

**KONSTRUKSI IDENTITAS DIGITAL DI KALANGAN GENERASI Z  
SELAMA PANDEMI COVID-19 (STUDI KASUS MAHASISWA UIN  
WALISONGO SEMARANG)**



**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar S.1

Dalam Ilmu Ushuluddin Dan Humaniora

Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam

Oleh:

**Ainun Nafisah**

**NIM: 1604016051**

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**

**2021**

**KONSTRUKSI IDENTITAS DIGITAL DI KALANGAN GENERASI Z  
SELAMA PANDEMI COVID-19 (STUDI KASUS MAHASISWA UIN  
WALISONGO SEMARANG)**



**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar S.1

Dalam Ilmu Ushuluddin Dan Humaniora

Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam

Oleh:

**Ainun Nafisah**

**NIM: 1604016051**

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**

**2021**

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGESAHAN

Skripsi Saudari Ainun Nafisah dengan NIM. 1604016051 yang berjudul "Konstruksi Identitas Digital di Kalangan Generasi Z selama Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Mahasiswa UIN Walisongo Semarang)" telah dimunaqosyahkan oleh Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, pada tanggal: **29 Desember 2021**.

Dan telah diterima serta disahkan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S.1) dalam Ilmu Ilmu Ushuluddin dan Humaniora, Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam.

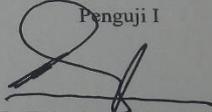
Ketua Sidang



**DR. H. Sulaiman, M.Ag.**

NIP. 197306272003121003

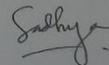
Penguji I



**DR. Zainul Adzfar, M.Ag.**

NIP. 197308262002121002

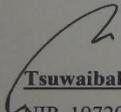
Penguji II



**Wawaysadhya, M.Phil.**

NIP. 198704272019032013

Pembimbing I



**Tsuwaibah, M.Ag.**

NIP. 197207122006042001

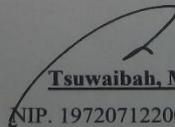
Pembimbing II



**Badrul Munir Chair, M.Phil.**

NIP. 199010012018011001

Sekretaris Sidang



**Tsuwaibah, M.Ag.**

NIP. 197207122006042001

## DEKLARASI KEASLIAN

### DEKLARASI KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ainun Nafisah

NIM : 1604016051

Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora

Jurusan : Aqidah dan Filsafat Islam

Judul Skripsi : Konstruksi Identitas Digital di Kalangan Generasi Z selama Pandemi Covid-19  
(Studi Kasus Mahasiswa UIN Walisongo Semarang)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang sudah ditulis merupakan hasil karya asli dari saya sendiri dengan penuh tanggung jawab. Dan belum ditemukan karya sebelumnya yang sama seperti ini. Kutipan dalam penunjang penyusunan karya telah saya cantumkan di dalam skripsi.

Semarang, 16 Desember 2021



**Ainun Nafisah**  
NIM : 1604016051

## **NOTA PEMBIMBING**

## NOTA PEMBIMBING

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora  
UIN Walisongo Semarang  
Di Semarang  
*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka saya menyatakan bahwa skripsi saudara :

Nama : Ainun Nafisah

NIM : 1604016051

Fak/Jurusan : Ushuluddin dan Humaniora/Aqidah dan Filsafat Islam

Judul Skripsi : Konstruksi Identitas Digital di Kalangan Generasi Z selama Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Mahasiswa UIN Walisongo Semarang)

Nilai : 3.7 / B+

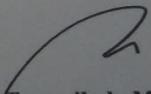
Selanjutnya kami mohon dengan hormat agar skripsi tersebut bisa dimunaqasyahkan. Demikian persetujuan skripsi ini kami sampaikan. Atas perhatiannya diucapkan terimakasih sebesar-besarnya.

*Wassalamualaikum, wr. wb.*

Semarang, 17 Desember

2021

Pembimbing I

  
Tsuwaibah, M.Ag

NIP: 197207122006042001

## NOTA PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA

Kampus II Jl. Prof. Dr. Hamka Km.1, Ngaliyan-Semarang Telp. (024) 7601294  
Website: www.fuhum.walisongo.ac.id; e-mail: fuhum@walisongo.ac.id

---

Nomor: -  
Lamp : 1 hlm  
Hal : Persetujuan Skripsi Atas Nama Ainun Nafisah

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora  
UIN Walisongo Semarang

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Setelah melalui proses bimbingan dan perbaikan, bersama ini kami kirimkan naskah skripsi:

Nama : Ainun Nafisah  
NIM : 1604016051  
Jurusan : Aqidah dan Filsafat Islam (AFI)  
Judul : *Konstruksi Identitas Digital di Kalangan Generasi Z Selama Pandemi Covid-19  
(Studi Kasus Mahasiswa UIN Walisongo Semarang)*  
Nilai : 3,8 (Tiga Koma Delapan)

Selanjutnya kami mohon dengan hormat agar skripsi tersebut bisa dimunaqasyahkan.  
Demikian persetujuan skripsi ini kami sampaikan. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih sebesar-besarnya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Semarang, 16 Desember 2021  
Pembimbing

Badrul Munir Chair, M. Phil.  
NIP. 19901001 201801 1 001

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah, kalimat teruntuk Allah SWT, yang Maha Memberi dan Maha Melapangkan, berkat nikmat dari-Nya peneliti mampu menyelesaikan penyusunan tugas akhir masa studi peneliti. Skripsi dengan judul “Konstruksi Identitas Digital di Kalangan Generasi Z selama Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Mahasiswa UIN Walisongo Semarang), yang disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S.1) Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Dalam menyusun skripsi ini, peneliti mendapatkan banyak bimbingan dan saran dari berbagai pihak untuk menyelesaikan penyusunannya. Untuk itu, Peneliti mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag, Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. DR. H. Hasyim Muhammad, M.Ag, Dekan Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, yang telah memberikan izin atas penelitian ini.
3. Muhtarom, M.Ag, Ketua Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah bersedia membantu menyelesaikan penyelesaian masa studi Peneliti.
4. Tsuwaibah, M.Ag, Sekretaris Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang sekaligus Dosen Pembimbing I dalam penelitian ini, yang telah menyediakan waktu serta pikirannya untuk membantu membuat dan menyelesaikan skripsi di akhir masa studi Peneliti.
5. Badrul Munir Chair, M.Phil, selaku Dosen Pembimbing II yang selalu bersedia Peneliti reportkan dalam masa pembuatan skripsi ini, serta rela

memberikan waktu serta pikirannya untuk membantu Peneliti dari awal samapi akhir pengerjaan.

6. Para Dosen Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuannya kepada Peneliti selama masa pembelajaran di kampus.
7. Bapak Triyono Tarmuji dan Ibu Mutoharoh, Bapak Munandar dan Ibu Muawanah, orangtua peneliti tercinta yang selalu memberikan dukungan serta semangatnya di dalam setiap aspek kehidupan peneliti. Semoga Bapak dan Ibu selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan dalam menjalani kehidupan ini.
8. Ida Suryaningsih dan Rahmatul Triyana, adik peneliti tercinta yang selalu memberikan supportnya.
9. Lembaga Pers Mahasiswa IDEA Semarang dan teman-teman yang berproses di dalamnya yang sudah memberikan pengajaran dan pengetahuan begitu banyak kepada Peneliti.
10. Teman-teman perkuliahan serta seluruh teman-teman Peneliti yang sudah memberikan dukungan serta semangatnya.

Bagi mereka, tiada balasan yang bisa diberikan oleh Peneliti terkecuali doa. Semoga segala hal baik seelau membersamai setiap langkah kehidupan orang-orang terkasih di atas. Peneliti menyadari bahwasannya realisasi skripsi ini belum mencapai kesempurnaan, namun demikian peneliti berharap penelitian ini bisa memberikan manfaat bagi peneliti dan pembaca sekalian.

Semarang, 17 Desember 2021

Peneliti

**Ainun Nafisah**

**1604016051**

## PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan teruntuk Kedua Orangtua saya **Bapak Triyono Tarmuji** dan **Ibu Mutoharoh**, yang sangat saya cintai dan banggakan serta selalu memberikan limpahan kasihnya, teruntuk kedua Kakek dan Nenek saya **Bapak Munandar** dan **Ibu Siti Muawanah**, yang sudah mendidik saya dari saya kecil hingga sekarang, dua adik saya yang sangat saya sayangi dan banggakan **Ida Suryaningsih** dan **Rahmatul Triana**, Teman-teman yang bernaung bersama di **LPM IDEA Semarang** yang sudah mengajari saya tentang bagaimana menjadi manusia yang memanusiakan manusia dan menjadi tempat belajar yang menyenangkan, serta teman-teman yang sudah mau kebersamaian saya sampai hari ini, dan juga teruntuk Almamater saya Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang sudah memberikan pengajarannya.

## **MOTTO**

“Hanya ada satu konsekuensi praktis,  
Kita harus menciptakan diri kita sendiri sebagai sebuah karya seni”

*-Michel Foucault-*

## ABSTRAK

**Ainun Nafisah (1604016051)**, *Konstruksi Identitas Digital di Kalangan Generasi Z Selama Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Mahasiswa UIN Walisongo Semarang)*. Internet telah membawa perubahan besar dalam kesadaran dan psikologi manusia. Realitas virtual tidak hanya mengelilingi, tetapi juga melibatkan kita dalam setiap prosesnya. Dimensi sosial teknologi berperan dalam pembentukan identitas masyarakat. Transformasi kemajuan ini membawa serta dampak perubahan terhadap dialektika pengetahuan yang berlangsung, tidak terkecuali untuk Mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana karakteristik generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang dan konstruksi identitas yang terbentuk di kalangan generasi Z UIN Walisongo Semarang serta dialektika kehidupan dan pengetahuannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus menggunakan teknik kuisisioner terbuka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; *pertama*, generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang memiliki disiplin diri dalam hal berteknologi dan berpengetahuan. *Kedua*, identitas digital generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang terbentuk dan terkonsruksi paling masif terjadi selama pandemi Covid-19 berlangsung. “Diri” yang terwujud dalam identitas digital memanifestasikan pola, perilaku, serta etika dalam berteknologi oleh Mahasiswa UIN Walisongo Semarang.

***Kata Kunci: Identitas Digital, Cyborg, Heterotopia, Pandemi Covid-19, Disiplin Diri***

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>DEKLARASI KEASLIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>2</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>6</b>
<b>C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....</b>	<b>6</b>
<b>D. Tinjauan Pustaka.....</b>	<b>7</b>
<b>E. Metode Penelitian.....</b>	<b>10</b>
<b>F.Sistematika Penulisan.....</b>	<b>15</b>
<b>BAB II KONSTRUKSI IDENTITAS DIGITAL GENERASI Z DALAM MANIFESTO CYBORG DAN ANALISIS DISKURSUS MICHEL FOUCAULT .....</b>	<b>17</b>
<b>A. Konstruksi Identitas Digital .....</b>	<b>17</b>
1) Media Digital dan Diskursus Heterotopia .....	18
2) Utopia Tubuh dalam Ruang Digital .....	22
3) Teknologi Diri dan Pendisiplinan Tubuh .....	25
4) Cyborg Manifesto .....	28
<b>B. Karakteristik Generasi Z.....</b>	<b>31</b>
<b>C. Arkeologi Pandemi.....</b>	<b>34</b>
<b>BAB III MAHASISWA UIN WALISONGO SEMARANG DAN IDENTITASNYA DI DUNIA DIGITAL .....</b>	<b>40</b>
<b>A. Gambaran Umum UIN Walisongo Semarang.....</b>	<b>40</b>
1. Profil Singkat UIN Walisongo Semarang.....	40
2. Visi, Misi, dan Tujuan UIN Walisongo Semarang .....	41
a) Visi, .....	41
b) Misi .....	41
c) Tujuan.....	42
<b>B. Identitas Digital Mahasiswa UIN Walisongo Semarang.....</b>	<b>43</b>
1. Faktor Pendorong Pembentukan Identitas Digital Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang .....	43
a) Faktor Pendidikan.....	44
b) Faktor Kepercayaan .....	44
c) Faktor Psikologis.....	49

d) Faktor Kebahagiaan .....	50
2. Mobilitas dan Pengelolaan Ruang Digital selama Pandemi oleh Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang .....	50
3. Dependensi terhadap Media Digital .....	52
<b>BAB IV ANALISIS KONSTRUKSI IDENTITAS DIGITAL DI KALANGAN GENERASI Z MAHASISWA UIN WALISONGO SEMARANG.....</b>	<b>56</b>
<b>A. Karakteristik Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang ....</b>	<b>56</b>
<b>B. Konstruksi Identitas Digital Generasi Z Mahasiswa UIN     Walisongo Semarang Selama Pandemi Covid-19.....</b>	<b>59</b>
1. Identitas diri Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang dalam Ruang Heterotopia.....	61
2. Pengelolaan dan Pendisiplinan Tubuh Digital Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang .....	64
3. Manifesto Cyborg di Kalangan Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang .....	70
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>74</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>74</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>75</b>
<b>C. Penutup.....</b>	<b>76</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>82</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>95</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Internet telah membawa perubahan besar dalam kesadaran dan psikologi manusia. Realitas virtual tidak hanya mengelilingi, tetapi juga melibatkan kita dalam setiap prosesnya. Dimensi sosial teknologi berperan dalam pembentukan identitas kita, baik melalui *game online*, forum diskusi, atau media sosial, dimana identitas bisa menjadi berlipat ganda sebagaimana *platform online* yang kita gunakan.

Saat ini kita berada di antara para *cyborg*, atau bahkan kita sendiri sudahlah *cyborg*. Seperti yang dikatakan Donna Haraway dalam *A Cyborg Manifesto*, ia merumuskan bahwa sifat teknologi tidaklah netral, kita ada di dalam apa yang kita buat, dan itu ada di dalam diri kita.<sup>1</sup> Dalam kehidupan modern, hubungan antara manusia dan teknologi telah menjadi tidak terhindarkan dan terus membangun romantisme yang saling mengikat satu sama lain.

*Cyborg* merupakan hibrida dari mesin dan organisme. Ia menggabungkan alam dan budaya ke dalam satu tubuh, mengaburkan garis di antara mereka dan menghilangkan validitas pemahaman esensialis tentang sifat manusia.<sup>2</sup> Ide Haraway didasarkan pada kesadaran penuh atas kemampuan teknologi untuk meningkatkan cakupan batasan manusia dan dengan demikian membuka peluang bagi individu untuk melepaskan dan membangun diri mereka sendiri dari keterbatasan.

*Cyborg* berada dalam laju terwujudnya *post-humanism* yang mana sains dan teknologi berhasil mengisi ruang-ruang kosong ketidaktahuan serta

---

<sup>1</sup> Haraway, D.J. (1985), *A manifesto for cyborgs: science, technology, and socialist feminism in the 1980s*, *Socialist Review*, 80: 65–107.

<sup>2</sup> Nour Ahmad. 2019. <https://www.mediasupport.org/we-are-all-cyborgs-how-machines-can-be-a-feminist-tool/> (diakses tanggal 30 Mei 2021)

keterbatasan manusia dalam menggerakkan roda peradaban. Keberhasilan *cyborg* juga menandai kejatuhan dominasi subyektif manusia terhadap alam dan makhluk yang lainnya. Terhitung dari munculnya Copernicus yang mematahkan anggapan bahwa bumi adalah pusat alam semesta hingga “ketidaksadaran” yang diungkap oleh Sigmund Freud dalam mendefinisikan manusia yang tidak memiliki setir atas dirinya sendiri.

Dalam kehidupan keseharian, *cyborg* menggabungkan dirinya dengan mesin. Fenomena *cyborg* hari ini belum sepenuhnya sampai pada bentuk manusia yang secara fisik mencangkok dirinya dengan mesin, tetapi lebih pada bentuk ketergantungan manusia terhadap teknologi terbaru.<sup>3</sup> Sebagai contoh, dalam memenuhi kebutuhan pengetahuan dan informasi-informasi seputar kehidupan sehari-hari, kita tidak bisa lepas dari gawai maupun laptop. Alat bantu teknologi ini menjadi mesin penghubung antara otak dan cara berpikir kita atau bagaimana kita harus memutuskan sesuatu. Atau dalam pemenuhan kehidupan sehari-hari di mana kita selalu dibantu oleh mesin seperti peralatan rumah tangga maupun alat-alat penunjang lainnya. Keberadaan mesin-mesin penghubung ini menunjukkan kesadaran kita sebagai makhluk yang memiliki keterbatasan dan tidak mampu berdiri sendiri. Dan, sebagian besar dari kita tidak menyadari bentuk integrasi ini dan terus membangun ketergantungan yang susah terpisahkan.<sup>4</sup>

Mimpi *cyborg* ialah mewujudkan individu yang lebih baik dan menuju sempurna. Karena jika hanya dengan mengandalkan kemampuan dan evolusi alamiah saja, akan membutuhkan waktu berjuta tahun atau bahkan tidak akan pernah mencapai pada titik itu. Sehingga ide *cyborg* hadir sebagai pertolongan

---

<sup>3</sup> Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, h. 5

<sup>4</sup> Reza A.A Wattimena, *Cyborg dan Biopolitik (Antara Jurgen Habermas, Yuval Harari dan Thomas Lemke)*, <http://rumahfilsafat.com/31/01/19/> (diakses pada tanggal 30 M).

terhadap percepatan penyempurnaan manusia yang mampu mengintegrasikan seluruh informasi di dunia ke dalam tubuhnya.<sup>5</sup>

Memang terdengar menyedihkan ketika harus menghadapi realita bahwa hidup kita sudah begitu pincang dan sangat membutuhkan bantuan teknologi. Namun, realitasnya tidak bisa terhindarkan. Meskipun kita sudah diberkati akal dan pikiran oleh Tuhan Yang Maha Esa untuk merenungi dan menalar segala hal yang kita temui, tetap saja kita harus meminta bantuan dewa *Google* ketika mendapati pertanyaan-pertanyaan yang dianggap sulit, atau sebenarnya hanya ‘malas’ untuk memikirkannya. Selain itu, dengan semesta internet kita juga menciptakan dan mengkonsepkan kebebasan. Melalui akun-akun media sosial, kita menjadi begitu berkuasa untuk menciptakan realitas diri dunia maya. Membentuk dan menyitrakan diri sesuai pikiran utopis kita dan bisa mengubahnya kembali sewaktu-waktu jika kita bosan dengan identitas yang sudah ter-*upload*.

Gawai kita adalah perpanjangan teknologi dari tubuh kita, dan internet adalah perpanjangan dari pikiran yang seharusnya kita miliki. Kita hidup dalam dunia ‘koneksi-koneksi’ dan karena itulah seorang individu bisa dengan mudah “membentuk” dan “membongkar” dirinya sesuai keinginan. Kita ada di dalam apa yang kita buat dan ia ada di dalam diri kita. Pembentukan identitas “yang lain” tersebut telah berhasil memunculkan kesamaran perbedaan antara yang natural dan yang artifisial, antara yang “hidup” dan yang “mati”, antara yang “ada” dan yang “mungkin ada”.<sup>6</sup> Mengingat betapa tak terpisahkannya kita dari perangkat digital, sulit untuk menyangkal bahwa kita bukanlah *cyborg* — makhluk dengan bagian biologis dan mekanis.

Di dalam budaya digital, tubuh-tubuh biologis sudah kehilangan maknanya. Berganti dengan permainan simbol-simbol yang mengidentitaskan

---

<sup>5</sup> Clive Cookson dan Patrick McGee, *Cyborgs: Elon Musk and the New Era of Neuroscience*, <https://www.ft.com/2019/07> (diakses pada tanggal 30 Mei 2021).

<sup>6</sup> Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, h. 1

tubuh sebagai “teks-virtual”.<sup>7</sup> Ruang eksistensi kita bukan lagi ketika tubuh biologis berada di ruang sosial dan bertatap muka dengan makhluk sesamanya. Eksistensi saat ini sudah berganti dari semboyan milik Rene Descartes “Aku berpikir maka aku ada” menjadi “Aku *update* maka aku ada”.

Lagipula, ruang kehidupan mana yang tidak terintegrasi dengan dunia digital? Mulai dari pendidikan, ekonomi, budaya, keberagamaan, hingga perkara menggosip saja sudah menteleportasi ke *new media* (dunia digital dan segala macam pos-posnya). Semakin memuncak ketika konstelasi pandemi Covid-19 berlangsung. Saat semua orang dalam mode penuh ketakutan akan penularan wabah, dialektika berjalannya kehidupan mentransformasi sepenuhnya ke ruang digital. Rutinitas dunia maya yang sebelumnya tabu atau masih dalam mode “coba-coba”, tidak bisa tidak untuk berganti medan menjadi sepenuhnya digital.<sup>8</sup> Semua orang harus belajar berselancar dalam semesta digital. Siapa saja yang keras kepala enggan mematuhinya, maka ia akan kehilangan dunia dan identitasnya.

Dewasa ini, semua orang memiliki keajaiban yang tersimpan di ujung jari. Untuk memenuhi diri sebagai makhluk sosial, orang-orang tidak perlu lagi bersusah payah menempuh perjalanan dan berdesak-desakan di ruang publik. Saat ini, kita bisa dengan mudahnya datang ke instansi pendidikan ataupun berbelanja bulanan tanpa perlu jauh-jauh beranjak dari halaman rumah. Kita sudah bisa mengoperasikan tubuh virtual kita untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut hanya melalui sofa di depan televisi. Sekali “klik”, dunia ada ada dalam genggam.

Tidak terkecuali eksistensi mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang juga bertransformasi dari meng-ada di dunia *offline* menjadi meng-ada di dunia serba *online*. Dari awal mula pandemi berlangsung, mahasiswa UIN Walisongo dituntut untuk menjadi warga digital yang bisa memenuhi identitasnya di dunia

---

<sup>7</sup> Derajad Widhyarto, *Penanda Sosial Abad Cyborg*, h. 05 <https://fisipol.ugm.ac.id/2014/12/> (diakses pada tanggal 30 Mei 2021).

