

ABSTRAK

Rizky Ray Harahap, Nim 3163322032, Tahun 2020, Judul Skripsi: Studi Etnografi Virtual Citra Diri Dunia Rill Dan Dunia Maya Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui konsep diri mahasiswa sesungguhnya dengan kehidupan sosialnya di dunia nyata, kemudian Untuk mengetahui citra diri yang ditampilkan mahasiswa secara virtual dalam menggunakan media sosial. Acuan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dramaturgi Erving Goffman. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual yang dilakukan pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan. Adapun yang menjadi informan penelitian adalah 7 mahasiswa/i aktif yang memiliki rentang usia dari 18 sampai 23 tahun. Pengumpulan data dilakukan langsung ke lokasi informan dan ditambah pengumpulan data secara daring *by google form* dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah AMS (Analisis Media Siber) sekaligus menjadi panduan untuk proses analisis netnografi. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa Ketujuh informan masing-masing merasakan hal yang sama yaitu, kehidupan sosial di dunia nyata bukanlah akhir dari berinteraksi melainkan adalah langkah pertama para informan untuk membentuk citra diri yang informan inginkan, sehingga kontrol citra diri di dunia maya bisa mempengaruhi pengharapan di dunia nyata. Mahasiswa membentuk citra dirinya dengan cara melihat pengguna lain yang dapat dijadikan panutan lalu mencotohnya dengan harapan agar memiliki nilai yang sama dengan panutannya tersebut. Beberapa informan rela mengunggah apa yang sebenarnya tidak mereka alami dan miliki demi membantuk citra diri yang positif. Media sosial membuat budaya baru yaitu budaya berbagi yang berlebihan. Oleh karena itu pengguna, menjadi seperti bersaing untuk berbagi momen atau apapun yang mereka miliki dalam bentuk foto dan video. Hal tersebut menjadi salah satu faktor pendorong pembentukan citra diri palsu di media sosial. Agar dapat mengikuti budaya tersebut dan diterima oleh lingkungannya. Sederhananya, jika ingin mendapatkan teman, mereka harus berbagi momen atau sesuatu yang tidak kalah keren dari yang dimiliki oleh pengguna lainnya

Kata Kunci: *Citra Diri Virtual, Dramaturgi*