

ANALISIS DAMPAK NEW MEDIA DALAM PEMBENTUKAN IDENTITAS DIRI REMAJA

by M Ravii Marwan

Submission date: 30-Apr-2023 11:42PM (UTC-0400)

Submission ID: 2080491237

File name: 11-20_M_Ravii_Marwan.pdf (374.26K)

Word count: 5350

Character count: 33296

ANALISIS DAMPAK NEW MEDIA DALAM PEMBENTUKAN IDENTITAS DIRI REMAJA

M Ravii Marwan

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Gunadarma, Indonesia

Article History

Received : 10-03-2023

Revised : 20-03-2023

Accepted : 21-04-2023

Published : 30-04-2023

Corresponding author:

ravii@staff.gunadarma.ac.id

No. Contact:

Cite This Article:

31

DOI:

<https://doi.org/10.56127/jushpen.v2i1.546>

43 **Abstract:** New media encourages technological development, especially in the field of communication. Social media is **20** known to continue to grow and have a good and bad impact on teenagers. The purpose of this study is to find out how social media can shape the identity of adolescents in society. Qualitative descriptive methods are used as methods of **5** this research. This research uses symbiotic interaction theory and has data collection techniques, namely observation and literature review. The conclusions of the research and the data collection techniques used, **28** can be seen that what teenagers are currently displaying on social media is not the real self, but rather the result of self-construction that forms a new identity in front of **12** social media users. It's good for today's teenagers to be more introspective in the use of social media, so that their views on a topic are not rigid but rather on considerations made so that the role of new media can be a positive thing..

Keywords: social media, symbolic interaction theory, public opinion, new media.

Abstrak: Media baru mendorong perkembangan teknologi terutama dalam bidang komunikasi. Media sos**12** diketahui terus berkembang dan memberikan dampak baik dan buruk bagi remaja. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana media sosial dapat m**42** bentuk identitas remaja di masyarakat. Metode deskriptif kualitatif digunakan sebagai metode penelitian ini. Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbiolik dan memiliki teknik pengumpulan data yaitu observasi dan kajian literatur. Kesimpulan penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan, terlihat bahwa apa yang ditampilkan remaja saat ini di media sosial bukanlah dirinya yang sebenarnya, melainkan hasil konstruksi diri yang membentuk identitas baru di hadapan pengguna media sosial. Ada baiknya remaja saat ini lebih mawas diri dalam penggunaan media sosial, sehingga pandangan mereka terhadap sesuatu topik tidak kaku melainkan atas pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan sehingga peran media baru bisa menjadi hal positif.

Kata Kunci: sosial media, teori interaksi simbolik, opini publik, new media.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman terus terjadi dan hal ini pastinya akan mendorong perkembangan teknologi. Dimana, pada saat ini semua telah dimudahkan dengan adanya internet di kehidupan kita sehari-hari. Perkembangan yang terjadi ini secara langsung mendorong perkembangan bidang komunikasi serta unsur didalamnya, termasuk media massa juga yang tidak akan berhenti begitu saja dan tidak dapat dihindari. Terlebih adanya media online yang terus menerus berkembang.

Media online yang ada saat ini telah menjadi sarana interaksi sosial secara massal yang tidak terbatas oleh waktu **29** tempat. Media sosial merupakan media massa online yang saat ini menjadi hal utama atau disorot. Hampir semua orang di seluruh dunia telah menggunakan media sosial seperti

Instagram, Twitter, Line, Whatsapp, Youtube, dan Facebook untuk mencari informasi atau pun sebatas berinteraksi dengan teman atau pun orang asing (tidak dikenal).

Adanya interaksi dengan orang lain pastinya akan terjadi pertukaran pendapat, pandangan, atau pun budaya satu sama lain. Hal ini mendorong adanya perubahan atau dampak baru, terutama untuk remaja yang berperan aktif di media sosial. Remaja pada dasarnya aktif mengekspresikan hal-hal yang ada di diri mereka seperti mengunggah perasaannya dalam cuitan di Twitter, mengunggah foto, dan hal lainnya. Di media sosial, apa yang di unggah akan mendapatkan respon yang dapat berbentuk komentar, disukai, atau pun gambar/ video, tergantung fitur media sosial tersebut. Seperti di Twitter yang dapat direspon menggunakan gambar/ video. Fitur interaktif ini dianggap menyenangkan oleh remaja.

Menurut web Hootsuite pada tahun 2021, 10 media sosial yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah Youtube, Whatsapp, Instagram, Facebook, Twitter, Facebook Messenger, Line, LinkedIn, Tiktok, dan Pinterest. Dari media sosial ini memiliki fungsi dan fitur yang berbeda-beda. Namun, jika dilihat tahun 2022 ini, TikTok dapat dibidang memiliki peningkatan yang tinggi, terutama remaja yang tertarik dalam menjadi pencipta konten. Awalnya, kebanyakan dari mereka menggunakan TikTok untuk bersenang-senang, namun, jika dilihat memiliki potensi lebih seperti banyak penonton dan pengikut, maka akan dikembangkan menjadi penghasil uang.

Hal seperti ini, diminati oleh remaja saat ini. Namun, dalam menggunakan media sosial yang dilihat oleh semua orang dari mana saja, pasti ada yang suka dan tidak suka. Remaja artinya tumbuh atau tahap pendewasaan (Putri, Nurwati, & S., 2016). Istilah ini dimaksudkan tentang kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Tahap pendewasaan kematangan mental ini bisa difokuskan terkait suka dan tidak suka, dimana mereka masih mudah goyah jika mendapatkan rasa tidak suka dari seseorang. Hal ini dapat menjadi dampak negatif bagi mereka dan bahkan dapat berujung kematian karena adanya rasa ketidakpuasan dengan diri sendiri.