<sup>8</sup> *Ibid.* h.05

maya. Mulai dari kuliah *online* yang mengharuskan membuat diri-diri lain (akun) di beberapa aplikasi hingga keharusan menjalankan peran dalam kehidupan sehari-hari melalui serba digital. Perubahan ini secara tidak langsung juga mengubah perilaku serta kebiasaan mahasiswa dalam membentuk dan menyitrakan dirinya di ruang publik. Melalui identitas yang bebas dibentuk, pola pikir pun berubah. Para mahasiswa terus terdorong masuk ke panggung virtualisasi dengan kesiapan maupun tidak.

Penggunaan teknologi digital yang masif oleh mahasiswa UIN Walisongo Semarang secara tidak langsung membentuk konstruksi identitas digital selama masa pandemi maupun kelanggengannya pasca pandemi nantinya. Berdasarkan kondisi tersebut, sudah tentu terdapat diskursus yang membentuk kesadaran para mahasiswa generasi Z untuk terus melaju dalam arena digitalisasi kehidupan. Oleh karena itu, Peneliti tertarik untuk meneliti konstruksi pembentukan identitas genrasi Z mahasiswa UIN Walisongo melalui penelitian skripsi ini dengan judul, **”Konstruksi Identitas Digital di Kalangan Generasi Z Selama Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Mahasiswa UIN Walisongo)”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut;

1. Bagaimana karakteristik Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang?
2. Bagaimana konstruksi identitas digital di alangan Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo selama pandemi Covid-19?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengetahui karakteristik generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang

- b. Untuk memahami dan mengetahui konstruksi identitas digital di kalangan Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo selama pandemi Covid-19

## 2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dikategorikan menjadi dua macam, yaitu:

### a. Manfaat Teoritis

- 1) Peneliti berharap penelitian ini bermanfaat untuk menambah dan mengembangkan informasi serta wawasan pengetahuan di bidang ilmu kefilosofan terutama dalam konstelasi terbentuknya digitalisasi kebudayaan dalam ranah konstruksi identitas digital selama pandemi Covid-19 dalam studi kasus konstruksi identitas digital mahasiswa UIN Walisongo Semarang.
- 2) Sebagai acuan atau bahan pertimbangan dari penelitian sejenis yang sedang atau akan dikerjakan oleh peneliti lain.

### b. Manfaat Praktis

- 1) Peneliti berharap penelitian ini mampu memberikan gambaran tentang generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang dan identitas digital yang membentuknya.
- 2) Mampu memberikan gambaran yang utuh tentang analisis identitas digital selama pandemi Covid-19 dalam studi kasus identitas digital mahasiswa UIN Walisongo Semarang.

## **D. Tinjauan Pustaka**

Studi mengenai konstruksi identitas digital di kalangan generasi Z bukan merupakan studi yang benar-benar baru. Untuk itu, telah ada peneliti terdahulu yang membahas tema penelitian serupa, meskipun sub pembahasannya berbeda. Maka sebab itu, peneliti menampilkan beberapa karya ilmiah yang

berhubungan dengan konstruksi identitas digital di kalangan generasi Z, di antaranya:

*Pertama*, skripsi oleh Donna Alfyonita (2019) berjudul “Konstruksi Identitas Generasi Millennial di Kota Bandung dalam Media Sosial Instagram” yang diajukan pada Universitas Telkom, Bandung.<sup>9</sup> Skripsi ini mengemukakan bagaimana konstruksi identitas generasi milenial di Instagram menurut teori dramaturgi oleh Erving Goffman melalui *front stage* dan *back stage*. *Front stage* atau panggung depan mengkonstruksikan identitas diri melalui penampilan dan bagaimana membangun hubungan dengan para *followers*. Sementara *back stage* atau panggung belakang yang merupakan kehidupan nyata subjek penelitian dimana mereka memilah dan menentukan penampilan yang akan ditampilkan di media sosial. Panggung depan dan belakang ini yang kemudian menghasilkan harapan dan tujuan subjek di dalam realitas maya. Penelitian tersebut menggunakan metodologi fenomenologi dan menggunakan pendekatan kualitatif. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah dari faktor konstruksi yang membentuk identitas para pengguna media sosial, tidak hanya bagaimana citra pengguna ditampilkan di ruang digital.

*Kedua*, jurnal oleh Nuriyatul Lailiyah (2015) berjudul “Presentasi Diri Netizen dalam Konstruksi Identitas di Media Sosial dan Kehidupan Nyata” yang diajukan pada Departemen Ilmu Komunikasi, FISIP UNDIP.<sup>10</sup> Jurnal ini mengemukakan bahwa identitas diri di media sosial bisa dibentuk secara dinamis. Orang-orang bisa dengan mudah merancang dan menyaring apa yang ingin ditampilkan atau tidak ditunjukkan di akun media sosialnya. Sehingga kesan akan karakter seseorang sangat bergantung pada apa yang ditampilkan di media sosial, termasuk mengendalikannya. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Karena peneliti tidak fokus pada

---

<sup>9</sup> Donna Alfyonita, *Konstruksi Identitas Generasi Millennial di Kota Bandung dalam Media Sosial Instagram*, <https://repository.telkomuniversity.ac.id/> (diakses pada tanggal 31 Mei 2021).

<sup>10</sup> Nuriyatul Lailiyah, *Presentasi Diri Netizen dalam Konstruksi Identitas di Media Sosial dan Kehidupan Nyata*, <https://ejournal.undip.ac.id/2016/11/> (diakses pada tanggal 31 Mei 2021).

pembahasan respon dari citra yang terbentuk di dunia maya, tetapi lebih pada bagaimana identitas di dunia maya terbentuk dan mengubah dialektika pengetahuan para penggunanya.

*Ketiga*, skripsi oleh Siti Raudlatul Jannah (2019) berjudul “Teknologi, Feminisme dan Eksistensi Cyborg”<sup>11</sup> diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember. Penelitian ini menganalisis bahwa untuk melawan ketertindasan perempuan oleh laki-laki bisa diupayakan melalui teknologi sebagai metafora dari identitas wanita dan pemikiran feminisme. Namun pada realitanya, upaya tersebut tidak berjalan sesuai yang diharapkan. Peminat *cyborg* di kalangan perempuan semakin meningkat dan membuat mereka memiliki ketergantungan terhadap *cyborg*. Tatanan kehidupan semakin bias antara fakta dan fiksi. Hal yang perlu diperhatikan dalam menyikapi isu gender melalui internet adalah perlunya etika di dalam masyarakat internet. Dua etika, etika yang lahir dari para feminis dan etika berkomputer itu sendiri. Skripsi ini menggunakan metode penelitian *library research* (penelitian kepustakaan). Pembahasan dalam skripsi oleh Siti Radlatul Jannah lebih menekankan pada paritas gender yang ada di internet. Bagaimana perempuan seharusnya bisa lebih pro-aktif lagi dalam melakukan dan menggali pengetahuan di dunia digital. Hal ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, karena peneliti membahas perihal *cyborg* bukan pada eksistensi feminisme dalam ranah laki-laki dan perempuan. Akan tetapi lebih pada bagaimana diskursus yang sudah terjadi selama penggunaan media digital memperlihatkan budaya yang mendominasi untuk membentuk manusia-manusia *cyborg* dengan pengetahuannya yang tidak bisa lepas dari internet.

*Keempat*, jurnal oleh Machyudin Agung Harahap (2020) dengan judul “Tren Penggunaan Media Sosial Selama Pandemi di Indonesia”<sup>12</sup> diajukan kepada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bengkulu. Jurnal ini

---

<sup>11</sup> Siti Raudlatul Jannah, *Tren Penggunaan Media Sosial Selama Pandemi Di Indonesia*, (2019), h. 09

<sup>12</sup> Machyudin Agung Harahap, *Tren Penggunaan Media Sosial Selama Pandemi Di Indonesia*, Profesional (Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik)”, (2020), Vol. 7. No.2, h 10

membahas perkembangan media sosial yang pesat diikuti dengan kemampuan literasi digital masyarakat yang ada membawa dampak positif bagi masyarakat. Melek literasi digital dengan memanfaatkan media sosial dapat menguntungkan bagi kehidupan masyarakat seperti bisnis *online*. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Bedanya, peneliti tidak membahas secara signifikan terkait dampak positif dari kejadian pandemi, tetapi lebih pada konstruksi yang membentuk perubahan budaya menuju era digital sepenuhnya.

*Kelima*, jurnal oleh Maria Vincentia Eka Mulatsih (2020) dengan judul “Posthumanism in Two Fanfiction Stories: The Cyborg and Cyborg”<sup>13</sup> Penelitian ini membahas post-humanisme yang diambil dari cerita fanfiksi berjudul *The Cyborg and Cyborg*. Kedua cerita tersebut berkaitan dengan penulis yang menganggap bahwa *cyborg* memiliki lebih banyak nilai humanistik ketika dibandingkan dengan manusia. Penelitian ini menggunakan penelitian *library research* (penelitian kepustakaan). Penelitian ini berbeda dengan studi yang akan peneliti lakukan. Memang sama-sama membahas tentang *cyborg*, tetapi peneliti tidak menggunakan analisis terhadap teks, tetapi lebih pada fenomena sosial yang sedang berlangsung secara fisik dan bagaimana fenomena ini mampu menentukan laju jalannya peradaban.

## **E. Metode Penelitian**

### **1) Jenis dan Metode Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian skripsi ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu penelitian non hipotesis, sehingga dalam langkah penelitiannya tidak perlu merumuskan hipotesis.<sup>14</sup> Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang memiliki karakteristik bahwa datanya dinyatakan dalam

---

<sup>13</sup> Maria Vincentia Eka Mulatsih, *Posthumanisme Dalam Dua Cerita Fanfiksi: Cyborg Dan Cyborg*, International Journal of Humanity Studies (2020), Vol. 4, h. 05

<sup>14</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 245

keadaan sewajarnya atau sebagaimana adanya dengan tidak diubah dalam bentuk-bentuk simbol ataupun bilangan.<sup>15</sup>

Penelitian ini tidak sampai mempersoalkan jalinan hubungan antar variabel yang berkenaan dengan masalah dan unit yang ada; tidak dimaksudkan untuk menarik generasi yang menjelaskan variabel-variabel antededen yang menyebabkan suatu gejala atau kenyataan sosial. Hal ini didasarkan pada tujuan penelitian deskriptif itu sendiri, yaitu melukiskan keadaan obyek atau persoalannya dan tidak dimaksudkan untuk menarik/mengambil kesimpulan yang berlaku umum.<sup>16</sup>

Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran utuh dan terstruktur mengenai komponen-komponen konstruksi identitas digital oleh generasi Z, terkhusus mahasiswa UIN Walisongo Semarang.

## **2) Waktu dan Tempat Penelitian**

Untuk mendapatkan data berupa bukti dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari hasil kuisioner selama bulan Desember 2021 dan bertempat di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dengan menyertakan mahasiswa sebagai objek penelitiannya. Dalam penelitian ini peneliti memilih responden dari Mahasiswa UIN Walisongo Semarang angkatan 2018, 2019, 2020, serta 2021 dari delapan fakultas yang merupakan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan secara *online* selama pandemi Covid-19.

## **3) Sumber dan Jenis Data**

Data adalah sekumpulan informasi yang dikumpulkan dan dianalisa. Data penelitian terbagi menjadi dua jenis yakni:

---

<sup>15</sup> Hadari Nawawi, *Penelitian Terapan* (Jakarta: Gajah Mada University Press, 1994), hlm. 174

<sup>16</sup> Marzuki, *Metodologi Riset* (Yogyakarta, BPFE-UII)

- a. Data primer yang didefinisikan sebagai informasi utama yang berhubungan dengan penelitian.<sup>17</sup> Responden yang menjadi data primer dalam penelitian ini merupakan mahasiswa semua jurusan dari delapan fakultas yang ada di UIN Walisongo Semarang. Peneliti menggunakan metode *Snowballing Sampling* dalam menentukan responden penelitian. Artinya, peneliti menentukan secara acak responden yang akan diwawancarai tetapi tetap pada batasan dan lingkup yang sudah ditentukan, sampai data yang diperlukan sudah memenuhi setiap *step-point* yang diperlukan dalam *draft* wawancara.
- b. Data sekunder memiliki pengertian sebagai informasi yang mendukung data utama namun tidak termasuk dalam kelompok data yang akan dianalisa.<sup>18</sup> Data sekunder yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah buku dan artikel ilmiah yang mendukung analisis terhadap hasil penelitian. Diantaranya; “A Cyborg Manifesto” (Donna Haraway), “Discipline and Punish” (Michel Foucault), “Technologies of Self” (Michel Foucault), dan “The Will to Knowledge” (Michel Foucault).

Data diperoleh dari sesuatu yang dapat memberikan informasi atau juga disebut dengan istilah sumber data. Klasifikasi sumber data dapat dibedakan menjadi dua dengan definisi sebagai berikut:

- a. Sumber primer, yakni segala sesuatu baik orang (*people*), kertas atau catatan (*paper*) maupun lokasi tempat atau benda-benda (*place*) yang berhubungan dengan informasi primer dan darinya diperoleh data (informasi) primer.<sup>19</sup>
- b. Sumber sekunder adalah informan atau segala sesuatu yang memberikan informasi terkait dengan data yang diperlukan dalam

---

<sup>17</sup> Iskandar, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta: GP. Press, 2009, hlm. 117-118.

<sup>18</sup> *Ibid.*, hlm. 118-119.

<sup>19</sup> Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002, h. 11.

penelitian namun tidak memiliki hubungan langsung (sebagai pelaku) dengan fenomena yang menjadi objek penelitian ini.<sup>20</sup>

#### 4) Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuisioner yang disebarakan kepada Mahasiswa UIN Waliosngo sesuai dengan batasan yang sudah ditentukan, yakni mahasiswa aktif angkatan 2018, 2019, 2020, dan 2021. Penelitian dengan teknik ini memerlukan instrumen data berupa angket/form yang berisi sejumlah pertanyaan yang sudah dipersiapkan oleh peneliti yang kemudian harus dijawab oleh responden.<sup>21</sup>

Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyebarkan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab, di mana peneliti tidak memberikan pertanyaan secara langsung terhadap para responden.<sup>22</sup> Karena peneliti tidak bertemu secara langsung, maka dalam pengumpulan data menggunakan teknik ini harus memperhatikan beberapa kaidah berikut.

*Pertama*, sebelum butir-butir pertanyaan dilayangkan, terlebih dahulu ada petunjuk pengisian. *Kedua*, butir pertanyaan dimaksudkan secara jelas dan dirumuskan menggunakan kalimat yang mudah dipahami. *Ketiga*, untuk setiap pertanyaan terbuka dan terstruktur disediakan kolom untuk responden memberikan jawaban sesuai jawaban yang ingin dituliskan.

#### 5) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif diskriptif, analisis data ini dilakukan secara berulang-ulang (*cyclical*) untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan dalam penelitian ini. Data penelitian kualitatif terdiri dari kata-kata bukan

---

<sup>20</sup> *Ibid.*, h. 11

<sup>21</sup> Sutopo, HB, *Metode Penelitian Kualitatif*, Surakarta: UNS Press, 2006, h. 82

<sup>22</sup> *Ibid.*, h. 87

angka-angka dimana mendiskripsikannya memerlukan interpretasi sehingga diketahui makna dari data dalam hal menganalisis data ini. Peneliti memperhatikan anjuran yang dikemukakan oleh Milles dan Huberman bahwa ada tiga tahapan yang dikerjakan dalam analisis data yaitu : a) *Data reduction*, b) *Data display*, c) *Data conclusion drawing/ verification*.

a) Reduksi Data

Adalah pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data mentah atau kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan, karena itu reduksi data dilakukan secara berkesinambungan mulai awal kegiatan hingga akhir pengumpulan data. Ketika berada di lapangan peneliti menemukan banyak data, namun tidak semua data itu berhubungan dengan tema penelitian, maka dari itu data yang didapat dari wawancara maupun dokumentasi harus direduksi agar sesuai.

b) Penyajian Data

Penyajian data adalah proses penyusunan informasi yang kompleks ke dalam satu bentuk yang sistematis, sehingga menjadi lebih sederhana dan selektif serta dapat dipahami maknanya, hal ini dimaksudkan untuk menemukan pola-pola yang bermakna serta memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan terhadap hasil penelitian terhadap konstruksi identitas digital mahasiswa UIN Walisongo Semarang, lebih khusus mahasiswa aktif angkatan 2018, 2019, 2020, serta 2021.

c) Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dapat dilakukan berdasarkan hasil analisis melalui catatan lapangan, baik dari hasil wawancara

maupun observasi dan dokumentasi yang telah dibuat untuk menemukan pola, topik atau tema yang sesuai dengan masalah penelitian, karena itu peneliti akan membuat kesimpulan-kesimpulan yang bersifat longgar dan terbuka dimana pada awalnya mungkin terlihat belum jelas, namun dari sana akan meningkat menjadi lebih rinci dan mengakar secara kokoh.

## **F. Sistematika Penulisan**

Penelitian ini memuat lima bab termasuk pendahuluan yang masing-masing berkaitan.

### **BAB I**

Pada bab ini merupakan bab pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, sistematika penulisan, dan tahapan penelitian.

### **BAB II**

Pada bab ini merupakan landasan teori. Dalam bab II penelitian ini berisi tinjauan yang memaparkan tentang dasar teori kritis yang membedah konstruksi identitas digital serta konsep konstruksi *cyborg* sebagai ide dari digitalisasi identitas generasi Z. Diantaranya; “A Cyborg Manifesto” (Donna Haraway), “Discipline and Punish” dan “Technologies of Self” (Michel Foucault).

### **BAB III**

Pada bab ini peneliti menyajikan penjelasan deskripsi umum obyek penelitian dan gambaran umum sosial budaya mahasiswa UIN Walisongo Semarang dalam menghadapi era digital, serta penggunaan teknologi digital dalam menunjang kebutuhan perkuliahan dan di luar perkuliahan.

### **BAB IV**

Peneliti akan memaparkan analisis data berdasarkan teori yang dipakai dan data-data yang didapatkan. Dalam bab ini, peneliti akan memaparkan hasil analisis dari konstruksi identitas digital di kalangan generasi Z selama pandemi Covid-19 (studi kasus mahasiswa UIN Walisongo Semarang).

## **BAB V**

Bab ini merupakan bagian penutup yang di dalamnya berisi kesimpulan dan saran.

## BAB II

### KONSTRUKSI IDENTITAS DIGITAL GENERASI Z DALAM MANIFESTO CYBORG DAN ANALISIS DISKURSUS MICHEL FOUCAULT

#### A. Konstruksi Identitas Digital

Salah satu problematika dalam perkembangan dunia digital adalah persoalan identitas. Terutama setelah penggunaan teknologi informasi menjadi bagian dari “cara hidup” yang masuk ke dalam setiap fragmen kehidupan. Identitas melekat pada setiap individu karena menjadi “ciri” dan memiliki proses yang unik dalam perkembangan diri.<sup>23</sup> Identitas digital menjadi berbeda dengan “bentuk” identitas dalam ruang fisik. Di dalam dunia digital, identitas tidak lagi mewujudkan pengklasifikasian sex antara “perempuan” dan “laki-laki”,<sup>24</sup> maupun pembedaan ras, suku, warna kulit, bentuk tubuh, dsb. Terwujudnya identitas dalam ruang digital tentunya tidak terjadi begitu saja, ada konstruksi yang menjadi dasar terciptanya bentuk identitas.

Konstruksi identitas sangat berkaitan dengan konsep diri. Setiap individu memiliki “desain” atas dirinya sendiri. Konsep diri atau identitas diri merupakan seperangkat keyakinan dan ide yang dimiliki individu tentang diri sendiri. Konsep diri berbeda dengan kesadaran diri. Komponen di dalam konsep diri meliputi atribut fisik, psikologis, dan sosial yang dapat dipengaruhi oleh sikap, kebiasaan, keyakinan, dan gagasan individu.<sup>25</sup>

Konsep identitas mengacu pada individu yang mengajukan pertanyaan tentang diri sendiri dan menantang persepsi asli mereka.

---

<sup>23</sup> “*Identity/Identity Formation*”, *psychology.jrank.org*, h. 04 (diakses tanggal 30 Mei 2021)

<sup>24</sup> Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, h. 149-181

<sup>25</sup> “*Identity/Identity Formation*”, *psychology.jrank.org.*, h. 04 (diakses tanggal 30 Mei 2021)

Berbagai faktor membentuk identitas aktual seseorang. Antara lain rasa kesinambungan, rasa keunikan dari orang lain, dibentuk, dan dipertanyakan oleh komunitas dan/atau keluarga terdekat.<sup>26</sup> Pun dalam konsep diri dalam ruang digital. Setiap individu memiliki konstruksi identitas yang terbentuk akibat dari sistem yang berlaku di dalamnya maupun bagaimana “diri” merepresentasikan tentang dirinya.

### 1) Media Digital dan Diskursus Heterotopia

Heterotopia secara harfiah berarti "ruang lain". Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh Michel Foucault dalam pembicaraannya di radio pada tahun 1996. Dalam literatur Perancis, heterotopia dinyatakan sebagai '*des espaces autres*'.<sup>27</sup>

Foucault menggambarkan heterotopia sebagai ruang yang menarik kita keluar dari diri kita. Di mana dialektika hidup, waktu dan sejarah terjadi dan kita alami, ruang yang menyiksa dan menyita waktu.<sup>28</sup> Meskipun ide tentang heterotopia sudah puluhan tahun lalu dituliskan oleh Foucault, namun masih sering menjadi konsep yang kontroversial, licin, dan membingungkan ketika diterapkan pada ruang publik dalam masyarakat kontemporer.

Beberapa sarjana meminjam konsep Hippodamus tentang "ruang ketiga" untuk menjelaskan heterotopia.<sup>29</sup> Sebagai ruang ketiga, heterotopia bukanlah ruang politik atau ekonomi. Melainkan dapat digambarkan sebagai "ruang budaya", yang meliputi ruang untuk agama, seni, olahraga, maupun kegiatan rekreasi. Foucault sendiri memberikan banyak contoh terkait konsep heterotopia. Seperti sekolah, pendidikan militer, panti

---

<sup>26</sup> Herman William E, *Identity Formation*, Encyclopedia of Child Behavior and Development, Boston, h. 07 (diakses tanggal 30 Mei 2021)

<sup>27</sup> M Dehaene, & De Cauter, L., *Heterotopia in a Postcivil Society. In Heterotopia and the City*, Routledge: 2008, h. 15

<sup>28</sup> Michel Foucault, & Miskowiec, J., *Of Other Spaces*, diacritics, h.16

<sup>29</sup> M Dehaene, & De Cauter, L., *Heterotopia in a Postcivil Society. In Heterotopia and the City*, Routledge: 2008, h. 99

jompo, bulan madu, lembaga psikiatri, penjara, kuburan, teater dan karnaval, kamp liburan sauna, hotel, dll.

Konsep heterotopia telah berkembang seiring dengan perkembangan dan transformasi masyarakat. Heterotopia primitif telah digantikan oleh tempat-tempat yang lebih modern dan fungsional.<sup>30</sup>

Ketika dunia maya muncul, beberapa ahli memasukkan ruang virtual sebagai contoh baru heterotopia, seperti yang dilakukan oleh Rymarczuk & Derksen dalam “Defining character of heterotopias (2014)” dan Wark (1993). Wark membandingkan ruang virtual dengan salah satu contoh Foucault, sebuah kapal. Seperti kapal, ruang virtual juga merupakan “tempat tanpa tempat”. Wark menggambarkan dunia maya sebagai "lingkungan terpadu", yang menghubungkan antara tempat dan waktu yang berbeda.<sup>31</sup>

Dalam diskursusnya tentang, Foucault mengartikulasikan enam prinsip heterotopia, yaitu;<sup>32</sup> (1) Setiap budaya di dunia memiliki heterotopianya sendiri. (2) Heterotopia dapat bervariasi tergantung pada konteks masyarakat. (3) Heterotopia dapat menyandingkan beberapa ruang menjadi satu tempat nyata. (4) Heterotopia terkait dengan waktu, yang disebut "heterokronisme", yang mengakumulasi waktu tanpa batas. Misalnya, tempat-tempat heterotopia seperti perpustakaan dan museum memelihara koleksi yang memungkinkan kita melihat masa lalu. (5) Heterotopia memiliki bukaan dan penutup yang mengisolasi mereka atau membuatnya dapat ditembus. Artinya, heterotopia dapat

---

<sup>30</sup> Kate Sanwon Lee Huaxin Wei, *Social Media as Heterotopia: Applying Foucault's Concept of Heterotopia to Analyze Interventions in Social Media as a Networked Public*, Archives of Design Research- vol. 33, no. 2 (Mei, 2020), h. 03

<sup>31</sup> Kate Sangwon Lee, Huaxin Wei, *Social Media as Heterotopia: Applying Foucault's Concept of Heterotopia to Analyze Interventions in Social Media as a Networked Public*, School of Design, The Hong Kong Polytechnic University, Hongkong (2020), h. 07

<sup>32</sup>M Dehaene, & De Cauter, L., *Heterotopia in a Postcivil Society. In Heterotopia and the City*, Routledge: 2008, h. 13-29

memisahkan ruang dan waktu dari ruang biasa. Misalnya, sebuah komunitas yang terjaga keamanannya. (6) Setiap heterotopia memiliki hubungan dengan tempat biasa lainnya. Artinya, ruang heterotopian dapat melayani kebutuhan kolektif dan khusus publik dengan cara yang tidak dapat dilakukan oleh ruang biasa, misalnya kuburan.

Selain enam prinsip Foucault, kita juga harus memperhatikan peran penting heterotopia: (7) Ruang heterotopian dapat berfungsi sebagai tempat ketiga yang mengkompensasi dan menantang ruang biasa dengan menyarankan gambar ilusi dan imajiner, misalnya cermin. Peran ini tidak hanya dapat mengidentifikasi sektor media sosial sebagai heterotopia tertentu, tetapi menjelaskan fungsi atau sifat dari sektor-sektor tersebut.<sup>33</sup>

Hari ini, kita mengenal media sosial sebagai sarana dalam berkomunikasi dan berjejaring. Konsep "publik" didefinisikan dalam banyak cara. Livingstone mendefinisikan publik sebagai komunitas dengan pemahaman, nilai, dan identitas bersama.<sup>34</sup>

Sementara itu, dalam jurnal yang berjudul *Social Capital and the Networked Public Sphere: Implications for Political Social Media Sites* oleh Johannessen, Anderson mengemukakan bahwa publik adalah komunitas imajiner dengan keyakinan agama atau nasionalisme yang sama. Sejumlah peneliti telah mengusulkan bahwa dunia maya dapat menjadi jenis ruang publik baru yang mendorong diskusi dan partisipasi pengguna.<sup>35</sup> Banyak dari peneliti ini terinspirasi oleh konsep ruang publik Habermas. Di mana Habermas berpendapat bahwa ruang publik perlu menjadi

---

<sup>33</sup> *Ibid.* h. 13-29

<sup>34</sup> S. Livingstone, *On The Relation Between Audiences and Publics* (2005), h. 17

<sup>35</sup> M. R., Johannessen, *Social Capital and the Networked Public Sphere: Implications for Political Social Media Sites*, In 45th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 2573-2582), 2012. IEEE, h. 13

tempat untuk mendorong debat dan partisipasi masyarakat.<sup>36</sup> Papacharissi, penulis dan peneliti komunikasi Yunani-Amerika mengatakan bahwa internet telah menciptakan ruang publik baru dengan memungkinkan akses yang lebih mudah ke informasi, menghubungkan orang-orang dari berbagai latar belakang dan menyediakan tempat untuk diskusi.<sup>37</sup>

Boyd mengajukan konsep “Networked Public” untuk menggambarkan media sosial sebagai ruang publik. Dalam konseptualisasinya, publik berjejaring adalah ruang yang dibangun melalui teknologi berjejaring. Sebuah “kolektif imajiner yang muncul sebagai hasil persilangan antara manusia, teknologi, dan praktik.” Implikasinya, media sosial memiliki fungsi dan karakteristik yang sama banyaknya dengan ruang publik fisik, selain mampu memicu aksi kolektif masyarakat secara cepat dan efektif.<sup>38</sup>

Selain itu, Boyd menyebutkan empat kemampuan media sosial sebagai ruang publik, yaitu karakteristik media sosial yang memperkuat, merekam, dan menyebarkan informasi dan tindakan sosial. Daftar keterjangkauannya adalah sebagai berikut; (1) Kegigihan: Konten yang diunggah sekali di media sosial bertahan secara permanen. (2) Keterulangan: Konten di media sosial mudah diduplikasi, dan sulit untuk membedakan konten asli dari konten yang direplikasi. (3) Skalabilitas: Media sosial memberi pengguna kemampuan untuk membuat opini mereka menjadi episteme publik dan diperkuat. (4) Kemudahan pencarian: Media sosial

---

<sup>36</sup> J. Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere: an Inquiry into a Category of Bourgeois Society*, MIT press, 1991, h. 45

<sup>37</sup> Z. Papacharissi, *The Virtual Geographies Of Social Networks: a Comparative Analysis of Facebook, LinkedIn and Asmallworld*, New Media & Society, 2009, h. 199-220

<sup>38</sup> D. Boyd, *Socially Mediated Publicness: An Introduction AU - Baym, Nancy K. Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 2012, h. 320-329.

memungkinkan konten yang diunggah untuk dicari, dijelajahi, dan dieksplorasi.

Empat keterjangkauan Boyd dapat dilihat di sebagian besar layanan media sosial, dan memainkan peran penting dalam membentuk karakteristik publik jaringan mana pun.

## 2) Utopia Tubuh dalam Ruang Digital

Ketika menyangkut pertanyaan mengenai identitas dan media sosial, seseorang tidak dapat membicarakannya tanpa memahami "paradoks": kehidupan di layar harus ditempatkan di antara kebenaran dan kebohongan, presentasi dan penyembunyian diri, penerimaan dan produksi. Identitas dalam gagasan tradisional mengasumsikan homogenitas dan stabilitas identitas pribadi. Sedangkan identitas postmodern dipahami sebagai "bongkar-pasang" atau *pastiche* dari sub-identitas yang independen dan kontradiktif, yang harus dibangun kembali dalam pekerjaan identitas sehari-hari dan terkait satu sama-lain untuk mendukung rasa koherensi.<sup>39</sup> Secara analogis, diri juga tidak lagi dipahami sebagai entitas yang homogen dan statis, tetapi sebagai struktur yang dinamis dan majemuk, serta tersusun dari berbagai aspek diri.

Di dalam media sosial, kita mengenal adanya "diri ganda", yang secara teoritis dimodelkan sebagai diri dialogis. Di mana aspek diri individu merupakan suara dari dialog batin. Sementara aspek diri gabungan terdiri dari seluruh konten yang terkait dengan seseorang dan proses yang bertindak atas mereka, dengan sub-identitas hanya aspek-diri yang sangat relevan yang tersirat.<sup>40</sup> Bagi Nicola Döring, Profesor *Media Psychology and Media Design* di

---

<sup>39</sup> M. Mestvirishvili, *National Identity: Models, Elements and Characteristics*, h. 02. Diakses dari [http://iseees.berkeley.edu/sites/default/files/u4/Mestvirishvili\\_fr.pdf](http://iseees.berkeley.edu/sites/default/files/u4/Mestvirishvili_fr.pdf) pada tanggal 20 November 2021

<sup>40</sup> N. Döring, *Sozialpsychologie des Internet (Social psychology of the Internet)*, Göttingen: Hogrefe, 1999, h. 255

Inggris, konsep "identitas" lebih sempit dibandingkan dengan konsep "diri" yang lebih luas.

Konsep umum seperti “identitas bongkar-pasang”, “identitas naratif”, “diri ganda”, “diri dinamis”, dan “diri dialogis” adalah fokus pada konstruksi, perubahan, dan keragaman. Tepatnya aspek-aspek ini dapat ditemukan di halaman akun pribadi: dapat diperbaharui secara berkala untuk mencerminkan konsep diri terbaru. Juga dengan mudah menggabungkan aspek-aspek diri dan sub-identitas diakronis yang beragam.<sup>41</sup>

Menurut Döring, tidak ada media lain yang lebih tepat daripada halaman akun pribadi sebagai medium pemenuhan tuntutan pembentukan identitas masa kini. Menurutnya, konstruksi halaman beranda pribadi mempromosikan aspek sistematis dari krisis identitas terkait pertanyaan tentang "Siapa saya?" dan mewakili identitas "bongkar-pasang" yang ditampilkan.<sup>42</sup>

Döring juga menjelaskan jika manajemen kesan atau presentasi diri sering dianggap sebagai praktik yang tidak autentik dan manipulatif. Namun dalam perspektif psikologi, hal ini tidak bisa begitu saja dikatakan sebagai bentuk penipuan. Tujuan umum dari presentasi diri sebagai fenomena sehari-hari tidak ditujukan untuk merugikan orang lain. Tetapi untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Karena seringkali dalam situasi interaksi secara fisik, orang mengalami kesulitan dalam mempresentasikan diri.<sup>43</sup>

Dalam dunia jejaring, representasi diri banyak ditampilkan melalui media sosial dan membentuk identitas virtual. Profesor MIT AS-Amerika, Sherry Turkle melihat, komputer dan jaringan

---

<sup>41</sup> Silke Roesler, Keilholz, *Utopia/Dystopia-Identity and Connectivity in Social Media*, Journalism and Mass Communication, Vol. 6, No. 10 (Oktober, 2016), h. 02

<sup>42</sup> N. Döring, *Sozialpsychologie des Internet (Social psychology of the Internet)*, Göttingen: Hogrefe, 1999, h. 03

<sup>43</sup> *Ibid.*, h. 03

informasi pada dasarnya mengubah identitas. Karena mereka mengikis batas nyata dan virtual, manusia dan mesin, dan memungkinkan penemuan diri yang konstan. Identitas, bagaimanapun juga, mengacu pada kesamaan antara dua kualitas; seseorang dan personanya.<sup>44</sup>

Identitas dalam ruang digital menjadi arena permainan dan topeng, mengautentifikasi berdasarkan referensi yang diimpikan. Diri, tidak bekerja dalam bentuk konektivitas (antara ruang fisik dan maya), tetapi lebih dalam bentuk *split*. “Diri” bisa dengan sengaja "membentuk" identitas, menciptakan kehidupan paralel, memainkan gender dan seksualitas, serta bisa dengan bebas memilih mana dan "seperti apa" diri yang akan menjadi prioritasnya.<sup>45</sup>

Perihal “bentuk” diri ini juga pernah disinggung oleh Foucault dalam diskursusnya tentang *Utopian Body*. Foucault mengatakan bahwa tubuh menjadi titik "nol" dunia. Ia merefleksikan bentuk utopia yang sering berusaha untuk melepaskan diri dari keterbatasan dan kendala tubuh manusia. Tetapi sebenarnya tubuh mampu menciptakan perwujudan yang jauh di luar batas dirinya.<sup>46</sup>

Foucault memberikan refleksi seperti konseptualisasi tubuh adalah satu dari banyak cara di mana seseorang membentuk dirinya sebagai sebagai subjek individu. Namun secara bersamaan, subjek dan tubuhnya tidak hanya terbentuk dengan sendirinya tetapi juga

---

<sup>44</sup> Silke Roesler, Keilholz, *Utopia/Dystopia-Identity and Connectivity in Social Media*, Journalism and Mass Communication, Vol. 6, No. 10 (Oktober, 2016), h. 05

<sup>45</sup> *Ibid.*, h. 05

<sup>46</sup> Caroline A. Jones, *Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, English Translation of Michel Foucault “*Le Corps Utopique (Utopian Body)*”, The MIT Press: Cambridge, 2006, h. 232

dibentuk oleh masyarakat dan sejarah yang juga berjalan secara kolektif.

Dalam *Utopian Body*, Foucault menulis: "Tubuh yang tidak dapat dipahami, tubuh yang dapat ditembus dan buram, tubuh yang terbuka dan tertutup, tubuh yang utopis. Tubuh yang benar-benar terlihat, di satu sisi. Saya tahu betul apa yang harus dilihat oleh orang lain, dari ujung kepala sampai ujung kaki".<sup>47</sup>

Narasi tersebut Foucault ungkapkan untuk menggambarkan tubuh menjadi subjek bebas yang mudah ditarik ke dalam bentuk apapun. Melalui konstruksi sosial, budaya, serta pengetahuan, tubuh menjadi entitas yang tergiring dalam ruang episteme yang terbentuk dalam waktu tertentu.

### 3) **Teknologi Diri dan Pendisiplinan Tubuh**

Foucault meneliti penggambaran sejarah yang mengungkapkan berbagai cara orang-orang dalam budaya Barat mengembangkan pengetahuan tentang diri mereka sendiri. Dengan contoh-contoh kedokteran, psikiatri, hukuman dan bidang lainnya. Ia telah mencoba untuk menunjukkan bahwa lembaga dan apa yang disebut wacana ilmiah yang ditelitinya bukanlah sesuatu yang tak terelakkan yang harus diterima, tetapi dapat dianalisis sebagai 'permainan kebenaran' yang sangat spesifik. Permainan yang didasarkan pada teknik-teknik konkret, di mana manusia berusaha untuk mencapai pemahaman tentang dirinya sendiri.

Di sini, Foucault membedakan antara empat jenis teknologi utama: (1) teknologi produksi, yang memungkinkan kita memproduksi, mengubah, atau memanipulasi sesuatu; (2) teknologi sistem tanda, yang memungkinkan kita menggunakan tanda, makna, simbol, atau penandaan; (3) teknologi kekuasaan, yang

---

<sup>47</sup> *Ibid.*, h. 233

menentukan perilaku individu dan menyerahkan mereka pada tujuan atau dominasi tertentu, suatu objektivitas subjek; (4) teknologi diri, yang memungkinkan individu untuk mempengaruhi dengan cara mereka sendiri atau dengan bantuan orang lain sejumlah operasi pada tubuh dan jiwa mereka sendiri, pikiran, perilaku, dan cara menjadi, sehingga mengubah diri mereka sendiri untuk mencapai keadaan tertentu dari kebahagiaan, kemurnian, kebijaksanaan, kesempurnaan, atau keabadian.<sup>48</sup>

Teknologi diri sebagaimana yang dikonsepsikan Foucault di atas, terwujud dengan cara-cara pendisiplinan. Di mana menggunakan teknik disiplin, suatu konsep tentang “diri” bisa benar-benar terbentuk. “Disiplin”, menjadi teknologi yang mengontrol tubuh individu. Teknologi diri dalam konsep Foucault dipahami sebagai seperangkat praktik dan perilaku sukarela yang dilakukan oleh individu untuk mengubah diri.<sup>49</sup>

Pendisiplinan diri oleh Foucault selalu berkaitan dengan narasi *biopower* dan biopolitik dalam pelaksanaannya. Biopolitik dipahami sebagai rasionalitas politik yang menjadikan manajemen kehidupan dan populasi sebagai subjeknya. Terutama untuk menjamin, menopang, serta memperbanyak kehidupan. Sedangkan dalam *biopower*, menjadi “cara biopolitik dapat diterapkan dalam masyarakat.”<sup>50</sup>

Diskursus biopolitik menempatkan teknologi kekuasaan tumbuh berdasarkan kekuasaan disipliner yang digalakkan. Dalam *The Will to Knowledge*, Foucault menulis tentang, “kekuatan yang memberikan pengaruh positif pada kehidupan, yang berusaha untuk mengelola, mengoptimalkan, dan

---

<sup>48</sup> Michel Foucault, *Technologies of Self* (materi perkuliahan di Universitas Vermont, Oktober 1982), h. 43

<sup>49</sup> *Ibid.*, h. 43

<sup>50</sup> M Foucault, *The Will to Knowledge: The History of Sexuality Volume 1*, 1976, h. 138

melipatgandakannya, tunduk pada kontrol yang tepat dan peraturan yang komprehensif”.<sup>51</sup>

Meskipun Foucault menyoroti perihal biopolitik dan *biopower* dalam wacana sejarah di sekitar tahun 1970, tetapi Foucault sendiri seperti menyadari bahwa konsep biopolitik tidak mewakili waktu-nya sendiri. Kemudian, ia mulai menganalisis tentang neoliberalisme. Foucault mulai melihat hubungan antara teknologi diri dan teknologi kekuasaan. Namun ia tidak sepenuhnya menyadari sejauh mana dominasi neoliberal mampu memonopoli teknologi diri.

Bentuk dominasi neoliberal didasarkan pada prinsip kebebasan. Oleh karena itu, mereka memanfaatkan semua aktivitas yang paling kita kaitkan dengan pelaksanaan kebebasan. Seperti emosi, permainan, dan komunikasi untuk mengumpulkan informasi yang memungkinkan pemahaman tentang manusia serta perilakunya.<sup>52</sup>

Pendisiplinan tubuh oleh Foucault juga mengenalkan satu konsep tentang penjara yang menjadi arena pendisiplinan. Foucault mengadopsi bentuk Panopticon milik Jeremy Bentham untuk menggambarkan bagaimana tubuh-tubuh masuk dalam ruang disiplin dan menjadi subjek yang secara sukarela menyerahkan tubuhnya sebagai objek kekuasaan.<sup>53</sup>

Pengawasan dan Panoptisisme bukan hanya perkara kekuasaan dan kontrol atas individu. Dalam *Discipline and Punish*, Foucault menggambarkan disiplin sebagai “teknik” untuk membuat

---

<sup>51</sup> *Ibid.*, h.137

<sup>52</sup> Michel Foucault, *Technologies of Self* (materi perkuliahan di Universitas Vermont), Oktober 1982, h. 45

<sup>53</sup> Michel Foucault, *Discipline and Punish: The Birth of Prison*, (New York: Vintage), 1978, h.195-199

individu berguna.<sup>54</sup> Pada dasarnya, kekuasaan bukanlah suatu konfrontasi antara dua musuh atau hubungan antara yang satu dengan yang lain.<sup>55</sup>

Sebagaimana yang dijelaskan dalam ruang lain heterotopia, media sosial yang mulanya dianggap membebaskan individu dari batasan fisik dan sosial, justru menunjukkan arena kontrol dan pengawasan. Hal ini terutama karena di dalam media sosial, para individu mulai terlibat dalam ekspor data dan pembukaan privasi secara terang-terangan. Data ini pula yang membentuk identitas digital para pengguna media sosial.<sup>56</sup>

Fanny Georges dalam esainya yang berjudul *Numérique Sous Emprise Culturelle*, mengungkapkan identitas digital bersifat deklaratif, aktif, dan terkalkulasi. Elemen deklaratif dibuat dari semua data yang secara sukarela diberikan oleh pengguna. Elemen aktif terdiri dari semua pesan tentang aktivitas sosial pengguna. Serta elemen kalkulatif yang mewakili semua sistem angka yang dihasilkan dari perhitungan sistem yang umumnya dilihat oleh pengguna (seperti perhitungan sistem algoritma).<sup>57</sup>

#### 4) **Cyborg Manifesto**

*Cyborg*, istilah yang memadukan kata sibernetik dan organisme, awalnya diusulkan pada tahun 1960 oleh Donna Haraway untuk menggambarkan manusia yang fungsi fisiologisnya dibantu atau ditingkatkan dengan cara buatan seperti modifikasi biokimia atau elektronik pada tubuh. *Cyborgism* adalah tema

---

<sup>54</sup> *Ibid.*, h. 210

<sup>55</sup> Michel Foucault, *Technologies of Self* (materi perkuliahan di Universitas Vermont), Oktober 1982, h. 221

<sup>56</sup> Alberto Romele, Francesco Gallino, dll, *Panopticism in not Enough: Social Media as Technologies of Voluntary Servitude*, Surveillance and Society, Surveillance Studies, Network, 2017, h. 04

<sup>57</sup> Fanny Georges, *Numérique Sous Emprise Culturelle*, 2011, h. 40.

umum dalam fiksi ilmiah dan kemajuan teknologi membawa peningkatan tersebut lebih dekat ke kelayakan dunia nyata.

Setelah mendengar kata *cyborg*, mungkin yang pertama terlintas di pikiran adalah perpaduan tubuh antara biologis dan mesin. Imajinasi kita bahkan mungkin melayang ke gambar monster Frankenstein atau penggambaran seperti Major Mira Killian di anime “Ghost in the Shell”. *Cyborg* sebenarnya hanyalah mekanisme bagian hibrida, sebagian organisme. Kita, dengan demikian, mungkin menganggap konsep ini sebagai masa depan, jauh dari sini dan sekarang. Namun, Donna Haraway, seorang ahli biologi dan feminis Amerika, mengklaim sebaliknya. Dia percaya bahwa, sudah hari ini, kita semua adalah *cyborg*.<sup>58</sup>

Tidak hanya Haraway yang mengatakan jika kita sudahlah *cyborg*. Dikutip dari portal berita CNBC, CEO Tesla, Elon Musk dalam *the World Artificial Intelligence Conference (29/08/19)*, mengatakan bahwa kita semua, hari ini sudah menjadi *cyborg*. Ia mengatakan, “Akan sulit untuk benar-benar menghargai perbedaan. Seberapa pintar Anda dengan ponsel atau komputer daripada tanpa ponsel? Anda jauh lebih pintar sebenarnya. Anda dapat menjawab pertanyaan apa pun. Jika Anda terhubung ke internet, Anda dapat menjawab pertanyaan apa pun secara instan. Perhitungan apapun. Memori ponsel Anda pada dasarnya sempurna. Anda dapat mengingat dengan sempurna. Ponsel Anda dapat mengingat gambar Video. Semuanya sempurna. Ponsel Anda sudah menjadi perpanjangan dari Anda.”<sup>59</sup>

Lebih lanjut, Elon Musk juga mengatakan bahwa kebanyakan orang tidak menyadari bahwa dirinya sudah menjadi *cyborg*.

---

<sup>58</sup> Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, h. 156

<sup>59</sup> <https://www.cnbc.com/video/2019/08/29/why-elon-musk-says-we-are-already-cyborgs.html>  
(Diakses pada tanggal 30 Oktober 2021)

Telepon itu adalah perpanjangan dari diri kita. Namun seringkali kita memang tidak menyadari betapa ketergantungannya kita dengan teknologi digital.<sup>60</sup>

Rasa panik yang dirasakan pengguna *smartphone* saat perangkatnya akan mati, cara kita berbicara tentang baterai yang kehabisan daya, dan hilangnya rasa diri yang kita rasakan saat berpisah dari *smartphone* mengungkapkan sifat *cyborg* kita. Kebutuhan *smartphone* kita menjadi kebutuhan kita juga; mengisi daya *smartphone* kita menjadi lebih dari kebiasaan. Pun ketika memiliki pertanyaan tentang apapun. Internet menjadi jalan pintas untuk kita mendapatkan setiap jawaban yang kita butuhkan. Internet adalah otak kedua kita. Tren ini bukanlah hal baru. *Smartphone* hanyalah literasi terbaru dari tradisi memadukan teknologi dengan biologi kita.<sup>61</sup>

Seperti yang Haraway katakan dalam esainya, tidak ada lagi yang menjadi batas antara kita dengan mesin, keterikatan kita dengan mesin sudah begitu dekat. Ia menuliskan ini setelah melihat fakta runtuhnya batas-batas antara manusia dan hewan pada abad ke-20, organisme dan mesin, serta fisik dan non-fisik. Citra *Cyborg* memungkinkan Haraway untuk secara produktif menantang dualisme seperti alam/budaya dan pria/wanita.<sup>62</sup>

Selanjutnya, Haraway juga memiliki gagasan tentang *Cyber-feminism* (penggabungan antara feminisme dan budaya, teknologi dan *new media*). Menurutnya, teknologi itu tidak netral. Kita ada di dalam apa yang kita buat dan ia ada dalam diri kita. Kita hidup

---

<sup>60</sup> *Ibid.*

<sup>61</sup> *Ibid.*

<sup>62</sup> Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, h. 03

dalam dunia “koneksi-koneksi” dan karena itulah seseorang dalam ruang digital bisa “terbentuk” atau “terbongkar”.<sup>63</sup>

Haraway juga mengaitkan tentang *cyborg* dengan pembentukan identitas, terkhusus konsep identitas di era digital. Identitas jika dibaca menggunakan kacamata *cyborg*, menunjukkan hilangnya batasan identitas individu yang semula dideterminisasi secara biologis. Identitas akun digital tidak selalu ditentukan oleh sex atau gender biologis pengguna. Tetapi bisa juga oleh preferensi individu atau orientasi sosial pengguna.<sup>64</sup>

Dalam esainya ini, Haraway juga berbicara perihal “tubuh yang bebas”. Teknologi virtual memungkinkan untuk lepas dari kerangkeng ketubuhan. Di dalam budaya virtual, tubuh bukanlah aspek biologi, melainkan “permainan simbol”. Tubuh hanya dianggap sebagai “teks virtual”.<sup>65</sup> Jika kita tidak suka, cukup “*delete*” dan semua beres.

## **B. Karakteristik Generasi Z**

Generasi mewakili kelompok orang yang berbeda dan terpisah dengan seperangkat keyakinan, pengalaman, dan nilai yang sama tentang cara dunia bekerja”.<sup>66</sup> Generasi ditentukan oleh tahun kelahirannya dan serangkaian kondisi sosial dan ekonomi bersama selama tahun-tahun pembentukannya. Ada dua faktor kunci yang berkontribusi pada definisi "generasi". Pertama, periode seumur hidup yang umum dalam waktu sejarah. Kedua, bahwa mereka berbagi peristiwa dan pengalaman umum

---

<sup>63</sup> *Ibid.*, h. 05

<sup>64</sup> *Ibid.*, h. 06

<sup>65</sup> *Ibid.*, h. 06

<sup>66</sup> V. Culpin, Millar, CCJM, & Peters, K., *Kerangka Acuan Multigenerasi: Tantangan Manajerial dari Empat Generasi Sosial dalam Organisasi*, Jurnal Psikologi Manajerial, 30(1), 2015, h. 6-10. <https://doi.org/10.1108/JMP-08-2014-0231>

yang membentuk “kesadaran khusus” mereka.<sup>67</sup> Kedua aspek ini berkontribusi pada karakteristik generasi yang sama dan membuat orang-orang yang termasuk dalam satu generasi memiliki kesamaan dalam sifat, pemikiran, nilai, dan keyakinan mereka

Generasi juga dapat didefinisikan sebagai “sekelompok orang yang lahir, tumbuh, dan mempertahankan hidupnya dalam jangka waktu tertentu, dan dianggap memiliki kesamaan karakteristik dan sudut pandang yang dipengaruhi oleh peristiwa-peristiwa tersebut dan terjadi selama periode tersebut”.<sup>68</sup> Era di mana seseorang dilahirkan, dan pengalaman yang dialami seseorang terutama selama tahun-tahun “dewasa” seseorang, akan mempengaruhi perilaku, sikap, dan nilai seseorang. Nilai-nilai ini dan perilaku selanjutnya akan tetap relatif stabil sepanjang generasi.<sup>69</sup>

Setiap generasi memiliki kekhasan dan karakteristiknya masing-masing. Dalam dunia yang sudah serba internet ini, kita mengenal generasi yang hidupnya sudah selalu berada dalam era koneksi-koneksi. Kita menyebutnya generasi Z, generasi yang lahir dalam jangka waktu tahun 1995 sampai tahun 2010. Generasi Z disebut sebagai generasi yang sepenuhnya online karena tingkat kepercayaannya terhadap internet yang sangat tinggi dibandingkan generasi sebelumnya. Dalam penggunaan internet pun berbeda. Generasi Milenial dan generasi X melihat internet sebagai tempat untuk mendapatkan informasi, konten, serta untuk saling terhubung. Tetapi generasi Z menjadikan internet sebagai ruang hidup dan menghabiskan seluruh waktu di dalamnya.<sup>70</sup>

---

<sup>67</sup> J. Fountain, & Lamb, C., *Generasi Y sebagai Konsumen Anggur Muda di Selandia Baru: Apa Perbedaannya dengan Generasi X?*, Jurnal Internasional Penelitian Bisnis Anggur, 23 (2), 2011, h. 107-124. <https://doi.org/10.1108/17511061111142981>

<sup>68</sup> M. Ozkan & Solmaz, *Kecanduan Ponsel Generasi Z dan Pengaruhnya pada Kehidupan Sosial Mereka*, Procedia - Ilmu Sosial dan Perilaku, 205 (Mei), 2015, h. 92–98. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.09.027>

<sup>69</sup> Diena Dwidienawati, Dyah Gandasari, *Understanding Indonesia's Generation Z*, *International Journal of Engineering & Technology*, h. 06

<sup>70</sup> Kris Estrella, *The Defining Characteristics of Generation Z*, h. 09  
<https://extremereach.com/2020/07/> (diakses pada tanggal 20 Juni 2021).

Generasi Z melihat identitas *online* sebagai ekspresi diri yang sebenarnya. Hal ini karena generasi Z lahir dalam tatanan dunia yang memang sudah serba *online*. Selain itu, generasi Z juga memiliki kehidupan yang lengkap di media *online*. Mulai dari teman, sumber pengetahuan, tempat bermain/hiburan, hingga pekerjaan pun bisa didapatkan di ruang internet. Internet juga memberikan kesempatan generasi Z untuk berkoneksi dengan orang-orang jauh dari kehidupan sosial secara fisik. Menurut laporan oleh *Adweek* yang merujuk pada laporan CGK mengatakan, 56% dari generasi Z mengklaim memiliki teman yang belum pernah mereka temui dalam kehidupan nyata.<sup>71</sup> Kondisi ini membuat generasi Z memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya. Seperti fasih dalam berteknologi, intens berkomunikasi dan berinteraksi melalui sosial media, ekspresif, *multitasking* (melakukan aktivitas secara bersamaan), mudah berpindah dari satu pemikiran atau pekerjaan, serta senang berbagi.<sup>72</sup>

Selain itu, studi mengenai generasi Z juga memunculkan istilah tentang generasi *Digital Natives*. Di mana kemajuan teknologi membawa dampak yang positif dan negatif untuk generasi ini. Sisi positifnya, generasi Z mampu menggunakan teknologi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan dan proaktif dalam pembelajaran. Di sisi lain, terlalu banyak waktu di depan layar menambah perasaan terisolasi dan menyebabkan keterampilan bersosial secara langsung menjadi berkurang.

Intensitas yang berlebih di depan layar ini membuat generasi Z juga disebut sebagai generasi yang paling kesepian, meskipun memiliki ribuan teman di akun media sosialnya. Tetapi eksklusifitas berteman di ruang fisik tidak didapatkan ketika seluruh waktu digunakan untuk *online*. Hal ini karena generasi Z menjadi generasi pertama yang memiliki akses ke teknologi komunikasi digital berskala luas berupa telepon genggam, Wi-

---

<sup>71</sup> *Ibid.*, h. 09

<sup>72</sup> Hadion Wijoyo, Irjus Indrawan, dll, *Generasi Z & Revolusi Industri 4.0* (Purwokerto: Penerbit CV. Pena Persada, 2020), h. 01

Fi, dan permainan komputer interaksi. Generasi Z tidak pernah bisa membayangkan dunia tanpa internet, rata-rata dalam sehari, generasi Z dapat menghabiskan 6,5 jam di depan layar elektronik. Menulis dan menerima 109,5 teks per-hari, serta menganggap *smartphone* sebagai bagian penting dari kehidupan.<sup>73</sup>

Bahkan, mental generasi Z juga sangat labil. Hal ini diklaim sebagai akibat dari dunia yang bergejolak ketika generasi Z dilahirkan. Seperti adanya kontrol senjata, perubahan iklim, perubahan ekonomi, dll.<sup>74</sup> Tidak mengherankan ketika di media sosial seringkali terjadi keributan akibat dari saling lempar argumen.

### C. Arkeologi Pandemi

Pandemi Covid-19 telah mengubah kehidupan sehari-hari bagi sebagian besar orang di seluruh dunia dan membawa perubahan dramatis dalam kebiasaan hidup kita dan cara kita berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Dalam seri perkuliahan Foucault tahun 1976 tentang *Panopticism* dalam volume *Abnormal*, di *Discipline and Punish*, terdapat perspektif tentang konsepsi manajemen berkelanjutan dari penanganan wabah, yang mana memberikan kita pencerahan tentang kejadian pandemi Covid-19.<sup>75</sup>

Sebenarnya pandemi ini bisa saja merupakan model manajemen wabah seperti yang didiskusikan Foucault. Pada awal abad ke-18, “model penyertaan korban wabah” sebagaimana Foucault menamakannya, menggantikan “model pengucilan penderita kusta.” Berlawanan dengan penanganan kusta yang mengharuskan penderita dikucilkan dari masyarakat, penanganan wabah ditempatkan di pusat mekanisme

---

<sup>73</sup> Diena Dwidienawati, Dyah Gandasari, *Understanding Indonesia's Generation Z*, Doctor of Research Program, Bina Nusantara University (BINUS), *International Journal of Engineering & Technology*, 2018, h. 04

<sup>74</sup> Annie E. Casey Foundation, *What Are the Core Characteristics of Generation Z?*, h. 14 <https://www.aecf.org/blog/what-are-the-core-characteristics-of-generation-z/> (diakses pada tanggal 25 November 2021)

<sup>75</sup> *Ibid.*, h. 14

pendisiplinan. Tidak hanya korban wabah, tetapi masyarakat umum secara keseluruhan. Tujuan dari mekanisme pendisiplinan ini adalah untuk mencegah penyebaran penyakit menular dengan memberlakukan kontrol yang ketat terhadap peredaran tubuh.<sup>76</sup>

Diagnosis terhadap kusta bisa dilakukan oleh siapa saja, karena secara fisik sudah terlihat ciri yang menandakan keberadaan penyakit ini. Meski begitu, peredaran kusta terbilang lambat dan langka. Berbeda dengan wabah Covid-19 yang sangat cepat menular, sehingga mempengaruhi populasi dalam waktu singkat.

Epidemi atau penyakit pandemi bersirkulasi melalui sirkulasi tubuh sehari-hari. Yang mempercepat penyebaran penyakit ini bukan hanya penularannya, tetapi juga sarana penularannya (dari hewan ke manusia, dari satu individu ke individu berikutnya, dari satu kota ke kota berikutnya, dari satu pelabuhan atau bandara ke kota berikutnya). Padahal, semakin padat dan luas peredaran tubuh, semakin efisien jaringan peredarannya, semakin mudah peredaran virusnya. Seperti yang dicatat oleh Eugene Thacker, "Sebuah epidemi hanya bisa menjadi epidemi – dan bukan hanya 'endemik' – jika semua sirkulasi mengalir, jika jaringan perdagangan dan perjalanan berfungsi dengan benar."<sup>77</sup>

Oleh karena itu, yang menandai penanganan wabah pandemi adalah upaya penanganan peredaran penyakit melalui pengendalian peredaran tubuh. Mengontrol penyakit memerlukan artikulasi topologi. Di mana intervensi dan obstruksi selektif jaringan, atau bentuk sirkulasi dimungkinkan.

Berbeda dengan pengelolaan kusta, yang memobilisasi "ritual pengucilan", pengelolaan wabah "menimbulkan proyek disiplin."<sup>78</sup> Dalam

---

<sup>76</sup> Michel Foucault, *Abnormal*, Kuliah di Collège de France (1974-1975), trans. Graham Burchell, London & New York: Verso, 2003, h. 109

<sup>77</sup> Eugene Thacker, *The Shadows of Atheology: Epidemics, Power and Life after Foucault*, *Theory, Culture and Society*, vol. 26, no. 6, 2009, h. 149.

<sup>78</sup> Michel Foucault, *Discipline and Punish: The Birth of Prison*, (New York: Vintage), h. 198

kasus wabah, pembagian "besar-besaran, biner" dari yang sakit versus yang sehat. Pengelolaan wabah memerlukan beberapa pemisahan populasi dan ruang, untuk "penyebaran individual" ruang - yaitu, setiap orang harus berada persis di tempat yang diperlukan - serta "sebuah organisasi di kedalaman pengawasan dan kontrol" dari divisi dan pemisahan ini. Bagi Foucault, semua ini mengarah pada "intensifikasi dan percabangan kekuasaan".<sup>79</sup>

Manajemen pandemi memperkenalkan badan individu ke jaringan hubungan disipliner tertentu. Wabah sebagai bentuk kekacauan, nyata atau imajiner, memiliki disiplin "sebagai korelasi politik medisnya".<sup>80</sup> Menurut Foucault, "wabah itu dipenuhi dengan perintah; fungsinya adalah untuk memilah-milah setiap kemungkinan kebingungan: penyakit, yang ditularkan ketika tubuh bercampur".<sup>81</sup> Regulasi dan kontrol untuk menjaga ketertiban.<sup>82</sup>

Sebuah "mekanisme pidana kecil" terletak di pusat setiap kontrol disiplin modern, yang Foucault istilah sebagai "penilaian normalisasi".<sup>83</sup> Tujuannya adalah pembentukan badan penurut khusus untuk kondisi pandemi melalui ketakutan akan hukuman, yang saat ini berbentuk denda atau bahkan penjara. Selain sanksi perilaku, yang dipertaruhkan juga moralitas perilaku. Oleh karena itu, tubuh yang tidak patuh dicap sebagai "tidak bertanggung jawab", berbeda dengan tubuh yang patuh dari warga negara yang "bertanggung jawab".

Pergerakan tubuh secara konstan dan terus menerus dipantau. Tubuh dipantau untuk membatasi saluran komunikasi yang berbahaya. Hal ini dicapai melalui "partisi spasial" individual. Dalam *Discipline and Punish*, Foucault menggambarkan strategi disiplin "pemisahan" sebagai delimitasi

---

<sup>79</sup> *Ibid.*, h. 198

<sup>80</sup> *Ibid.*, h. 199

<sup>81</sup> *Ibid.*, h. 197

<sup>82</sup> *Ibid.*, h. 198

<sup>83</sup> *Ibid.*, h. 177

yang ketat dari ruang tertentu. Ruang disiplin cenderung dibagi menjadi bagian-bagian sebanyak badan atau elemen yang dimaksudkan untuk dipisahkan. Tempat-tempat tertentu ditentukan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan untuk mengawasi, untuk memutuskan komunikasi yang berbahaya.<sup>84</sup> Ruang tertutup yang dipartisi memungkinkan gangguan komunikasi berbahaya apa pun, serta evaluasi perilaku setiap orang dan kemungkinan sanksi jika terjadi perilaku buruk.<sup>85</sup>

Pengasingan penderita kusta dan penahanan wabah tidak termasuk dalam "mimpi politik" yang sama. Impian politik yang bersembunyi di balik penanganan kusta adalah impian "masyarakat murni". Sebaliknya, yang mengintai di balik penanggulangan wabah adalah impian "masyarakat yang disiplin". Ini adalah "impian" dari sebuah kekuatan, yang atas nama penahanan virus menular yang mengancam populasi, dilakukan dengan cara yang melelahkan dan total pada masyarakat secara keseluruhan.

Respon terhadap kusta adalah "reaksi negatif", yaitu "reaksi penolakan, pengucilan, dan sebagainya". Sebaliknya, respons terhadap wabah, atau virus corona saat ini, adalah "reaksi positif". Ini adalah reaksi yang mencakup pengurungan, pengamatan, produksi pengetahuan dan, akhirnya, penggandaan efek kekuasaan melalui akumulasi pengamatan dan pengetahuan.<sup>86</sup>

Menurut Foucault, ini merupakan peralihan "dari teknologi kekuasaan yang mengusir, mengecualikan, menghalau, meminggirkan, dan menindas, menuju kekuatan positif yang fundamental yang membentuk, mengamati, mengetahui, dan menggandakan dirinya berdasarkan efeknya sendiri."<sup>87</sup>

---

<sup>84</sup> *Ibid.*, h. 143-144

<sup>85</sup> *Ibid.*, h. 143

<sup>86</sup> *Ibid.*, h. 199

<sup>87</sup> *Ibid.*, h. 48

Ini adalah pendapat dari intervensi singkat yang dicoba di sini, bahwa pengelolaan wabah selama abad ke-18, mirip dengan pengelolaan Covid-19 saat ini. Di dalamnya mengandung dua bentuk dasar biopower yaitu kekuatan atas kehidupan, yang menurut Foucault, dikembangkan sejak abad ke - 17 dan seterusnya.

*Biopower* dibandingkan dengan kekuasaan berdaulat, yang mendominasi masyarakat pra-modern, di mana raja memiliki "hak hidup dan mati" atas rakyatnya. Konsep biopower adalah ditujukan terutama dalam bab terakhir dari volume pertama dari *The History of Sexuality* (1976),<sup>88</sup> berjudul “Right of Death and Power over Life”, serta dalam kuliah 17 Maret 1976, yang termasuk dalam buku/volume “Society Must Be Defended”,<sup>89</sup> Foucault mendefinisikan *biopower* sebagai “ledakan berbagai teknik untuk mencapai penaklukan tubuh dan pengendalian populasi”.<sup>90</sup>

Secara khusus, kekuasaan atas kehidupan dikembangkan dalam dua bentuk dasar. Salah satu yang tampaknya telah dikembangkan pertama disebut oleh Foucault sebagai *anatomo* (politik dari para manusia tubuh)<sup>91</sup> yang berputar di sekitar dan berpusat pada disiplin tubuh, yaitu di sekitar sistem kontrol, yang bertujuan untuk menghasilkan tubuh yang patuh. Bentuk kedua diasumsikan oleh *biopower* adalah salah satu “biopolitik dari para penduduk”, yang berkisar pada intervensi dan kontrol peraturan yang ditujukan bukan pada badan individu tetapi pada pengelolaan populasi. Kontrol disiplin yang konstan, sebagai cara mengelola pandemi, menurut Foucault, merupakan “upaya untuk memaksimalkan kesehatan, kehidupan, umur panjang, dan kekuatan individu.

---

<sup>88</sup> Michel Foucault, *The History of Sexuality*, Vol. 1, An Introduction, trans. Robert Hurley, London: Penguin Books, 1990, h. 65

<sup>89</sup> Michel Foucault, *Society Must Be Defended*, Kuliah di the Collège de France (1975-76), trans. David Macey, New York: Picador, 2003, h. 15

<sup>90</sup> Michel Foucault, *The History of Sexuality*, Vol. 1, An Introduction, trans. Robert Hurley, London: Penguin Books, 1990, h. 140.

<sup>91</sup> *Ibid.*, h. 139

Demikian pula yang disaksikan selama periode pandemi Covid-19, adalah peningkatan besar-besaran kekuatan disiplin, yang atas nama penduduk dan pengembangan strategi khusus, mengendalikan, mengecualikan dan membatasi tubuh manusia. Oleh karena itu, yang menjadi jelas dalam jenis manajemen yang diterapkan adalah bahwa kita masih hidup di bawah sistem kekuasaan yang diresmikan pada saat munculnya modernitas oleh manajemen politik dan medis dari wabah, dan yang ditemukan dalam *diptych*, kehidupan dan disiplin.

Menurut Foucault, dari pengawasan ini pula, masyarakat menjadi mudah terdisiplinkan. Sehingga perubahan bentuk budaya, politik dan moral, serta paradigma berpikir bisa berlangsung lebih cepat. Kemudian “bentuk baru” dari tatanan masyarakat tanpa disadari, sudah berlangsung dan diamini oleh setiap orang, tanpa ada penolakan.<sup>92</sup>

---

<sup>92</sup> *Ibid.*, h. 43-45

### **BAB III**

## **MAHASISWA UIN WALISONGO SEMARANG DAN IDENTITASNYA DI DUNIA DIGITAL**

### **A. Gambaran Umum UIN Walisongo Semarang**

#### **1. Profil Singkat UIN Walisongo Semarang**

Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang resmi berdiri pada tanggal 6 April 1970 melalui Surat Keputusan (SK) Menteri Agama RI (KH. M. Dachlan) No. 30 dan 31 tahun 1970. Pada awal berdirinya, UIN Walisongo yang masih bernama IAIN Walisongo Jawa Tengah digagas oleh Drs. Soenarto Notowidagdo untuk mendirikan sebuah perguruan tinggi Islam yang berpusat di Pantai Utara Jawa Tengah. Secara kelembagaan, berdirinya UIN Walisongo Semarang berkaitan erat dengan sejarah berdirinya Sekolah Tinggi Agama Islam di Kudus pada tahun 1963, serta buah hasil kerja keras Panitia Pendiri IAIN Walisongo yang pusat kesekretariatannya berkedudukan di Semarang.<sup>93</sup>

Kala itu, Perguruan Tinggi Agama Islam ini memiliki lima fakultas yang tersebar di berbagai kota di Jawa Tengah. Diantaranya; Fakultas Dakwah di Semarang, Fakultas Syari'ah di Bumiayu, Fakultas Syari'ah di Demak, Fakultas Ushuluddin di Kudus, serta Fakultas Tarbiyah di Salatiga. Baru di tahun 1971, fakultas-fakultas tersebut menginduk dan menjadi satu dengan IAIN Walsiongo Semarang bersama dengan selesainya urusan administratif pemindahan fakultas baru.

---

<sup>93</sup> <http://walisongo.ac.id>. (Diakses pada tanggal 02 Desember 2021)

Berdirinya UIN Walisongo tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan masyarakat santri di Jawa Tengah yang memerlukan wadah untuk pendidikan lanjutan pasca pesantren. Para pendiri IAIN memberi nama Walisongo sebagai simbol sekaligus spirit dinamika sejarah Perguruan Tinggi Islam. Selain itu, juga sebagai wujud dialektika penerusan tradisi dan cita-cita Islam inklusif *ala* Walisongo. IAIN Walisongo terus bertransformasi dan berinovasi secara signifikan guna mencerdaskan kehidupan bangsa dan berkhidmat membangun peradaban umat manusia. Kemudian pada tanggal 19 Desember 2014, IAIN Walisongo secara resmi menjadi UIN Walisongo Semarang bersama dua UIN yang lain, yaitu UIN Palembang dan UIN Sumatra Utara.<sup>94</sup>

## 2. Visi, Misi, dan Tujuan UIN Walisongo Semarang

### a) Visi

UIN Walisnggo Semarang yang beralamatkan di Jalan Walisongo No. 3-5 Kota Semarang ini memiliki visi “Universitas Islam Riset Terdepan Berbasis pada Kesatuan Ilmu Pengetahuan untuk Kemanusiaan dan Peradaban pada Tahun 2038”.<sup>95</sup>

### b) Misi

- 1) Menyelenggarakan Pendidikan dan Pengajaran IPTEKS berbasis kesatuan ilmu pengetahuan untuk menghasilkan lulusan profesional dan berakhlak al-karimah.
- 2) Meningkatkan kualitas penelitian untuk kepentingan Islam, ilmu dan masyarakat.
- 3) Menyelenggarakan pengabdian yang bermanfaat untuk pengembangan masyarakat.

---

<sup>94</sup> *Ibid.*

<sup>95</sup> *Ibid.*

- 4) Menggali, mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai kearifan lokal
- 5) Mengembangkan kerjasama dengan berbagai lembaga dalam skala regional, nasional, dan Internasional.
- 6) Mewujudkan tata pengelola kelembagaan professional berstandar internasional.

**c) Tujuan**

- 1) Melahirkan lulusan yang memiliki kapasitas akademik, profesional dan berakhlakul karimah yang mampu menerapkan dan mengembangkan kesatuan ilmu pengetahuan.
- 2) Menghasilkan karya penelitian yang bermanfaat untuk kepentingan Islam, ilmu dan masyarakat.
- 3) Menghasilkan karya pengabdian yang bermanfaat untuk pengembangan masyarakat.
- 4) Mewujudkan internalisasi nilai-nilai kearifan lokal dalam Tridharma perguruan tinggi.
- 5) Memperoleh hasil yang positif dan produktif dari kerjasama dengan berbagai lembaga dalam skala regional, nasional, dan internasional.

**B. Identitas Digital Mahasiswa UIN Walisongo Semarang**

Transformasi ruang kehidupan selama Pandemi Covid-19 menempatkan setiap orang berada dalam keadaan “*online*”, secara perlahan juga mengubah kebiasaan, nilai, serta dialektika pengetahuan yang berlangsung. Masifnya penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran serta untuk kebutuhan hidup sehari-hari, menjadikan setiap orang membentuk Salinan “diri” di ruang digital. Salah satu contohnya

ialah membuat akun-akun virtual dan mengelola sumber informasi dari internet. Di mana aktivitas dan kebiasaan yang diunduh serta dibagikan melalui akun digital perlahan menjadi identitas yang ditampilkan di ruang publik virtual.

Tidak terkecuali Mahasiswa UIN Walisongo Semarang, yang juga ikut bertransformasi sebagai akademisi berintelektual dan *update* terhadap kemajuan zaman. Dalam hal ini, peneliti akan menjabarkan hasil penelitian yang dilakukan di bulan Desember 2021 terkait bagaimana Mahasiswa UIN Walisongo Semarang mengkonstruksi diri dan membentuk identitas digital-nya.

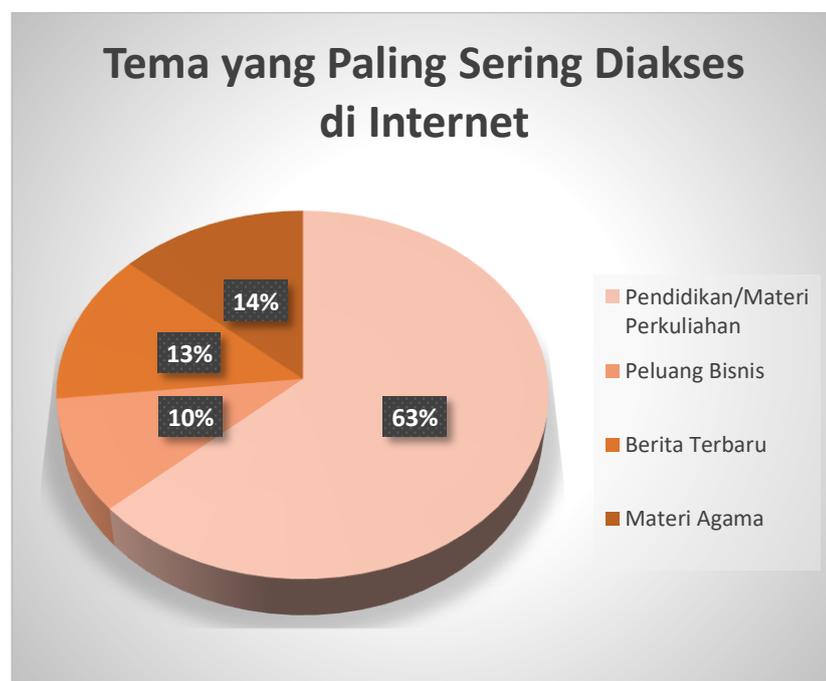
Responden dalam penelitian ini merupakan mahasiswa aktif UIN Walisongo Semarang angkatan 2018, 2019, 2020, serta 2021 yang mengikuti kegiatan kuliah secara *online* dan mengalami transformasi ruang publik selama pandemi Covid-19. Pemilihan responden menggunakan metode *Snowball Sampling* dan memperoleh 100 mahasiswa dari seluruh fakultas yang ada di UIN Walisongo. 100 Responden didapat dari 63 responden perempuan dan 37 responden laki-laki sebagai objek penelitian terkait konstruksi identitas di kalangan generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang dan memperoleh data sebagai berikut:

### **1. Faktor Pendorong Pembentukan Identitas Digital Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang**

Peneliti melakukan riset terhadap 100 Mahasiswa UIN Waisongo Semarang yang berada dalam usia 17 sampai dengan usia 21 tahun, serta mengikuti kegiatan kuliah *online* dalam proses akademiknya. Selain itu, peneliti juga menemukan beberapa faktor yang membentuk identitas digital generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang, diantaranya yaitu:

- a) Faktor Pendidikan

Dari keseluruhan responden, 58.6 persen mengatakan jika penggunaan kuliah *online* selama pandemi cukup efektif serta 24.3 persen mengatakan perkuliahan *online* tidak efektif. Responden juga memberikan pendapatnya terkait konten yang paling sering diakses selama pandemi, dan 63.3 persen menjawab jika literatur pendidikan menjadi konten yang paling sering diakses.<sup>96</sup>

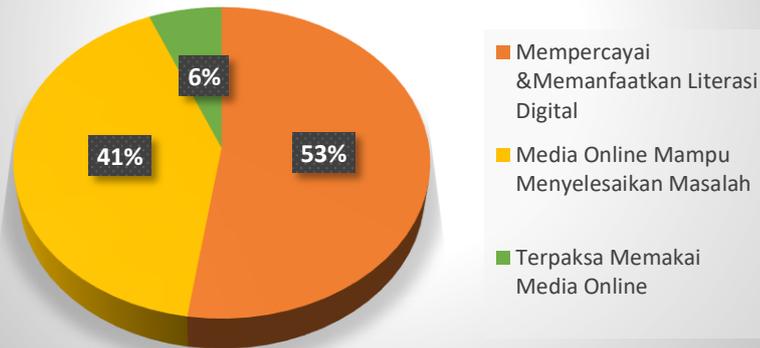


#### b) Faktor Kepercayaan

Faktor kepercayaan juga memiliki pengaruh yang cukup besar di kalangan responden generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Sebagaimana hasil data penelitian sebagai berikut:

<sup>96</sup> Data Penelitian selama Bulan Desember 2021

## Tingkat Kepercayaan Mahasiswa UIN WS terhadap Media Online dan Pemanfaatannya



Pun dalam urusan pekerjaan. Generasi Z memang menjadi generasi yang dikenal mampu mengeksplorasi diri dalam teknologi yang hidup bersamanya.<sup>97</sup> Sebagaimana dalam data penelitian yang peneliti dapatkan, bahwa 82.9 persen responden mengatakan jika mereka mempercayai dengan menggunakan internet, urusan mendapatkan pekerjaan bisa terselesaikan.

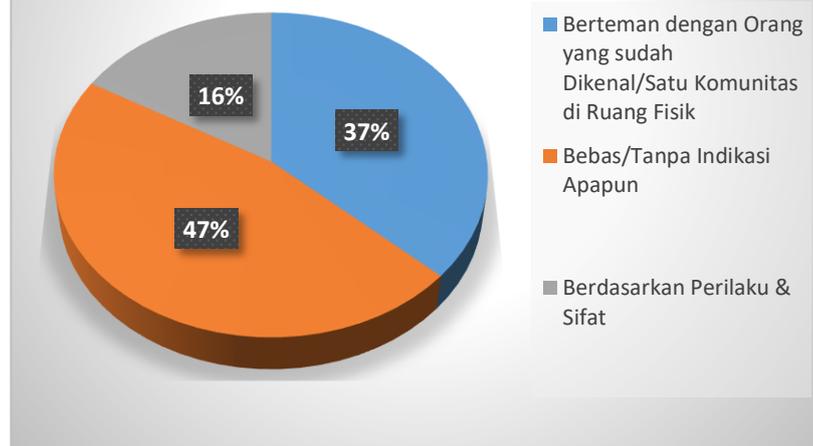
Sebagai generasi yang sepenuhnya hidup di zona *online*, generasi Z juga menaruh kepercayaan yang tinggi terhadap pertemanan di ruang virtual.<sup>98</sup> Hasil data penelitian ini juga menunjukkan interaksi generasi Z UIN Walisongo Semarang di ruang virtual sebagai berikut:

---

<sup>97</sup> Diena Dwidienawati, Dyah Gandasari, *Understanding Indonesia's Generation Z*, *International Journal of Engineering & Technology*, h. 06

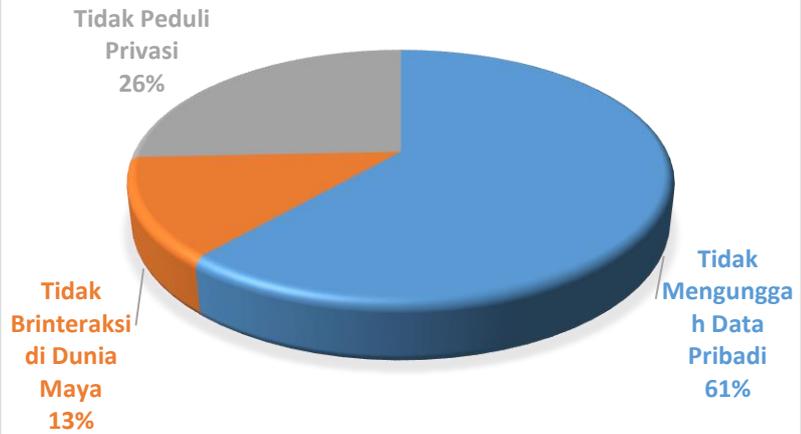
<sup>98</sup> *Ibid.*

## Interaksi Pertemanan Mahasiswa UIN WS di Media Online

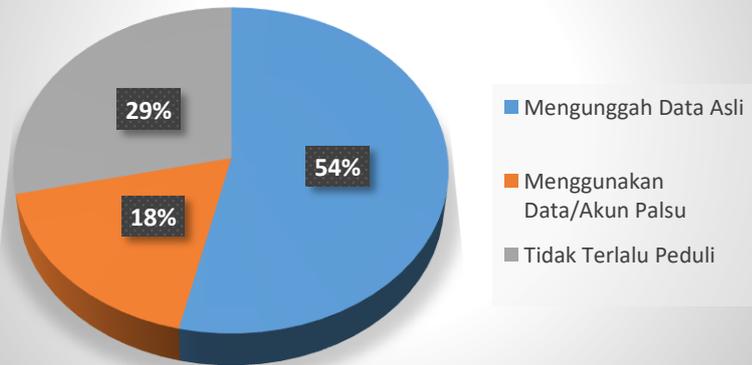


Intensifitas yang tinggi dalam menggunakan media digital juga berpengaruh terhadap transfer data pribadi serta privasi ke dalam ruang virtual, sebagaimana yang tertuang dalam tabel berikut:

## USAHA UNTUK MENJAGA PRIVASI

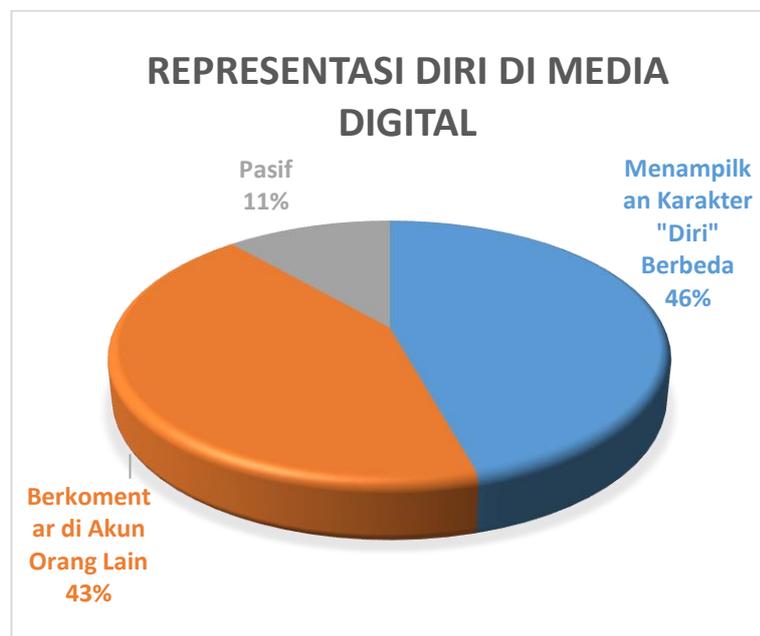


## Kepercayaan terhadap Privasi di Media Digital



c) Faktor Psikologi

Pembentukan identitas digital tidak bisa lepas dari keadaan psikis dan mental para pengguna media digital. Keaktifan di dalam media digital menunjukkan bagaimana para generasi Z ini mengekspresikan dirinya di dalam ruang virtual. Sebagaimana hasil penelitian yang tertuang dalam tabel berikut:



Integrasi yang kuat antara ruang fisik dengan ruang virtual membuat pembahasan yang ada di dalamnya pun tidak jauh berbeda. 82.9 persen responden menggunakan konten yang ada di media sosial untuk digunakan sebagai bahan pembahasan ketika bertemu dengan orang lain di ruang fisik.

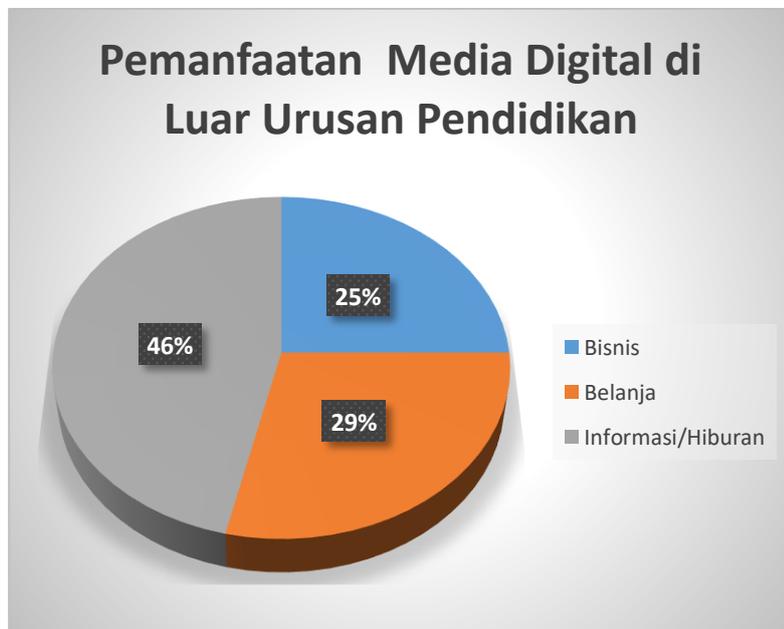
Hal ini juga berpengaruh terhadap bagaimana generasi Z melakukan pengelolaan permasalahan dan mengambil keputusan untuk setiap urusannya. 50 persen responden memilih menanyakan pada teman untuk menjadi pertimbangan pengambilan keputusannya.

d) Faktor Kebahagiaan

Meskipun 57.1 persen responden mengatakan jika mereka merasa stress ketika selalu berhadapan dengan media sosial, tetapi 42.9 persen responden menjawab jika mereka sedang tertekan, hiburan yang bisa dilakukan ialah kembali dan berselancar di media sosial. Hal ini tidak bisa lepas dari bagaimana ruang virtual memberikan kehidupan secara penuh terhadap generasi Z.

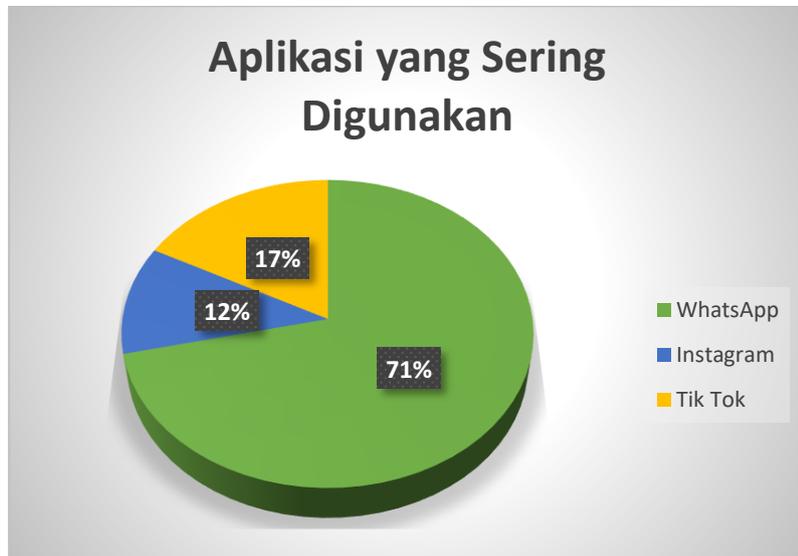
**2. Mobilitas dan Pengelolaan Ruang Digital Selama Pandemi oleh Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang**

Selain menggunakan media digital untuk urusan perkuliahan, Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang juga memanfaatkan ruang virtual sebagai media untuk berbisnis dan kegiatan yang lainnya, sebagaimana data berikut:

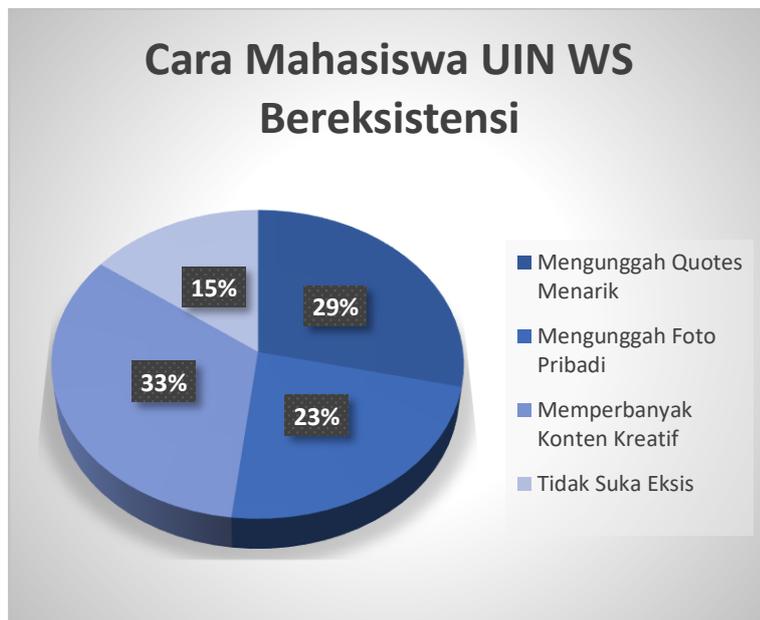


Dari data yang menunjukkan jika Mahasiswa UIN Walisongo lebih banyak menggunakan media digital sebagai sarana informasi dan hiburan di luar penggunaannya sebagai medium pendidikan,

juga dipengaruhi oleh intensifitas pemanfaatan aplikasi yang digunakan.



