

KONSTRUKSI SOSIAL DAN KONSEPSI IDENTITAS DIRI DALAM KOMUNITAS VIRTUAL

Dr. Argyo Demartoto, M.Si

Dalam internet setiap orang memiliki kesempatan untuk melakukan konstruksi diri. Melalui *mailing list* seseorang dapat membangun identitas baru, terlepas dari apakah hal tersebut sesuai atau melanggar aturan yang telah ditetapkan oleh moderator dalam *mailing list* tertentu. Dunia simulasi identitas dapat mencair dan menjadi multi identitas. Internet adalah contoh yang paling eksplisit tentang multi identitas. *Cyber space*, memungkinkan pemakainya untuk menggunakan identitas yang diinginkannya. Seseorang bisa dengan mudah mengasumsikan dirinya sebagai laki-laki atau perempuan. Jenis identitas seperti ini membuat orang merasa lebih memahami aspek-aspek tersembunyi dari diri mereka dengan merayakan kebebasannya dalam dunia anonimitas. Jadi internet telah menjadi laboratorium sosial. Dalam internet lebih nyaman dan lebih terbuka dalam berinteraksi dibandingkan jika menggunakan identitas sebenarnya. Menjadi seseorang yang berlawanan jenis kelamin dengan identitas yang sebenarnya juga merupakan hal yang lazim dilakukan dalam *cyber society*.

Fenomena yang terjadi dalam realitas virtual adalah diri (*self*) bercerai dengan yang nyata (*real self*). Sehingga diri yang telah bercerai ini akan membentuk diri kembali (*self create/self fashion*). Bahkan menurut Piliang diri juga akan membiak atau berlipat ganda (*multiple-self*) tanpa akhir, di dalam sebuah arena yang bebas identitas (*identity game*). (Piliang, 2002:12),

Konstruksi identitas ini mengacu pada apa yang dikatakan oleh **Peter L Berger dan Thomas Luckmann** bahwa : identitas, dengan sendirinya, merupakan satu unsur kunci dari kenyataan subjektif dan sebagaimana sebuah kenyataan subjektif, berhubungan secara dialektis dengan masyarakat. Identitas dibentuk oleh proses-proses sosial. Begitu memperoleh wujudnya, ia dipelihara, dimodifikasi atau malahan dibentuk ulang oleh hubungan-hubungan sosial. Proses-proses sosial yang terlibat dalam membentuk dan mempertahankan

identitas ditentukan oleh struktur sosial. Sebaliknya, identitas-identitas yang dihasilkan oleh interaksi antara organisme, kesadaran individu, dan struktur sosial bereaksi terhadap struktur sosial yang sudah diberikan, memeliharanya, memodifikasinya, atau malahan membentuknya kembali. (Berger dan Luckmann, 1990 : 248)

Komunitas virtual (*virtual community*) dalam internet dapat dengan mudah melakukan **konstruksi diri** ketika berada di dunia virtual. Ketika memasuki sebuah *mailing list* tertentu, pengguna dapat dengan bebas menentukan identitas yang akan digunakan, menggunakan identitas asli atau membentuk identitas baru.

Identitas seseorang seringkali merujuk pada kelompok tertentu dalam masyarakat, yang mempunyai karakteristik sama, sebagai faktor yang membedakannya dengan kelompok lain. Seseorang biasanya mempunyai identitas kolektif, misalnya : orang Jawa, orang Sunda, orang Bugis, orang Batak dan sebagainya sebutan yang menunjukkan identitas budaya atau orang Islam, orang Kristen yang menunjukkan identitas agama dan seterusnya. Identitas dengan demikian juga menunjukkan bagaimana kita memandang diri sendiri dan bagaimana orang lain memandang kita.

George Herbert Mead menggunakan ide ini untuk menunjukkan bagaimana individu dihubungkan dengan lingkungan sosialnya dalam perkembangan seorang anak. Mead menganggap bahwa konsepsi diri adalah suatu proses yang berasal dari interaksi sosial individu dengan orang lain. “Diri” didefinisikan sebagai sesuatu yang dirujuk dalam pembicaraan biasa melalui kata ganti orang pertama tunggal, yaitu “aku” (*I*), “daku” (*me*), “milikku” (*mine*), dan “diriku” (*myself*). Mead berargumentasi bahwa anak-anak belajar tentang konsepsi diri melalui hubungan antara “*I*” dan “*Me*”. Anak-anak membentuk konsepsi diri secara perlahan melalui orang tuanya, sehingga mempunyai kemampuan untuk memandang orang lain sekaligus memandang dirinya sendiri. (Mulyana, 2003 : 73). Sebagai individu, setiap diri mempunyai beragam identitas : sebagai guru, sebagai orang tua, sebagai anak, sebagai mahasiswa dan seterusnya.

Internet adalah ruang publik yang dapat merekonstruksi identitas diri. *Netizen* dapat mengungkapkan bahkan mengeksplor perasaan mereka dalam *chat*

rooms atau dalam *bulletin board*. Hal ini mendukung maksud bahwa dalam *cyber space* kita dapat mengubah identitas gender seperti yang diinginkan. Seorang laki-laki bisa menjadi perempuan begitu juga sebaliknya. Dalam *MUDs (multi-user domains)* atau dalam *MUSH (multi-user shared hallucinations)* netizen dapat membangun hubungan tanpa harus bertemu secara fisik. Walaupun begitu identitas *on-line* tidaklah selamanya positif.

Selain itu ciri-ciri fisik seperti tubuh, jenis kelamin, ras atau usia menjadi fleksibel dalam dunia *on-line*. Jadi dalam dunia *on-line*, seseorang dapat menjadi seseorang yang lain melalui bahasa yang digunakan, permainan dan karakteristik personal yang diinginkan.

Daftar Pustaka

- Berger, Peter. L. & Luckman, Thomas. 1990. *Tafsir Sosial Atas Kenyataan Risalah Tentang Sosiologi Pengetahuan*. LP3ES. Jakarta.
- Mulyana, D. 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Piliang, Yasraf Amir. 2001. *Cyberspace, Cyborg dan Cyber-Feminism: Politik Teknologi dan Masa Depan Relasi Gender*. Dalam Jurnal Perempuan No. 18. Yayasan Jurnal Perempuan. Jakarta.