Maka dari itu, biasanya untuk menghindari pendapat atau pandangan negatif dari orang lain, mereka akan membuat diri mereka "baik" di media sosial. Atau bisa disebut sebagai pembentukan identitas diri yang berbeda di realitanya. Kemudian, dalam satu sosial media, mereka akan membuat beberapa akun yang berbeda. Contohnya, akun Instagram yang ada dua. Satunya berfungsi untuk unggahan terbaik atau sisi terbaik mereka, dan satunya untuk teman-teman terdekat yang memang mengetahui sikap atau kepribadian asli mereka. Ada pula penggunaan Twitter yang kebanyakan digunakan untuk membuat identitas baru yang mereka inginkan atau dambakan, namun tidak dapat direalisasikan. Seperti tokoh dalam novel atau film yang dihidupkan ke dunia nyata mereka.

Fenomena ini mengganggu proses identitas diri menjadi kurang baik dan banyak kepalsuan. Saat identitas diri mereka terbentuk kurang baik, akan menurunkan moral yang ada pada dirinya. Moral merupakan ajaran tentang perilaku hidup yang baik sebagai dasar oleh pandangan hidup dan agama tertentu. Dari sini mulai adanya penyelewengan tingkah laku yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Baru

Media baru merupakan teknologi yang dapat menyebarkan informasi kepada masyarakat secara cepat melalui internet. Menurut McQuail, media baru merupakan gabungan dari seperangkat teknologi sistem transmisi seperti satelit dan kabel, penyimpanan, pengurangan, representasi gambar, pencarian informasi, representasi gambar melalui kombinasi gambar dan grafik, serta sistem kontrol komputer (McQuail, 1987).

Adanya perkembangan media baru ini, memberikan perubahan yang signifikan dibandingkan media lama. Perbedaannya, di era media lama, informasi bergantung komunikator. Misalnya, acara berita (komunikator yang memiliki jadwal tertentu di TV dan masyarakat (komunikan) harus mengikuti jadwal tersebut. Namun, di era media baru, masyarakat dapat menonton ulang dimana saja dan kapan pun mereka mau. Jadi, di era media baru, komunikator yang bebas melakukan pemilihan informasi. Media baru memiliki beberapa fungsi, yaitu:

1. Sebagai media komunikasi. Dimana kita dapat dengan mudah berkomunikasi dengan seseorang yang jauh dari dan memiliki perbedaan waktu dari kita. Jika dulu menggunakan surat atau dokumen yang kemudian perlu dikirim melalui pos, saat ini sudah ada email dan aplikasi pesan seperti Whatsapp dan lainnya.
2. Media untuk mencari data atau informasi, sumber informasi yang cepat, penting, akurat, dan mudah. Di era media lama, untuk mencari informasi atau data, biasanya memakan waktu yang lama karena harus mencari di buku dan membacanya. Sekarang, dengan media baru, kita bisa mencari informasi atau data dengan menggunakan mesin pencarian seperti Google dan lainnya.

3. Sebagai komunitas yang membentuk masyarakat baru dengan anggotanya yaitu pengguna internet dari seluruh dunia untuk melakukan kepentingannya seperti mencari informasi, transaksi bisnis, berbelanja, dan sebagainya. Pengguna media baru pasti memiliki tujuan atau sesuatu yang diperlukan, misalnya transaksi dan berbelanja. ³³ mana sudah ada uang elektronik dalam bentuk kartu yang tinggal dipindai di mesin dan juga untuk membeli barang, kita tidak perlu datang ke toko, melainkan bisa mencari di aplikasi perdagangan elektronik seperti Shopee dan lainnya.

Ada pun karakteristik dari media baru, yaitu:

1. Digital, data diinput dan dikonversi menjadi bentuk angka sehingga lebih mudah digunakan dan lebih cepat diakses melalui komputer;
2. Interaktivitas, mudah dikendalikan, hemat waktu, dan komunikasi dua arah;
3. Hypertextual, potongan teks yang dapat menyambungkan pada halaman situs lainnya;
4. Dispersal, masyarakat menjadi produsen, distributor atau konsumen dari informasi berbagai bidang;
5. Virtuality, manusia menjadi berhadapan dengan objek secara virtual walaupun tidak hadir secara fisik (dunia maya);
6. Simulasi, tiruan atau imitasi dari peristiwa atau hal nyata, namun disajikan secara dramatis;
7. Jaringan, arus perpindahan data lewat internet yang dapat mengirim dan menerima data.

Media Sosial

Media sosial merupakan tempat seperti internet atau aplikasi yang digunakan untuk membuat atau membagikan sebuah konten atau hal yang berkaitan dengan jejaring sosial. Dalam sosial media, remaja dapat membagikan atau mengekspresikan ¹¹ka melalui media sosial yang mereka gunakan. Ada pun pengertian sosial media (Putri et al., 2016) adalah media online yang penggunaannya bisa berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi, meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual.

Bisa dalam bentuk pesan atau tulisan, foto, video, dan lainnya. ²⁷ mereka juga dapat berinteraksi satu sama lain yang dapat menumbuhkan tingkat kedekatan mereka. Media sosial yang paling banyak digunakan oleh remaja saat ini yaitu Instagram, TikTok, Twitter, Line, Whatsapp, Pinterest, dan Youtube. Ada pun penjelasan dari media sosial tersebut, yaitu:

1. Instagram adalah media sosial yang gambar sebagai basis pada aplikasi ini. Instagram menawarkan fitur berbagi foto atau video secara online. Kita juga bisa berinteraksi secara terbuka atau privat. Interaksi publik melalui komentar dan pribadi melalui DM. Instagram juga membuat fitur untuk berbelanja atau berdagang. Instagram juga menyediakan fitur close friend sehingga pengguna dapat memilih teman atau siapa saja yang dapat masuk kedalam fitur tersebut untuk membagikan cerita ¹⁸ara privat.
2. TikTok adalah aplikasi untuk membuat dan membagikan video pendek dalam format secara vertikal. Video yang ada dalam aplikasi ini juga beragam, ada yang konten sehari-hari, menghibur/ komedi, dan sebagainya. Bahkan saat ini ada fitur untuk ¹⁰berbel.
3. Twitter adalah aplikasi untuk melakukan komunikasi dan tetap terhubung melalui pertukaran pesan yang cepat dan mudah. Pengguna mengunggah Tweet, yang dapat berisi foto, video, tautan, dan teks. Terdapat DM, dan biasanya mudah untuk semua orang berinteraksi karena terdapat kata kunci yang bisa dicari melalui mesin pencariannya.
4. Line merupakan aplikasi pesan instan untuk saling berkomunikasi melalui jaringan internet secara privat dalam bentuk pesan, panggilan suara, atau panggilan video. Terdapat fitur tema dan stiker berbayar yang beragam. ¹⁵
5. Whatsapp merupakan untuk bertukar pesan dan panggilan yang tidak berbayar, aman, dan sederhana, serta tersedia pada berbagai telepon di seluruh dunia. Untuk menggunakan Whatsapp cukup memiliki nomer telfon yang aktif.
6. Pinterest adalah aplikasi atau mesin penemuan visual berbentuk foto atau video untuk menemukan ide-ide seperti rumah, make up, inspirasi gaya, dan banyak lagi.
7. Youtube adalah platform atau situs web untuk menonton video secara online paling populer saat ini. Bahkan di platform ini, pengguna dapat mengunggah dan berbagi video yang berisi konten sendiri yang dapat menghasilkan uang.

Identitas dan Remaja

Identitas merupakan bayangan mengenai seseorang berdasarkan penampilan fisik, ¹⁷warna lit, ras, bahasa yang digunakan, kemudian ada penilaian diri serta persepsi lainnya. Identitas adalah ³⁹seg hal pada seseorang yang dapat dipercaya tentang dirinya sendiri dan diungkapkan secara sah, ¹⁶i status, nama, kepribadian, dan masa lalunya, hal ini merupakan pendapat Klapp (Berger, 2010:125). Gudykunst

(2002:225) mengatakan bahwa identitas merupakan hal yang penting dalam sebuah komunikasi budaya, dimana identitas dapat memudahkan kita mengenal orang lain.

Kemudian, menurut Santrock (2003) remaja yang merupakan seseorang berumur 12-23 tahun. Remaja merupakan tahap atau fase dimana seseorang berproses menuju pendewasaan. Biasanya remaja memiliki cara berpikir causatif yaitu berhubungan dengan sebab dan akibat. Mereka akan bertanya – tanya tentang suatu hal dan dapat menerima dan menolak sebagai bentuk respon pemikiran mereka. Kemudian, emosi mereka meluap – luap, dimana mereka masih labil karena faktor hormon. Lalu, remaja suka menarik perhatian sekitarnya, agar mendapatkan status atau peran di lingkungan sosialnya. Selain itu, remaja mulai tertarik dengan lawan jenis atau tertarik untuk menjalin hubungan pacaran. Dan, perkembangan seksual juga terjadi yang kemudian bisa menjadi sumber masalah seperti bunuh diri, perkelahian, dan tindakan kejahatan lainnya.

Dari pembahasan secara singkat identitas dan remaja, bisa dihubungkan. Remaja dapat membentuk identitas diri mereka, sesuai dengan situasi kondisi mereka berada. Pembentukan identitas diri tersebut biasanya dibentuk agar mendapatkan peran atau status yang mereka inginkan. Jika mereka mendapatkan peran dan status yang mereka inginkan akan menjadi suatu kebanggaan mereka dan mereka akan merasa aman.

21

Teori Interaksi Simbolik

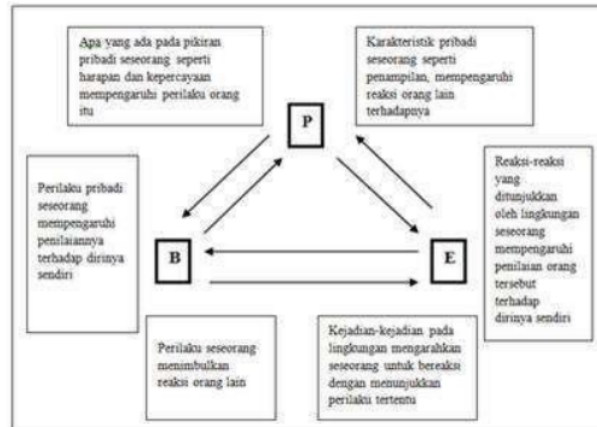
Teori Interaksionisme Simbolik merupakan²³ hasil pemikiran George Harbert Mead (1863-1931). Teori ini terus berkembang hingga saat ini dan merupakan cabang sosiologi dari perspektif interaksional (Ardianto, 1977: 40). Menurut perspektif interaksional, interaksi simbolik bersifat “humanis” (Ardianto, 2007: 40). Perspektif ini beranggapan bahwa setiap individu memiliki²⁵ nilai kebudayaan, interaksi sosial dengan masyarakatnya, dan menghasilkan ide atau hasil pemikiran yang⁴ sepakati secara kolektif di dalam dirinya. Disimpulkan bahwa bentuk interaksi sosial yang dilakukan akan mempertimbangkan sisi individu tersebut.

Soeprapto berpendapat bahwa teori interaksi simbolik menekankan pada simbol dan interaksi, dan individu adalah inti dari pendekatan ini. (Soeprapto, 2007). Menurut Ralph Larossa dan Donald C. Reitzes (1993) dalam West-Turner (2008, 96), esensi interaksi simbolik adalah menjelaskan kerangka acuan untuk memahami individu tau manusia bersama dengan orang lain, menciptakan dunia simbolik, serta bagaimana dunia membentuk perilaku manusia.

13

Interaksi simbolik ada karena pikiran manusia memancarkan ide-ide dasar manusia (mind) mengenai diri sendiri (self) dan hubungan di tengah interaksi sosial yang¹⁴ bertujuan untuk mediasi, dan menginterpretasi makna yang ada di masyarakat (society). Menurut Douglas (1970), makna tersebut berasal dari interaksi dan tidak ada acara lain untuk member³ makna, selain melalui interaksi yang membangun hubungan antar individu. Ada pun pengertian dari tiga ide dasar interaksi simbolik, yaitu:

1. Pikiran merupakan kemampuan menggunakan simbol yang memiliki makna sosial yang sama, dimana setiap individu harus mengembangkan pikirannya melalui interaksi dengan individu lain.
2. Diri merupakan kemampuan untuk merefleksikan diri dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain.
3. Kelompok masyarakat merupakan hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh setiap individu di dalam masyarakat dan setiap individu terlibat dalam perilaku yang dipilih secara sukarela dan aktif sehingga mereka memiliki peran di dalam masyarakat.



Gambar 3. Teori Interaksi Simbolik

Konsep Definisi Situasi, Konstruksi Sosial, Teori Peran, Teori Diri dan Teori Dramatisme

Dikemukakan oleh William Isaac Thomas (1968), Konsep Definisi Situasi merupakan implikasi dari konsep interaksi simbolik tentang komunikasi sosial. Konsep ini menyatakan bahwa komunikasi interpersonal memiliki respon atau timbal balik langsung terhadap rangsangan. Individu bereaksi terhadap rangsangan dari luar sehingga perilaku mereka didahului dari tahap pertimbangan apakah rangsangan tersebut diterima atau tidak, dengan melakukan proses selektif atau penafsiran situasi dan hasilnya memberikan makna terhadap rangsangan yang diterima.

Konstruksi Sosial yang dikemukakan oleh Peter Berger dan Thomas Luckmann, mengatakan bahwa konstruksi sosial melihat individu dalam proses komunikasi untuk menginterpretasikan peristiwa atau kejadian yang kemudian membaginya ke orang lain, dan kemudian realitas dikonstruksi secara sosial melalui komunikasi (Littlejohn, 2005: 308). Setiap individu memiliki sudut pandang yang berbeda pada suatu situasi tertentu. Maka, biasanya jika ada suatu kejadian akan muncul golongan pro dan kontra.

Teori Peran menurut pendektan Mead (West-Turner 2008: 105), dimana salah satu aktivitas manusia yang terpenting adalah mengambil peran setelah adanya proses berpikir. Teori ini berfokus pada kemampuan individu secara simbolik untuk menempatkan diri diantara individu lain di tengah interaksi sosial masyarakat.

Teori Diri dari Rom Harre beranggapan bahwa teori pribadi (diri) mengkonstruksi diri yang berarti individu belajar memahami diri dengan menggunakan sebuah teori yang memberikan definisinya, sehingga pemikiran orang lain terhadap dirinya merupakan sebuah konsep lanjutan dari gagasan-gagasan kepribadian yang diungkap melalui proses komunikasi (Littlejohn, 2005: 311). Dalam teori diri terdapat 4 komponen, yaitu:

1. Citra Diri (Self Image), keyakinan seseorang tentang dirinya yang membentuk citra diri dan identitasnya.
2. Diri yang Diidealkan (Ideal Self), diri yang diinginkan seseorang tapi sangat jauh berbeda dari citra dirinya.
3. Konsep Cermin Diri (Looking Glass Self), persepsi individu tentang bagaimana orang lain mempersepsikan perasaan tentang dirinya. Atau memahami apa yang orang lain rasakan tentang kita (diri sendiri) dan tidak melihat siapa kita sebenarnya.
4. Jati Diri (Real Self), apa yang ditunjukkan kepada kita sehubungan dengan citra diri kita. Citra diri seorang individu dikonfirmasi ketika orang lain menanggapi dia dan berbagi keyakinan atau persepsi mereka, tentang apa yang sebenarnya mereka rasakan tentang dia.

Teori Dramatis yang dijelaskan oleh Kenneth Burke (1968), menitikberatkan pada suatu peristiwa atau situasi yang ada dengan menggunakan simbol komunikasi. Dalam pandangan dramatisme, manusia sebagai tokoh yang menjalankan peran mereka, dan proses komunikasi dianggap sebagai perilaku yang akan membentuk cerita tertentu (Ardianto, 2007: 148). Teori ini mengungkapkan cara manusia berkomunikasi sebenarnya membantu dalam mengungkap bagaimana sebenarnya apa yang dilakukan dengan melakukan tindakan tersebut; karenanya, dramatisme adalah keyakinan bahwa bahasa adalah respon yang strategis untuk situasi tertentu (Griffin, 2006: 299). Burke memiliki alat untuk melihat

structural pesan yang dinamakan Pentad Dramatsime sebagai metode utama untuk menganalisis penggunaan simbol pada komunikasi. Metode ini memiliki lima elemen, yaitu:

1. Adegan, merupakan konsep latar belakang secara umum.
2. Agen, seseorang atau orang-orang yang melakukan atau menampilkan tindakan.
3. Tindakan, motivasi³⁵ dakan yang bersumber dari motif-motif.
4. Agensi, instrumen³⁵ digunakan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.
5. Tujuan, dengan agensi tujuan dapat diwujudkan.

MET⁴¹ODOLOGI PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk³⁰ meneliti sikap anak muda atau remaja dalam membentuk identitas diri mereka di media sosial. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yang²² at memaparkan situasi saat ini secara akurat, transparan dan mendalam. Penelitian ini juga memiliki teknik⁵ ngumpulan data dalam penelitian ini, yaitu observasi, wawancara, dan studi pustaka. Observasi ke rem⁵a yang memiliki akun media sosial lebih dari satu dan pengguna akun alter di media sosial. Kemudian studi pustaka, dengan membaca jurnal online dan beberapa informasi yang berkaitan..

4.4. SIL DAN PEMBAHASAN

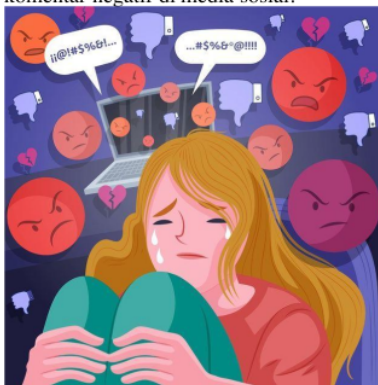
Media Sosial dan Pembentukan Identitas Remaja

Remaja biasanya menggunakan media sosial untuk mencari informasi, hiburan, tempat untuk mengekspresikan diri dan lainnya. Namun, seperti yang kita ketahui bahwa di media sosial semua orang berkumpul²⁴ an dapat berinteraksi tanpa adanya batasan jarak, ruang, dan waktu. Sehingga apa yang diunggah dapat dilihat oleh banyak orang, yang dikenal maupun tidak dikenal.

Dalam penggunaan media sosial juga terdapat pengecepan-pengecepan yang kemudian menjadi standarisasi, seperti, “jika pengikut banyak dan unggahannya banyak yang menyukainya, maka dia keren” dan sebaliknya. Pengecepan yang ada telah menjadi standar bagi pengguna media sosial, terutama di kalangan remaja yang memiliki sifat gengsian. Jika jumlah pengikut dan yang suka sedikit, maka mereka akan malu. Mereka akan menghapus unggahan tersebut karena takut dijadikan bahan omongan. Padahal, fungsi media sosial selain untuk mencari informasi, yaitu sebagai tempat mengekspresikan diri.

Contohnya, remaja ingin membangun identitas yang baik diantara teman-teman barunya karena dia tidak ingin memiliki pengecepan sebagai orang yang jahat karena masa lalunya diantara teman-teman lamanya. Dia melakukan pencitraan melalui Instagram sebagai anak yang polos, menyenangkan, dan hal positif lainnya. Melakukan pencitraan melalui Instagram sebagai adegan, melakukan pencitraan dengan menampilkan hal-hal baik merupakan tindakan, Instagram menjadi agensinya, tidak ingin memiliki pengecepan sebagai orang yang jahat karena masa lalunya sebagai tujuannya, dan remaja itu sendiri sebagai agennya. Seperti dalam teori dramatisme yang dilakukan sebagai upaya strategis dalam situasi tertentu.

Ada juga situasi dimana mereka mendapatkan komentar negatif atau perundungan media maya. Emosi remaja yang belum stabil biasanya mudah goyah ketika mendapatkan komentar negatif dan perundungan media maya yang berdampak buruk bagi mental mereka. Perundungan media maya sangat berbahaya, bahkan orang dewasa pun belum tentu bisa mengabaikannya, apalagi remaja. Tidak sedikit kasus bunuh diri yang ada karena komentar negatif di media sosial.



Gambar 1. Ilustrasi Perundungan Media Maya

Contoh kasusnya, ada Amanda Todd yang membuat video dan kemudian diunggah di Youtube sebelum mengakhiri hidupnya. Gadis berumur 15 tahun ini bercerita tentang dia mengalami perundungan media maya selama 3 tahun. Kemudian, Katie Webb yang berumur 12 tahun yang bunuh diri karena menerima perundungan di dalam media sosial karena pakaian yang tidak bermerk dan gaya rambut yang tidak biasa. Kasus ini memperlihatkan bahwa, standarisasi di media sosial memang ada, dan jika tidak mengikutinya, maka ada kemungkinan untuk terkena perundungan.

Ciri remaja juga disebutkan bahwa mereka berfikir causatif yang memikirkan sebab akibat. Setelah mereka merasa kurang disukai, mereka berlomba-lomba menjadi standar yang ada. Berujung, mereka membuat dua akun, dimana akun yang utama, yang memiliki banyak pengikut akan dijadikan tempat untuk memperlihatkan sisi terbaik mereka yang telah mereka bentuk. Kemudian, akun kedua akan digunakan untuk memperlihatkan sisi asli mereka dan pengikutnya hanya teman terdekat dan itu merupakan privasi mereka. Nama akun kedua biasanya tidak menggunakan nama asli agar tidak mudah ditemukan oleh orang yang tidak dekat mereka.

Pembuatan beberapa akun di dalam media sosial memiliki keterkaitan dengan empat komponen dalam teori diri, dimana seseorang mengkonstruksikan dirinya. Penggunaan akun pertama di media sosial biasanya berkaitan dengan citra diri, diri yang diidealkan, dan konsep cermin diri. Dimana, mereka akan mengunggah seperti diri apa yang mereka inginkan dan menunjukkan citra diri mereka. Kemudian orang-orang yang sebagai pengikut media sosialnya akan memuji dan kemudian mereka akan menerima pujian tersebut dan mengakuinya (konsep cermin diri). Komponen jati diri, biasanya berada di akun kedua mereka, dimana berisikan tentang diri mereka sebenarnya.

Misalnya, banyaknya gaya pacaran dikalangan remaja saat ini, ada yang sewajarnya dan ada juga dengan gaya luar negeri yang lebih intim. Remaja atau individu dapat memilih yang dianggap terbaik dan menguntungkan bagi mereka. Terlebih, biasanya remaja masih memikirkan tanggapan dan pandangan orang lain terhadap mereka, bahkan masih mudah goyah. Sehingga mereka akan memikirkan tindakan mereka dan mengetahui bahwa jika tindakan mereka tidak sesuai dengan norma dan moral yang ada di masyarakat, maka akan dikecam. Jika mereka ingin berpacaran dengan gaya yang lebih intim, mereka tidak akan berani untuk membagikannya di akun pertama mereka, sehingga mereka akan menggunakan akun kedua mereka yang berisi orang terdekat untuk membagikan atau mempertunjukkan gaya pacaran mereka. Mereka berani karena menganggap bahwa orang terdekat atau yang dipercaya tidak akan mengolok mereka. Hal ini berkaitan dengan teori konsep definisi situasi, dimana ada pertimbangan yang dilakukan sebelum bertindak dan juga memikirkan sebab akibat dari tindakan mereka.

Sebenarnya, jika kedua akun tersebut digunakan selayaknya, maka tidak akan ada masalahnya. Akan menjadi masalah jika menggunakan media sosial untuk membentuk identitas yang sangat berbeda jauh dari aslinya. Beberapa remaja, membuat dan menggunakan beberapa akun media sosial untuk berpura-pura menjadi orang lain, menjadi tempat berlomba-lomba untuk menjadi yang terhebat atau juga untuk membuat konten pornografi yang difaktori oleh kebutuhan uang. Situasi ini akan memburuk ketika kebenaran akan terkuak dan berita tersebar di masyarakat. Hal ini tidak menutup kemungkinan terjadinya konstruksi sosial dan konstruksi media dimana informasi yang beredar telah di konstruksi.

Contohnya, remaja saat ini lebih terbuka dengan kemajuan dan arus informasi globalisasi, dimana kebanyakan dari mereka menerima dan menjunjung tinggi yang mereka anggap benar dan baik. Disaat adanya kasus perselingkuhan artis muda berumur 21 tahun (golongan remaja) yang menjadi pengganggu hubungan rumah tangga orang lain di media sosial. Artis tersebut aktif menyuarakan status wanita dan sebagainya, namun pada kenyataannya dia terlibat menjadi orang ketiga yang kemudian merusak rumah tangga orang karena menjadi selingkuhan suami orang. Namun, walaupun telah tersebar beritanya, dia tetap masih berharap bisa berhubungan dengan laki-laki tersebut dan mencurahkan isi hatinya di fitur Instagram story close friend. Sayangnya, orang yang masuk ke dalam close friend itu, menyebarkannya. Artis ini masih satu golongan remaja, maka individu atau remaja, terutama yang perempuan ikut menyuarakan kritikan kepada artis tersebut dan tersebar ke semua pengguna media sosial, lalu yang lain mengikuti tanpa membaca selengkapnya sehingga beberapa informasi ada yang diubah dan dikonstruksi untuk mendukung sisi yang pro atau kontra.

Terdapat beberapa remaja yang menggunakan media sosialnya untuk berlomba-lomba memperlihatkan kekayaan dan berujung pertengkaran ataupun sebagai sasaran hujatan netizen. Kemudian, kasus pembuatan konten pornografi yang kebanyakan dilakukan oleh remaja yang dikarenakan mereka membutuhkan uang untuk keperluannya. Terlebih dikarenakan oleh gaya hidup karena mengikuti standar di media sosial. Hal tersebut dikarenakan media sosial terdorong oleh globalisasi dan arus informasi. Remaja dengan mudah mengakses segalanya dan kemudian mengambil atau menerima informasi tersebut jika dirasa menarik dan cocok baginya. Apa yang ditemukan bisa dijadikan inspirasi dalam situasi tertentu.

Contoh umumnya, seorang remaja A melihat unggahan seorang selebriti Instagram dari luar negeri (orang yang terkenal di Instagram) di Instagram-nya. Dalam unggahannya, dia terlihat cantik dan menawan karena cara berpakaianya, yang kemudian menarik perhatian orang-orang, lalu mendapatkan banyak komentar baik dan banyak yang menyukai unggahannya tersebut. Setelah itu, banyak yang mengikuti gayanya dan A pun tertarik. Sebenarnya tidak ada masalah jika gaya berpakaianya masih dapat di terima di Indonesia karena penampilan merupakan cara mengekspresikan diri sehingga bebas. Namun, bebas disini bukan berarti lepas begitu saja dari budaya dan moral yang di masyarakat. Disaat tindakan yang terlihat dalam media sosial dan dianggap menyeleweng dari budaya dan moral yang ada, maka akan menjadi dampak buruk.

Contoh kasus pertama yaitu seorang remaja bernama Hanna yang dikenal di TikTok karena dia membuat konten tentang kekayaannya. Awalnya, dia dilirik karena konten tersebut, namun sekarang menjadi cibiran karena gaya berpakaianya yang berubah-ubah. Misalnya, di video kemarin dia menggunakan hijab, namun keesokannya dia memakai pakaian terbuka. Disaat dia menggunakan hijab, dia mendapat banyak komentar positif, sedangkan saat dia menggunakan pakaian terbuka, dia mendapatkan komentar kebencian atau hujatan yang dikarenakan pakaian terbuka masih dipandang tidak baik dan benar karena dianggap bukan budaya atau identitas masyarakat Indonesia. Walaupun begitu, dia tetap melanjutkannya karena hal itu menarik perhatian masyarakat yang membuat video dia banyak yang lihat dan bisa menjadi cuan baginya.

