



DIRI YANG TERSUSUN ULANG: KONSTRUKSI DAN DEKONSTRUKSI IDENTITAS DALAM EKOSISTEM ANONIMITAS PLATFORM X

Aninditya Ardhana Riswari ^{a,1}Indriana Anggun Febrianti ^a,Febrian Putra^a,^a Institut Seni Indonesia Surakarta, Surakarta, Central Java, Indonesia¹ Corresponding Author, email: anindityaar@isi-ska.ac.id (Riswari)

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 21-03-2025

Revised: 22-04-2025

Accepted: 22-05-2025

Published: 30-05-2025

Keywords:

Cyberspace

Cybertopia

Identity

Media social

X

ABSTRACT

The social media platform X provides users with a space to express themselves through written posts, quotes, and data without the necessity of revealing their true identity. This phenomenon allows for the creation of virtual identities that do not always conform to the social norms present in the real world. This study aims to analyse identity construction on X through the lens of cyberspace. A qualitative research method with a digital discourse analysis approach is employed to understand how identities are constructed and negotiated within the platform. The findings show that X provides a complex and flexible space for identity. It is complex because users can have multiple accounts with different identities, and flexible because they can choose to reveal their authentic identity or conceal it behind anonymity. Identities on X are shaped through various performative elements, such as username selection, avatars, and communication style, enabling users to construct alternative personas according to their needs and audience. This study also finds that the concept of cybertopia in the digital realm offers individuals the opportunity to create an ideal identity that may be difficult to achieve in the real world. Thus, X represents a platform that embodies the dynamics of digital identity formation within cyberspace's increasingly fluid and flexible space.

PENDAHULUAN

Pada *cultural studies*, identitas adalah konstruksi sosial yang terus dinegosiasikan melalui representasi dan diskursus dalam relasi kuasa (Hall, 1997). Ketika praktik budaya berpindah ke ranah digital, internet berubah menjadi “ruang hidup” di mana makna diri bukan hanya dipertontonkan, tetapi juga diproduksi ulang secara aktif. Di sinilah *cyberculture*—sebagai paradigma baru menurut Pratama (2017) dan Bell (2001)—berkembang, menata ulang interaksi simbolik, bahasa, dan adat dalam ekosistem maya yang kompleks.

Sementara itu, akses global yang dibawa jaringan digital memunculkan gagasan *cybertopia* (Ebo, 1998), di mana batas antara kelas, gender, ras, jenis kelamin, hingga status sosial menjadi kabur (Simorangkir, 2022). Dalam ruang tersebut, pengguna diberi kebebasan menampilkan, memodifikasi, bahkan menyembunyikan identitas sesuai kepentingan—sebuah “arena

eksperimen” yang pertama kali dibayangkan Gibson lewat konsep *cyberspace* (Sutanto, 2014). Praktik ini tentu menciptakan medan kontestasi makna di mana wacana dan algoritma saling memengaruhi, menjadikan studi tentang negosiasi identitas di platform digital sangat relevan dan belum banyak dijelajahi (Chen et al., 2023).

Bell (2001) menegaskan bahwa *cyberspace* berperan dalam membentuk virtual identity, yakni identitas yang eksis dalam realitas buatan, atau yang lebih dikenal sebagai realitas virtual. Identitas ini bisa bersifat asli maupun palsu, yang kemudian dapat memungkinkan seseorang untuk melepaskan diri dari batasan biologis, gender, ras, atau hierarki sosial yang berlaku di dunia nyata (Fadhillah, 2023). Dengan demikian, *cyberspace* menciptakan ruang eksperimentasi identitas, di mana individu dapat menjelma menjadi sosok yang berbeda dari diri mereka di kehidupan nyata.

