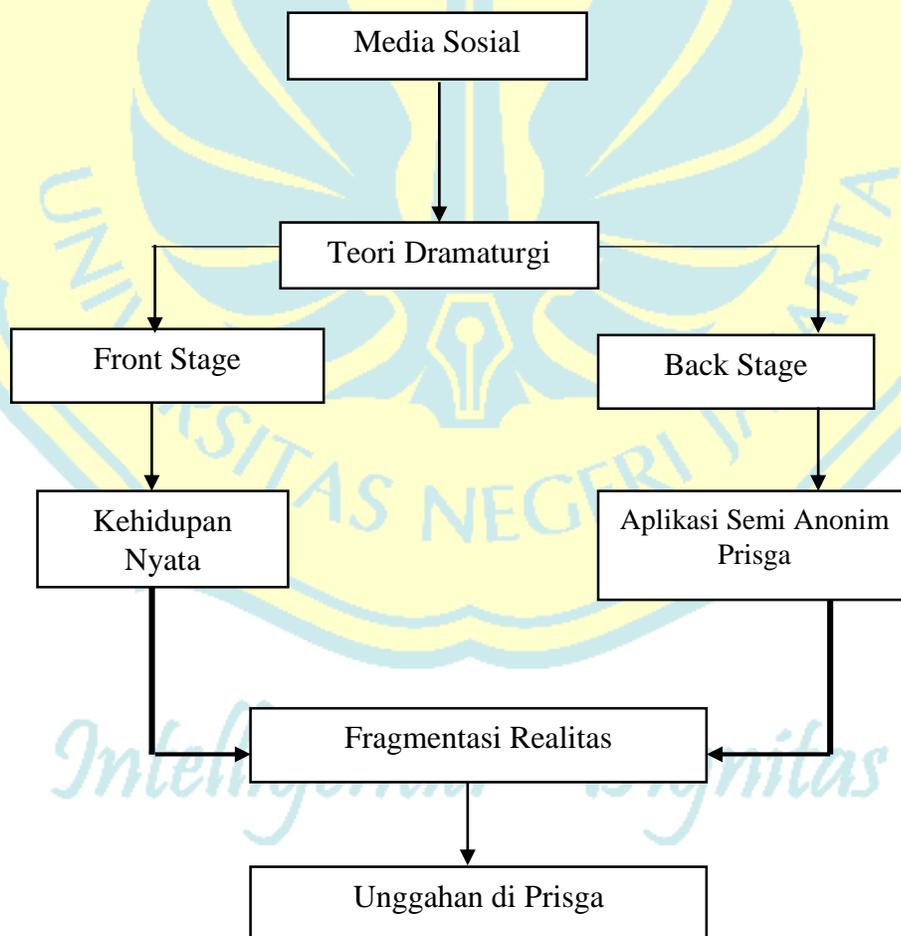
Beberapa individu yang menunjukan diri sebagai anonim, tidak selamanya dapat dipandang buruk, tidak juga selamanya dapat dipandang baik. Pada kenyataannya, kebebasan berekspresi para anonim, seringkali disalahgunakan oleh individu yang melakukan tindakan menyimpang dalam bermedia sosial. *Cybersex*, *cyberbullying*, dan tindakan kejahatan berbasis digital lainnya. Seperti contoh hasil penelitian pada platform Facebook dan Youtube terkait pendapat dan komentar yang diberikan mengenai Covid-19. Hal tersebut dikarenakan fenomena deindividuasi pada komentar netizen menjadi bukti adanya *no-self regulation* dan proteksi yang tinggi pada akun anonim sehingga lebih berani memberikan komentar negatif karena dianggap tidak merusak citra diri³¹.

³¹ Dian Harmaningsih, et al. *Anonimitas Netizen di Media Sosial*, Jurnal Ikhrat-Humaniora, 2021, Vol.5 No.3, hal.82-83.

1.6.5 Hubungan Antar Konsep

Berikut merupakan gambar hubungan antar konsep yang telah dijelaskan di dalam kerangka sebelumnya. Gambar di bawah ini menjelaskan bahwa Realitas sosial terjadi pada kehidupan masyarakat sehari-hari sehingga menimbulkan stigma yang timbul akibat Interaksi antar individu dengan individu lainnya. Sebagai pelarian diri dari kehidupan nyata, individu menggunakan sosial media sebagai sarana untuk berkomunikasi, namun dengan menggunakan prinsip anonimitas. Hal ini akan dikaji melalui teori dramaturgi dengan menggunakan konsep panggung depan dan panggung belakang untuk menjawab rumusan masalah yang akan peneliti kaji.