Contoh kasus kedua tentang akun Twitter yang mengunggah konten porno. Beberapa remaja berumur 18 – 21 tahun, menggunakan akun Twitter untuk membuat konten dewasa dengan bayaran tertentu. Akun tersebut biasanya menggunakan nama samaran dan sering disebut sebagai “alter ego” yang berarti diri lainnya yang berbeda dari diri aslinya. Di dunia nyata mereka hanya 34ajar, namun di media sosial mereka sebagai pembuat konten dewasa. Akun itu digunakan dibuat untuk melakukan hal-hal yang tidak bisa mereka lakukan jika menggunakan identitas asli mereka. Alasannya karena jika orang yang mereka kenal mengetahuinya makan akan menjadi ancaman bagi mereka. Akun-akun tersebut memiliki harga yang berbeda tergantung foto atau video dan tingkat kevlgarannya. Tidak sedikit yang membayar untuk mendapatkan konten tersebut, terutama laki-laki yang tingkat nafsunya lebih tinggi dibandingkan wanita menurut penelitian ilmiah yang ada.



Gambar 2. Ilustrasi Alter Ego

Hasil dari penjualan tersebut digunakan untuk memenuhi gaya hidup dan penampilan. Mereka lebih memilih melakukan hal tersebut karena, saat ini lapangan pekerjaan yang bisa menerima lulusan SMA atau masih remaja juga sulit. Selain itu, pekerjaan yang tersedia pun gajinya tidak sebesar jika mereka membuat konten. Satu kali transaksi pembelian konten, bisa mendapatkan Rp.200.000,00 – Rp.500.000,00 25kan bisa lebih. Jika terdapat 5 orang yang membeli dalam sehari, maka mereka dapat menghasilkan Rp. 1.000.000,00 – Rp. 2.500.000,00 atau lebih dalam satu hari. Dari hal ini juga

mempelihatkan bahwa 36 beberapa remaja, menyukai hal praktis untuk tujuan yang ingin mereka dapatkan walaupun hal tersebut merupakan tindakan yang tidak sesuai dengan moral dan budaya di Indonesia.

Namun, beberapa remaja juga masih sadar akan moral dan budaya mereka, dimana mereka memiliki peran di dalam media sosial. Contohnya, remaja Indonesia banyak yang menyukai penyanyi Korea. Di media sosial, terutama di Twitter, mereka bisa membagikan rasa cinta dan bangga terhadap penyanyi yang mereka idolakan. Disaat di Twitter terdapat topik sensitif seperti kasus video porno artis bernama Gisella, penggemar atau mereka akan meredakannya dengan membagikan video atau foto idolanya menggunakan kata kunci pencarian sehingga konten pornografi tersebut hilang atau tenggelam. Tindakan seperti ini bagus dan mereka melakukannya karena memikirkan perasaan anaknya Gisella, Gempi yang mungkin akan jadi sasaran komentar jahat tentang kesalahan ibunya, tetapi beberapa orang ada yang kesal karena masih penasaran atau ketinggalan informasi tersebut. Peran para penggemar tersebut sebagai masyarakat yang menegakkan moral dan kemanusiaan di media sosial.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan teori interaksionis simbolis dapat disimpulkan bahwa interaksi yang ada di media sosial yang dilakukan para remaja dapat menjadi ide atau pemikiran yang disepakati dan kemudian dapat mengubah perilaku diri. Kemudian dalam media sosial juga akan terbentuk standar-standar tertentu dari hasil pandangan atau pendapat mereka. Banyak remaja yang masih mencari jati diri mereka, dapat memilih standar-standar yang ada yang diyakini cocok oleh mereka dan dapat diterima dikalangan masyarakat yang ada. Mereka akan melakukan konstruksi diri yang biasanya dibentuk sesuai yang mereka idealkan. Sehingga, saat ini mulai banyak konten yang pencitraan, namun dapat diruntuhkan oleh beberapa orang yang sesungguhnya kenal dengan individu tersebut.

Maka, jika realita sesungguhnya terbongkar akan menjadi masalah bagi mereka yang membentuk diri mereka di media sosial jauh adanya dari kehidupan nyata. Hal ini akan menimbulkan beragam komentar negatif, pandangan negatif, dan menurunkan kepercayaan diri yang mereka bangun. Pada akhirnya kesehatan mental mereka yang akan runtuh perlahan.

Kemudian, adanya standar di media sosial tidak sesuai bagi beberapa remaja karena latar belakang agama, budaya, kebutuhan atau pun latar belakang mereka. Mereka akan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan mereka. Dimana banyaknya akun yang dibentuk untuk bersandiwara menjadi orang lain dengan cara menggunakan nama samaran dan foto palsu. Seperti pada kasus banyaknya remaja yang berani membuka akun Twitter untuk menjual konten dewasa dan sebagainya untuk mendapatkan uang.

Dari kasus yang telah dijabarkan juga dapat disimpulkan bahwa remaja saat ini lebih suka hal praktis walaupun tidak sesuai dengan norma dan moral yang ada. Hal ini juga karena dimanjakan oleh teknologi yang ada. Namun, walaupun begitu, tidak semua remaja menggunakan media sosial untuk hal negatif, melainkan banyak juga yang menggunakan media sosial untuk mengembangkan kreativitas mereka dan hal positif lainnya.

Pada intinya, apa yang terlihat di media sosial merupakan hasil konstruksi yang belum tentu terjadi benar apa adanya di kehidupan nyata mereka. Jangan takut untuk tidak mengikuti standar yang ada jika dirasa itu tidak nyaman dengan diri sendiri atau tidak sesuai dengan norma dan moral yang dipegang teguh. Penggunaan media sosial di era media baru ini seharusnya juga menjadi tempat yang nyaman untuk mengekspresikan kebaikan atau kelebihan diri sendiri, namun bukan untuk ajang atau tempat persaingan sehingga jauh dari berkomentar atau mendapatkan komentar negatif.