Salah satu platform media sosial yang menjadi bagian dari *cyberspace* adalah X (sebelumnya dikenal sebagai Twitter) (Andreas et al., n.d.). X menawarkan ruang luas bagi penggunanya untuk mengekspresikan diri melalui tulisan, kutipan, dan data tanpa harus mengungkapkan identitas asli. Menganalisis identitas dalam platform X menjadi penting karena platform ini menampilkan dinamika representasi diri yang khas, yang berbeda dari media sosial lainnya. Tidak seperti Instagram yang menekankan visualitas atau TikTok yang berbasis performativitas video, X memberi ruang utama pada teks, kutipan, dan narasi, yang menjadikannya medium ekspresi identitas berbasis wacana. Dalam konteks ini, maka identitas tidak hanya dibentuk oleh tampilan visual, tetapi juga oleh kemampuan memproduksi makna, melakukan seleksi bahasa, dan merespons isu-isu sosial secara cepat. Selain itu, fitur-fitur seperti akun anonim, multi-akun, dan algoritma yang membentuk gelembung informasi menjadikan X sebagai ruang yang kondusif bagi praktik identitas yang bersifat “cair”, ambivalen, bahkan kontradiktif. Namun, kompleksitas ini justru belum banyak disentuh secara mendalam dalam studi-studi identitas berbasis platform digital. Sebagian besar penelitian tentang identitas digital masih berkutat pada aspek visual, keterlibatan pengguna, atau representasi gender di platform berbasis citra. Oleh karena itu, penelitian ini menempati posisi penting dalam memperluas horizon studi identitas digital dengan menyoroti konteks *cyberspace* melalui platform X yang menjadi medan kontestasi simbolik yang sarat akan ideologi, resistensi, dan performa identitas dalam bentuk yang lebih subtil namun politis. Dengan demikian penelitian ini disusun dengan tujuan menganalisis konstruksi identitas dalam X melalui konsep *cyberspace*, guna memahami bagaimana *platform* ini memungkinkan pembentukan identitas yang fleksibel dan dinamis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif yang memadukan *library research* dan *digital ethnography* (netnografi) untuk menangkap aspek teoretis sekaligus praktik nyata konstruksi identitas di platform X. *Library research* digunakan untuk membangun kerangka konseptual (*cyberspace* & *cybertopia*), sedangkan netnografi memberi akses langsung ke “lapangan” digital, yakni interaksi dan wacana pengguna X. Penelitian ini berfokus pada upaya pengguna X dalam membentuk identitas virtual yang fleksibel dan dinamis, serta bagaimana fenomena ini berkaitan dengan konsep identitas dalam dunia maya. Data utama dalam penelitian ini diperoleh dari proses observasi partisipatif pada 7 akun X terpilih—meliputi akun anonim, multipel, influencer, dan komunitas—dengan pengumpulan thread, quote-retweet, balasan dalam rentang waktu satu bulan. Akun dan periode dipilih berdasarkan aktivitas tinggi dan relevansi tema identitas.

Di sisi lain, pendekatan *cyberspace* pada penelitian ini digunakan untuk memahami bagaimana X sebagai ruang digital memberikan keleluasaan bagi pengguna dalam membentuk identitas mereka. Sementara itu, konsep *cybertopia* digunakan untuk menganalisis sejauh mana dunia maya memungkinkan individu untuk menciptakan realitas ideal yang berbeda dari kehidupan nyata mereka (Anuranj & Sircar, 2023). Dengan mengombinasikan kedua pendekatan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi identitas virtual dikonstruksi, direpresentasikan, dan diinterpretasikan dalam ekosistem digital. Melalui analisis kualitatif deskriptif, penelitian ini berupaya menginterpretasikan fenomena yang terjadi di X dengan menelaah berbagai representasi

identitas digital. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai peran media sosial dalam membentuk realitas identitas yang tidak hanya bersifat personal tetapi juga sosial dan budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cybertopia dan Identitas Virtual: Antara Imajinasi dan Kenyataan

Cybertopia hadir sebagai konsep yang menawarkan optimisme terhadap dunia digital, di mana batasan yang melekat pada identitas seseorang dalam kehidupan nyata dapat diatasi. Dalam ruang digital, pengguna memiliki kebebasan untuk merekonstruksi identitas mereka tanpa dibatasi oleh faktor biologis atau sosial (Elanda et al., 2023). Hal ini berlawanan dengan realitas kehidupan nyata, di mana struktur sosial sering kali mengekang individu dalam konstruksi identitas yang kaku.