Skema 1.1 Hubungan Antar Konsep



Sumber: Analisis Penulis, 2025

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Menurut John W. Creswell, studi kasus adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengeksplorasi secara mendalam suatu fenomena dalam konteks kehidupan nyata, dengan batas-batas yang jelas antara fenomena yang diteliti dan konteksnya.³² Pendekatan kualitatif juga berfokus pada pemahaman mendalam suatu masalah dari perspektif informan untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena.³³ Studi kasus tidak hanya menjelaskan apa yang terjadi, tetapi juga bagaimana dan mengapa suatu peristiwa atau perilaku sosial itu berlangsung dalam latar tertentu. Peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan.³⁴

Metode ini dipilih karena objek penelitian mengenai fragmentasi realitas di aplikasi semi anonim Prisma menunjukkan fenomena sosial yang kompleks, subjektif, dan tidak dapat diukur secara kuantitatif. Presentasi diri, anonimitas, dan pengelolaan citra dalam ruang digital merupakan bagian dari dinamika sosial yang sangat bergantung pada konteks, interpretasi individu, serta konstruksi makna yang mereka bangun sendiri. Dengan studi kasus, peneliti dapat menggali lebih dalam pengalaman pribadi, motivasi, dan strategi pemilik akun dalam mengelola identitas mereka di aplikasi yang bersifat semi anonim.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam terhadap tujuh pemilik akun aktif Prisma, serta dokumentasi unggahan-unggahan pemilik akun sebagai bahan pelengkap. Pemilihan informan dilakukan secara purposif, yaitu dipilih berdasarkan kriteria tertentu seperti aktivitas tinggi, keberagaman gaya presentasi diri, dan kemauan untuk berbagi

³² John W. Creswell, *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran Edisi Keempat*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm 4.

³³ Sandu Siyoto dan M. Ali odik, *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta : Literasi Media Publishing, 2015, hal.28-29

³⁴ *Ibid.*, hal 19.

pengalaman. Dengan pendekatan ini, peneliti tidak hanya berusaha memahami perilaku pemilik akun, tetapi juga menelusuri alasan dan konteks sosial di balik presentasi diri yang mereka tampilkan di platform tersebut.

Melalui metode studi kasus, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang utuh dan mendalam mengenai bagaimana pemilik akun Prisga memaknai ruang digital tersebut sebagai tempat ekspresi yang bebas dari tuntutan sosial kehidupan nyata, serta bagaimana mereka menegosiasikan batas antara citra yang ditampilkan dan aspek diri yang disembunyikan.

1.7.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, penelitian terkait Fragmentasi Realitas Hidup Pengguna Media Sosial Aplikasi Semi Anonim: Antara yang Nyata dan Palsu, peneliti memilih untuk mengambil data melalui wawancara online, dikarenakan keterbatasan jarak lokasi antara peneliti dan informan yang berdomisili di luar DKI Jakarta. Hal tersebut juga didasarkan pada beberapa pertimbangan antara lain, karena analisis pada media sosial dapat dilakukan atau diakses di mana saja, dengan segala efektifitas dan efisiensi yang diperoleh dalam meneliti media sosial.

1.7.3 Peran Peneliti

Peran peneliti dalam penelitian ini berperan sebagai instrumen kunci. Creswell memaknai instrumen kunci dimana seorang peneliti berusaha mengumpulkan datanya sendiri melalui proses dokumentasi, observasi, maupun wawancara dengan para partisipan³⁵. Selain itu peneliti juga berperan untuk merencanakan, mengumpulkan, dan menganalisis hasil temuan. Sebelumnya, peneliti juga telah melakukan studi kepustakaan untuk melakukan perencanaan penelitian. Setelah data yang dibutuhkan sudah terkumpul, peneliti menganalisis hingga menghasilkan sebuah temuan penelitian.

³⁵ Ibid., hlm 248.

1.7.4 Subjek Penelitian

Dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan, peneliti menetapkan kriteria tertentu dalam memilih informan agar data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah 7 akun Akun Media Sosial Prisma yang telah menggunakan platform tersebut secara konsisten selama minimal dua tahun dan berusia di atas 21 tahun. Rentang usia ini dipilih untuk memastikan bahwa para informan memiliki kedewasaan sosial serta pengalaman yang cukup dalam menggunakan aplikasi semi anonim sebagai ruang ekspresi. Selain itu, informan dipilih berdasarkan kemampuan mereka dalam merefleksikan pengalaman penggunaan Prisma secara kritis, baik dari sisi motivasi, bentuk presentasi diri, maupun dinamika interaksi yang mereka jalani. Meskipun sebagian besar informan berasal dari latar belakang pendidikan menengah dan pekerjaan informal atau belum bekerja, keberagaman pengalaman mereka dalam menggunakan Prisma justru menjadi aspek penting dalam menjelaskan bagaimana platform ini digunakan oleh berbagai kalangan. Dengan demikian, keberagaman ini tetap memberikan gambaran yang kaya dan relevan tentang pola presentasi diri dalam media sosial semi anonim.

Dalam proses pemilihan informan, peneliti tidak menggunakan metode acak, melainkan *purposive sampling*, yaitu pemilihan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi di aplikasi Prisma untuk mengamati akun-akun yang aktif dan konsisten membagikan konten. Dari sana, peneliti mulai memetakan pemilik akun yang menunjukkan pola presentasi diri yang menarik, unik, atau ekstrem baik dari segi isi postingan, gaya bahasa, maupun bentuk interaksi yang mereka lakukan di platform.

Selanjutnya, peneliti melakukan pendekatan secara personal melalui fitur chat (ruang obrolan) dan menjelaskan maksud serta tujuan penelitian. Informan dipilih berdasarkan kesediaan mereka untuk diwawancarai secara mendalam dan keterbukaan dalam membagikan pengalamannya. Keterlibatan informan dalam penelitian ini juga dilihat dari seberapa reflektif dan mampu mereka menjelaskan

motif serta strategi presentasi diri mereka secara sadar. Dengan demikian, proses seleksi ini tetap mempertahankan validitas data kualitatif yang mendalam dan relevan dengan fokus penelitian. Melalui proses seleksi tersebut, peneliti berhasil mengumpulkan sejumlah informan yang memiliki karakteristik berbeda satu sama lain, baik dari usia, jenis kelamin, maupun latar belakangnya. Berikut merupakan tabel informan dalam penelitian ini beserta informasi yang sudah diperoleh melalui wawancara. Keberagaman ini mencerminkan bagaimana ruang belakang seperti Prisga membuka peluang bagi pemilik akun untuk menampilkan bagian-bagian identitas yang tidak selalu ditampilkan di ruang nyata sebagai panggung depan, sehingga membentuk gambaran diri yang terfragmentasi.

Tabel 1.1 Profil Informan

Nama	Usia (Tahun)	Frekuensi Bermain Prisga	Motif Penggunaan
Akun Berang-Berang Kaya	27 Tahun	Setiap hari	Trolling, ekspresi hasrat seksual
Akun Burung Hantu Nakal	31 Tahun	Setiap hari	Trolling, ragebait, curahan hati
Akun Flamingo Kaya	21 Tahun	Setiap hari	Curahan hati dan validasi emosi
Akun Alien Gendut	25 Tahun	Setiap hari	Curahan hati, giimik seksual
Akun Garuda Langka	27 tahun	Setiap hari	Melupakan emosi
Akun Domba Lucu	22 Tahun	Setiap hari	Menjual konten pribadi
Akun Mumi Jinak	28 Tahun	Setiap hari	Setiap hari

Sumber: Diolah oleh penulis, 2023

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan beberapa cara untuk mendapatkan data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan melalui wawancara dan observasi informan secara mendalam. Selain itu, peneliti juga mencatat berbagai temuan lapangan yang relevan untuk memperkuat hasil analisis. Sedangkan untuk memperoleh data sekunder, peneliti melakukan studi kepustakaan dengan membaca dan mereview buku, buku elektronik, artikel, jurnal, website, dan hasil penelitian lainnya yang sesuai dengan topik yang peneliti angkat. Dengan ini, peneliti menggunakan teknik-teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan metode observasi langsung terhadap aktivitas informan di media sosial Prisga, khususnya yang memiliki karakteristik sebagaimana telah disebutkan sebelumnya. Observasi dilakukan secara berkelanjutan selama kurang lebih satu tahun untuk menangkap dinamika interaksi dan pola perilaku yang ditampilkan. Peneliti mengikuti akun-akun para informan agar dapat memantau setiap unggahan secara *real time*, mulai dari isi postingan, gaya komunikasi, hingga respon terhadap interaksi dari pemilik akun lain. Frekuensi unggahan masing-masing informan turut diamati, termasuk perubahan pola konten, misalnya dari sekadar curhat menjadi konten provokatif atau sebaliknya. Selain itu, peneliti juga mencatat bagaimana variasi waktu, jenis konten, dan respon pemilik akun lain turut membentuk gambaran tentang strategi presentasi diri yang dilakukan oleh para informan dalam ruang digital semi anonim tersebut. Pendekatan ini dilakukan untuk memahami tidak hanya isi konten, tetapi juga konteks sosial yang melatarbelakangi tiap tindakan mereka

