

**FENOMENA PENGGUNAAN *FACEBOOK* SEBAGAI
AJANG EKSISTENSI DIRI REMAJA
DI KOTA BATAM**

SKRIPSI



**Oleh:
Ardhiya Annisa Ardhy
161110028**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL HUMANIORA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2020**

**FENOMENA PENGGUNAAN *FACEBOOK*
SEBAGAI AJANG EKSISTENSI DIRI
REMAJA DI KOTA BATAM**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh
Ardhiya Annisa Ardhy
161110028**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL HUMANIORA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2020**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Ardhiya Annisa Ardhy
NPM : 161110028
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa “skripsi” yang saya buat dengan judul:

Fenomena Penggunaan *Facebook* Sebagai Ajang Eksistensi Diri Remaja Di Kota Batam

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 28 Juli 2020



Ardhiya Annisa Ardhy
161110028

**FENOMENA PENGGUNAAN *FACEBOOK*
SEBAGAI AJANG EKSISTENSI DIRI
REMAJA DI KOTA BATAM**


SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh
Ardhiya Annisa Ardhy
161110028**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera di bawah ini**

Batam, 29 Juli 2020



**Muhammad Syafi'i, S.Sos., M.I.K.
Pembimbing**

ABSTRAK

Facebook adalah salah satu aplikasi media sosial yang sangat banyak diminati, bahkan di awal tahun 2019 Indonesia menempati urutan keempat jumlah pengguna *Facebook* terbanyak di dunia dengan total pengguna 120 juta atau 44.94 persen dari total populasi. Aplikasi ciptaan Mark Zuckerberg ini mampu menarik perhatian penggunanya dari berbagai usia. *Facebook* menawarkan fitur berbagi status, foto dan video, *stories*, bahkan *marketplace* dengan sesama pengguna. Kecenderungan untuk selalu tampil di media sosial seperti *Facebook* membuat masyarakat sekarang menjadi candu untuk terus mengupload status, dan foto-foto mereka. Tidak hanya bertujuan untuk menunjukkan aktivitas mereka kepada pengguna *Facebook* lainnya, namun harapan mendapatkan *like* terbanyak untuk setiap hal yang mereka upload. Angka menjadi salah satu faktor yang menunjukkan tingkat eksistensi kaum muda di dunia maya pada era media sosial saat ini. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui bagaimana fenomena penggunaan *Facebook* sebagai ajang eksistensi diri remaja Kota Batam. Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara mendalam, dan studi pustaka dari berbagai sumber bahan penelitian. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini didapatkan dengan teknik Snowball Sampling. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadinya hiperrealitas pada sebagian besar remaja di Kota Batam yang ingin eksis di media sosial *Facebook* nya.

Kata Kunci: *Facebook*, Remaja, Eksistensi Diri, Teori Hyper-reality

ABSTRACT

Facebook is one of the most popular social media applications, even in early 2019, Indonesia ranks the fourth in the number of Facebook users in the world for a total of 120 million or 44.94 percent of the total population. This application was created by Mark Zuckerberg and can attract the attention of many users of various ages. This social Media Facebook has a variety of features: sharing status, photos and videos, stories, and even marketplace. The trend to always appear on social media like Facebook makes people continuously upload their status, and photos. Not only to show their activity to other Facebook users, but they expect to get a lot of likes for everything they upload. The number is one of the factors describing the level of existence of young people in cyberspace in today's social media era. The purpose of the research is to know how the phenomenon of the use of Facebook as a place to get the self-existence of teenagers in Batam city. This type of research uses descriptive qualitative methods. Data collection techniques are conducted by observation, in-depth interviews, and study of libraries from various sources of research materials. The samples used in this study were obtained by the Snowball Sampling technique. The results of this study showed that there was a hyperreality in most teenagers in the city of Batam who wanted to exist on their social media Facebook.

Keywords: Facebook, Teenager, Self Existence, Hyperreality Theory

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.Si;
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Ibu Rizki Tri Anugrah Bhakti, S.H., M.H;
3. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Ibu Ageng Rara Cindoswari, S.P., M.Si;
4. Bapak Muhammad Syafi'i, S.Sos., M.I.K. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam;
5. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam;
6. Orang tua tercinta Bapak Rudy Syalfian Syafri dan Ibu Ardha Nasution yang selalu memberikan semangat, juga dukungan moral dan finansial selama perkuliahan hingga saat penyelesaian penulisan skripsi ini;
7. Muhammad Annauval Alhadad Ardy dan Ardhiya Annajwa Ardhy selaku saudara kandung penulis;
8. Kiki yang selalu membantu, menghibur, dan memberi semangat untuk mengerjakan penelitian ini;
9. Ibu Angel Purwanti, S.Sos., M.I.Kom. yang selalu memberi semangat dari awal perkuliahan;
10. Sahabat-sahabat tercinta yaitu Dayanti, Hanif, Kadek, Karum, Nike yang selalu menghibur dan memberi semangat;
11. Teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2016.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Batam, 28 Juli 2020