Dalam konteks *cyberspace*, identitas menjadi lebih fleksibel dan cair (Smith et al., 2021). Barker (2014) menyatakan bahwa identitas adalah konstruksi kultural yang terbentuk melalui wacana dan norma sosial yang direproduksi secara terus-menerus. Lebih lanjut, identitas juga bersifat diskursif-performatif, artinya identitas tidak bersifat tetap, melainkan dapat diciptakan dan dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan (Faadihilah et al., 2022). Dalam dunia digital, pengguna dapat menyajikan diri mereka dalam berbagai bentuk, baik yang mencerminkan identitas asli maupun yang dikonstruksi.

Di *cyberspace*, setiap pengguna memerlukan identitas untuk berinteraksi. Namun, identitas dalam dunia digital tidak harus mencerminkan kehidupan nyata. Bilbargoya (2016) menekankan bahwa identitas dalam ruang digital bersifat dinamis, yang memungkinkan seseorang untuk membangun citra diri yang mereka inginkan, tanpa terikat oleh realitas biologis atau sosial. Hal ini mencerminkan karakteristik budaya postmodern, di mana identitas tidak lagi bersifat tetap, tetapi dapat dinegosiasikan dan diubah sesuai dengan konteks dan kepentingan.

Turkle (2005) mengemukakan bahwa dalam dunia nyata, identitas seseorang dapat dikenali secara langsung melalui tampilan fisik. Namun, dalam dunia digital, identitas tidak hanya dibangun melalui visual tetapi juga melampaui itu secara lebih, identitas bahkan dapat dimanipulasi melalui informasi, kata-kata, hingga interaksi. Dunia digital tentu menciptakan ruang bagi individu untuk mengeksplorasi identitas alternatif, baik sebagai bagian dari eksperimen sosial maupun sebagai mekanisme untuk menghindari batasan-batasan yang mereka hadapi dalam kehidupan nyata (Sulianta, 2024). Dengan kata lain, *cyberspace* memungkinkan individu untuk menghadirkan "diri yang ideal", yang melebihi kenyataan, sesuai imaji, dan tidak selalu mencerminkan realitas.

Identitas Digital sebagai Performa Sosial

Fleksibilitas identitas dalam dunia digital erat kaitannya dengan konsep cybertopia. Dalam dunia maya, individu memiliki kebebasan untuk menentukan identitas mereka tanpa dibatasi oleh gender, ras, atau kelas sosial. Cybertopia menawarkan ruang di mana individu dapat melepaskan diri dari batasan struktural yang ada dalam kehidupan nyata dan membangun eksistensi baru sesuai dengan keinginan mereka. Hal ini menjelaskan mengapa banyak individu memilih untuk menciptakan identitas digital yang berbeda dari kehidupan nyata mereka, baik sebagai bentuk ekspresi diri maupun sebagai strategi untuk menghadapi tekanan sosial yang ada.

Lebih lanjut, identitas digital memungkinkan individu untuk memilih apakah mereka ingin menunjukkan data pribadi mereka secara transparan atau menyembunyikannya sepenuhnya. Bilbargoya (2016) menjelaskan bahwa pengguna internet dapat memilih untuk menggunakan data asli mereka atau menciptakan identitas fiktif yang telah dimodifikasi agar sesuai dengan citra ideal yang mereka inginkan. Dengan identitas digital yang telah dikonstruksi, pengguna memiliki kontrol penuh atas bagaimana mereka dipersepsikan oleh orang lain. Sutanto (2014) menegaskan bahwa dalam *cyberspace*, identitas bukan hanya

tentang bagaimana seseorang ingin dipersepsikan, tetapi juga bagaimana mereka dipersepsikan oleh orang lain.

Dalam konteks ini, konsep *second life* menjadi relevan. *Second life* dalam dunia digital merujuk pada identitas alternatif yang diciptakan oleh individu sebagai perpanjangan atau bahkan pengganti identitas mereka di dunia nyata. Setiap individu yang memiliki akun dalam dunia maya, baik yang sesuai dengan realitas mereka maupun yang sepenuhnya dikonstruksi ulang, telah memiliki bentuk *second life* dalam cyberspace. Fenomena ini menyoroti bagaimana dunia digital memungkinkan individu untuk menciptakan ruang kedua bagi diri mereka, yang sering kali berbeda dari kehidupan nyata mereka.