b. Wawancara

Untuk memperoleh data yang lebih kaya, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan subjek penelitian yang telah ditentukan. Wawancara dilakukan dengan berpedoman pada instrumen pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya, agar data yang diperoleh tetap terarah dan relevan dengan tujuan penelitian. Proses wawancara dilakukan melalui aplikasi Prisma dan Telegram dengan format chat, mengingat keterbatasan jarak, kesesuaian waktu, serta pilihan pribadi informan yang merasa lebih nyaman untuk tidak melakukan wawancara suara atau tatap muka. Wawancara berlangsung dalam beberapa kali pertemuan, di mana setiap informan setidaknya diwawancarai sebanyak dua hingga tiga kali. Sesi wawancara umumnya dilakukan pada malam hari, menyesuaikan dengan waktu senggang informan. Format ini memungkinkan percakapan berjalan secara fleksibel dan reflektif, sehingga informan dapat menjawab dengan lebih jujur dan santai tanpa tekanan waktu.

c. Dokumentasi dan Studi Pustaka

Peneliti melakukan studi kepustakaan dengan membaca dan mereview artikel, jurnal, buku, dan data lainnya, baik dalam berbentuk cetak maupun elektronik. Peneliti kemudian menguraikan teori dan konsep yang sesuai dengan penelitian ini. Kemudian peneliti juga mengumpulkan beberapa foto berupa tangkapan layar yang dikumpulkan untuk menjadi sumber penelitian.

1.7.6 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah tahapan penyusunan dan penelaahan data secara terstruktur yang diperoleh melalui observasi, wawancara, maupun dokumentasi. Proses ini mencakup pengelompokan data ke dalam kategori tertentu, pemilihan kategori yang relevan, penempatan dalam kerangka teori, serta penyusunan deskripsi atas hubungan antar kategori hingga menghasilkan kesimpulan.³⁶

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm 244.

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dianalisis oleh peneliti dan disusun dalam bentuk deskripsi berdasarkan kerangka teori yang digunakan. Selanjutnya, proses analisis dilakukan dengan menghubungkan fenomena yang ditemukan di lapangan dengan konsep-konsep serta teori yang relevan.

1.7.7 Triangulasi Data

Triangulasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk memverifikasi data-data yang telah diperoleh agar dapat terjamin keabsahannya. Selain itu, tujuan dari triangulasi data bukan semata-mata hanya untuk mencari kebenaran dari sebuah data, namun juga dapat digunakan untuk melihat seberapa jauh pemahaman peneliti terhadap data yang telah ditemukan.³⁷ Triangulasi adalah strategi validasi dalam penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memastikan keakuratan temuan dengan membandingkannya dari sudut pandang peneliti, partisipan, maupun pembaca.³⁸ Triangulasi sumber dalam penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kredibilitas dan validitas temuan lapangan. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan dan memeriksa konsistensi data dari berbagai sumber informasi yang relevan.

Dalam konteks penelitian mengenai fragmentasi realitas hidup pemilik akun aplikasi semi anonim Prisga, triangulasi dilakukan dengan mewawancarai tujuh akun informan yang aktif menggunakan platform tersebut, masing-masing berasal dari latar belakang yang berbeda secara usia, jenis kelamin, latar pendidikan, serta motivasi penggunaan. Meskipun informan dipilih karena kesamaan mereka sebagai pemilik akun Prisga yang aktif dan ekspresif, variasi pengalaman, intensitas interaksi, serta jenis konten yang mereka bagikan menjadi faktor penting yang memungkinkan dilakukan pengujian silang atas data yang diperoleh.

³⁷ Hardani & dkk Metodologi Penelitian Kualitatif & Kuantitatif, Pustaka Ilmu Group. 2020, hal.156.

³⁸ John W. Creswell, *Op Cit.*, hlm 269.

Proses triangulasi dilakukan dengan membandingkan narasi antar informan terkait berbagai tema utama penelitian, seperti alasan menggunakan Prisga, batasan antara kehidupan nyata dan dunia digital, bentuk ekspresi yang muncul, hingga isi konten yang dianggap layak atau tidak layak dibagikan di ruang sosial non anonim. Ketika muncul kesamaan pola, seperti dorongan untuk menyembunyikan sisi emosional tertentu dari dunia nyata atau keinginan menyalurkan isi pikiran secara bebas tanpa identitas, maka hal tersebut menjadi temuan yang diperkuat oleh banyak sumber.

Triangulasi sumber juga membantu peneliti menghindari interpretasi tunggal yang bisa bersifat bias. Misalnya, saat seorang informan mengaku menggunakan Prisga untuk bermain-main atau trolling, informasi tersebut dibandingkan dengan informan lain yang menggunakan Prisga untuk curhat mendalam atau menyampaikan opini serius. Dengan demikian, peneliti bisa menangkap spektrum perilaku yang ada, dan tidak terjebak pada satu jenis narasi tertentu. Selain itu, triangulasi ini memperlihatkan bahwa fragmentasi realitas tidak selalu muncul karena keterpaksaan atau tekanan sosial, melainkan juga karena adanya ruang yang memungkinkan pemilik akun menampilkan sisi diri yang selama ini tidak terwadahi di panggung sosial sehari-hari.

Oleh karena itu, triangulasi sumber menjadi kunci dalam memahami dinamika penggunaan Prisga sebagai ruang digital alternatif, tempat berbagai versi realitas dan pengalaman batin muncul secara bersamaan namun terpisah. Temuan-temuan seperti perbedaan antara konten yang dibagikan di Prisga dengan kehidupan sehari-hari.

1.8 Sistematika Penulisan

Penelitian ini mencakup 5 bab yang dibahas secara sistematis dan terstruktur. Dalam penelitian, sistematis merupakan salah satu aspek penting yang harus diperhatikan oleh penulis. Hal tersebut dilakukan agar penelitian ini dapat mudah diterima dan dipahami dengan baik bagi pembaca. Peneliti menyusun sistematika penelitian dalam bab dan sub bab yang akan disebutkan di bawah ini:

BAB I merupakan pendahuluan penelitian ini dimulai. Terdapat latar belakang penulis dalam meneliti topik yang bersangkutan. Selain itu, dalam bab ini juga dijelaskan beberapa pertanyaan penelitian yang diangkat oleh penulis, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan tinjauan sejenis yang digunakan untuk mengetahui gap penelitian. Terdapat kerangka konseptual dan skema hubungan antar konsep yang dibuat oleh peneliti terkait topik penelitiannya.

BAB II, penulis akan menjelaskan mengenai objek penelitian ini, yaitu media sosial berbasis semi anonim yang bernama Prisga. Dalam bab ini, penulis juga akan menjabarkan mengenai fitur-fitur yang ada di Prisga, termasuk fitur berbayar yang disediakan. Selain itu, penulis juga akan membahas terkait komunitas yang ada di dalamnya, sehingga Prisga dapat dikatakan sebagai media sosial semi anonim.

BAB III, dalam bab ini, penulis akan menelusuri informan dengan karakteristik yang sudah ditentukan untuk menggali informasi mengenai motif mereka dalam menggunakan aplikasi Prisga sebagai bagian dari kebutuhan bermedia sosial. Selain motif, penulis juga akan mencari tahu realitas sosial mereka melalui presentasi diri yang mereka bangun di Prisga, serta bagaimana perbedaan citra diri tersebut dibentuk.

BAB IV, penulis akan menguraikan hasil analisis temuan dengan menggunakan teori dan konsep yang sudah ditentukan dalam kerangka konsep. Temuan penting dalam bentuk apapun, akan menjadi data penguat untuk dapat dianalisis dengan baik.

BAB V, merupakan bab penutup dari penelitian yang berisi kesimpulan secara ringkas dan jelas. Selain itu bab ini akan memuat kritik dan saran guna penelitian-penelitian selanjutnya.

Intelligentia - Dignitas