Selain itu, diperlukan pengawasan terus menerus karena teknologi dan arus informasi di media sosial tidak akan berhenti begitu saja. Ada baiknya remaja saat ini lebih mawas diri dan memilah informasi yang ada, sehingga pandangan mereka terhadap sesuatu topik tidak saklek begitu saja melainkan atas pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan. Akan jauh lebih baik ketika media sosial digunakan untuk konten positif dan menunjukkan jati diri sebenarnya, namun diperkirakan sesuai dengan hukum, norma, dan moral yang ada sehingga tidak menjadi sumber masalah karena walaupun kita memiliki kebebasan, terdapat batasan-batasan di masyarakat. Jika ada sesuatu atau pertanyaan tentang diri sendiri, lebih baik bercerita dan konsultasi kepada orang tua atau orang terdekat yang dianggap bisa menerima apa adanya..

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Ardianto, E., & Q-Anees, B. (2007). Filsafat Ilmu Komunikasi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- [2]. Berger, A. A. (2010). Pengantar Semiotika Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer. Yogyakarta: Tiara Wacana.

- [3]. Bungin, B. (2013). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana PRENADA MEDIA GROUP.
- [4]. Cahya Sakti, B. &. (2018). PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DALAM PEMBENTUKAN IDENTITAS DIRI REMAJA. Retrieved from *Interaksi Online*, 6(4), 490-501: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/21950>
- [5]. Fitriansyah, F. (2018). Efek Komunikasi Massa Pada Khalayak (Studi Deskriptif Penggunaan Media Sosial dalam Membentuk Perilaku Remaja). Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala>: <https://doi.org/10.31294/jc.v18i2>
- [6]. Fuhrmann, B. S. ((1990)). *Adolescence, Adolescent*. Second Edition. London: England: A. Division of Scott, Foresman and Company.
- [7]. Gudykunst, W. B., & Mody, B. (2002). *Handbook of Intemational and Intercultural Communication* 2nd Edition. United States of America: Sage.
- [8]. Littlejohn, W. S. (2004). *Theories of Human Communication*. New York: USA: Artists Right Society. (Putri, Nurwati, & Sabtoso, 2016)
- [9]. McQuail, D. (1980). *Towards a Sociology of Mass Communications*. London: Collier Macmillan.
- [10]. Putri, W., Nurwati, N., & Sabtoso, M. (2016). PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU REMAJA. Retrieved from <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.13625>
- [11]. Siregar, N. S. (2016). KAJIAN TENTANG INTERAKSIONISME SIMBOLIK. *PERSPEKTIF*, 1(2), 100–110. Retrieved from Google Scholar: <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i2.86>
- [12]. West, R., & Turner, L. (2007). *Introducing communication theory ; analysis and application*. New York: McGraw-Hill.

ANALISIS DAMPAK NEW MEDIA DALAM PEMBENTUKAN IDENTITAS DIRI REMAJA

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.admi.or.id Internet Source	2%
2	agustocom.blogspot.com Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
4	repository.upnyk.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal.bsi.ac.id Internet Source	1%
6	ejournal3.undip.ac.id Internet Source	1%
7	Raden Andhika Prihestira. "ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DAN LAYANAN PADA KLINIK DIAN KASIH", Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2023 Publication	<1%

8	library.binus.ac.id Internet Source	<1 %
9	Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Student Paper	<1 %
10	conference.upnvj.ac.id Internet Source	<1 %
11	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
12	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
13	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
14	Submitted to Myongji University Graduate School Student Paper	<1 %
15	Submitted to Universitas Sumatera Utara Student Paper	<1 %
16	journal.uad.ac.id Internet Source	<1 %
17	jatengprov.go.id Internet Source	<1 %
18	Submitted to STIE Perbanas Surabaya Student Paper	<1 %

19	Submitted to Universitas Bengkulu Student Paper	<1 %
20	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
21	digilib.uns.ac.id Internet Source	<1 %
22	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	<1 %
23	id.scribd.com Internet Source	<1 %
24	Ahmad Rifa'i, Galet Guntoro Setiaji, Vensy Vydia. "PENGUNAAN METODE K-MEANS PADA ANALISA DAN KLASIFIKASI CAPRES 2019 DI TWITTER", Jurnal Pengembangan Rekayasa dan Teknologi, 2019 Publication	<1 %
25	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	<1 %
26	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
27	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
28	9pdf.net Internet Source	<1 %

29	ireyogya.org Internet Source	<1 %
30	www.scribd.com Internet Source	<1 %
31	Tantri Puspita, Sri Yekti Widadi, Rudy Alfiansyah, Eldessa Vava Rilla, Wahyudin Wahyudin, Dian Octavia, Selvi Estria. "PENGARUH KOMPRES HANGAT TERHADAP NYERI PADA PENDERITA HIPERTENSI", Jurnal Kesehatan dan Kedokteran, 2023 Publication	<1 %
32	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
33	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
34	youngwookdotnet.wordpress.com Internet Source	<1 %
35	123dok.com Internet Source	<1 %
36	akbarsetiawibawa.wordpress.com Internet Source	<1 %
37	anzspot.com Internet Source	<1 %
38	dapurhue.blogspot.com Internet Source	<1 %

39	ejurnal.budiutomomalang.ac.id Internet Source	<1 %
40	id.123dok.com Internet Source	<1 %
41	obsesi.or.id Internet Source	<1 %
42	ojs.unud.ac.id Internet Source	<1 %
43	research.kalbis.ac.id Internet Source	<1 %
44	sangpencerah.id Internet Source	<1 %
45	docobook.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On