Representasi Diri dalam Platform X

Keberadaan cybertopia mencerminkan optimisme terhadap internet sebagai ruang yang dapat mengatasi berbagai keterbatasan dalam kehidupan nyata. Internet diyakini sebagai platform yang dapat membuka peluang baru bagi individu untuk membangun identitas yang lebih sesuai dengan harapan mereka. Hal ini relevan dalam konteks di mana dunia nyata masih dipenuhi dengan batasan sosial yang menghambat individu dalam mengekspresikan identitas mereka secara bebas. Dalam dunia nyata, faktor biologis dan sosial seperti gender, ras, dan kelas masih menjadi faktor yang menentukan bagaimana seseorang diperlakukan dalam masyarakat. Namun, dalam dunia digital, batasan-batasan tersebut dapat dieliminasi, memungkinkan individu untuk membangun identitas yang lebih inklusif dan egaliter.

Dengan demikian, cybertopia dapat dipahami sebagai refleksi dari aspirasi individu terhadap kebebasan dan fluiditas identitas yang sulit dicapai dalam dunia nyata. Identitas dalam cyberspace bukan hanya sekadar alternatif dari kehidupan nyata, tetapi juga merupakan bentuk perlawanan terhadap norma sosial yang kaku. Oleh karena itu, dunia digital tidak hanya menjadi tempat untuk berinteraksi, tetapi juga menjadi arena untuk mendekonstruksi dan merekonstruksi identitas sesuai dengan harapan dan kebutuhan individu.

Studi Kasus Identitas Anonim dan Multipel di X

Dalam kajian cyber, identitas tetap menjadi elemen penting yang memungkinkan interaksi antar pengguna dalam dunia digital. Identitas ini bisa bersifat nyata maupun direkonstruksi sesuai dengan keinginan individu. Menurut Bilbargoya (2016) identitas dalam cyberspace bisa bersifat utopis—lebih ideal dari kehidupan nyata—atau distopis—lebih problematis dibanding realitas. Dengan kata lain, cyberspace membuka kemungkinan bagi individu untuk menciptakan dunia baru yang berbeda dari pengalaman hidup sehari-hari.

Identitas digital yang terbentuk dalam dunia maya tidak selalu sederhana. Individu memiliki berbagai alasan dalam membangun persona digital mereka. Beberapa pengguna memilih untuk menciptakan identitas baru yang tidak mencerminkan kehidupan nyata mereka, baik karena ketidaknyamanan terhadap identitas asli maupun karena keinginan menampilkan versi diri yang lebih ideal. Fenomena ini menunjukkan bahwa identitas dalam cyberspace bersifat cair dan dapat mengalami perubahan sesuai dengan kebutuhan individu. Dalam membangun identitas virtual, peran avatar menjadi penting. Avatar dalam dunia digital bukan sekadar gambar profil, tetapi juga representasi simbolik dari identitas yang ingin ditampilkan. Di era media sosial modern, avatar menjadi instrumen yang memungkinkan pengguna menyusun identitas alternatif yang bisa berbeda dari identitas asli mereka di dunia nyata.

Sebagai salah satu platform media sosial yang populer sejak 2006, X telah menjadi ruang bagi berbagai kelompok usia untuk berkomunikasi dan bersosialisasi (Umbara, 2021). X juga menciptakan komunitas virtual yang aktif dan dinamis, di mana individu dapat berdiskusi tentang berbagai topik yang sedang tren. Namun, yang menarik adalah bagaimana pengguna X sering kali membangun representasi identitas yang tidak selalu mencerminkan diri mereka yang sebenarnya.