Ardhiya Annisa Ardhy

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Fokus Penelitian	10
1.3 Rumusan Masalah	10
1.4 Tujuan Penelitian	10
1.5 Manfaat Penelitian	11
1.5.1 Manfaat Teoritis	11
1.5.2 Manfaat Praktis	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teoritis.....	12
2.1.1 Fenomenologi.....	12
2.1.2 Media Baru (<i>New Media</i>).....	14
2.1.3 <i>Facebook</i>	18
2.1.3.1 Pengertian <i>Facebook</i>	18
2.1.3.2 Sejarah <i>Facebook</i>	18
2.1.4 Eksistensi Diri	19
2.1.4.1 Pengertian Eksistensi Diri	19
2.1.4.2 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Eksistensi Diri.....	21
2.1.4.3 Ciri-Ciri dari Individu yang Memiliki Eksistensi Diri	23
2.1.4.4 Pencapaian Eksistensi Diri	24
2.1.4.5 Eksistensi Manusia di Dunia Maya dan Dunia Nyata.....	28
2.1.5 Teori Simulakrum dan Hiperrealitas Jean Baudrillard.....	33
2.1.6 Perubahan Perilaku.....	37
2.1.7 Remaja.....	40
2.1.7.1 Pengertian Remaja	40
2.1.7.2 Usia Remaja	43
2.2 Penelitian Terdahulu	44
2.3 Kerangka Konseptual	54
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	55
3.1 Jenis Penelitian.....	55
3.2 Obyek Penelitian	56
3.3 Subyek Penelitian.....	56
3.3.1 Informan.....	56
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	57

3.4.1 Wawancara Mendalam.....	57
3.4.2 Observasi.....	58
3.4.3 Dokumentasi	58
3.4 Instrumen Penelitian.....	59
3.5 Metode Analisis Data.....	59
3.5.1 Analisa sebelum di lapangan.....	59
3.5.2 Analisa selama di lapangan.....	60
3.6 Uji Validitas dan Kreadibilitas.....	61
3.6.1 Uji Credibility	62
3.6.2 Uji Transferability	62
3.6.3 Dependability dan Confirmability.....	62
3.7 Lokasi dan Jadwal Penelitian	63
3.7.1 Lokasi Penelitian	63
3.7.2 Jadwal Penelitian.....	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	65
4.1 Profil Objek Penelitian.....	65
4.2 Hasil Penelitian	71
4.3 Pembahasan.....	116
4.3.1 Fenomena Penggunaan <i>Facebook</i> Sebagai Ajang Eksistensi Diri Remaja Kota Batam.....	116
4.3.2 Hiperrealitas Remaja Dalam Menunjukkan Eksistensi Diri di <i>Facebook</i>	176
4.3.3 Perubahan Perilaku Remaja Dalam Menunjukkan Eksistensi Diri Di Media Sosial <i>Facebook</i>	194
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	200
5.1 Simpulan	200
5.2 Saran.....	202
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
Lampiran 1. Pendukung Penelitian	
Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup	
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Sepuluh Media Sosial dengan Pengguna Aktif Terbanyak	2
Gambar 1. 2 Jumlah Pengguna <i>Facebook</i> di Indonesia pada bulan Juni 2020	2
Gambar 1. 3 Unggahan Story Remaja Kota Batam di <i>Facebook</i>	5
Gambar 1. 4 Unggahan Story Remaja Kota Batam di <i>Facebook</i>	5
Gambar 1. 5 Unggahan Foto Remaja Kota Batam di <i>Facebook</i>	6
Gambar 1. 6 Unggahan Foto Remaja Kota Batam di <i>Facebook</i>	6
Gambar 1. 7 Unggahan Foto Remaja Kota Batam di <i>Facebook</i>	7
Gambar 1. 8 Unggahan Foto Remaja Kota Batam di <i>Facebook</i>	7
Gambar 1. 9 Unggahan Foto Profil Remaja Kota Batam di <i>Facebook</i>	8
Gambar 1. 10 Unggahan Foto Profil Remaja Kota Batam di <i>Facebook</i>	8
Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	54

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	44
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	64
Tabel 4. 1 Profil Narasumber	65

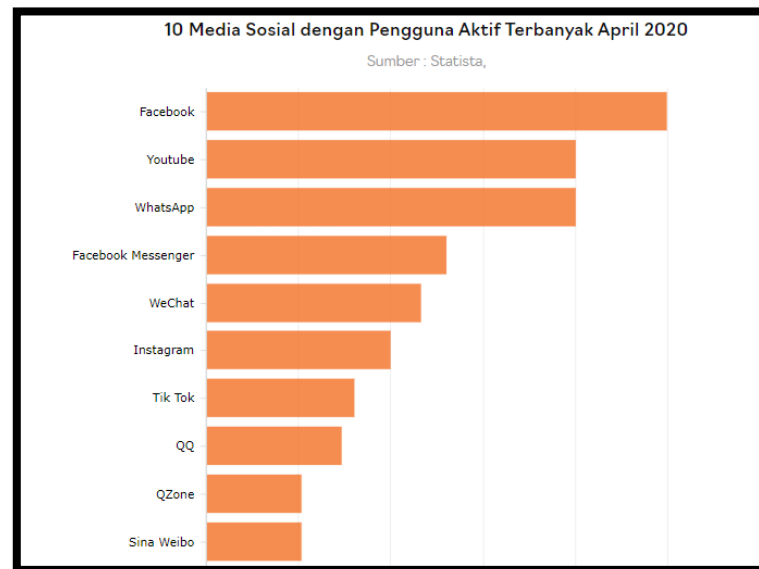
BAB I

PENDAHULUAN

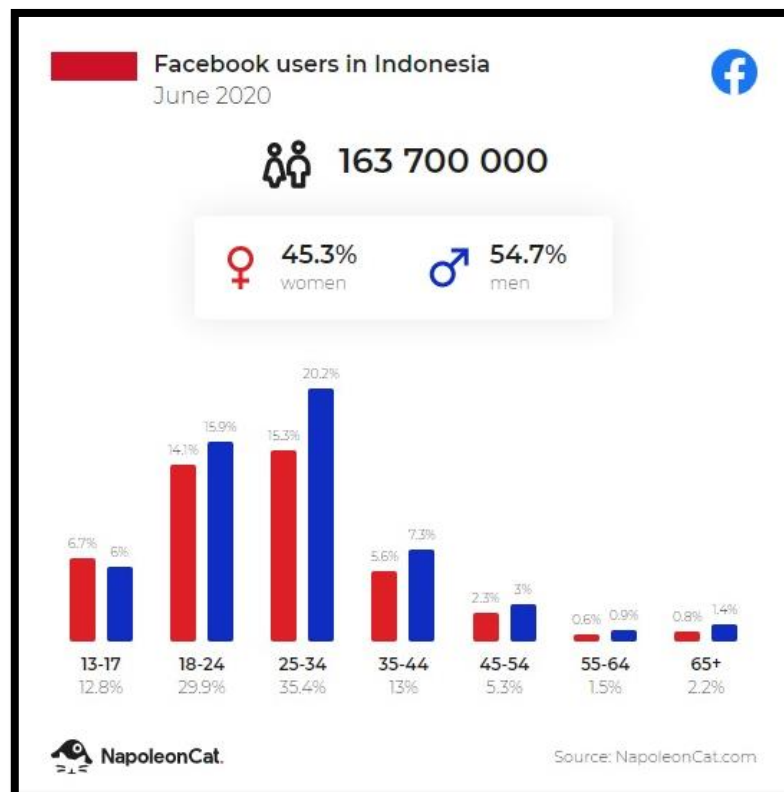
1.1 Latar Belakang Penelitian

Social media atau media sosial merupakan salah satu hal yang semakin diminati oleh para pengguna internet saat ini. *Facebook, Instagram, Twitter, Tumblr, Line*, dan lainnya merupakan bukti dari sekian banyaknya media sosial yang terus berkembang. Setiap media sosial menawarkan berbagai fasilitas yang berbeda-beda, sehingga pengguna dapat memilih menggunakan media sosial yang sesuai dengan kebutuhannya.

Menurut data statistik yang dilansir dari Katadata (Pratnyawan, 2019), jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia mengalami peningkatan sebanyak 20 persen di tahun 2019 yakni mencapai 150 juta pengguna. *Facebook* adalah salah satu aplikasi media sosial yang sangat banyak diminati di seluruh penjuru dunia, di awal tahun 2019 Indonesia menempati urutan keempat jumlah pengguna *Facebook* terbanyak di dunia dengan total pengguna 120 juta atau 44.94 persen dari total populasi. Bahkan pada bulan Juni 2020, saat penelitian ini berlangsung ada 163 juta atau 59.8% dari total populasi negara Indonesia merupakan pengguna aktif media sosial *Facebook*. (“*Facebook Users in Indonesia*,” 2020)



Gambar 1. 1 Sepuluh Media Sosial dengan Pengguna Aktif Terbanyak



Gambar 1. 2 Jumlah Pengguna *Facebook* di Indonesia pada bulan Juni 2020

Aplikasi ciptaan Mark Zuckerberg ini mampu menarik perhatian penggunanya dari berbagai usia. Tidak hanya anak remaja saja yang menggunakan

aplikasi ini, namun dari anak kecil, orang tua hingga pejabat negara pun menggunakan *Facebook*. *Facebook* menawarkan berbagai macam fitur seperti berbagi status, foto dan video, *stories*, bahkan *marketplace* dengan sesama pengguna. *Facebook* adalah sebuah jaringan pertemanan di dunia maya yang sangat unik, dimana kebanyakan pengguna *Facebook* menggunakan nama asli dirinya. Dengan *Facebook* kita dapat menemukan kembali teman-teman lama, dan dapat berkomunikasi dengan lancar walaupun berjauhan (Santoso, Maria, & Brotowidagdo, 2011).

Bertambahnya media sosial yang juga semakin dekat dengan kehidupan penggunanya, membuat kita secara sadar ataupun tidak seakan-akan hidup didalam dunia yang dimana setiap pemikiran kita, setiap makanan yang kita makan, setiap pengalaman baik yang kita alami, setiap perjalanan yang kita lalui, kita merasa harus membaginya melalui *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* dan jejaring sosial lainnya. Meski sebenarnya kita tidak pernah tahu apakah orang lain yang berteman dengan kita di jejaring sosial akan peduli dengan apa yang kita bagikan tersebut (Plante, 2013). Beberapa orang tercatat bahwa mereka sering menggunakan jejaring sosial untuk memperlihatkan versi ideal diri atau kehidupan mereka, cenderung menekankan pada hal-hal yang positif dan meminimalisir yang negatif. Ini bukan hanya membuat mereka “menipu” orang lain, tetapi juga menipu diri mereka sendiri (Austin, 2013).

Orang berkomunikasi untuk menunjukkan dirinya eksis. Eksistensi diri merupakan salah satu faktor para pengguna media sosial dalam membagikan kegiatan sehari-harinya dimana seseorang ingin merasa diakui keberadaannya oleh

orang lain dengan cara apa saja seperti mencoba semua hal, tertarik terhadap hal baru, dan juga mengadopsi budaya luar yang dianggap keren agar tidak ketinggalan zaman karena “semakin keren akan semakin diakui”. Kita dapat memodifikasi frasa filosof Prancis, Rene Descartes (1596-1650) yang terkenal itu, *Cogito Ergo Sum*” yang berarti “Saya berpikir, maka saya ada” menjadi “Saya berbicara, maka saya ada”. Apabila kita berdiam diri, orang lain akan memperlakukan kita seolah-olah kita tidak ada atau eksis.

Fenomena inilah yang kerap kali kita lihat pada orang-orang disekitar kita. Kecenderungan untuk selalu tampil di media sosial seperti *Facebook* membuat masyarakat sekarang menjadi candu untuk terus mengupload status, dan foto-foto mereka. Tidak hanya bertujuan untuk menunjukkan aktivitas mereka kepada pengguna *Facebook* lainnya, namun harapan mendapatkan *like* terbanyak untuk setiap hal yang mereka upload.

Angka menjadi salah satu faktor yang menunjukkan tingkat eksistensi kaum muda di dunia maya pada era media sosial saat ini. Seberapa besar “angka” yang didapat menunjukkan bahwa orang tersebut eksis di dunia maya. Dengan begitu mereka akan merasa diakui dan diterima di lingkungan sosial tanpa perlu berinteraksi secara langsung.



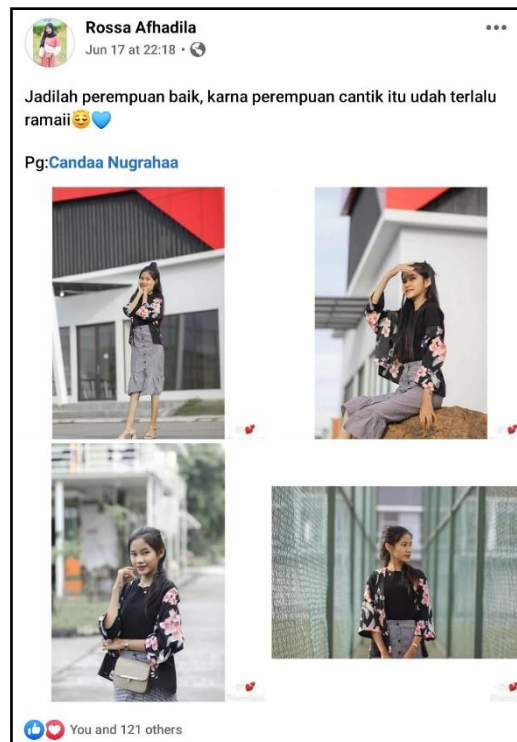
Gambar 1. 3 Unggahan *Story* Remaja Kota Batam di *Facebook*



Gambar 1. 4 Unggahan *Story* Remaja Kota Batam di *Facebook*



Gambar 1. 5 Unggahan Foto Remaja Kota Batam di Facebook



Gambar 1. 6 Unggahan Foto Remaja Kota Batam di Facebook



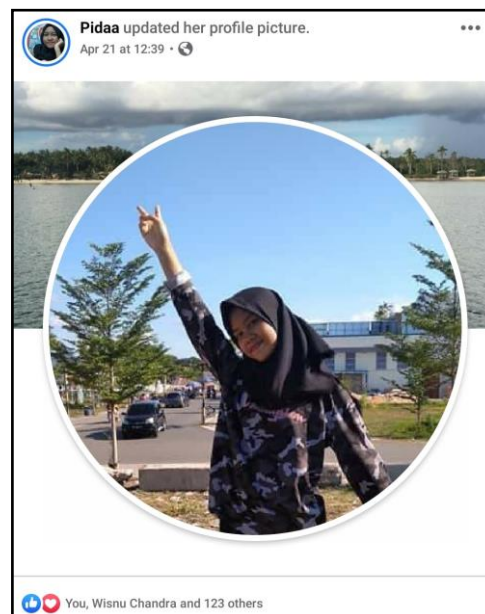
Gambar 1. 7 Unggahan Foto Remaja Kota Batam di *Facebook*



Gambar 1. 8 Unggahan Foto Remaja Kota Batam di *Facebook*



Gambar 1. 9 Unggahan Foto Profil Remaja Kota Batam di *Facebook*



Gambar 1. 10 Unggahan Foto Profil Remaja Kota Batam di *Facebook*

Ketika seorang individu sudah terbuai dan hanyut dalam keinginan untuk mencapai eksistensi diri yang sangat tinggi, ini akan menyebabkan gangguan narsistik dimana seseorang tersebut akan memiliki ciri-ciri : Pertama, kepercayaan diri yang sangat tinggi untuk menggugah foto ke media sosial. Kedua, memiliki keinginan tinggi untuk dikagumi. Ketiga, selalu berfantasi tentang kecantikan, kekuasaan, kecerdasan sehingga sering iri ketika melihat ada yang lebih dari dirinya.

Fenomena diatas disebut simulasi, dimana simbol semakin terpisah dari objek yang dipresentasikan. Hari ini, dunia berada pada era simulasi (*simulation*), dimana sebuah tanda tidak mempresentasikan realitas, namun tanda tersebut diciptakan untuk realitas. Realitas telah melebur menjadi satu dengan tanda, citra dan model-model reproduksi. Dengan demikian, tidak mungkin lagi ditemukan referensi yang real yang dapat membedakan antara representasi dan realitas, citra dan kenyataan, tanda dan ide serta yang semu dan yang nyata. Yang ada hanyalah campur aduk diantara semuanya (Kushendrawati, 2011). Berdasarkan latar belakang tersebut, tidak heran jika realitas simulasi yang menonjol adalah eksistensi diri remaja dalam akun *Facebook*.

Sebagai pengguna, kita harus cerdas dalam memanfaatkan kemajuan teknologi seperti aplikasi *Facebook* ini. “Selarasnya dengan perkembangan teknologi, media sosial juga akan terus berkembang dengan segala dampak positif maupun dampak negatif yang akan dibawanya. Sebagai user yang baik tentunya kita harus cermat memilah-milah media sosial mana yang akan menunjang diri kita sendiri (Chelsy, 2012)”.

Fenomena ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Fenomena Penggunaan *Facebook* Sebagai Ajang Eksistensi Diri Remaja di Kota Batam”.

1.2 Fokus Penelitian

Penulis akan membatasi penelitian dengan berfokus pada fenomena penggunaan *Facebook* sebagai ajang eksistensi diri remaja di Kota Batam.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana fenomena penggunaan *Facebook* sebagai ajang eksistensi diri remaja Kota Batam?
- b. Bagaimana hiperrealitas remaja dalam menunjukkan eksistensi diri di *Facebook*?
- c. Apakah ada perubahan perilaku ketika remaja melakukan hiperrealitas dalam menunjukkan eksistensi diri di *Facebook*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana fenomena penggunaan *Facebook* sebagai ajang eksistensi diri remaja Kota Batam.
- b. Untuk mengetahui bagaimana hiperrealitas remaja dalam menunjukkan eksistensi dirinya di *Facebook*.
- c. Untuk mengetahui apakah ada perubahan perilaku ketika remaja melakukan hiperrealitas dalam menunjukkan eksistensi dirinya di *Facebook*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang mengarahkan kepada pemahaman mengenai fenomena penggunaan *Facebook* sebagai ajang eksistensi diri remaja di Kota Batam. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan Ilmu Komunikasi.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan pengetahuan terutama bidang kajian Ilmu Komunikasi, dapat dijadikan bahan pertimbangan dan pemikiran bagi peneliti lainnya dalam melakukan penelitian lanjutan mengenai permasalahan sejenis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Fenomenologi

Adian dalam (Farid, 2018) mengatakan kata “fenomenologi” berasal dari bahasa Yunani “phainomenon”, yaitu sesuatu yang tampak, yang terlihat karena bercahaya, yang dalam bahasa Indonesia disebut “fenomena”; Inggris (phenomenon; jamak phenomena) dan logos (akal budi). Jadi fenomenologi adalah ilmu tentang penampakan, yaitu penampakan tentang apa yang menampakkan diri ke pengalaman subjek. Secara istilah, fenomenologi merujuk kepada teori yang menyatakan bahwa pengetahuan itu terbatas pada fenomena fisik dan fenomena mental. Fenomena fisik merupakan objek persepsi, sedangkan fenomena mental merupakan objek introspeksi.(Farid, 2018)