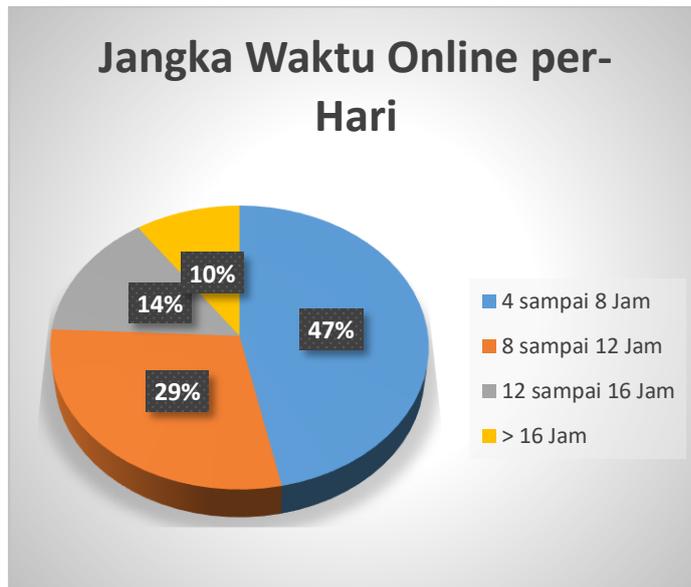
Untuk menjadi aktif dan tetap eksis di media sosial, tentunya terdapat usaha-usaha yang perlu dilakukan. Seperti memperbanyak konten kreatif, menampilkan foto pribadi yang paling menegesankan, termasuk membeli *followers* pun bisa dilakukan untuk menjaga “kehidupan” di media sosial. Berikut data yang diperoleh dari hasil penelitian mengenai bagaimana Mahasiswa UIN Walisongo melakukan usaha untuk tetap eksis di media sosial.



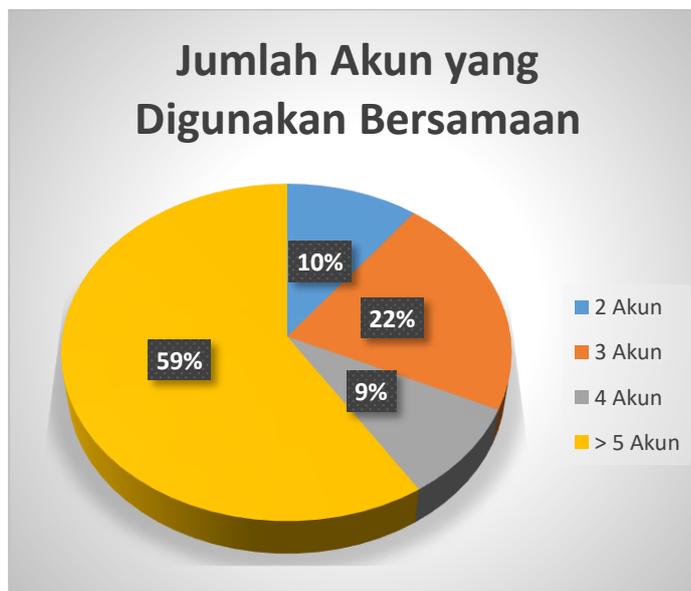
### 3. Dependensi terhadap Media Digital

Keterbiasaan dalam menggunakan internet dan media sosial di dalam ruang virtual memberikan dampak kenyamanan dan rasa ingin selalu menggunakannya. Sebagaimana 46.4 persen responden yang merasa nyaman hidup berdampingan dengan mesin. Hal ini juga dipengaruhi oleh rasa baik-baik saja ketika berada di dekat mesin. Seperti yang menjadi jawaban dari 42.9 persen responden yang menyatakan jika dirinya mau untuk hidup bersama robot.

Kenyamanan yang dirasakan ketika menggunakan teknologi juga menjadi dampak dari lamanya waktu yang digunakan dalam mengoperasikan media *online*, yang datanya sebagai berikut:

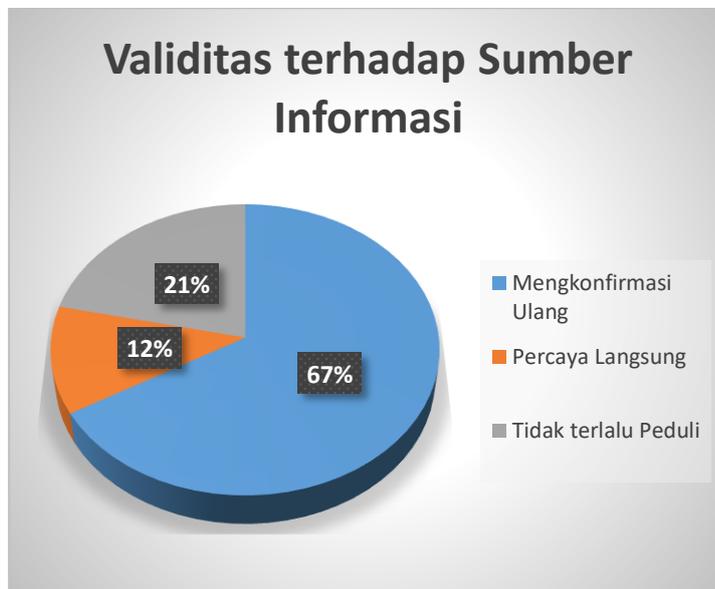


Sedangkan kemampuan mengoperasikan bermacam akun memperoleh data sebagai berikut:



Ketergantungan dalam menggunakan internet dan media digital tidak sebatas digunakan sebagai alat yang bisa memberikan informasi dan hiburan saja. Melainkan juga sebagai sumber pengetahuan yang sangat dipercaya. 50 persen responden memilih menanyakan kepada Google ketika ada pertanyaan ataupun masalah yang harus mendapatkan jawaban. Dari hasil penelitian

yang didapatkan, berikut cara Mahasiswa UIN Walisongo dalam menerima informasi dari internet.



Banyaknya hal yang bisa dilakukan di ruang virtual dengan menggunakan bermacam aplikasi dan teknologi, membuat 88.6 persen responden merasakan jika mereka benar-benar “hidup” di dalam media *online*. Ketika setiap fragmen kehidupan sudah terjamah oleh media *online*, pada akhirnya juga menimbulkan pertanyaan, “Efektikah penggunaan ruang *online* secara penuh untuk melakoni kehidupan sehari-hari?” Sejumlah 75.7 persen responden menjawab cukup efektif.

Dialektika di dalam ruang internet yang semakin kompleks dan berpengaruh terhadap bagaimana “cara” kita hidup, membuat narasi kemajuan zaman terus diupayakan. Termasuk pengembangan teknologi terbaru. Di awal tahun 2021, tepatnya di bulan Agustus 2021, Elon Musk mengumumkan jika perusahaannya siap untuk menanam *microchips* ke dalam tubuh manusia. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk memenuhi kehidupan yang cepat, praktis, dan efisien dalam hal transfer

informasi, pengambilan keputusan, pengendalian keputusan, hingga pencegahan bencana yang mungkin muncul.<sup>99</sup>

Dari seluruh responden yang peneliti riset, 100 persen responden menyatakan jika mereka tidak mau untuk melakukan pencangkokan tubuh dengan mesin, meskipun untuk urusan kenyamanan serta hidup berdampingan dengan mesin menunjukkan hasil sebagai berikut:



---

<sup>99</sup> <https://www.cnn.com/video/2019/08/29/why-elon-musk-says-we-are-already-cyborgs.html>  
(Diakses pada tanggal 10 Desember 2021)

## BAB IV

### ANALISIS KONSTRUKSI IDENTITAS DIGITAL DI KALANGAN GENERASI Z MAHASISWA UIN WALISONGO SEMARANG

#### A. Karakteristik Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang

Terbentuknya klasifikasi generasi tidak mungkin terjadi begitu saja. Sebuah kelompok usia ataupun kelompok zaman manusia terbentuk berdasarkan dasar-dasar yang membuat kelompok ini berada dalam zona dan frekuensi yang sama. Terdapat dua faktor kunci yang berkontribusi pada definisi "generasi". *Pertama*, periode seumur hidup yang umum dalam waktu sejarah. *Kedua*, bahwa mereka berbagi peristiwa dan pengalaman umum yang membentuk “kesadaran khusus” mereka.<sup>100</sup> Kedua faktor ini memiliki kontribusi terhadap karakteristik sebuah generasi dan membuat orang-orang menjadi bagian dalam generasi yang sama dan dapat memiliki kesamaan sifat, pemikiran, nilai, serta pola keyakinan yang dipegang.

Selain itu, masa di mana seseorang dilahirkan dan pengalaman yang didapatkan selama masa hidupnya, akan mempengaruhi bagaimana orang tersebut akan menampilkan sikap, perilaku, dan nilai yang digunakan.<sup>101</sup> Di dalam periode zaman, kita mengenal berbagai pengistilahan generasi, seperti generasi Y, *Baby Boomer*, Milenial, dll. Setiap generasi ini pun memiliki karakteristik dan keunikannya sendiri-sendiri. Dalam dunia yang sudah serba berada dalam jaring internet, kita mengenal satu generasi yang dari masa kelahirannya pun sudah berada dalam zona koneksi. Kita menyebutnya generasi Z, satu generasi yang lahir dalam rentang waktu tahun 1995 sampai 2010.

---

<sup>100</sup> J. Fountain, & Lamb, C., *Generasi Y sebagai Konsumen Anggur Muda di Selandia Baru: Apa Perbedaannya dengan Generasi X?*, Jurnal Internasional Penelitian Bisnis Anggur, 23 (2), 2011, h. 107-124. <https://doi.org/10.1108/17511061111142981>

<sup>101</sup> Diena Dwidienawati, Dyah Gandasari, *Understanding Indonesia's Generation Z, International Journal of Engineering & Technology*, h. 06

Generasi ini memiliki ciri-ciri khusus seperti cekatan dalam menggunakan teknologi, memiliki intensifitas yang tinggi dalam berkomunikasi menggunakan media *online*, ekspresif, serta dikenal *multitasking* dalam artian bahwa generasi ini memiliki kemampuan untuk mengoperasikan bermacam hal dalam satu waktu.<sup>102</sup> Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, UIN Walisongo Semarang (WS) memiliki kelompok mahasiswa yang masuk dalam klasifikasi generasi Z, baik berdasarkan tahun kelahiran maupun pola perilakunya. Karakteristik generasi Z Mahasiswa UIN WS tidak jauh berbeda dengan karakteristik generasi Z pada umumnya. Seperti pandai dalam menggunakan teknologi, aktif di media sosial dan menjadikannya sebagai ruang kehidupan, hingga kesepiannya karena terputus dari ruang fisik, terutama selama pandemi Covid-19 berlangsung. Hanya saja, terdapat variabel-variabel lain yang menjadikan generasi Z di UIN WS memiliki kekhasannya sendiri.

Generasi Z Mahasiswa UIN WS yang aktif mengikuti perkuliahan *online* dan mendapati diskursus pengetahuannya secara *online* berada dalam rentang usia 17 sampai 21 tahun.<sup>103</sup> Generasi Z Mahasiswa UIN WS tidak hanya menggunakan media sosial sebagai medium transfer informasi dan urusan perkuliahan saja. Sebanyak 25 persen generasi Z di UIN WS memilih menggunakan media digital juga untuk keperluan berbisnis, seperti bisnis *online*.

Ruang sosial dan budaya yang berada dalam lingkungan Islami, membuat generasi Z UIN WS tidak bisa jauh-jauh dengan hal yang berbau agama. Termasuk dalam bermedia digital. Terdapat 84.3 persen responden yang memilih menggunakan media digital sebagai medium mempelajari ajaran dan nilai-nilai agama. Dalam menemukan ustad yang menjadi sumber pengajaran, terdapat indikasi yang digunakan para mahasiswa.

---

<sup>102</sup> Hadion Wijoyo, Irjus Indrawan, dll, *Generasi Z & Revolusi Industri 4.0* (Purwokerto: Penerbit CV. Pena Persada, 2020), h. 01

<sup>103</sup> Hasil Penelitian yang dilakukan pada Bulan Desember 2021.

Seperti bagaimana uztad tersebut menyampaikan materinya, penalaran dari materi tersebut, hingga jumlah pengikut yang dimiliki Uztad.<sup>104</sup>

Generasi Z sangat akrab dengan kehidupan *online*-nya. Generasi ini mampu menghabiskan ruang hidupnya hanya untuk berselancar di internet. Begitupun dengan generasi Z Mahasiswa UIN WS, yang rata-rata menggunakan media digital selama delapan hingga 12 jam perharinya.<sup>105</sup> Kalkulasi waktu ini diperhitungkan dari penggunaannya untuk urusan pendidikan, hiburan, berjejaring, serta urusan yang lainnya. Sebagaimana generasi Z pada umumnya, UIN WS memiliki generasi Z dengan tingkat sosialisasi yang cukup tinggi, yakni sebanyak 42 persen Generasi Z Mahasiswa UIN WS memilih menggunakan media *online* sebagai alat komunikasi baik terhadap teman maupun urusan pekerjaan.

Intensifitas yang padat di dalam ruang virtual oleh generasi Z bukanlah hal yang baru. Sudah dari lahir, generasi Z berada di masa di mana zaman sedang berada di puncak penggunaan internet yang tinggi. Meskipun banyak dari mahasiswa UIN WS yang berasal dari daerah yang mana penggunaan internet tidak semasif di kota, tetapi euforia pesta dunia koneksi tidak benar-benar tidak menyentuh mereka. Karena selama periode pembelajaran di sekolah maupun urusan pertemanan, para responden sudah menemui internet dan media *online* sebagai arena yang memadai.

Selanjutnya, perbedaan generasi Z Mahasiswa UIN WS dengan generasi Z pada umumnya terletak pada urusan kepercayaan terhadap pertemanan. Ketika generasi Z secara umum begitu gandrung terhadap pertemanan di media digital,<sup>106</sup> generasi Z UIN WS masih lebih mempercayai pertemanan di dalam ruang fisik. Termasuk dalam urusan memilih teman di ruang virtual pun, 35.7 persen responden memilih

---

<sup>104</sup> *Ibid.*

<sup>105</sup> *Ibid.*

<sup>106</sup> Diena Dwidienawati, Dyah Gandasari, *Understanding Indonesia's Generation Z, International Journal of Engineering & Technology*, h. 06

berteman dengan orang yang sebelumnya sudah bertemu di ruang fisik. Tentu saja ini juga menunjukkan jika generasi Z UIN WS tidak terlalu kesepian akibat terisolasi dalam ruang maya.

Dalam hal berliterasi pun, generasi Z memiliki perbedaan dengan generasi sebelum-sebelumnya. Ketika generasi Y maupun Milenial masih begitu akrab dengan literasi konvensional, generasi Z cukup terbuka dengan sumber literasi di *new media*. Seperti pencarian sumber referensi dari teks, audio, maupun video yang ada di media digital. Meskipun begitu, generasi Z UIN WS masih cukup ampuh dalam hal literasi konvensional. Sebanyak 52.9 persen generasi di kampus ini masih memilih untuk bergelut dengan buku-buku serta medium pembelajaran secara konvensional.

Ketika generasi Z terbilang sebagai generasi pertama yang menemui efek berupa *Digital Natives*, hal ini juga cukup berpengaruh bagi bagaimana generasi Z UIN WS dalam berdialektika dengan media digital. 43.3 % persen generasi ini di UIN WS merasa cukup stress karena ketergantungannya dengan media digital. Sedangkan 25 % lainnya mampu menggunakan media digital sebagai peluang dalam hal bisnisnya maupun yang lainnya.

## **B. Konstruksi Identitas Digital Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang Selama Pandemi Covid-19**

Sebelum media sosial mendominasi ruang kehidupan, identitas kita dibentuk oleh apa yang kita pakai, di mana kita tinggal, status pendidikan, serta atribut fisik lainnya. Berbeda dengan identitas yang kita peroleh setelah dunia menjadi jejaring koneksi. Di mana identitas yang kita peroleh menjadi digit angka dan simbol yang bersifat deklaratif, aktif, dan terkalkulasi. Elemen deklaratif dibuat dari semua data yang secara sukarela diperkenalkan oleh pengguna, terutama selama proses penorehan data tentang diri ke berbagai layanan digital seperti Instagram, Facebook,

Twitter, dsb. Informasi yang diberikan pun beragam mulai dari pekerjaan, pendidikan, kesukaan, tanggal lahir, agama, jenis kelamin, keluarga maupun pertemanan.<sup>107</sup>

Sudah dari tahun 1980-an dan awal 1990-an, Akademisi dulu mempercayai jika lingkungan virtual dapat membebaskan orang dari batasan fisik dan sosial. Kehidupan online sebagai cara untuk melampaui identitas fisik dan tubuh yang tertandai. *Cyberspace* menjadi sebuah situs atau serangkaian situs, di mana identitas mungkin secara sengaja dan sadar ditampilkan.<sup>108</sup> Kelahiran dan perkembangan web sosial selama tahun 2000-an memperkuat elemen aktif identitas digital. Bagi para pengguna, jejaring sosial meningkatkan realisme dan keandalan informasi yang diberikan. Meskipun membuat penyembunyian diri menjadi lebih sulit, semuanya terekspos dan dikenali.

Berlangsungnya Covid-19 menjadikan realitas kehidupan semakin memperkuat konektivitas di dalam dunia jejaring. Hal ini akibat dari kebutuhan untuk tetap terintegrasi dengan kepentingan yang ada meskipun berada di tengah himpitan penjagaan jarak sosial serta fisik. Secara perlahan namun kontinu, identitas digital pun terbentuk seiring masifnya konektivitas tersebut. Hampir semua orang menjadikan ruang virtual sebagai arena baru dalam membentuk dirinya. Dalam hasil penelitian yang didapatkan selama bulan Desember 2021, identitas digital bukanlah hal asing bagi Mahasiswa UIN Walisongo Semarang, terutama Generasi Z-nya. Di mana generasi ini memiliki keunikan serta identifikasi tersendiri dalam menjalankan dialektika menjadi mahasiswa yang berada dalam arus kemajuan zaman serta kecepatan informasi.

Dalam mengkonstruksi identitas digitalnya, generasi Z UIN WS mengalami sendiri bagaimana ruang digital bergerak dan digerakkan. Di

---

<sup>107</sup> Alberto Romele, Francesco Gallino, Camilla Emmeneger, dll, *Panopticism is not Enough: Social Media as Technologies of Voluntary Servitude*, Surveillance and Society, Surveillance Studies Network, 2017, h. 05

<sup>108</sup> *Ibid.*

mana konstruksi identitas ini juga mendapatkan dukungan dari hal-hal yang membentuk diri menjadi eksis dan aman di dalam penggunaan ruang digital.

### **1. Identitas diri Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang dalam Ruang Heterotopia**

Heterotopia barangkali masih cukup asing di kalangan akademi ketika digunakan untuk mendiskusikan media digital. Akan tetapi, heterotopia (ruang lain) ini sebenarnya tidak begitu jauh berbeda dengan ruang publik pada umumnya. Seperti yang dikonsepsikan oleh Habermas misalnya. Menurut konsep Habermas, ruang publik perlu menjadi tempat untuk mendorong debat dan partisipasi masyarakat.<sup>109</sup> Meskipun dalam konsepnya ini, Habermas tidak mendetailkan secara lebih *micro* ruang-ruang lain yang ia maksudkan.

Michel Foucault dalam bukunya *The Other of Space*, menggambarkan heterotopia sebagai ruang yang menarik kita keluar dari diri kita. Di mana dialektika hidup terjadi, memiliki waktu dan sejarah yang berjalan, serta kita mengalaminya sendiri.<sup>110</sup> Heterotopia ketika dikonsepsikan oleh Foucault memang tidak seperti sedang berbicara dengan zamannya, namun elastis untuk ditarik ke masa-masa yang menemui ruang-ruang “lain”. Konsep heterotopia telah berkembang seiring dengan perkembangan dan transformasi masyarakat. Heterotopia primitif telah digantikan oleh tempat-tempat yang lebih modern dan fungsional.<sup>111</sup>

---

<sup>109</sup> J. Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere: an Inquiry into a Category of Bourgeois Society*, MIT press, 1991

<sup>110</sup> Michel Foucault, & Miskowiec, J., *Of other spaces*, diacritics, h.16

<sup>111</sup> Kate Sanwon Lee Huaxin Wei, *Social Media as Heterotopia: Applying Foucault's Concept of Heterotopia to Analyze Interventions in Social Media as a Networked Public*, Archives of Design Research- vol. 33, no. 2 (Mei, 2020), h. 03

Beberapa akademisi meminjam konsep Hippodamus tentang "ruang ketiga" untuk menjelaskan heterotopia.<sup>112</sup> Ketika dunia maya muncul, beberapa ahli memasukkan ruang virtual sebagai contoh baru heterotopia, seperti yang dilakukan oleh Rymarczuk & Derksen dalam *Defining character of heterotopias* (2014). Hal ini terutama mengacu pada konsep ke lima dari ruang heterotopia yang dijelaskan oleh Foucault yakni, "Heterotopia memiliki bukaan dan penutup yang mengisolasi atau membuatnya dapat ditembus. Artinya, heterotopia dapat memisahkan ruang dan waktu dari ruang biasa."<sup>113</sup>

Contoh konkret kenapa media sosial menjadi ruang heterotopia ialah, karena sifatnya yang seperti cermin. Meskipun memisahkan tubuh dari ruang fisik, tetapi dialektika yang berlangsung di dalamnya seperti meniru kehidupan dalam ruang fisik. Tidak sepenuhnya, tetapi fragmen yang ada di dalamnya mampu meliputi penyediaan kebutuhan manusia. Pun dalam dialektika bermedia digital oleh Mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Ruang virtual sudah seperti dunia ke-dua sebagai arena bertransformasi dan berpolitik terhadap kehidupan.

Sejumlah peneliti telah mengusulkan bahwa dunia maya dapat menjadi jenis ruang publik baru yang mendorong diskusi dan partisipasi pengguna.<sup>114</sup> Sementara itu, dalam jurnal milik Johannessen yang berjudul *Social Capital and the Networked Public Sphere: Implications for Political Social Media Sites*, dituliskan bahwa ruang publik disebut sebagai komunitas imajiner dengan keyakinan agama atau nasionalisme yang sama. Hal ini selaras

---

<sup>112</sup> M Dehaene, & De Cauter, L., *Heterotopia in a Postcivil Society. In Heterotopia and the City*, Routledge: 2008, h. 99

<sup>113</sup> M Dehaene, & De Cauter, L., *Heterotopia in a Postcivil Society. In Heterotopia and the City*, Routledge: 2008, h. 13-29

<sup>114</sup> M. R., Johannessen, *Social Capital and the Networked Public Sphere: Implications for Political Social Media Sites*, In 45th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 2573-2582), 2012. IEEE

dengan data penelitian yang mengatakan, 75.7 persen responden setuju jika ruang virtual menjadi ruang yang cukup efektif untuk menjalankan kehidupan sehari-hari.

Selama pandemi Covid-19 berlangsung, pembentukan media sosial sebagai ruang heterotopia ini semakin kuat ketika pembatasan gerak fisik digalakkan oleh sistem pemerintahan. Orang-orang menjadi tidak leluasa untuk bergerak dalam ruang fisik, yang pada akhirnya mengekspresikan dirinya dalam ruang maya secara penuh. Pemberlakuan *Work from Home* juga menjadi alasan yang kuat untuk dunia segera bertransformasi ke ranah digital seluruhnya.

Sebagai “ruang lain”, ruang heterotopis media sosial menjadi arena tanpa batas untuk mengekspresikan diri. Sebagaimana setengah dari responden Generasi Z Mahasiswa UIN WS yang mempercayai media *online* untuk berbagi aktivitas serta perjalanan pribadi. Sebagai *Networked Public* untuk menggambarkan media sosial sebagai ruang publik, media sosial memiliki implikasi yang kuat terhadap fungsi serta karakteristik yang sama banyaknya dengan ruang publik fisik. Di mana media sosial mampu memicu aksi kolektif masyarakat secara cepat dan efektif.<sup>115</sup>

*Networked Public* yang dikonsepsikan oleh Boyd ini digunakan untuk menggambarkan media sosial sebagai ruang publik. Dalam konseptualisasinya, publik berjejaring adalah ruang yang dibangun melalui teknologi berjejaring. Sebuah kolektifitas imajiner yang muncul sebagai hasil persilangan antara manusia, teknologi, dan praktik. Dalam hal ini, Mahasiswa UIN WS juga menggunakan ruang publik media sosial sebagai medium komunikasi dan terhubung dengan orang lain serta untuk semua jenis urusan, yang

---

<sup>115</sup> D. Boyd, *Socially Mediated Publicness: An Introduction AU - Baym, Nancy K. Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 2012, h. 320-329.

ditunjukkan oleh 83 persen responden Generasi Z Mahasiswa UIN WS.

Kegiatan berjejaring serta saling terintegrasi dalam hal konektivitas yang dilakukan oleh generasi Z UIN WS menciptakan ruang heterotopisnya sendiri. Di mana dalam media *online*, para responden membentuk serta mengkonstruksi bangunan di dalam ruang jejaring yang berisi komunitas-komunitas kecil seperti kelas *online*, *group chat*, maupun kegiatan-kegiatan kemahasiswaan yang dilakukan secara *online*.

Di dalam ruang heterotopis ini, gen Z UIN WS menjalankan kehidupannya sebagai wajah akademisi serta wajah tubuh virtual yang terhubung dengan identitas bersimbol melalui akun-akun digital yang didaftarkan, baik media sosial maupun aplikasi-aplikasi penunjang perkuliahan.

## **2. Pengelolaan dan Pendisiplinan Tubuh Digital Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang**

Di dalam media sosial, kita mengenal adanya “diri ganda”, yang secara teoritis dimodelkan sebagai diri dialogis. Di mana aspek diri individu merupakan suara dari dialog batin. Sementara aspek diri gabungan terdiri dari seluruh konten yang terkait dengan seseorang dan proses yang bertindak atas mereka, dengan sub-identitas hanya aspek-diri yang sangat relevan yang tersirat.<sup>116</sup>

Konsep umum seperti “identitas bongkar-pasang”, “identitas naratif”, “diri ganda”, “diri dinamis”, dan “diri dialogis” adalah bagian fokus yang mengkonstruksi, mengubah, dan membentuk keragaman. Aspek-aspek ini dapat ditemukan di halaman akun pribadi: dapat diperbaharui secara berkala untuk mencerminkan

---

<sup>116</sup> N. Döring, *Sozialpsychologie des Internet (Social psychology of the Internet)*, Göttingen: Hogrefe, 1999, h. 255

konsep diri terbaru. Juga dengan mudah menggabungkan aspek-aspek diri dan sub-identitas diakronis yang beragam.<sup>117</sup>

Dari hasil jawaban 32.1 persen responden generasi Z Mahasiswa UIN WS yang menyatakan memiliki lebih dari dua di media sosialnya. Data ini seperti mencerminkan kemampuan menampilkan “diri ganda” yang dikonsepskan oleh Nicola Döring, Profesor *Media Psychology and Media Design* di Inggris. Menurutnya, hal ini merupakan cara yang digunakan untuk mengkonsepkan identitas secara lebih mikro dibandingkan identitas secara umum di ruang fisik. Sebenarnya tanpa mengkopi “diri” di banyak akun pun, tubuh biologis sudah mengkloning dirinya menjadi “diri ganda” di dalam media digital. Seperti menorehkan biodata diri di dalam pembuatan akun maupun aktivitas yang dilakukan menggunakan akun tersebut.

Melalui digitalisasi tubuh di dalam akun-akun ini, para responden menampilkan dirinya secara berbeda dibandingkan di ruang fisik. Hal ini diungkapkan oleh 77.1 persen responden. Sebagian dari para responden mengatakan jika menampilkan diri yang berbeda ini sebagai wujud kebebasan serta angan utopisnya tentang diri sendiri yang tidak bisa terwujud di ruang fisik. Seperti bentuk wajah/badan, status sosial, aktivitas sehari-hari, cara berbicara, dll.

Sedangkan ketika ditanyai perihal bagaimana cara mereka mengekspresikan diri di semua akun media sosialnya, 57.1 persen responden mengatakan jika mereka merepresentasikan “diri” yang berbeda di setiap akun yang dimiliki. Hal ini juga menjadi bentuk pendisiplinan tubuh yang dilakukan oleh para pengguna dalam mengkonstruksi dan membentuk identitas dirinya di ruang digital.

---

<sup>117</sup> Silke Roesler, Keilholz, *Utopia/Dystopia-Identity and Connectivity in Social Media*, Journalism and Mass Communication, Vol. 6, No. 10 (Oktober, 2016), h. 02

Memiliki “wajah” yang berbeda merupakan salah satu cara untuk menjalankan imajinasinya tentang konsep diri serta eksistensi yang diinginkan.

Dalam hal ini, sebagaimana yang dijelaskan Döring, Identitas dalam ruang digital yang diperankan oleh generasi Z Mahasiswa UIN WS menjadi arena permainan dan topeng, mengautentifikasi berdasarkan referensi yang diimpikan. Jawaban dari 59 persen responden yang menyatakan mampu mengoperasikan lebih dari lima akun secara bersamaan menunjukkan jika “diri” tidak bekerja dalam bentuk konektivitas (antara ruang fisik dan maya), tetapi lebih dalam bentuk *split*. “Diri” bisa dengan sengaja "membentuk" identitas, menciptakan kehidupan paralel, memainkan urusan gender dan seksualitas, serta bisa dengan bebas memilih mana dan "seperti apa" diri yang akan menjadi prioritasnya.<sup>118</sup> Dalam mengoperasikannya, tubuh virtual bisa dengan mudahnya berganti dari satu “wajah” ke wajah yang lain, dari satu komunitas ke komunitas yang lain. Seperti dari ruang yang satu menampilkan wajah sebagai intelektual kampus, sedangkan di ruang yang lain berwajah ceria yang melakukan aktivitas bisnis *online*.

Tubuh yang bebas dan fleksibel dalam hal representasi dan identitas pembentuknya, juga pernah disinggung oleh Foucault dalam diskursusnya tentang *Utopian Body*. Di sana, Foucault menuliskan jika tubuh adalah pusat dan titik “nol” dunia. Tubuh selalu berusaha melepaskan diri dari keterbatasan tubuh fisik. Dan memang, tubuh bisa menciptakan perwujudan yang jauh di luar batas dirinya.<sup>119</sup> Dengan adanya media sosial, tubuh yang utopis ini

---

<sup>118</sup> *Ibid.*

<sup>119</sup> Caroline A. Jones, *Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, English Translation of Michel Foucault “*Le Corps Utopique (Utopian Body)*”, The MIT Press: Cambridge, 2006, h. 232

lebih mudah untuk terwujud, karena setiap pengguna harus mengisi dari awal apa yang akan dijadikan bagian dari dirinya.

Dalam bermedia sosial, generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang menciptakan tubuh utopisnya dengan membuat akun-akun digital baik yang digunakan untuk urusan perkuliahan maupun kebutuhan yang lainnya. Data penelitian menunjukkan jika dalam setahun, 39.3 persen generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang mampu mengganti data dirinya di ruang virtual paling tidak satu atau dua kali. Hal ini selaras dengan yang dituliskan Foucault dalam diskurusnya, bahwa tubuh menjadi subjek bebas yang mudah ditarik ke dalam bentuk apapun. Penarikan ini bisa dilakukan melalui konstruksi sosial, budaya, serta pengetahuan. Tubuh menjadi entitas yang tergiring dalam ruang *episteme* yang terbentuk dalam masa waktu tertentu.

Uniknya, ketika 57.1 responden dari penelitian ini mengatakan jika mereka tertekan ketika harus selalu berhadapan dengan media *online*, tetapi untuk urusan hiburan tetap selalu kembali ke media sosial. Bagi mereka, media sosial selalu menawarkan informasi terbaru dan hal menarik untuk ditonton. Tentunya di samping alasan kepraktisannya. Hal ini juga yang menjadi karakteristik yang dimiliki oleh generasi Z Mahasiswa UIN WS sebagai generasi yang hidup dalam dunia *online* secara intensif.

Media sosial yang mulanya dikatakan sebagai arena yang bebas, tetapi dalam praktiknya juga melahirkan pembatasan terhadap individu. Dalam bukunya yang berjudul *Discipline and Punish*, Foucault sempat mengkaji sistem penjara yang diadopsi dari Filsuf Utilitarianisme Inggris, Jeremy Bentham. Foucault berbicara tentang konsep penjara *Panopticon* untuk menggambarkan bagaimana tubuh-tubuh masuk dalam ruang disiplin dan menjadi subjek yang secara sukarela menyerahkan

tubuhnya sebagai objek kekuasaan.<sup>120</sup> Hal ini terutama karena di dalam media sosial, para individu mulai terlibat dalam ekspor data dan pembukaan privasi secara terang-terangan. Data ini pula yang membentuk identitas digital para pengguna media sosial.<sup>121</sup>

Dalam penelitian ini, 54 persen responden mengatakan jika mereka memberikan data asli ke akun media digitalnya. Sehingga bisa dikatakan jika generasi Z Mahasiswa UIN WS masuk dalam arena penjara tubuh virtual yang terbentuk di media digital. Di dalam penjara media sosial, juga terdapat bentuk pengawasan sebagai sarana pendisiplinan. Seperti sistem algoritma yang berjalan dan menjadi sistem media sosial dalam memberikan tawaran informasi.

Akan tetapi, keberadaan sistem pengawasan ini juga disadari oleh 18 persen responden UIN WS yang pada akhirnya menggunakan akun palsu untuk melakukan aktivitas di media sosialnya. Terutama untuk penjagaan privasi dan juga sebagai ungkapan kebebasan berekspresi. Di dalam Panopticonisme yang dibahas oleh Foucault, terjadi objektivikasi subjek dalam hal pembentukan sistem pendisiplinan. Di mana subjek yang mulanya merasa tertekan dalam melakukan suatu hal, akhirnya melakukannya dengan sukarela dan seperti tanpa paksaan.

Hal ini pula yang terjadi di UIN Walisongo Semarang. Mulanya penggunaan media *online* merupakan hal yang merepotkan dan membuat banyak orang menggerutu. Akan tetapi pada akhirnya media *online* menjadi sarana yang cukup memadai untuk dijadikan medium pembelajaran serta aktivitas sehari-hari.

---

<sup>120</sup> Michel Foucault, *Discipline and Punish: The Birth of Prison*, (New York: Vintage), 1978, h.195-199

<sup>121</sup> Alberto Romele, Francesco Gallino, dll, *Panopticism in not Enough: Social Media as Technologies of Voluntary Servitude*, Surveillance and Society, Surveillance Studies, Network, 2017, h. 04

Sebagaimana yang diungkapkan oleh 47 persen responden generasi Z Mahasiswa UIN WS yang merasa nyaman dan aman dalam menggunakan serta berdampingan dengan ruang heterotopis di dalam mesin digital.

Proses pendisiplinan ini terjadi karena keterbiasaan serta kontrol atas kesadaran diri yang hidup dalam arena tak terbatas seperti media digital. Dalam manifestasinya, pendisiplinan diri memerlukan teknologi untuk mewujudkannya. Foucault menawarkan empat jenis teknologi diri yang salah satunya ialah, teknologi diri yang memungkinkan individu untuk mempengaruhi dengan caranya sendiri. Sebuah operasi tubuh dan jiwa, pikiran, perilaku, dan cara “menjadi”. Sehingga mengubah diri mereka sendiri untuk mencapai keadaan yang diinginkan yang meliputi kebahagiaan, kesempurnaan, serta keabadian.

Teknologi diri sebagaimana yang dikonsepsikan Foucault di atas, terwujud dengan cara-cara pendisiplinan. Seperti responden yang selalu intensif dalam menggunakan media digital yang dalam sehari, 47 persen responden mampu bertahan di depan layar selama delapan jam serta 10 persen lainnya yang mampu hingga lebih dari 16 jam per-hari. Selain itu, akses pencarian informasi yang cukup tinggi yakni 46 persen responden yang menggunakan media *online* untuk mengakses informasi, pada akhirnya membentuk diri yang disiplin. Di mana menggunakan teknik disiplin, suatu konsep tentang “diri” bisa benar-benar terbentuk. “Disiplin”, menjadi teknologi yang mengontrol tubuh individu. Teknologi diri dalam konsep Foucault dipahami sebagai seperangkat praktik dan perilaku sukarela yang dilakukan oleh individu untuk mengubah diri.<sup>122</sup>

---

<sup>122</sup> *Ibid.*

Teknologi virtual memungkinkan untuk lepas dari kerangkeng ketubuhan. Di dalam budaya virtual, tubuh bukanlah aspek biologi, melainkan “permainan simbol”. Tubuh hanya dianggap sebagai “teks virtual”.<sup>123</sup> Di dalam tubuh yang bebas, selalu ada penjara yang memungkinkan pembebasan yang lain. Jika kita tidak suka, cukup “*delete*” dan semua beres.

### **3. Manifesto Cyborg di Kalangan Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang**

Intensitas penggunaan ruang virtual menjadi begitu berpengaruh terhadap efek ketergantungan para pengguna di dalamnya. Seperti dalam hal pencarian informasi atau penyelesaian masalah. 50 persen generasi Z UIN WS memilih menanyakan bermacam hal serta pertanyaan kepada Google. Satu medium yang mengintegrasikan antara ruang fisik dengan ruang digital. Dengan melibatkan Google dalam aspek kehidupan, terlebih tanpa penyaringan, tentu menciptakan pendisiplinan terhadap tubuh untuk selalu bergantung dan mengandalkan teknologi. Terkait pengujian validitas informasi, 67 persen responden mengatakan mereka selalu melakukan konfirmasi terhadap informasi dengan menanyakan ke orang lain maupun melihat di situs yang lain. Sedangkan 21.5 persennya tidak terlalu memperdulikan validitas sumber informasi.

Bentuk ketergantungan ini sebenarnya menunjukkan tidak adanya batasan antara manusia dengan mesin. Seperti yang dikatakan Donna Haraway dalam esainya *A Cyborg Manifesto*, bahwa bagaimana kita berpengetahuan dan memanfaatkan teknologi informasi sebagai perpanjangan otak kita, menunjukkan jika kita adalah *Cyborg*.<sup>124</sup> Di sini, konsep *cyborg* memanifesto dalam wujud

---

<sup>123</sup> *Ibid.*

<sup>124</sup> Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, h. 03

bersatunya ruang rasionalitas antara manusia dengan teknologi. Bukan mewujud dalam makna *cyborg* yang menghibrida mesin ke dalam tubuh manusia.

Ikatan dan kedekatan dengan mesin ini juga tergambarkan dari bagaimana individu merasakan keresahan ketika dijauhkan dari teknologi yang dimiliki. Hal ini tentu sangat menunjukkan adanya ketergantungan tersebut. 64.3 persen Mahasiswa UIN WS dalam penelitian ini, mengaku mereka tidak bisa jauh dari *Smartphone* yang dimiliki. Ketika teknologi ini kehabisan daya atau tertinggal, responden menjawab jika mereka akan langsung mencari sumber daya maupun putar balik untuk mengambilnya.

Pembentukan identitas di era digital jika dibaca menggunakan diskursus *cyborg*, menunjukkan hilangnya batasan identitas individu yang semula dideterminasi secara biologis. Identitas akun digital tidak selalu ditentukan oleh sex atau gender biologis pengguna. Tetapi bisa juga oleh preferensi individu atau orientasi sosial pengguna.<sup>125</sup> Termasuk yang dilakukan oleh generasi Z Mahasiswa UIN WS yang dalam memilih pertemanan, 46.7 persen responden menyatakan bebas dalam hal mengindikasikan teman yang disetujui sebagai “teman” di media sosial.

Di dalam media digital, orang bisa bebas menentukan pertemanan mereka. Jika di ruang fisik pembedaan seperti jenis kelamin, kepercayaan, budaya, dll menjadi acuan untuk memilih teman, di ruang virtual para pengguna tidak lagi terbelenggu dengan hal tersebut. Meskipun 36.7 persen responden UIN WS melakukan pertemanan media sosial dengan orang yang sama di ruang fisik, area pertemanan serta kenyamanan menggunakan kemudahan, membuat tubuh virtual terus bekerja keras untuk selalu terlibat dalam arus informasi yang ada. Dari penelitian ini, diketahui jika

---

<sup>125</sup> *Ibid.*

28.2 persen responden melakukan aktivitas di akun orang lain, baik like maupun komentar.

Dependensi terhadap ruang virtual ini berdampak pula pada proses pematangan *skill* serta orientasi pekerjaan para generasi Z. 65.5 persen responden dalam penelitian ini mengaku mampu menggunakan internet untuk mengasah kemampuan yang dimiliki dengan menonton Youtube maupun aplikasi lainnya. Selain itu, 82.9 persen responden juga sangat yakin jika melalui media digital, mereka dapat menyelesaikan urusan peluang mendapatkan pekerjaan.

Selanjutnya, keberadaan ruang virtual serta kemungkinan kemampuannya memberikan pandangan yang berbeda tentang pekerjaan bagi generasi Z. Di UIN Walisongo sendiri, 53.3 persen generasi Z-nya lebih memilih mencari pekerjaan yang bentuknya kreatif tanpa harus menggantungkan diri dengan bentuk status quo. Begitu eratnya hubungan yang terjalin antara tubuh fisik dengan mesin-mesin, membuat 88.6 persen responden merasakan jika mereka benar-benar “hidup” di dalam media *online* serta merasa baik-baik saja ketika harus berdampingan dengan mesin dan robot.

Haraway berbicara perihal *cyborg* tidak selalu berbentuk penggabungan antara tubuh fisik dengan mesin, akan tetapi juga dalam hal transfer pengetahuan, penggunaan teknologi serta ketergantungannya. Hal ini pula yang sudah dialami oleh Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang bertransformasi dalam ruang digital. Di dalam bukunya, Haraway mengatakan jika siapapun bisa dengan bebas “membentuk” dan “membongkar” identitas yang diinginkan dan ditampilkan di ruang digital.

Penggunaan teknologi komunikasi untuk bermacam kebutuhan hidup, untuk selalu terintegrasi, termasuk pencarian

pengetahuan oleh generasi Z UIN WS yang sekarang sudah banyak beralih ke media digital, terutama selama pandemi. Masifnya penggunaan media digital berpengaruh terhadap bagaimana mahasiswa menerima dan mengolah kepingan informasi yang dijadikan pengetahuan. Seperti pencarian referensi materi perkuliahan maupun ketergantungan terhadap sumber informasi digital semakin membawa masuk generasi Z UIN WS dalam ruang diskursus mengenai manusia *cyborg*.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang sudah terkumpulkan dan dibahas pada penelitian tentang Konstruksi Identitas Digital Generasi Z Selama Pandemi (Studi Kasus Mahasiswa UIN Walisongo Semarang) maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

*Pertama*, karakteristik generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang tidak jauh berbeda dengan generasi Z pada umumnya. Hanya saja, eksistensi generasi Z di UIN Walisongo Semarang lebih banyak terrepresentasi selama pandemi Covid-19 berlangsung. Di mana keadaan ini menuntut elemen akademik untuk melakukan transformasi dalam dialektika pembelajaran serta transfer ilmu pengetahuan. Meskipun generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang lebih banyak menggunakan media digital sebagai medium pembelajaran di dalam kelas serta mempelajari agama, bukan berarti dialektika hidup dalam ruang virtual tidak berlangsung. Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang juga tetap menggunakan media digital sebagai arena untuk mendiskusikan dirinya terhadap kemajuan zaman.

*Kedua*, konstruksi identitas digital yang terbentuk di kalangan generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang tidak terlepas dari diskursus serta wacana kemajuan teknologi yang ada. Mobilitas yang tinggi di ruang digital membawa serta dampak terhadap cara hidup dan berpengetahuan para generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Meskipun tidak disadari dan bahkan ditentang, generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang sudah masuk dalam bagian diskursus serta manifesto *cyborg* sebagaimana yang Donna Haraway presentasikan. Kenyamanan

serta candu yang meliputi penggunaan media digital terbentuk oleh pendisiplinan diri serta pengawasan yang ketat terhadap keaktifan serta transfer informasi di media digital. Sehingga, wacana untuk hidup selalu berdampingan dengan mesin dan berada dalam *cyberspace* bukanlah hal yang utopis. Generasi Z Mahasiswa UIN Walisongo Semarang sudah tidak lagi tabu terhadap arus informasi serta narasi kemajuan.

## **B. Saran**

Berdasarkan proses dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan saran yang sekiranya bisa membawa manfaat baik bagi pihak-pihak terkait, diantaranya:

1. Bagi generasi Z di kalangan Mahasiswa UIN Walisongo Semarang untuk lebih bisa memanfaatkan internet serta media digital sebagai medium yang bisa dimanfaatkan dalam hal transformasi diri serta kemajuan.
2. Bagi masyarakat secara luas, untuk lebih bijak dalam menggunakan dan mengeksistensikan diri di ruang virtual. Karena identitas digital bukanlah identitas *real* bukan pula identitas yang semu. Antara ruang virtual dengan ruang fisik saat ini sudah begitu terintegrasi, sehingga seperti tidak ada gap yang membatasinya. Meskipun begitu, bukan berarti media digital bisa digunakan untuk merepresentasikan diri dengan sebebas-bebasnya. Tetap harus memperhatikan kaidah, nilai, serta etika dalam berteknologi. Sehingga tubuh serta eksistensi di dalam ruang fisik tidak terbelunggu oleh dunia komputasi yang berkode dan bersimbol, serta merugikan diri sendiri atau orang lain.
3. Penelitian ini tentunya masih belum bisa dikatakan sempurna, sehingga peneliti sangat berharap bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan tema serupa, bisa memberikan observasinya yang lebih dalam terkait bagaimana Generasi Z dan

psikologisnya dalam berintegrasi dengan media digital serta dampak praktisnya terhadap kehidupan sehari-hari.

### **C. Penutup**

Ucapan Syukur Alhamdulillah tidak lupa peneliti haturkan kepada Allah SWT, berkat limpahan rahmatNya karya ilmiah ini bisa terselesaikan. Meski begitu, peneliti sadar bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak luput dari kesalahan. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh peneliti. Akhir kata, peneliti berharap semoga karya ini mampu menambah perspektif serta bisa bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Nour, <https://www.mediasupport.org/we-are-all-cyborgs-how-machines-can-be-a-feminist-tool/>, 2019 (diakses tanggal 30 Mei 2021)
- Alfyonita, Donna, "Konstruksi Identitas Generasi Millennial di Kota Bandung dalam Media Sosial Instagram", <https://repository.telkomuniversity.ac.id/> (diakses pada tanggal 31 Mei 2021)
- Arikunto, Suharsimi, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek", Rineka Cipta, Jakarta, 2002
- Boyd, D., "Socially Mediated Publicness: An Introduction AU - Baym, Nancy K", *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 2012
- Culpin, V. Millar, CCJM, & Peters, K., "Kerangka acuan multigenerasi: tantangan manajerial dari empat generasi sosial dalam organisasi", *Jurnal Psikologi Manajerial*, 2015
- Dehaene, M & De Cauter, L., "Heterotopia in a postcivil society. In *Heterotopia and the City*, Routledge: 2008
- Döring, N., "Sozialpsychologie des Internet (Social psychology of the Internet)", Göttingen: Hogrefe, 1999
- Dwidienawati, Diena, Dyah Gandasari, "Understanding Indonesia's Generation Z", *International Journal of Engineering & Technology*, 2018
- E, Annie, "Casey Foundation, What Are the Core Characteristics of Generation Z?", <https://www.aecf.org/blog/what-are-the-core-characteristics-of-generation-z> (diakses pada tanggal 25 November 2021)
- E., Herman William, "Identity Formation, *Encyclopedia of Child Behavior and Development*", Boston, (diakses tanggal 30 Mei 2021)
- Estrella, Kris, "The Defining Characteristics of Generation Z", <https://extremereach.com/2020/07/> (diakses pada tanggal 20 Juni 2021).
- Foucault, Michel, "Abnormal", *Kuliah di Collège de France (1974-1975)*, trans. Graham Burchell, Verso, London & New York, 2003
- Foucault, Michel, "Discipline and Punish: The Birth of Prison", *Vintage*, New York

- Foucault, Michele & Miskowiec, J., "Of other spaces", diacritics, 1986
- Foucault, Michel, "Society Must Be Defended", Kuliah di the Collège de France (1975), trans. David Macey, Picador, New York, 2003
- Foucault, Michel, "Technologies of Self" (materi perkuliahan di Universitas Vermont, Oktober 1982)
- Foucault, Michel, "The Will to Knowledge: The History of Sexuality", Volume 1, 1976
- Foucault, Michel, "The History of Sexuality, Vol. 1, An Introduction, trans. Robert Hurley", Penguin Books, London, 1990
- Fountain, J. & Lamb, C., "Generasi Y sebagai konsumen anggur muda di Selandia Baru: apa perbedaannya dengan Generasi X?", Jurnal Internasional Penelitian Bisnis Anggur, 2011
- Habermas, J., "The structural transformation of the public sphere: An inquiry into a category of bourgeois society", MIT press, 1991
- Hadi, Sutrisno, "Metodologi research", Fakultas Psikologi UG, Yogyakarta, 1983
- Harahap, Machyudin Agung, "Tren Penggunaan Media Sosial Selama Pandemi Di Indonesia", Profesional (Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik)", 2020
- Haraway, Donna J. (1985), "A manifesto for cyborgs: science, technology, and socialist feminism in the 1980s", Socialist Review
- Iskandar, "Metodologi Penelitian Kualitatif", GP. Press, Jakarta, 2009
- Jannah, Siti Raudlatul, "Tren Penggunaan Media Sosial Selama Pandemi Di Indonesia", 2019
- Johannessen, M. R., "Social capital and the networked public sphere: Implications for political social media sites", In 45th Hawaii International Conference on System Sciences, 2012
- Jones, Caroline A., "Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art", English Translation of Michel Foucault "Le Corps Utopique (Utopian Body)", The MIT Press: Cambridge, 2006
- Livingstone, S., "On the relation between audiences and publics", 2005
- Lailiyah, Nuriyatul, "Presentasi Diri Netizen dalam Konstruksi Identitas di Media Sosial dan Kehidupan Nyata", <https://ejournal.undip.ac.id/2016/11/> (diakses pada tanggal 31 Mei 2021)

- Marzuki, "Metodologi Riset", BPFE-UII, Yogyakarta
- Mestvirishvili, M., "National identity: Models, elements and characteristics", [http://iseees.berkeley.edu/sites/default/files/u4/Mestvirishvili\\_fr.pdf](http://iseees.berkeley.edu/sites/default/files/u4/Mestvirishvili_fr.pdf), (diakses pada tanggal 20 November 2021)
- Moleong, Lexy J, "Metodologi Penelitian Kualitatif", Remaja Rosda Karya, Bandung, 2002
- Mulatsih, Maria Vincentia Eka, "Posthumanisme Dalam Dua Cerita Fanfiksi: Cyborg Dan Cyborg", *International Journal of Humanity Studies*, 2020
- Nawawi, Hadari, "Penelitian Terapan", Gajah Mada University Press, Jakarta, 1994
- Ozkan, M. & Solmaz, "Kecanduan Ponsel Generasi Z dan Pengaruhnya pada Kehidupan Sosial mereka", *Procedia - Ilmu Sosial dan Perilaku*, 2015
- Papacharissi, Z., "The virtual geographies of social networks: a comparative analysis of Facebook, LinkedIn and ASmallWorld, *New Media & Society*", 2009
- Roesler, Silke Keilholz, "Utopia/Dystopia-Identity and Connectivity in Social Media, *Journalism and Mass Communication*", Vol. 6, No. 10, 2016
- S., Nasution, "Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif", FKIP, Surabaya, 1988
- Thacker, Eugene, "The Shadows of Atheology: Epidemics, Power and Life after Foucault, *Theory, Culture and Society*", 2009
- Wattimena, Reza A.A, "Cyborg dan Biopolitik (Antara Jurgen Habermas, Yuval Harari dan Thomas Lemke)", <http://rumahfilsafat.com/31/01/19/> (diakses pada tanggal 30 Mei 2021)
- Wei, Kate Sanwon Lee Huaxin, "Social Media as Heterotopia: Applying Foucault's Concept of Heterotopia to Analyze Interventions in Social Media as a Networked Public", *Archives of Design Research-* vol. 33, no. 2 (Mei, 2020)
- Widhyarto, Derajad, "Penanda Sosial Abad Cyborg", <https://fisipol.ugm.ac.id/2014/12/> (diakses pada tanggal 30 Mei 2021)
- Wijoyo, Hadion, Irjus Indrawan, dll, "Generasi Z & Revolusi Industri 4.0", CV Pena Persada, Purwokerto, 2020
- <https://www.cnbc.com/video/2019/08/29/why-elon-musk-says-we-are-already-cyborgs.html> (Diakses pada tanggal 30 Oktober 2021)

**LAMPIRAN 1**  
**SURAT IJIN PENELITIAN**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185  
Telepon 024-7601295, Website: www.fuhum.walisongo.ac.id, Email: fuhum@walisongo.ac.id

---

Nomor : 3474/Un.10.2/D/PP.00.9/12/2021 8 Desember 2021  
Lamp : Proposal Penelitian  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.  
**PTIPD UIN Walisongo Semarang**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyusunan Skripsi untuk mencapai gelar kesarjanaan pada Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang, dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian kepada:

Nama : Ainun Nafisah  
NIM/Program/Smt : 1604016051 / Aqidah dan Filsafat Islam / 11  
Alamat : Jl. Sunan Kalijaga RT/RW 14/05 Bawang, Batang, Jawa Tengah  
Tujuan Research : Pengumpulan data dalam penyusunan skripsi dalam bentuk Quesioner  
Judul Skripsi : Konstruksi Identitas Digital di Kalangan Generasi Z Selama Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Mahasiswa UIN Walisongo Semarang)  
Waktu Penelitian : Bulan Desember - Selesai  
Lokasi : UIN Walisongo Semarang

Bersama ini kami lampirkan Proposal Penelitian dan Instrumen Pengumpulan data yang bersangkutan.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini kami ucapkan banyak terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb*

  
Dekan,  
**HASIM MUHAMMAD**

## LAMPIRAN 2

### DRAFT PERTANYAAN

#### PENDIDIKAN

1. Menurut Anda, apakah pelaksanaan pembelajaran melalui media online itu efektif?

- a) Iya
- b) Tidak
- c) Lainnya

2. Apa yang Anda lakukan ketika melakukan kuliah Online?

- a) Memperhatikan dengan serius
- b) Aktif berinteraksi
- c) Yang penting absen
- d) Lainnya

3. Menurut Anda, dari skala 1-5, seberapa besar pemahaman atas materi perkuliahan yang Anda ikuti melalui media online?

4. Antara konvensional dan digital, Anda lebih mempercayai validitas literatur yang mana?

- a) Konvensional
- b) Digital
- c) Lainnya

6. Apa yang Anda lakukan untuk mengkonfirmasi kebenaran informasi dari media online?

- a) Cek sumber lain

- b) Menanyakan ke orang lain
- c) Tidak peduli benar/tidak
- d) Lainnya

7. Konten apa saja yang biasanya Anda bagikan di Media Sosial?

- a) Pendidikan
- b) Quotes menarik
- c) Bisnis
- d) Pertemanan/hubungan pribadi
- e) Aktivitas sehari-hari
- f) Lainnya

9. Ketika mendapatkan pertanyaan/soal, bagaimana cara Anda mendapatkan jawaban?

- a) Bertanya ke Google
- b) Bertanya ke Teman
- c) Merasionalisasikan jawaban sendiri
- d) Lainnya

8. Menurut Anda, bagaimana seharusnya sistem pendidikan yang efektif?

#### AGAMA

1. Apakah Anda juga menggunakan Media Online untuk belajar agama?

- a) Ya
- b) Tidak

2. Apa yang Anda gunakan untuk menjadi acuan memilih penceramah di Media Online?

- a) Gelar/nama besar
  - b) Materi yang disampaikan
  - c) Jumlah Pengikut
  - d) Cara menyampainya
  - e) Ikut Teman
  - f) Lainnya
3. Antara Digital dan Bertemu Langsung, Anda lebih memilih belajar agama dengan cara apa?
- a) Digital
  - b) Bertemu Langsung
  - c) Lainnya
4. Siapa Uztad yang paling sering Anda dengarkan ceramahnya?

## PSIKOLOGI

1. Apa yang membuat Anda merasa nyaman menggunakan Media Digital?
- a) Praktis
  - b) Ketergantungan
  - c) Banyak hiburan
  - d) Lainnya
2. Selama Pandemi, tema-tema apa yang paling sering Anda *Searching* di Google?
- a) Materi kuliah
  - b) Agama
  - c) Peluang Bisnis

- d) Life Style
  - e) Berita Terbaru (sosial)
  - f) Gosip
  - g) Lainnya
3. Berapa akun media digital yang Anda buka dan gunakan secara bersamaan dalam sekali membuka *smartphone*?
- a) 2 akun
  - b) 3 akun
  - c) 4 akun
  - d) > 5 akun
4. Berapa lama waktu yang Anda gunakan untuk melakukan aktivitas di Media Digital dalam sehari?
- a) 2-4 Jam
  - b) 4-8 Jam
  - c) 8-12 Jam
  - d) 12-16 Jam
  - e) Lainnya
5. Apa yang Anda rasakan ketika *smartphone* Anda kehabisan baterai/ketika gadget Anda tertinggal di rumah/kos?
- a) Panik
  - b) Cepat-cepat mencari sumber daya/Mengambil balik
  - c) Biasa Saja
  - d) Lainnya

6. Ketika ada konten Viral, respon seperti apa yang Anda berikan?
- a) Ikut membuat Konten
  - b) Membagikan
  - c) Tidak Peduli
  - d) Lainnya
7. Apa yang membuat Anda percaya dengan pertemanan melalui media online?
8. Identifikasi apa yang Anda gunakan untuk memilih/membuat pertemanan di Media Sosial?
- a) Jenis Kelamin
  - b) Suku/Ras/Agama
  - c) Memiliki Kedekatan di Ruang Sosial secara Fisik
  - d) Bebas/Tidak Ada Identifikasi
  - e) Lainnya
9. Pernahkah Anda menggunakan akun *Anonyme* untuk melakukan interaksi di media sosial? Jika Iya, kenapa?
- a) Menjaga Privasi
  - b) Lebih bebas berekspresi
  - c) Tidak pernah menggunakan akun *anonyme*
  - d) Lainnya
10. Berapa jumlah akun palsu yang Anda miliki?
- a) > 2
  - b) > 4

c) > 6

d) > 8

11. Bagaimana cara Anda mengekspresikan kebebasan Anda di Media Digital?

a) Mengunggah Konten Sesuka Hati

b) Mengomentari Postingan Orang Lain Tanpa Batas

c) Menjadi Pengguna yang Pasif

d) Menggunakan Media Digital untuk Eksplor Pengetahuan dan Diri

e) Lainnya

12. Bagaimana cara Anda mengatasi stress/tekanan akibat kesibukan/pekerjaan

a) Berlibur ke alam

b) Mencari hiburan di Media sosial

c) Bermain game

d) Lainnya

13. Dari skala 1-5, seberapa sering Anda mengalami stress akibat bermedia sosial?

14. Alasan apa yang membuat Anda selalu kembali ke media sosial?

a) Hiburan

b) Akses komunikasi

c) Lainnya

15. Apakah Anda merasa nyaman hidup berdampingan dengan mesin setiap hari?

a) Iya

- b) Tidak
- c) Lainnya

#### PENDISIPLINAN TUBUH

1. Selama pandemi, kegiatan apa yang paling sering Anda lakukan menggunakan media digital?

- a) Urusan Perkuliahan
- b) Hiburan
- c) Bisnis
- d) Menjaga komunikasi dengan teman/kerabat melalui media sosial
- e) Lainnya

2. Bagaimana Anda menggunakan media sosial untuk menyelesaikan masalah?

4. Apakah Anda gemar membagikan aktivitas pribadi/perjalanan Anda ke media sosial?

- a) Iya
- b) Tidak

5. Apakah Anda menggunakan konten media sosial sebagai pembahasan ketika bertemu dengan orang lain secara tatap muka? Jika iya, alasan apa yang Anda berikan?

- a) Merasa tidak punya pembahasan lain
- b) Konten media sosial selalu menarik dan selalu diingat
- c) Tidak pernah melakukannya
- d) Lainnya

6. Dari skala 1-5, berapa nilai untuk intensitas keterlibatan Anda (berkomentar) di akun orang lain?

7. Usaha apa yang Anda lakukan untuk menjaga privasi di media sosial?
- a) Membuat akun palsu
  - b) Tidak mengunggah data pribadi
  - c) Tidak Peduli Privasi
  - d) Lainnya
8. Apakah Anda percaya dengan sistem keamanan privasi di media online?
- a) Iya
  - b) Tidak
  - c) Lainnya
9. Ketika mengambil keputusan untuk sebuah tindakan, pertimbangan apa yang Anda lakukan?
- a) Bertanya pada teman/keluarga
  - b) Melakukannya sendiri
  - c) Bertanya di media sosial
  - d) Lainnya

#### PERUBAHAN

1. Akun media digital apa yang paling sering Anda gunakan?
- a) Google Meet/Zoom Skype
  - b) Instagram
  - c) Tiktok
  - d) Twitter
  - e) Facebook
  - f) Lainnya

2. Apakah Anda memberikan data asli Anda di akun media digital Anda?
  - a) Iya
  - b) Tidak
3. Apakah Anda membagikan informasi tentang keluarga dan teman dekat Anda ke media sosial?
  - a) Iya
  - b) Tidak
4. Apa yang mendorong Anda aktif di media sosial?
  - a) Ingin menjadi *influencer*
  - b) Untuk mencari tahu informasi
  - c) Terpaksa keadaan
  - d) Lainnya
5. Apakah karakter yang Anda tampilkan di Media sosial sesuai/sama dengan karakter Anda di dunia tatap muka?
6. Apakah Anda menampilkan karakter yang sama di semua akun media sosial yang Anda miliki?
7. Apakah Anda merasa puas dengan karakter yang Anda tampilkan di media sosial?
8. Berapa kali dalam setahun, Anda mengganti informasi pribadi Anda di akun media sosial?
  - a) 1 kali
  - b) 2 kali
  - c) 3 kali
  - d) > 4 kali

e) Tidak pernah

9. Apakah Anda mempercayai jika data yang Anda hapus benar-benar hilang dari jejak digital?

10. Selain untuk urusan pendidikan, Anda menggunakan media digital untuk apa saja?

a) Bisnis/Urusan Pekerjaan

b) Belanja

c) Mencari Teman/Pasangan

d) Lainnya

#### RENCANA MASA DEPAN

1. Apa yang Anda rencanakan setelah lulus dari Universitas?

a) Mencari pekerjaan yang aman dan penghasilan bulanan yang stabil

b) Memulai usaha/bisnis

c) Melanjutkan jenjang pendidikan

d) Menikah

e) Masih belum tahu

f) Lainnya

2. Bagaimana Anda menggunakan media digital untuk menemukan *passion* Anda?

a) Ikut pelatihan/kelas *online*

b) Belajar otodidak dari Youtube/aplikasi lain

c) Lainnya

3. Menurut Anda, apakah internet dan media digital bisa memberi Anda pekerjaan?
  - a) Iya
  - b) Tidak
  - c) Lainnya
4. Menurut Anda, apakah efektif jika internet dan media sosial dijadikan ruang kehidupan secara penuh?
  - a) Iya
  - b) Tidak
  - c) Lainnya
5. Apakah Anda benar-benar merasa menjadi “hidup” di Media Sosial?
  - a) Iya
  - b) Tidak
  - c) Lainnya
6. Apa yang akan Anda lakukan ketika akses internet diberhentikan?
7. Apakah Anda setuju jika harus mencangkokkan/menggabungkan mesin/alat ke dalam tubuh Anda demi kepentingan pengetahuan dan kemajuan Zaman?
  - a) Iya
  - b) Tidak
  - c) Lainnya

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Ainun Nafisah

NIM : 1604016051

Tempat/Tanggal Lahir : Batang/20 Januari 1998

Alamat : Jl. Sunan Kalijaga no. 37 RT/RW 14/05, Bawang,  
kec. Bawang, kab. Batang, Jawa Tengah, Indonesia

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

No. HP : 0813-2701-1647

E-Mail : [ainunnafisah42@gmail.com](mailto:ainunnafisah42@gmail.com)

Media Sosial : @ainun.naf (Instagram)

Riwayat Pendidikan :

1. Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Soka, Bawang, Batang (2009)
2. SMP Negeri 1 Bawang, Batang (2012)
3. SMA Negeri 1 Bawang, Batang (2015)