Gambar 1. Identitas virtual dari akun X seseorang yang menggunakan foto profil seorang Idol Korea



Sumber: Pribadi (2022)

Fenomena ini terlihat dari pemilihan avatar dan nama akun yang digunakan. Contohnya, akun @novitanuraini13 dalam platform X menggunakan nama yang mengindikasikan pemiliknya adalah perempuan, tetapi avatar yang digunakan adalah gambar laki-laki Korea. Selain itu, nama profil yang tercantum, "Vitajiminn," menunjukkan ketertarikan terhadap budaya Korea. Ini menunjukkan bahwa identitas yang dibangun di X tidak selalu merepresentasikan gender biologis pemiliknya, tetapi lebih pada identitas yang mereka ingin tampilkan dalam dunia digital. Di satu sisi, kondisi ini kian menunjukkan bahwa dalam cybertopia, representasi gender menjadi ruang negosiasi simbolik. Identitas feminin tidak lagi diasosiasikan dengan tubuh biologis, melainkan dengan pilihan visual dan afiliasi budaya yang cair.

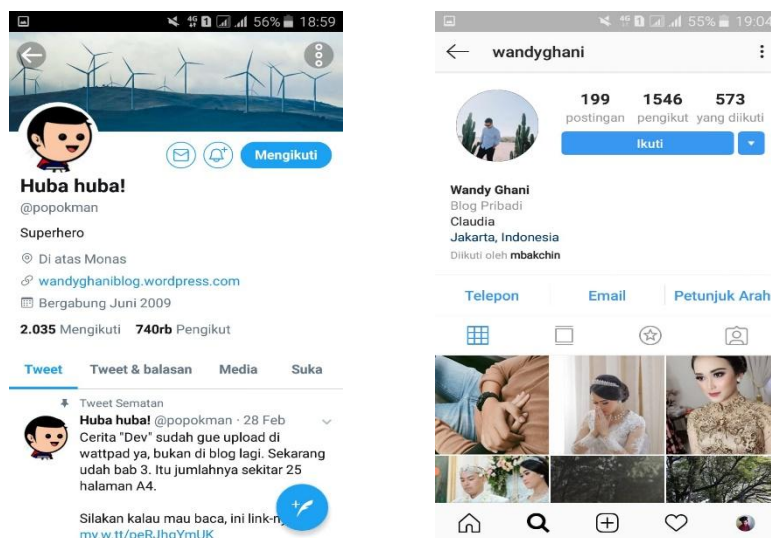
Gambar 2. Identitas lain dari akun virtual pada X.



Sumber: Pribadi (2022)

Kasus lain terlihat pada akun @rakyatkicau yang menggunakan avatar animasi wajah perempuan dan nama profil "Nn." Identitas yang ditampilkan di sini bersifat lebih abstrak, sehingga lebih sulit ditebak apakah informasi yang diberikan mencerminkan identitas asli pemilik akun atau hanya persona digital yang ingin mereka tampilkan. Identitas semacam ini sering kali lebih bersifat anonim dan menjadi bagian dari fenomena "second life," di mana individu menciptakan alter ego yang berbeda dari realitas mereka.

Gambar 4 dan 5. Identitas virtual seorang selebtwit di X dan Instagram.



Sumber: Pribadi (2022)

Perbedaan identitas dalam cyberspace semakin nyata ketika seseorang memiliki lebih dari satu akun di platform berbeda. Misalnya, akun X bernama @popokman dan akun Instagram milik orang yang sama dengan nama asli "Wandy Ghani." @popokman memiliki pengikut 740 ribu, sedangkan akun Instagram-nya hanya memiliki kurang dari dua ribu pengikut. Identitas yang ditampilkan di X sama sekali tidak mencerminkan nama aslinya. Hal ini menunjukkan bahwa individu dapat memisahkan persona mereka di platform yang berbeda untuk tujuan tertentu, seperti membangun personal brand, menjaga privasi, atau menyesuaikan identitas dengan audiens yang berbeda.

Avatar, nama pengguna, hingga gaya komunikasi yang digunakan dalam X membentuk identitas digital yang unik dan fleksibel. Di satu sisi, identitas dalam X menjadi kompleks karena individu dapat memiliki berbagai persona dalam akun yang berbeda. Di sisi lain, identitas ini juga bersifat fleksibel karena pengguna bebas menentukan bagaimana mereka ingin dikenali dalam dunia maya. Identitas yang diciptakan tidak selalu menampilkan gender, ras, atau kelas sosial sebagaimana yang berlaku dalam kehidupan nyata.

Dengan demikian, X menjadi contoh bagaimana platform media sosial memungkinkan individu untuk membangun dan mengubah identitas mereka secara bebas. Dunia digital melalui konsep cybertopia memberikan ruang bagi individu untuk menciptakan identitas yang ideal sesuai dengan keinginan mereka, sesuatu yang mungkin sulit atau bahkan mustahil terwujud dalam kehidupan nyata (Sekarjati & Palupi, 2023). Identitas digital yang terbentuk dalam cyberspace tidak hanya bersifat representasional tetapi juga performatif, di mana individu dapat bereksperimen dengan berbagai bentuk identitas tanpa batasan yang mengikat mereka di dunia nyata.

Negosiasi Identitas dalam Budaya Postmodern

Dari berbagai contoh yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa identitas dalam cyberspace, khususnya di platform X, semakin menunjukkan sifatnya yang cair, fleksibel, dan kompleks. Para pengguna memiliki kebebasan penuh dalam membentuk citra diri mereka, baik dengan menampilkan identitas asli maupun menciptakan identitas baru yang berbeda dari kehidupan nyata. Fenomena ini menunjukkan posisi cyberspace, dalam hal ini X, telah menjadi ruang bagi individu untuk bereksplorasi dengan identitas yang ideal menurut versi mereka sendiri.

Lebih jauh, keberadaan identitas virtual di X juga mencerminkan bahwa teknologi dan internet telah menggeser batasan-batasan tradisional mengenai identitas (Priyowidodo, 2022). Cybertopia memungkinkan pengguna untuk melampaui kendala sosial seperti gender, ras, dan status, yang dalam dunia nyata sering kali menjadi faktor pembatas dalam interaksi sosial. Namun, kebebasan ini juga menghadirkan tantangan tersendiri, terutama dalam membedakan antara identitas yang autentik dan identitas yang sepenuhnya dibentuk untuk tujuan tertentu. Hal ini membuka ruang diskusi lebih luas

mengenai etika, kepercayaan, dan konsekuensi sosial dari keberadaan identitas virtual yang semakin berkembang.

Dengan demikian, X tidak hanya berfungsi sebagai platform komunikasi, tetapi juga sebagai laboratorium sosial yang terus berevolusi, mencerminkan dinamika identitas manusia dalam dunia digital. Studi tentang identitas virtual dalam platform seperti X menjadi semakin relevan untuk memahami bagaimana manusia beradaptasi dengan teknologi dan bagaimana internet membentuk cara kita memandang diri sendiri serta berinteraksi dengan orang lain. Kajian lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang dari fenomena ini menjadi penting untuk memastikan bahwa dunia digital tetap menjadi ruang yang inklusif, aman, dan memberikan manfaat bagi penggunanya.

Dalam kajian budaya, identitas dalam cyberspace dapat dianalisis sebagai bentuk konstruksi sosial yang terus berkembang dan dipengaruhi oleh dinamika teknologi serta interaksi manusia dalam dunia digital. Stuart Hall (1997) menyebutkan bahwa identitas bukanlah sesuatu yang tetap dan esensial, melainkan bersifat diskursif serta terbentuk melalui proses sosial dan kultural. Dalam konteks X, identitas pengguna bukan hanya sekadar representasi diri, tetapi juga bagian dari performativitas sosial yang bergantung pada wacana, norma, dan ekspektasi yang berkembang di dalam komunitas digital. Dengan kata lain, individu yang memiliki lebih dari satu akun di platform berbeda sedang melakukan negosiasi identitas berdasarkan lingkungan dan tujuan komunikasi mereka (Fahma & Safitri, 2024; Nugraeni, 2024).

Lebih jauh, fenomena ini juga dapat dikaitkan dengan konsep identitas postmodern yang menolak gagasan identitas tunggal dan tetap. Dalam budaya postmodern representasi dalam dunia digital bukan lagi sekadar cerminan realitas, tetapi bisa menjadi hiperrealitas—di mana identitas yang dikonstruksi secara digital bisa jadi lebih “nyata” dibandingkan identitas asli seseorang dalam kehidupan sehari-hari (Lubis, n.d.). Hal ini terlihat dalam kasus akun X @popokman dan akun Instagram Wandy Ghani, di mana identitas yang lebih anonim dan strategis di X justru lebih berpengaruh dibanding identitas aslinya. Ini menunjukkan bahwa individu tidak hanya beradaptasi dengan tuntutan lingkungan digital tetapi juga menggunakan identitas sebagai alat untuk membentuk citra dan eksistensi dalam dunia maya.

Selain itu, identitas digital yang fleksibel dalam cyberspace juga mencerminkan bagaimana budaya kontemporer semakin mengaburkan batas antara realitas dan simulasi. Jika dalam budaya tradisional identitas seseorang sering kali dikaitkan dengan faktor biologis atau sosial yang tetap (seperti gender dan kelas), dalam dunia digital, individu memiliki kebebasan untuk menciptakan, mengubah, bahkan menghapus identitas mereka sesuai dengan kebutuhan. Fenomena ini sejalan dengan gagasan Judith Butler mengenai performativitas identitas, di mana identitas bukanlah sesuatu yang melekat secara alami, melainkan dibentuk melalui tindakan yang terus-menerus dilakukan (Wulandari, 2019). Dalam konteks X, tindakan memilih nama pengguna, avatar, atau cara berinteraksi dengan komunitas digital dapat dipahami sebagai bentuk performatif yang terus membangun dan membentuk identitas seseorang dalam ruang maya (Fitriana et al., 2021).

Dengan demikian, kajian budaya dalam hal ini berupaya memahami bahwa identitas digital dalam X tidak hanya sekadar fenomena teknologi, tetapi juga fenomena sosial dan kultural yang mencerminkan pergeseran cara manusia memahami dan menegosiasikan identitas mereka di era digital. Cyberspace, melalui konsep cybertopia, memberikan ruang bagi individu untuk mendefinisikan ulang identitas mereka dengan cara yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata, menciptakan dunia di mana batas-batas identitas semakin kabur dan dapat dinegosiasikan secara bebas.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa identitas dalam *cyberspace*, khususnya di platform X, merupakan konstruksi sosial yang bersifat fleksibel, kompleks, dan performatif. Identitas ini memungkinkan individu untuk menciptakan persona digital yang berbeda dari kehidupan nyata, baik sebagai bentuk ekspresi diri, pelarian dari batasan sosial, maupun strategi membangun citra yang sesuai dengan audiens tertentu. Fenomena ini memperlihatkan bahwa identitas digital bukan sekadar representasi diri, tetapi juga bentuk negosiasi dan performativitas sosial dalam ruang maya. Platform X menjadi arena eksperimental di mana pengguna dapat memainkan berbagai peran melalui pilihan nama akun, avatar, hingga gaya komunikasi, yang merefleksikan kebebasan membentuk identitas di luar kendala