Fenomenologi adalah filsafat tentang fenomena. Fenomena memaksudkan peristiwa pengalaman keseharian, kecemasan, duka, kegembiraan yang menggumuli keseharian setiap orang. Sebagai sebuah ilmu, fenomenologi adalah juga sebuah metodologi untuk menggapai kebenaran. Karena pengalaman merupakan milik semua orang, maka kebenaran itu tidak dieksklusifkan dari mereka semua. Riyanto dalam (Farid, 2018) mengatakan bahwa semua dapat mengajukan pengetahuan-pengetahuan valid dengan dan dalam pengalamannya. Fenomenologi melihat, merekam, mengonstruksi realitas dengan menepis semua

asumsi yang mengontaminasi pengalaman konkret manusia (subjek itu). Tokoh-tokoh yang merupakan pelopor dalam filsafat fenomenologi antara lain adalah: Edmund Husserl, Alfred Schultz, dan Peter Berger.(Farid, 2018)

Alfred Shutz adalah tokoh terpenting dalam kemunculan sosiologis fenomenologis. Schutz beranggapan bahwa dunia sosial keseharian senantiasa merupakan suatu yang intersubjektif dan pengalaman penuh makna. Dengan demikian, fenomena yang ditampakkan oleh individu merupakan refleksi dari pengalaman transdental dan pemahaman (*verstehen*) tentang makna.(Farid, 2018)

Inti pemikiran Alfred Schutz, seorang filsuf Austria dan ahli fenomenologi sosial ini adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Dimana tindakan sosial merupakan tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit, dengan kata lain mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna, dan kesadaran. Manusia mengkonstruksi makna di luar arus utama pengalaman melalui proses “tipikasi”. Hubungan antara makna pun diorganisasi melalui proses ini, atau biasa disebut *stock of knowledge*. Untuk menggambarkan keseluruhan tindakan seseorang, Schutz mengelompokkannya dalam dua fase, yaitu:

- a. *In-order-to-motive (Um-zu-Motiv)*,

Motif yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang. Dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan.

b. *Because motives (Well Motiv)*,

Motif yang merujuk pada tindakan di masa lalu. Dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya.

2.1.2 Media Baru (*New Media*)

New media atau media baru merupakan sarana perantara baru dilihat dari segi waktu, manfaat, produksi dan distribusinya. Media baru adalah sebuah media yang dikenal sebagai media interaktif melalui komputer yang dikenal dengan nama “internet (international networking)”. (Arifin, 2010) Salah satu ciri yang menonjol adalah adanya interaksi antara manusia dengan komputer dan internet. Bentuk dari media baru ini sangat beragam, misalnya *website*, *blog*, *online social network*, dan *online forum*. Kehadiran media baru tak lepas dari prediksi McLuhan yang mengatakan dunia akan menjadi satu desa global (*global village*), dimana produk-produk yang ada akan menjadi cita rasa semua orang. *Global village* adalah keadaan dimana tidak ada lagi batas waktu dan tempat yang jelas. Informasi berpindah dari satu tempat ke belahan dunia lain dalam waktu yang sangat singkat. *Global village* adalah konsep mengenai perkembangan teknologi komunikasi di mana dunia dianalogikan menjadi sebuah desa yang sangat besar. (Daryanto & Raharjo, 2016)

New media memiliki lima karakteristik menurut Feldman, yaitu:

a. Mudah dimanipulasi

Hal ini sering mendapat tanggapan negatif dan menjadi perdebatan karena media baru memungkinkan setiap orang untuk memanipulasi dan merubah berbagai data dan informasi dengan bebas.

b. Bersifat *networkable*

Konten-konten yang terdapat dalam media baru dapat dengan mudah dibagikan dan dipertukarkan antara pengguna lewat jaringan internet yang tersedia.

c. Bersifat *compressible*

Konten-konten yang ada dalam media baru dapat diperkecil ukurannya sehingga kapasitasnya dapat dikurangi. Hal ini memberi kemudahan untuk menyimpan konten-konten tersebut dan membagikannya kepada orang lain.

d. Padat

Pengguna membutuhkan ruang yang kecil untuk menyimpan berbagai konten yang ada dalam media baru.

e. Imparsial

Konten-konten yang ada dalam media baru tidak berpihak pada siapa pun dan tidak dikuasai oleh segelintir orang saja. Karena itulah media baru sering disebut sebagai media yang sangat demokratis. (Mahendra, 2017)

New Media memiliki beberapa manfaat, seperti:

- a. Arus informasi yang dapat dengan mudah dan cepat diakses dimana saja dan kapan saja.
- b. Sebagai media transaksi jual beli.
- c. Sebagai media hiburan seperti *game online*, jejaring sosial, streaming video, dan lainnya.
- d. Sebagai media komunikasi yang efisien.

