

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan dalam bab sebelumnya terkait “Panggung Identitas Gen Z: Studi Dramaturgi atas Penggunaan *Pseudonym Account*”, peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Pseudonym account* dijadikan sebagai “ruang lain” bagi informan untuk mengekspresikan sisi dirinya “yang lain” dalam dunia *digital*.
2. *Pseudonym account* memberikan ruang ekspresi bagi informan sejauh bagaimana informan merasa nyaman dengan audiens yang menghuni akun tersebut.
3. Terdapat perbedaan peran atau perilaku informan dalam “beraksi” di ruang akun utama (*main account*) dengan ruang akun lain (*pseudonym account*). Hal ini terjadi karena keterbatasan-keterbatasan antara informan dengan audiens, seperti faktor kedekatan, latar belakang, dan hubungan yang terbangun dalam momen-momen yang tidak dapat dikontrol informal.
4. Panggung depan (*Front Stage*) merupakan panggung pertunjukkan informan untuk “pencitraan”. Di panggung ini, setiap informan mengkonstruksikan identitas dirinya sesuai dengan tujuan (*purpose*) atau impresi (*image*) yang ingin dibangun di hadapan audiens panggung depan, yang berupa akun utamanya (*main account*) di Instagram. Identitas tersebut dibangun melalui berbagai pengelolaan identitas dengan atribut dan *setting* yang beragam, seperti penggunaan *filter*, pengaturan tampilan (*layout*) *feeds*, penggunaan pakaian (*outfit*), dan sebagainya.
5. Panggung belakang (*Back Stage*) dicerminkan dalam *pseudonym account*, dimana informan “melepas topeng” yang selama ini digunakan di panggung depan (*Front Stage*). Dalam ranah ini, informan menyembunyikan segala sesuatu yang tidak ingin diperlihatkan pada

audiens di akun utama mereka sehingga informan berperilaku lebih bebas dan hampir tidak ada sandiwara (*gimmick*) apa pun yang dilakukan.

6. Penelitian ini juga mendapatkan sejumlah temuan menarik. Pertama, Generasi Z merupakan generasi yang cenderung dinamis dan fleksibel, namun di sisi lain juga ‘penuh aturan’, pertimbangan, dan ekspektasi yang diharapkan dari orang lain. Kedua, Generasi Z merasa bahwa pengungkapan diri melalui satu akun belum cukup untuk mengkomunikasikan identitas atau jati dirinya. Meskipun panggung belakang (*Back Stage*) biasa dilakukan di dunia nyata, Generasi Z tetap memilih untuk menunjukkannya di dunia maya (media sosial) dengan membangun *pseudonym account*. Ketiga, jangka waktu pertemanan yang lebih lama belum menjamin kecocokan antar informan-audiens maka hubungan yang dekat secara emosional lebih berpeluang untuk menjadi audiens *pseudonym account* informan. Keempat, bagi informan selaku Generasi Z, ekspektasi terbesar mereka bukanlah berada pada validasi, melainkan *feedback* atau respon balik dari audiens mereka. Dalam kata lain, informan mengharapkan terjadinya interaksi dua arah atau setidaknya reaksi audiens terhadap konten yang diunggah informan. Kelima, Generasi Z memiliki cara mengelola identitas digital (*managing identity*) yang sangat variatif dan “kompleks”.

5.2 Saran

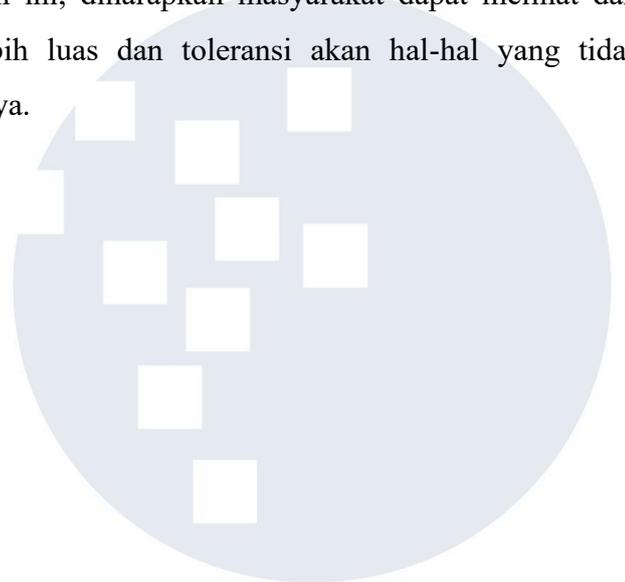
Saran merupakan manifestasi dari peneliti atas sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan pada penelitian lanjutan. Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya kemungkinan untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang ada, sejauh tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian. Saran dibagi menjadi:

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan bagi penelitian selanjutnya terkait dramaturgi dalam pengelolaan identitas dan komunikasi diri di media sosial.

5.2.2 Saran Praktis

Penelitian ini menemukan adanya hambatan atau *barrier* dalam mengkomunikasikan sisi diri asli seseorang di media sosial, yang salah satunya didasari oleh *social standard* yang dibentuk oleh masyarakat yang menghambat dirinya untuk menunjukkan “warna” aslinya. Melalui penelitian ini, diharapkan masyarakat dapat melihat dari sudut pandang yang lebih luas dan toleransi akan hal-hal yang tidak sesuai dengan standarnya.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA