

Graphical abstract



INTERAKSI KOMUNITAS VIRTUAL GROUP WHATSAPP DALAM PERSPEKTIF DRAMATURGI

¹Andi Bahira, ²Muhammad Massyat ³Hamdan, ⁴Achmad Sulfikar

^{1,2,3}Universitas Al Asyariah Mandar, ⁴Institut Agama Islam Negeri Palopo

*Corresponding author
rarahiraandi@gmail.com

Abstract

The researcher uses dramaturgy theory, this theory talks about the front stage and the back stage, the front stage is a place where actors can act according to personal wishes or the will of the community. While the back stage is the original area of the actor where the actor's real self without acting is on this stage. Self is behavior that arises from the will / demands of society and themselves. The result of the analysis using this theory is that the members of this group act and manipulate impressions in order to achieve their goals or presentations that will be accepted by the rest of the group. There are two categories of impressions to be displayed, namely as people who have high social status and as people with good and wise personalities.

Keywords: Interaction, social media, WhatsApp Group, dramaturgy

Abstrak

Spesialis menggunakan hipotesis dramaturgi, hipotesis ini membahas panggung depan dan panggung belakang, panggung depan adalah tempat para penghibur dapat bertindak sesuai keinginan pribadi atau keinginan daerah setempat. Sedangkan back stage adalah wilayah pertama dari entertainer dimana diri asli entertainer tanpa akting berada di panggung ini. Diri adalah perilaku yang muncul dari kehendak/permintaan masyarakat dan dirinya sendiri. Hasil dari pengujian dengan menggunakan hipotesis ini adalah bahwa orang-orang dari perkumpulan ini bertindak dan mengendalikan kesan untuk mencapai tujuan atau perkenalan mereka yang akan diakui oleh anggota perkumpulan lainnya. Ada dua golongan kesan yang perlu Anda tampilkan, yakni sebagai individu yang memiliki tingkat kesejahteraan ekonomi yang tinggi dan sebagai individu yang berkarakter baik dan berwawasan luas.

Kata kunci : Interaksi, media sosial, Group WhatsApp, dramaturgi

Article history

DOI:

Received :2022 | Received in revised form :2022 | Accepted : 2022

1. PENDAHULUAN

Pada dasarnya sebuah local area baik itu web-based local area maupun local area dalam iklim sosial memiliki pondasi yang berbeda-beda untuk setiap klien dan bagiannya, sehingga dengan pembedaan tersebut kemudian membuat hal-hal baru, dimana setiap klien atau bagian akan memiliki tujuan sendiri, sesuai apa yang mereka pedulikan tanpa henti. dicapai secara lokal.

Hiburan virtual juga merupakan media berbasis internet yang digunakan satu sama lain di mana klien pasti dapat mengambil bagian, berbagi, berbagi, dan membuat konten yang berbeda tanpa dibatasi oleh keberadaan. Selain memiliki kemampuan yang dapat bekerja dengan berbagai bisnis hiburan virtual, juga dapat dibedakan dari hal-hal negatif yang dapat mempengaruhi mentalitas dan gaya hidup klien hiburan online. Contoh dampak dari penggunaan berlebihan hiburan berbasis web antara lain kurang istirahat karena menghabiskan energi berlebih bermain hiburan online, suka bermain hiburan virtual daripada menghabiskan waktu bersama orang terkasih, putusnya hubungan karena terlalu sibuk dengan dunia maya. dunia maya dan dapat mempengaruhi cara hidup klien hiburan berbasis web, berbicara satu sama lain dan berteman di web.

Seperti diketahui, berbagai hiburan berbasis web adalah Facebook, Twitter, Line, BBM, WhatsApp, Instagram, Way, Ask.fm, LinkedIn, Snapchat dan beberapa hiburan online lainnya. Hiburan berbasis web juga dapat secara efektif membuat diskusi di mana orang dapat berbicara satu sama lain dan bertukar pikiran satu sama lain. Untuk situasi ini, akan sangat mudah bagi orang untuk menyampaikan dan mengomentari berbagai poin dan kasus yang diperiksa oleh orang lain. Orang juga dapat mengarang anggapan, perasaan dan keyakinan melalui komentar atau perspektif dan pertimbangan orang lain melalui hiburan online, ini memungkinkan kita untuk secara responsif berkomentar dan membuat kesimpulan. WhatsApp sebagai salah satu hiburan online saat ini banyak dimanfaatkan untuk

mendukung pergaulan dan sebagai penyampai pesan baik oleh orang maupun perkumpulan. Namun, seberapa besar utilisasi WhatsApp oleh kliennya?.

Pada gilirannya, aplikasi WhatsApp tidak hanya digunakan untuk kebutuhan korespondensi sehari-hari, tetapi juga untuk berbagi data dan informasi seperti dalam ruang otoritas secara keseluruhan. Aplikasi ini berkali-kali digunakan oleh grup Orang Virtual yang terkait satu sama lain dan menjadi individu dari satu atau bahkan beberapa WhatsApp Gathering yang segera didirikan pada koneksi setiap klien WhatsApp untuk keuntungan atau minat mereka dalam masalah atau masalah tertentu.

Hal ini sangat mirip dengan beberapa grup WhatsApp yang juga digunakan untuk percakapan untuk asosiasi pemuda dan penyebaran data, karena grup WhatsApp memiliki keunggulan edukatif, sosial, dan mekanis. Aplikasi ini menawarkan bantuan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis web.

Inovasi dapat menjadi sudut pandang yang signifikan dalam mengkomunikasikan data mulai dari satu zaman lalu ke zaman berikutnya tanpa batas keberadaan. Disebutkan juga bahwa di kemudian hari inovasi mungkin memiliki opsi untuk diperpanjang atau juga dapat mengikat waktu antara masa lalu dan apa yang ada di toko. Hal ini dijelaskan dengan memanfaatkan akun-akun acara yang bisa bersifat Virtual, misalnya WhatsApp Gathering sebagai metode di mana orang-orang berbagi secara Relasional.

Hal ini juga telah membawa keanehan sosial yang berbeda muncul dalam melibatkan WhatsApp tentang virtual self-show. Melalui WhatsApp Gathering, mereka bisa saling mengenal dengan melihat profil, juga bisa menjadi tempat korespondensi dengan banyak orang, misalnya di beberapa WhatsApp gathering. Jadi mereka sebagian besar bekerja sama melalui pertemuan.

Biasanya pertemuan lokal WhatsApp dibentuk untuk kepentingan individu dan juga untuk kerumunan besar yang ingin

menyampaikan data dan juga hubungan dengan individu individu secara lokal. Selain itu sangat berguna untuk bertukar pikiran secara virtual, berbagi pikiran, serta memiliki kesempatan untuk mendekatkan orang-orang meskipun mereka belum pernah atau jarang bertemu. Seperti di beberapa acara WhatsApp, mereka tidak dibingkai untuk bekerja tetapi dibentuk untuk menjalin kekerabatan dan kekompakan, siapa saja dari sekelompok orang diperbolehkan untuk berbagi informasi dari hal-hal yang menghibur hingga hal-hal yang serius. Dengan tujuan agar kedekatan tetap terjaga.

Dramaturgi Goffman membahas panggung depan dan panggung belakang. Bagian dari pertunjukan yang secara efektif menunjukkan kepribadian palsu mereka di hadapan masyarakat umum dikenal sebagai panggung depan. Goffman lebih lanjut memisahkan tentang pengaturan dengan wajah individu. Setting menunjukkan penampilan sebenarnya yang biasanya harus tersedia ketika entertainer mengambil bagiannya. Wajah individu dipisahkan menjadi dua bagian, khususnya penampilan dan perilaku (Ritzer dan Goodman, 2018:400). Goffman (Ritzer dan Goodman) berpendapat bahwa semua bersama-sama untuk tidak menyabotase sosok ideal seorang penghibur, orang banyak juga dapat mencoba untuk menaklukkan misrepresentasi. Kemajuan dalam pekerjaan atau pertunjukan akan mencakup semua pertemuan termasuk, ini disinggung sebagai orang yang interaksional. Di mana klien hiburan virtual percaya bahwa tidak ada kerumunan yang akan memasuki wilayah belakang atau tidak akan pergi ke wilayah perlindungan mereka dikenal sebagai panggung belakang. Hal ini untuk mencegah orang-orang pada umumnya atau penggemarnya melalui hiburan online untuk mengetahui esensi atau perilaku mereka yang sebenarnya di belakang panggung. Pertunjukannya akan merepotkan jika orang-orang pada umumnya atau pengikutnya masuk ke belakang panggung. Klien hiburan berbasis web ini akan menyembunyikan misteri ketololan atau karakter mereka yang seharusnya terlihat mengerikan oleh orang

banyak. Dalam pameran-pameran tertentu, para penghibur perlu membiarkan pedoman-pedoman yang berbeda jatuh. Akhirnya, penghibur menganggap penting untuk menyembunyikan penghinaan, penyalahgunaan atau kegiatan yang mungkin diselesaikan oleh orang banyak sehingga pertunjukan berlangsung (Ritzer dan Goodman, 2018:401). Hal lain tentang dramaturgi di panggung depan ini adalah para penghibur sering kali memberikan perasaan bahwa mereka lebih dekat dengan penonton daripada yang sebenarnya. Untuk melakukan ini, penghibur harus menerima bahwa kerumunan mereka dapat terpengaruh sehingga kepalsuan presentasi tidak dapat diketahui (Ritzer dan Goodman). Sementara itu, di wilayah belakang panggung penghibur, Goffman mengungkapkan bahwa panggung belakang adalah kenyataan yang tersembunyi di depan atau berbagai aktivitas kasual yang muncul. *Di belakang panggung atau di belakang panggung adalah kenyataan di mana penghibur bertindak sesuai keinginannya tanpa campur tangan penonton, menurut Goffman, penghibur tidak bisa mengantisipasi kerumunan (umumnya) untuk muncul di panggung. di belakang panggung, bahkan penonton tidak bisa muncul di belakang panggung penghibur. Masing-masing dari mereka akan memainkan pertunjukan dengan cara mereka sendiri dan dari pertunjukan itu perasaan yang akan didapat atau dirasakan oleh publik juga akan berubah. Saat mereka terhubung, mereka akan menunjukkan kesan diri mereka yang akan diakui oleh orang banyak. Teknik ini disebut Goffman dengan kesan eksekutif, yang merupakan strategi yang digunakan oleh penghibur untuk memberikan dampak pada orang banyak untuk mencapai tujuan tertentu. Seperti pakaian yang mereka kenakan, rumah mereka, cara mereka berbicara, gaya bahasa mereka, dandanan mereka, dll. Orang-orang mengawasi data kepada orang lain (Ansari dan Handoyo, UNESA Diary, vol.3, 2018:02). Terlepas dari dunia nyata atau yang harus dilakukan secara dekat dan pribadi dalam kenyataan, pertunjukan diri juga harus dimungkinkan di internet, khususnya melalui*

hiburan berbasis web. Ansari dan Handoyo (UNESA Diary, vol.3, 2018:02) mengatakan bahwa pertunjukan diri dalam hiburan virtual adalah ujian lain untuk menunjukkan karakter seseorang atau kepribadian yang berbeda. Bukan tanpa hambatan, ujian baru ini juga dapat menghadapi berbagai kendala dalam memperkenalkan diri setiap individu. Hiburan berbasis web memberi kita banyak kesempatan untuk memperkenalkan diri. Dalam pertunjukan kehidupan Goffman (sebagaimana dikutip Mulyana, 2018:113), ia melihat ada perbedaan besar dalam pekerjaan ketika penghibur berada di panggung depan dan belakang panggung. Saat kita berada di panggung depan, kita sedang berada dalam sebuah pertunjukan di mana ada sekelompok orang yang menonton pertunjukan kita. Di panggung depan ini kami akan berusaha menghadirkan kesan indah yang bisa dibayangkan agar orang banyak atau masyarakat dapat mengetahui dan mengetahui motivasi di balik cara kami berperilaku. Selain itu, cara berperilaku atau tingkah laku yang akan kita tampilkan juga harus dibatasi agar terlihat teratur dan acara yang kita tampilkan akan sukses.

Pakar berpendapat bahwa Kerjasama Kelompok Orang Virtual dalam Sudut Pandang Dramaturgi memiliki banyak hal yang dapat dipusatkan sehubungan dengan korespondensi, melalui penyelidikan korespondensi yang jelas, dan perspektif yang dapat dipahami secara mendalam mengingat fakta bahwa WhatsApp ini tandan adalah satu perkumpulan yang memiliki banyak individu dan cara lain. memeriksa dan mengirim dan menerima pesan dengan cara yang sesuai sehingga mereka dapat saling melihat.

Dimana klien hiburan virtual sering menampilkan hal-hal yang berhubungan dengan karakter yang dimiliki setiap klien. Setiap klien virtual entertainment (WhatsaApp), tentunya memiliki karakter masing-masing dan juga pekerjaan yang mereka selesaikan, meskipun kepribadian itu penting untuk front stage dan juga back stage, yang diklaim oleh setiap klien entertainment berbasis web.

Dengan klarifikasi selesai, ilmuwan tertarik untuk mengetahui bagaimana siklus korespondensi dan hambatan juga bagaimana daerah ini dapat mengikuti keterpaduannya untuk beberapa waktu sehingga spesialis menganggap bahwa rencana masalah dalam penelitian ini adalah cara WhatsApp Virtual Gathering People mengelompokkan Komunikasi dalam sudut pandang Dramaturgi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Connection berasal dari bahasa Latin entomb yang berarti "antara" dan prior yang berarti "melakukan" atau "bertindak". Setiap "aktivitas transisi" dipandang sebagai sebuah kolaborasi. Seperti hubungan antara pengajar dan siswa, dua negara, atau bahkan respons sintetis apa pun. Kerjasama adalah hubungan antara dua kerangka yang terjadi sehingga peristiwa yang terjadi dalam satu kerangka akan mempengaruhi peristiwa yang terjadi dalam kerangka yang berbeda. Kerjasama adalah hubungan sosial antara orang-orang sehingga orang-orang yang bersangkutan saling mempengaruhi (Chaplin, 2018).

Sebagai makhluk yang bersahabat, setiap orang pada umumnya berhubungan dengan orang yang berbeda, bahkan pada umumnya akan hidup dalam perkumpulan atau perkumpulan untuk mencapai tujuan bersama yang sulit dicapai dengan anggapan bahwa ia terpisah dari orang lain. Kolaborasi dan partisipasi ini akan terus berkembang secara rutin untuk meringkai diskusi yang disebut asosiasi. Kerjasama atau koneksi antar orang dan perkumpulan/kelompok di setiap asosiasi akan menimbulkan asumsi.

Koneksi adalah hubungan yang kuat, menghubungkan dengan koneksi antara orang-orang, pertemuan ke pertemuan dan orang ke pertemuan. Ini sepenuhnya diharapkan untuk menentukan bahwa seorang individu akan mengalami masalah tanpa berkomunikasi dengan orang lain. Ini adalah premis dari peristiwa siklus sosial, khususnya komunikasi.

Seorang ilmuwan sosial terkemuka dari Kanada, Erving Goffman berpendapat bahwa masyarakat dibentuk berdasarkan hubungan

antara individu-individunya. Tanpa kolaborasi, seseorang akan mengalami masalah memahami dunia sosial saat ini, koneksi adalah aktivitas yang terletak pada tingkat yang layak, bukan hanya hipotetis.

1. Interaksi Individu dengan individu

Ada beberapa hal yang bisa menjadi sumber data untuk dimulainya surat menyurat atau komunikasi. Sumber data dipisahkan menjadi dua, khususnya kualitas dan penampilan aktual.

Koneksi individu adalah pertemuan antara individu dengan individu lain, yang bermaksud untuk memberikan suatu aktivitas atau reaksi. Dengan asumsi tanggapannya positif, mereka akan menjadi teman dan mengarah pada kolaborasi. Kemudian lagi, dengan asumsi responsnya negatif, perjuangan atau perjuangan mungkin akan muncul.

Contoh:

- a. Sambil bertemu saling sambut, minta klarifikasi tentang beberapa hal dan berikan data tentang apa yang dibutuhkan.
- b. Selamat bermain sepeda bersama kakak.
- c. Pendidik menunjukkan contoh bahasa kepada siswa.

2. Interaksi Individu dengan Kelompok

Sebagai makhluk yang ramah, manusia tidak bisa hidup sendiri. Ini menyiratkan bahwa setiap orang membutuhkan bantuan dan bantuan dari orang lain. Oleh karena itu kerjasama merupakan syarat yang sangat esensial bagi setiap orang dalam keberadaan masyarakat, kerjasama ini dapat terjadi dalam diskusi yang wajar, biasanya hubungan dengan tandan yang benar membutuhkan standar tersendiri. Misalnya, standar tidak boleh kacau ketika pendidik memahami materi. Lain halnya dengan komunikasi orang dengan acara santai, pada umumnya terjadi karena kepentingan sehingga tidak ada batasan prinsip, misalnya kerjasama antara pedagang ikan dengan gerombolan banyak orang.

Kolaborasi kelompok individu dalam setidaknya satu pertemuan besar. Biasanya terdiri dari beberapa individu, dengan memberikan data seperti kemajuan, data, bahkan lokakarya.

Hubungan terus menerus antara pertemuan orang dan individu untuk mencapai tujuan mereka. Hubungan ini bisa formal, termasuk aturan, tetapi ada juga asosiasi kasual atau tidak terkendali, bebas.

Contoh:

- a. Menjadi seorang narasumber dalam kegiatan seminar
- b. Menyampaikan informasi promosi kepada komunitas
- c. Kepala sekolah sedang berbicara pada murid-murid sewaktu upacara

3. Interaksi Kelompok dengan Kelompok

Kerjasama Bunch to-bunch adalah pertemuan antara minimal dua pertemuan, dengan berbagai pertemuan. Tujuannya adalah untuk menyampaikan hal-hal terkait, namun kecenderungannya tidak bersifat pribadi, namun untuk membantu pertemuan yang sebenarnya.

Untuk menyampaikan antar pertemuan, kadang-kadang ada kelebihan dan kekurangannya, jadi Anda harus lebih berhati-hati, karena perspektif masing-masing bisa mengikuti pertemuan yang berbeda.

Contoh:

- a. Asosiasi pemuda memberikan data ke daerah setempat, untuk

Saling membantu membersihkan pekarangan agar menjadi bos adu kerapian di Hari Kemerdekaan Indonesia 17 Agustus.

- b. Bergabung dengan orang-orang dengan karakter yang berbeda tidaklah sulit untuk dilakukan, namun sangat bagus untuk berkomunikasi satu sama lain dengan cara yang sopan, hormat dan jelas atau to the point sehubungan dengan tujuan utama. Korespondensi yang baik akan memberikan keselarasan dan pemahaman, sehingga memungkinkan untuk membuat pilihan jangka panjang. Misalnya, asosiasi tentang suatu usaha menjadi klien, menjadi seseorang yang Anda percayai, dan hal-hal lain. Sekarang Anda juga dapat terhubung melalui internet atau hiburan online yang memudahkan untuk menukar data.

B. Pendekatan Dramaturgi

1. Hipotesis Sejarah Metodologi Dramaturgi

Ini menyiratkan bahwa dramaturgi adalah sebuah strategi, karena digunakan untuk

melihat kenyataan, sehingga kekhasannya dapat dimaknai. Ada dugaan pasti, apakah kepastian teknik yang digunakan. Dramaturgi digunakan untuk melihat realitas, sebagai pertunjukan, dengan kecurigaan tertentu. Semua kebenaran dipandang sebagai metaformosis tertentu. Kebenaran dipandang sebagai pertunjukan. Ilmuwan melihat dan melihat bagaimana hubungan sosial terjadi karena berpura-pura, bermain karakter. Intinya adalah meneliti apa yang terjadi, pekerjaan apa dan bagaimana pekerjaan tersebut dalam kerjasama antara entertainer yang terkait dengan dunia nyata.

Apa yang disampaikan Erving Goffman, dimana setiap orang dalam kesehariannya diibaratkan panggung sandiwara, ada panggung depan dan panggung belakang yang dimiliki dan dikerjakan oleh setiap orang. Setiap panggung memainkan perannya masing-masing, sehingga ketika panggung atau kepribadian selesai dengan pekerjaannya masing-masing, daerah setempat akan benar-benar ingin mengakuinya, itulah yang dilakukan klien hiburan berbasis web (WhatsApp), saat melakukan latihan untuk memposting foto. dan selanjutnya pesan status, yang kemudian diketahui oleh klien yang berbeda, melakukan pekerjaan yang mereka mainkan di area lokal dunia maya. Goffman (Poloma, 2017:234)

Goffman menggunakan istilah kelompok sebagai "berbagai orang yang bekerja sama untuk melakukan praktik sehari-hari". Agar pertunjukan berjalan sesuai keinginan, kelompok akan melakukan gerakan defensif, khususnya dengan membuat konten. Baik penghibur maupun penonton diyakinkan bahwa wilayah belakang sulit untuk dimasuki. Untuk "landasan sosial", penghibur harus bertindak agar pertunjukan berjalan sesuai rencana. Sudut pandang dramaturgi melihat "Diri" tidak sepenuhnya diselesaikan oleh keadaan yang bersahabat. Goffman (Poloma, 2017:234).

Pendekatan dramaturgi kemudian, pada saat itu, menyusup ke dalam berbagai ajaran seperti teori politik, ilmu pengetahuan manusia, cara berbicara, korespondensi otoritatif, korespondensi relasional atau

korespondensi relasional dan analisis yang ketat. Pendidik Burke kemudian menerapkan gagasan dramatisme pada penalaran oleh Susan Sontag, humanisme oleh Hugh Dalziel Duncan, teori politik oleh Doris Graber, dan korespondensi relasional oleh Erving Goffman. Pendekatan ini terus diciptakan oleh para analis dari berbagai disiplin ilmu. Dramatisme kemudian diciptakan sebagai cara untuk mengetahui seluk-beluk melibatkan gambar manusia dalam korespondensi

Kemudian, pada saat itu, pada tahun 1959, melalui bukunya yang berjudul *The Introduction of Self in Daily Eksistensi* Erving Goffman mengembangkan hipotesis yang menggambarkan kolaborasi sosial sebagai sebuah teater. Hipotesis dramaturgi dimeriahkan oleh gagasan esensial tentang asosiasi sosial yang dikemukakan oleh George Herbert Mead dan jelas dipengaruhi oleh metodologi sensasional yang dikemukakan oleh pendidiknya, Kenneth Burke.

2. Pengertian Pendekatan Dramaturgi

Dramaturgi adalah hipotesis yang merekomendasikan bahwa teater dan pertunjukan memiliki kepentingan yang sama dengan kerjasama yang bersahabat dalam keberadaan manusia. Dramaturgi dikarang oleh Erving Goffman pada tahun 1959 yang tertuang dalam karyanya yang berjudul "*Resentation of Self in Day to day Eksistensi*". pemikiran individu yang kemudian memicu perubahan sosial di mata masyarakat menuju era kontemporer. Hipotesis dramaturgi muncul sebagai respon terhadap perjuangan sosial dan rasial dalam masyarakat. Dramaturgi antara Komunikasi Ramah dan Fenomenologi.

Pendekatan dramaturgi merupakan metodologi yang digunakan untuk mengetahui pemanfaatan citra dalam dunia sosial. Metodologi dramaturgi ini disebut juga dramaturgi. Metodologi dramaturgi pertama kali diperkenalkan pada pertengahan 1950-an oleh Kenneth Burke. Pendekatan ini mengungkapkan bahwa kolaborasi manusia dapat digambarkan sebagai sebuah pertunjukan. Hubungan antara kehidupan dan teater bersifat menuntut, bukan kiasan. Dalam kemajuan yang dihasilkan, pendekatan

dramaturgi memasuki berbagai disiplin sosiologi lainnya. Itu adalah pasangan pengganti Kenneth Burke yang menambahkan eksekusi.

C. Komunitas Virtual

sebagai sebuah komunitas berbasis web, khususnya sebuah perkumpulan yang menanamkan melibatkan internet sebagai media dasar, dan tidak bergantung pada pertemuan-pertemuan langsung yang sebenarnya. Area lokal virtual adalah wilayah di mana individu dapat memberikan wawasan dan antarmuka di web (Laudon dan Traver, 2016). Area lokal virtual dibingkai dari bermacam-macam individu dalam jaringan web yang terjalin dengan proses pemikiran tertentu seperti kepentingan sampingan, sudut pandang, kebutuhan, dan fondasi normal (pelatihan, budaya, agama, panggilan, dll). Pada dasarnya, pengaturan jaringan virtual juga dimulai oleh faktor-faktor yang memungkinkan pengembangan jaringan asli secara keseluruhan. Di mana individu-individu yang asli membentuk asosiasi dengan mempertimbangkan faktor kemiripan (Rangga, 2019: 3). Melalui jaringan virtual dalam hiburan berbasis web, seseorang tidak hanya menjadi pembelanja data, tetapi juga menghasilkan data untuk dibagikan kepada individu lain. Dalam keadaan seperti ini, seseorang dapat menjadi penerima atau pembeli data, dalam hal apa pun, sekali lagi, seseorang dapat menjadi pembuat data dan, yang mengejutkan, pedagang data (Weeks dan Holbert, 2018). Desain komunikasi multi arah ini membuat anak muda bersemangat untuk mengambil bagian dalam hiburan virtual sebagai gerakan kerja sama yang ramah sehari-hari. Salah satu hiburan virtual yang banyak diminati anak muda saat ini adalah sorotan grup WhatsApp. Tandan WhatsApp adalah diva di kalangan anak muda dalam kolaborasi ramah dengan teman-teman mereka. Melalui whatsapp gathering, anak-anak muda dapat bertemu dan berkumpul di internet untuk saling menyapa, bertukar pikiran, berbagi data, bahkan bercanda bersama.

Sebagai sebuah komunitas berbasis web, khususnya sebuah perkumpulan yang

menanamkan melibatkan internet sebagai media dasar, dan tidak bergantung pada pertemuan-pertemuan langsung secara langsung. Area lokal virtual adalah wilayah di mana individu dapat memberikan wawasan dan berkomunikasi di web (Laudon dan Traver, 2017). Area lokal virtual terbentuk dari bermacam-macam individu dalam jaringan web yang terjalin dengan proses pemikiran tertentu seperti kepentingan sampingan, sudut pandang, kebutuhan, dan fondasi normal (pelatihan, budaya, agama, panggilan, dll). Pada dasarnya, penataan jaringan virtual juga dimulai oleh faktor-faktor yang mendorong perkembangan jaringan asli secara keseluruhan.

Kehadiran virtual local area (whatsApp Gathering) memiliki dampak positif, namun juga negatif. Salah satu akibat buruk yang ditimbulkan oleh virtual local area adalah kemampuannya membuka ruang perjuangan antar individu. Banyaknya pertikaian sosial antar anak muda diawali dengan aksi saling berkiriman pesan (kunjungan) dan bercanda antar individu yang menimbulkan daya tanggap individu tertentu. Pesan yang disampaikan sering dianggap sebagai penghinaan (tidak tahan Speech). Di sini, wacana penghinaan dipersepsikan sebagai jenis aib (Wolfson dalam Syahputra, 2019). Pemeriksaan Syahputra (2019) menunjukkan bahwa pertarungan digital melalui hiburan virtual telah membentuk dua polarisasi netizen. Polarisasi dapat dibedakan sebagai pertemuan moderat dan pertemuan liberal. Kedua pertemuan tersebut secara efektif menghasilkan pembicaraan, perasaan, data, isu, dan sekelumit gosip melalui hiburan virtual. Internet membuat koneksi seseorang terjadi secara terintervensi dengan tujuan agar seseorang tidak dapat mengetahui keadaan mental si penanya. Hal ini memicu terjadinya peristiwa atau ketidakharmonisan pergaulan sosial di ruang maya. Kelompok orang virtual yang terdiri dari model karakter individu yang berbeda juga sering menunjukkan pandangan diri mental dari setiap bagian. Setiap bagian akan terus mengikuti gambarnya sendiri untuk pencarian hebat di depan individu yang berbeda. Untuk

mengikuti pandangan mental diri ini, kadang-kadang, setiap bagian memajukan disposisi egosentrisnya sehingga bentrokan menjadi lebih mudah terjadi. Terlebih lagi, virtual local area sebagai open gathering, memiliki peluang luar biasa bagi setiap pihak untuk mengirimkan pesan atau data yang mengandung kebohongan (penipuan).

D. WhatsaApp

1. Pemahaman tentang WhatsApp

WhatsApp adalah aplikasi SMS yang memungkinkan kita untuk mengirim pesan, catatan, gambar, rekaman, dan kunjungan di web. Aplikasi WhatsApp awalnya hanya muncul di ponsel Apple.

Bersamaan dengan peningkatan masa kini WhatsApp dapat diakses di Android, Windows Phone, Blackberry dan Symbian. Aplikasi WhatsApp tidak membutuhkan pilsa seperti SMS dan aktivitasnya, mengingat WhatsApp membutuhkan paket informasi web atau wifi. Kontak klien WhatsApp juga dapat dikenali di perangkat ponsel kita dengan asumsi bahwa kontak telepon kita terdaftar di aplikasi WhatsApp.

2. Riwayat WhatsApp

WhatsApp didirikan oleh Brian Acton dan Jan Koum yang telah mengisi sebagai pekerja Yippee pada 24 Februari 2019. Dengan modal \$400.000 yang dihemat saat bekerja di Hore, Koum mengunjungi rekannya Alex Fishman untuk memeriksa Toko Aplikasi, Koum merasa toko itu telah potensi. Fishman kemudian, pada saat itu, membantu Koum menemukan seorang insinyur aplikasi iPhone bernama Igor Solomennikov dari Rusia. Bagaimanapun, terlepas dari kenyataan bahwa WhatsApp telah ditata, aplikasi WhatsApp itu sendiri cukup cacat. Dalam beberapa pengujiannya, WhatsApp gagal, organisasi tidak berjalan sesuai aslinya. Koum panik dan berharap untuk menutup organisasi dan perlu mengamankan posisi lain. Bagaimanapun, Brian Acton mendesaknya untuk tetap dekat selama beberapa bulan lagi. Akhirnya, setelah melalui periode dasar yang panjang, pada November 2019, WhatsApp secara resmi mulai beroperasi di Application Store. Sudah, Koum telah meyakinkan Acton

dan lima Hore sebelumnya! orang lain untuk berkontribusi. Setelah mengunjungi Application Store, pada Januari 2019 WhatsApp masuk ke BlackBerry Store dan disusul oleh Android pada Agustus. Terlepas dari kenyataan bahwa statusnya telah diubah dari gratis menjadi berbayar, keberadaan WhatsApp di mana-mana masih cepat di hampir semua tahap. Februari 2013 klien WhatsApp dinamis meledak di 200 juta Angka ini dikalikan pada Desember dan naik lagi menjadi 500 juta pada April 2018. Selanjutnya, per September 2019,

3. Sorotan di WhatsApp

Mengenai popularitas, aplikasi WhatsApp didukung dengan fitur-fitur menarik, misalnya,:

a. Avatar

Elemen ini merupakan komponen dimana klien WhatsApp dapat menampilkan foto atau profil klien. Dengan asumsi aplikasi WhatsApp dikaitkan dengan Facebook, simbol atau foto yang tampak adalah simbol Facebook.

3. METODE PENELITIAN

Eksplorasi ini menggunakan teknik pemeriksaan subjektif elucidating. "Penelitian yang menjelaskan secara subyektif ini berarti memberikan gambaran tentang masyarakat umum atau kumpulan tertentu atau gambaran tentang suatu efek samping atau hubungan antara sekurang-kurangnya dua efek samping" (Soehartono, 2019: 35).

Strategi pencerahan subjektif ini diharapkan dapat memecah isu-isu yang menggambarkannya secara tertulis. "Strategi pemeriksaan ilustratif adalah penelitian yang menceritakan, membedah dan mencirikan, penelitian dengan metode tinjauan, wawancara, jajak pendapat, persepsi, atau dengan prosedur tes, penyelidikan serupa, tinjauan waktu dan gerakan, pemeriksaan kuantitatif, penyelidikan bermanfaat atau fungsional" (Nazir, 2018).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Eksplorasi ini ingin dimunculkan pada dasarnya melalui beberapa grup WhatsApp

sehingga tujuan normal dalam pengujian dapat tercapai dengan baik.

2. Waktu Penelitian

Eksplorasi ini dimaksudkan untuk selesai dalam waktu sekitar tiga bulan mulai dari Mei hingga Juni 2022.

C. Defenisi Operasional

Definisi Fungsional memberikan penjelasan tentang ide yang akan dikonsentrasikan menurut ahlinya mengingat struktur hipotetis yang digunakan. Oleh karena itu, definisi fungsional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan Dramaturgi

Dramaturgi adalah metodologi yang lahir dari hipotesis Interaksionisme Perwakilan. Dramaturgi dicirikan sebagai model untuk berkonsentrasi pada cara manusia berperilaku, tentang bagaimana orang menurunkan kepentingan hidup mereka dan iklim di mana mereka berbeda untuk menjaga kehormatan mereka.

2. Interaksi

Kolaborasi adalah semacam kegiatan yang terjadi ketika setidaknya dua item mempengaruhi atau mempengaruhi satu sama lain. Pemikiran tentang dampak dua arah ini sangat penting dalam gagasan koneksi, daripada hubungan satu arah.

3. Komunitas Virtual

Kolaborasi adalah semacam kegiatan yang terjadi ketika setidaknya dua item mempengaruhi atau mempengaruhi satu sama lain. Pemikiran tentang dampak dua arah ini sangat penting dalam gagasan koneksi, daripada hubungan satu arah.

4. whatsapp

Aplikasi WhatsApp adalah aplikasi gratis yang memberikan administrasi informasi dan panggilan yang mudah, aman, dan solid dan dapat diakses di berbagai ponsel di seluruh dunia. Dapat membingkai pertemuan yang memiliki beberapa individu untuk posisi korespondensi.

D. Instrumen Penelitian

1. Pedoman Observasi

Dalam pemeriksaan subjektif, instrumen fundamental dalam pengumpulan informasi

adalah manusia, yaitu spesialis itu sendiri atau orang lain yang membantu ilmuwan.

2. Format dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk menyelesaikan informasi penelitian, yaitu laporan khusus yang berhubungan dengan latihan yang dilakukan oleh salah satu individu dalam pertemuan tersebut.

2. Pedoman wawancara

Dalam tinjauan ini, digunakan sebagai penggali dari informasi pra-penelitian serta informasi dari pemeriksaan ini. Dimana wawancara ini diarahkan untuk mengetahui bagaimana cara menyampaikan antar orang dalam tandan dalam beberapa pertemuan WhatsApp.

E. Informan Penelitian

Dalam setiap eksplorasi, penting untuk memiliki sumber atau aset individu yang terkait dengan pemeriksaan dengan bertemu dengannya. Saksi adalah individu yang menjadi sumber informasi dalam penelitian, maksudnya untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Penetapan saksi dilakukan dengan metode purposive testing atau pemilihan secara sengaja dengan beberapa pertimbangan bahwa merekalah yang paling mengetahui data eksplorasi. Sumber yang dimaksud adalah saksi-saksi yang terlibat langsung atau saksi-saksi yang dianggap memiliki kapasitas dan memahami hal-hal yang berkaitan dengan pertemuan.

F. Sumber Data

Sumber informasi adalah subjek atau objek eksplorasi dari mana informasi akan diperoleh. Informasi yang diambil dari penelitian ini adalah informasi penting yang sesuai dengan topik yang diteliti. Menurut Suharsimi Arikunto, secara garis besar, sumber informasi dibedakan menjadi dua macam, yaitu :

1. Informasi penting adalah informasi yang dikumpulkan secara langsung dari objek eksplorasi, karena dianggap dapat mewujudkan masalah yang diteliti. Pemilahan informasi penting dilakukan dengan pertemuan atas ke bawah (profound meeting) dengan saksi dibantu dengan aturan wawancara di arus, dan direkam menggunakan alat

perekam dan polling yang telah diatur oleh ilmuwan. Motivasi di balik wawancara ini adalah untuk menggali lebih jauh data yang terdapat pada sumbernya, dimana yang diwawancarai dimintai informasi, data, realitas, sentimen, dan reaksi terhadap isu yang sedang direnungkan.

2. Informasi opsional adalah informasi yang diperoleh secara tersirat dari objek pemeriksaan. Pemilahan informasi tambahan dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari Gathering, buku referensi, referensi diary, referensi proposisi, dokumentasi sebagai catatan wawancara, artikel dan spekulasi yang berhubungan dengan faktor penelitian, dan referensi dari penelitian yang berhubungan dengan Pendekatan Dramaturgi dalam Survey Virtual People group Collaboration.

G. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2017:62) memahami bahwa prosedur pemilihan informasi adalah langkah paling penting menuju penelitian, karena motivasi utama di balik penelitian adalah untuk mendapatkan informasi. Dalam ulasan ini ada beberapa strategi yang digunakan dalam berbagai informasi, untuk lebih spesifik:

1. Observasi

Persepsi adalah metode pengumpulan bahan data (informasi) yang dilakukan dengan mengarahkan persepsi dan perhitungan yang disengaja tentang kekhasan yang menjadi fokus persepsi.

Metode untuk mendapatkan informasi tersebut adalah ilmuwan melakukan persepsi virtual dalam kelompok WhatsApp. Ini diselesaikan oleh analis untuk mendapatkan data tentang Komunikasi Korespondensi yang dilakukan untuk semua maksud dan tujuan.

Pertemuan adalah jenis korespondensi antara dua individu, mempengaruhi individu yang mendapatkan data dari orang lain dengan mencari klarifikasi tentang beberapa masalah mendesak, mengingat alasan tertentu. Pertemuan dapat diartikan sebagai teknik yang digunakan untuk wawancara dengan subjek penelitian untuk menyelesaikan

informasi. Pertemuan di sini dimaksudkan untuk memperoleh data secara langsung dari para saksi terkait Perkumpulan Kelompok Masyarakat Virtual dalam WhatsApp Gathering.

Pendokumentasian adalah dengan mengumpulkan informasi sebagai arsip yang dapat digunakan untuk penelitian, misalnya catatan peraturan, artikel, berita dalam komunikasi yang luas dan berbagai laporan yang berhubungan dengan pengaturan pemeriksaan dan diperlukan sebagai bahan dasar dan arahan hipotetis dalam memimpin pemeriksaan informasi. Spesialis mencatat untuk mengetahui hubungan korespondensi virtual WhatsApp Gathering.

B. Pembahasan

Menurut Mulyana, inti dari dramaturgi Goffman adalah pemberian kesan oleh penghibur ketika mereka berinteraksi dengan masyarakat. Mereka membutuhkan kesan bahwa mereka ingin diakui oleh orang lain, dengan tujuan agar semua orang memainkan pertunjukan untuk orang lain. Studi dramaturgi menganggap hidup sebagai pertunjukan, di mana orang-orang adalah penghibur sepanjang kehidupan sehari-hari. Setiap entertainer akan bertindak sesuai dengan pekerjaan yang dia butuhkan untuk tampil secara lokal (Mulyana, 2018: 109).

Panggung depan dan panggung belakang adalah ide dramaturgis menurut Goffman. Pameran yang dilakukan oleh para entertainer untuk menggambarkan diri mereka sendiri disebut dengan front stage. Di panggung depan ini kita juga akan mengenal istilah wajah dan setting individu, wajah individu adalah apa yang terjadi pada entertainer, misalnya penampilan dan tingkah laku mereka saat setting mengacu pada penampilan sebenarnya yang biasanya harus ada ketika entertainer menganggap mereka bagian, misalnya cara berpakaian (Ritzer dan Goodman, 2004:400). Sementara keadaan pertama atau asli diri kita yang tidak dapat dilihat orang lain dikenal sebagai panggung belakang, pada tahap ini kita dapat diizinkan untuk bertindak secara alami atau mengekspresikan diri kita yang sebenarnya tanpa sering memikirkan perspektif individu, bagian ini juga dapat diketahui. sebagai wilayah rahasia di mana individu umum tidak dapat melihatnya.

Menurut Goffman, cara berperilaku yang kami selesaikan dalam siklus kolaborasi dalam kehidupan sehari-hari akan memperkenalkan diri seperti bagaimana entertainer menampilkan karakter mereka dalam sebuah pertunjukan. Pentingnya cara yang sama adalah kedekatan dalam pertunjukan yang akan ditampilkan. Dramaturgi memahami bahwa ada pengaturan dalam berkomunikasi di mana cara

berperilaku yang diakui dapat mendorong tujuan yang pasti dari kerjasama sosial.

Hubungan ini terjadi karena pemikiran-pemikiran yang akan menimbulkan implikasi tertentu dalam jiwa manusia. Kepentingan sosial yang perlu mereka tunjukkan di hadapan pasangan yang berbeda adalah tentang diri mereka sendiri di mana mereka dapat mencerminkan diri mereka sendiri dengan memanfaatkan citra menurut perspektif atau sentimen orang lain. Hubungan komunikasi sosial (masyarakat) ini dibuat dan dikerjakan oleh individu-individu lokal dan akan memilih perilaku yang sesuai dengan apa yang mereka dan daerah butuhkan yang akan membuat mereka terlibat dengan cara yang paling umum untuk mengambil pekerjaan secara lokal.

Dalam tinjauan ini, analisis menggunakan hipotesis dramaturgi karena hipotesis ini berkaitan dengan hipotesis yang diambil ilmuwan. pencipta perlu memahami komunikasi beberapa kelompok WhatsApp yang terlihat dari panggung depan, fase belakang klien hiburan berbasis web. Panggung depan digunakan sebagai kontrol diri untuk kemudian diperlihatkan kepada orang banyak, sedangkan panggung belakang adalah tempat bagi mereka untuk berakting secara alami dan tempat untuk mengatur berbagai macam sifat yang akan ditampilkan pada hiburan virtual mereka. Dalam ulasan ini, ilmuwan melihat bagaimana seorang individu mengomunikasikan pikirannya melalui hiburan online dengan menetapkan tujuan yang mendasarinya, membujuk orang banyak, dan dengan demikian dapat menghadapi kekecewaan atau kemajuan dalam pekerjaan mereka. Tujuan utama mereka adalah untuk menempatkan diri mereka sebagai individu yang membutuhkan karakter yang layak.

Cara mereka menyampaikan dan bergaul adalah dengan berpenampilan menarik, berpenampilan menarik, dan bersikap terbuka, yang semua dilakukan hanya untuk mendapatkan surat menyurat agar orang lain atau orang pada umumnya memiliki kepercayaan diri yang tampil melalui hiburan berbasis web. Setelah mereka membuat pengaturan dan menampilkan diri mereka kepada pendukung mereka, kemudian, pada saat itu, mereka akan berkolaborasi dengan menghubungkan dan korespondensi dengan orang-orang dalam keadaan mereka saat ini dan melalui hiburan virtual itu sendiri. Akan ada dampak bersama di antara orang-orang dan orang lain untuk melakukan komunikasi ini. Siklus ini sesuai penilaian Narwoko dan Suyanto bahwa dengan adanya kerja korespondensi, misalnya kontak sosial dan korespondensi merupakan syarat terjadinya hubungan sosial (Narwoko dan Suyanto, 2018:16).

seorang tunggal mengomunikasikan pikirannya melalui hiburan virtual dengan menetapkan tujuan yang mendasarinya, membujuk orang banyak, dan dengan demikian dapat menghadapi kekecewaan atau kemajuan dalam pekerjaan. Tujuan utama mereka adalah untuk menempatkan diri mereka di luar sana sebagai individu yang memiliki keunggulan atau sebagai karakter individu yang layak. Hipotesis dramaturgi masuk akal bahwa kepribadian tunggal klien hiburan berbasis web

dapat berubah bergantung pada siapa mereka bekerja sama.

C. Kesimpulan

Mengingat hasil dari pengujian yang telah digambarkan, sangat mungkin beralasan bahwa WhatsApp Gathering akan mendapatkan kesan tertentu di depan orang lain. apa yang mereka lewati dalam pertemuan itu akan bergabung dengannya dalam karakter dan penampilan. Ini adalah kesan yang mereka buat di hadapan individu. Untuk menunjukkan kesan tertentu yang mereka butuhkan, metode tertentu diharapkan dapat menghasilkan kesan yang ideal. Di panggung depan, individu akan menunjukkan kesan yang seharusnya didapat oleh orang banyak. Dengan pengaturan panggung yang berbeda seperti hiburan online WhatsApp. Di panggung belakang hanya individu tertentu yang dapat memasuki wilayah ini. Mereka bekerja sama dalam kesan dewan, misalnya, mendapatkan beberapa informasi tentang hal-hal yang mengkhawatirkan diri mereka sendiri atau mendukung dan membantu satu sama lain. Terkadang ada hal-hal yang akan menghilangkan perasaan yang sedang ditampilkan, misalnya, sifat buruk terus-menerus yang secara tidak sengaja muncul di depan orang banyak, atau hanya perlu terlihat hebat dengan orang lain yang berkumpul yang mungkin tidak sesuai dengan kenyataan saat ini atau, dalam kenyataannya. .

Di panggung depan, hampir setiap dari mereka mengendalikan diri, termasuk mengendalikan gambar dengan menggunakan kata-kata cerdas, mentransfer pernyataan yang berwawasan, menggunakan bahasa yang ramah, sementara di panggung belakang mereka menunjukkan diri mereka yang sebenarnya. diri mereka apa adanya tanpa kendali. Mereka memperkenalkan diri/diri asli mereka tanpa mengontrol penampilan, kosmetik, perasaan, artikulasi atau pakaian mereka. Ada juga grup.

Kerjasama ke dalam ini terjadi karena adanya suatu pengaturan dalam berkomunikasi dimana cara berperilaku yang akan ditampilkan pada hiburan berbasis web mereka dapat diterima secara umum oleh daerah setempat atau pendukung melalui hiburan virtual. Sehingga tujuan untuk membangun kesan atau makna yang ideal dapat disepakati secara efektif oleh kedua pemain tersebut, khususnya antara klien atau entertainer virtual entertainment dengan daerah setempat.

Jenis self-show yang perlu ditunjukkan oleh individu-individu dari perkumpulan ini, khususnya pertama, mereka perlu dilihat sebagai individu yang baik, lihai, hormat atau lebih berkarakter; kedua, perlu dipandang sebagai individu yang memiliki keutamaan atau kesejahteraan ekonomi yang tinggi; selain itu ada juga sisi mental di mana mereka harus menonjol dari area lokal.

B. Saran

1. Eksplorasi ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk meningkatkan konsentrasi terkait pemanfaatan hiburan virtual di Indonesia.

2. Dengan penjelajahan ini, dipercaya bahwa klien hiburan berbasis web dapat menilai diri mereka sendiri sebagai klien hiburan online asli.

3. Ujian ini seharusnya menjadi bagian dari hiburan berbasis web klien di kalangan anak muda atau ibu-ibu dalam memperkenalkan diri apa adanya.

Laudon, Kenneth C and Carol Guercio Traver
2017 *E-Commerce:Business, Teknologi, Society*, Twelfth Edition, England: Pearson Education Limited

Syahputra, Iswandi. 2017. *Demokrasi Virtual dan Perang Siber Di Media Sosial: Perspektif Netizen Indonesia*. Jurnal Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

Holbert, R. L., & Young, D. G. 2018. *Exploring relations between political entertainment media and traditional political communication information outlets: A research agenda*. In E. Scharrer (Ed.), *The international*

DAFTAR PUSTAKA

Suko Widodo, 2018, *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial*, Aditya Media Publishing, Malang

Margaret M Poloma, *Sosiologi Kontemporer*, Raja Grafindo Persada, Jakarta 2004

Chaplin, JP 2011. *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta : Rajawali Pers.

Sugiyono. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Nazir, Moh. 2018. *Metodologi Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Soehartono, Irawan. 2018. *Metode Penelitian Sosial, Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nurudin. 2019. *Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi Proses Komunikasi*. Yogyakarta: Litera.

Waluyo, L. 2018. *Mikrobiologi Umum*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Ritzer, G. & Goodman, D. J. 2017. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: kencana

Novi Ansari dan Pambudi Handoyo. 2019. *Media sosial sebagai panggung drama*. jurnal UNESA. Vol.0

Mulyana, deddy. 2018. *Ilmu komunikasi: suatu pengantar*. Bandung: Remaja.