biologis dan sosial. Dalam kerangka cybertopia, dunia digital menjadi ruang utopis tempat individu dapat mengaburkan batas antara realitas dan simulasi, serta menciptakan realitas sosial baru yang lebih cair dan inklusif. Hal ini sejalan dengan perspektif kajian budaya dan postmodernisme, yang menekankan bahwa identitas tidak tetap, melainkan terus dibentuk oleh dinamika diskursif dan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreas, R., Erviantono, T., & Mertha, A. A. S. M. M. J. (n.d.). *Peran Twitter sebagai Cyberspace dalam Aksi Gerakan Gejayan Memanggil*. Udayana University.
- Anuranj, C. K., & Sircar, A. (2023). "One-Dimensional" Being: Indian Youth Culture and Cyberspace Nationalism. *The International Journal of Critical Cultural Studies*, 22(1), 55.
- Barker, C. (2014). Kamus kajian budaya. (No Title).
- Bilbargoya, A. (2016). *Konstruksi Identitas dalam Social Network Sites: kasus realava di Twitter*. Universitas Airlangga.
- Chen, M., Claramunt, C., Çöltekin, A., Liu, X., Peng, P., Robinson, A. C., Wang, D., Strobl, J., Wilson, J. P., & Batty, M. (2023). Artificial intelligence and visual analytics in geographical space and cyberspace: Research opportunities and challenges. *Earth-Science Reviews*, 241, 104438.
- David, B. (2001). *Introduction to cyberculture*. London and New York: Tylor and Francis Group, Routledge.
- Ebo, B. (1998). *Cyberghetto or Cybertopia?*
- Elanda, Y., Suharnanik, S., & Asmara, L. R. (2023). Information Technology and Women's Liberation: Feminism in the Serial Story "Broken Kite." *The Journal of Society and Media*, 7(1), 72–88.
- Faadihilah, A. N., Pangestu, D. H., & Shidiq, K. A. (2022). Representasi Maskulinitas dan Tubuh Pria Ideal dalam Iklan Shampoo Clear Man Versi Cristiano Ronaldo. *Jurnal Audiens*, 3(2), 1–11.
- Fadhillah, N. (2023). Cyberspace Sebagai Ruang Publik Baru: Analisis Naratif Opini Publik Pada Isu Larangan Thriftting Di Media Sosial Twitter. *Jurnal Ilmu Komunikasi Pattimura*, 2(1), 246–270.
- Fahma, F., & Safitri, D. (2024). Dinamika Identitas Budaya dalam Era Globalisasi: Tantangan dan Kesempatan Media Sosial terhadap Budaya Masyarakat Lokal: Dynamics of Cultural Identity in the Era of Globalization: Challenges and Opportunities for Social Media on Local Community Culture. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 3675–3682.
- Fitriana, R., Darmawan, D. R., Efriani, E., & Apriadi, D. W. (2021). Gejolak Fujoshi Dalam Media Sosial (Peran Media Twitter Dalam Pembentukan Identitas Kelompok Fujoshi). *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan*, 5(2), 228–235.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices* (Vol. 2). Sage.
- Lubis, A. Y. (n.d.). *Memahami Budaya-Cyber, Sastra-Cyber, Dari Pemikiran Jean Baudrillard dan William Gibson*. University of Indonesia.
- Nugraeni, A. (2024). Peran media sosial dalam pembentukan identitas sosial anak muda. *LANCAH: Jurnal Inovasi Dan Tren*, 2(1), 142–147.
- Pratama, B. I. (2017). *Etnografi Dunia Maya Internet* (Tim UB Press (ed.)). UB Press.
- Priyowidodo, G. (2022). *Monograf netnografi komunikasi: aplikasi pada tiga riset lapangan*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Sekarjati, R., & Palupi, S. (2023). *Presentasi Diri Online Pengguna Zepeto Melalui Avatar*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Simorangkir, M. R. R. (2022). *Pendidikan Dalam Perspektif Gender Dan Hak Asasi Manusia*. Unj Press.
- Smith, D., Leonis, T., & Anandavalli, S. (2021). Belonging and loneliness in cyberspace: Impacts of social media on adolescents' well-being. *Australian Journal of Psychology*, 73(1), 12–23.
- Sulianta, F. (2024). *Metafisika Informatika*. Feri Sulianta.
- Sutanto, R. P. (2014). *Twitter Sebagai Medium Deskripsi Identitas Diri Bagi Remaja*. UNIVERSITAS AIRLANGGA.
- Turkle, S. (2005). *The second self: Computers and the human spirit*. Mit Press.
- Umbara, F. W. (2021). User Generated Content di Media Sosial Sebagai Strategi Promosi Bisnis. *Jurnal Manajemen Strategi Dan Aplikasi Bisnis*, 4(2), 572–581.
- Wulandari, R. A. (2019). Identitas Homoseksual dalam Novel Tiba Sebelum Berangkat Karya Faisal Oddang (Kajian Teori Queer Judith Butler). *Ejournal Unesa*.