Namun *New Media* pun memiliki beberapa kekurangan, yakni:

- a. Terbukanya informasi menimbulkan kemungkinan pencurian data pribadi. Hal ini biasa dilakukan peretas dengan tujuan-tujuan tertentu.
- b. Virus, dengan terbukanya arus informasi dan komunikasi juga dapat membawa virus di balik aplikasi yang tidak terjamin keamanannya.
- c. Rasa ketagihan berlebihan, misal pada saat bermain *game online* atau jejaring sosial. (Setiawan, 2013)

Social Media adalah salah satu bentuk dari banyaknya *new media*. Pengertian media sosial atau dalam bahasa Inggris ‘*Social Media*’, terdiri dari kata ‘*Social*’ yang berarti kemasyarakatan atau sebuah interaksi dan ‘*Media*’ berarti sebuah wadah atau tempat itu sendiri. Menurut McGraw Hill Dictionary, media sosial adalah sarana yang digunakan oleh orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara menciptakan, berbagi, serta bertukar informasi dan gagasan dalam sebuah jaringan dan komunitas virtual.

Media sosial menggambarkan sebuah media sehingga para pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi dan memberikan kontribusi di dalam media tersebut. Media sosial menyediakan dan membentuk cara baru dalam berkomunikasi. Dialog antar pengguna merupakan karakteristik umum yang dimiliki media sosial.

Penciptaan situs jaringan sosial dan hiburan didasarkan pada kekuatan interaktif dari internet yang memberikan efek besar, yang disebut Web.2,0. (Moriarty, Mitchell, & William Wells, 2011) Media sosial yang termasuk diidentifikasi dengan Web 2,0. merupakan istilah payung yang mengacu pada media baru yang menggunakan teknologi dalam menciptakan interaksi sosial melalui kata-kata atau materi visual. Kunci dari media sosial adanya sifat kolaboratif atau suasana berbagi informasi diantara audiens. Media sosial bergantung pada audiensnya dalam membangun makna yang sama dengan menggunakan sebuah teknologi sebagai alat.

Media sosial dapat tampil dalam banyak bentuk, seperti wiki, *podcast*, blog, dan forum di Internet atau forum diskusi. Teknologi seperti *e-mail*, pesan instan, VoIp, dan *photosharing* adalah alat yang sering digunakan. Isinya dapat berbentuk grafik, teks, foto, audio, dan video. Contoh media sosial termasuk YouTube (tempat berbagi video dan jaringan sosial), *Facebook* (jejaring sosial), Flickr (berbagi foto), Google (jaringan sosial dan mesin pencari), dan MySpace (jaringan sosial). (Dan, Baskin, Heiman, & Toth, 2010)

2.1.3 Facebook

2.1.3.1 Pengertian Facebook

Facebook, Inc. adalah sebuah layanan jejaring sosial yang berkantor pusat di Menlo Park, California, Amerika Serikat yang diluncurkan pada bulan Februari 2004. Hingga September 2012, *Facebook* memiliki lebih dari satu miliar pengguna aktif, lebih dari separuhnya menggunakan telepon genggam.

Pengguna harus mendaftar sebelum dapat menggunakan situs ini. Setelah itu pengguna dapat membuat profil pribadi, menambahkan pengguna lain sebagai teman, dan bertukar pesan, termasuk pemberitahuan otomatis ketika mereka memperbarui profilnya. Selain itu, pengguna dapat bergabung dengan grup pengguna dengan ketertarikan yang sama, diurutkan berdasarkan tempat kerja, sekolah atau perguruan tinggi, atau ciri khas lainnya, dan mengelompokkan teman-teman mereka ke dalam daftar seperti “Rekan Kerja” atau “Teman Dekat”. (*Facebook,* n.d.)

Facebook menawarkan berbagai fitur canggih yang tidak terdapat pada jejaring sosial lainnya seperti membuat halaman pribadi, bergabung ke dalam grup, menemukan lowongan pekerjaan hingga menggalang dana, selain itu *Facebook* juga dilengkapi dengan fitur privasi untuk membatasi siapa yang berhak melihat hal yang Anda bagikan. (Syafitri, 2019)

2.1.3.2 Sejarah Facebook

Facebook didirikan oleh Mark Zuckerberg bersama teman sekamarnya dan sesama mahasiswa Universitas Harvard, yaitu Eduardo Saverin, Andrew

McCollum, Dustin Moskovitz, dan Chris Hughes. Keanggotaan situs web ini awalnya terbatas untuk mahasiswa Harvard saja, kemudian diperluas ke perguruan lain di Boston, Ivy League, dan Universitas Stanford. (“*Facebook*,” n.d.)

Situs ini secara perlahan membuka diri kepada mahasiswa di universitas lain sebelum dibuka untuk siswa sekolah menengah atas, dan akhirnya untuk setiap orang yang berusia minimal 13 tahun. Nama layanan ini berasal dari nama buku yang diberikan kepada mahasiswa pada tahun akademik pertama oleh beberapa pihak administrasi universitas di Amerika Serikat dengan tujuan membantu mahasiswa mengenal satu sama lain. (“*Facebook*,” n.d.)

Pada 4 Februari 2004, Zuckerberg meluncurkan “*The Facebook*” yang awalnya berada di situs web *TheFacebook.com*. *The Facebook* telah berganti nama menjadi *Facebook.com* pada Desember 2005 dengan nilai \$200.000. Ditahun itu pula *Facebook* mendapatkan banyak investor dan bekerja sama dengan banyak perusahaan seperti Apple Inc. dan Microsoft Inc. (“*Facebook*,” n.d.)

2.1.4 Eksistensi Diri

2.1.4.1 Pengertian Eksistensi Diri

Eksistensi berasal dari Bahasa Inggris “*exist*” yang berarti ada, terdapat hidup atau dirasakan keberadaannya. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia eksistensi adalah keberadaan, kehadiran yang mengandung unsur bertahan. Abidin Zaenal mengatakan bahwa eksistensi adalah suatu proses yang dinamis, suatu “menjadi” atau “mengada”. Ini sesuai dengan asal kata eksistensi itu sendiri, yakni *existere*, yang artinya keluar dari, “melampaui” atau “mengatasi”. Jadi eksistensi tidak

bersifat kaku dan terhenti., melainkan lentur atau kenyal dan mengalami perkembangan atau sebaliknya kemunduran, tergantung pada kemampuan dalam mengaktualisasi potensi-potensinya. (Nabila, 2015)

Dalam pandangan psikologi eksistensial, Chaplin dalam Kamus Lengkap Psikologi mengatakan bahwa, “Eksistensi adalah sebuah pandangan mengenai keberadaan manusia, situasinya dalam dunia, kebebasannya memilih tujuan kehidupan dan berusaha memahami arti kehidupannya sendiri”. Aliran psikologi ini menekankan bahwa unsur eksistensi punya hak lebih tinggi dan harus lebih diutamakan daripada esensi dan bahwa kebebasan memilih adalah terpenting dan tertinggi melebihi determinisme. (Nabila, 2015)

Menurut Boss dan Binswanger yang dikutip Calvin dan Landzey mengatakan bahwa, “Eksistensi diri adalah keberadaan manusia berkaitan dengan bagaimana cara manusia itu meng”ada” dalam dunia sesuai dengan identitas dirinya . orang dapat memilih untuk hidup secara autentik maupun tidak autentik dalam rangka mewujudkan apa yang diyakini sebagai nasibnya dan menjadi dasar hidup dalam dunia”. Lebih lanjut dikatakan bahwa bentuk-bentuk sikap dan perilaku hidup baik secara autentik maupun tidak autentik merupakan sebuah usaha penyesuaian diri terhadap lingkungan maupun kondisi-kondisi yang mempengaruhi keberadaan individu tersebut. Apabila orang memilih hidup secara tidak autentik maka orang tersebut akan mengalami rasa bersalah sebagai suatu eksistensial yang tidak dapat diatasi dan bersifat fundamental, dimana untuk membebaskan diri dari rasa bersalah ini biasanya orang rela menghadapi kematian sebagai usaha penyesuaian diri yang terakhir dalam mewujudkan eksistensinya. (Nabila, 2015)

Menurut Smith dalam *What Matter Most: Hal-Hal yang paling utama* mengatakan bahwa, “Eksistensi diri merupakan suatu kondisi dimana seseorang dengan kemampuannya dapat menemukan makna dalam kehidupan. Makna merupakan sebuah kepuhan atau eksistensi dari nilai-nilai batiniah yang paling utama dalam menjalani kehidupan. Adapun nilai-nilai mendasar seperti sikap menghormati manusia, sikap menghormati sesama dan perlunya bekerjasama serta bekerja bersama secara harmonis demi kebaikan bersama”. Pandangan mengenai eksistensi diri menurut Frankl (dikutip Schutz) dalam bukunya *Psychotherapy and Existentialism* yaitu, “Eksistensi diri adalah berarti menjadi manusia sepenuhnya, dimana individu semakin mampu mengatasi dirinya sendiri dan memberi tujuan hidup supaya menjadi manusia sepenuhnya. (Nabila, 2015)

Eksistensi diri adalah kebutuhan manusia akan arti. Individu meskipun harus tunduk pada kondisi-kondisi dari luar dirinya, namun pada dasarnya dalam memberikan tanggapan terhadap kondisi-kondisi tersebut individu bebas. Individu bebas mengambil sikap untuk menemukan arti hidup. (Nabila, 2015)

2.1.4.2 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Eksistensi Diri

Pengalaman individu, seperti membagikan status, foto dan video kedalam sebuah media sosial *Facebook*, perlu diperhatikan karena bisa mempengaruhi faktor-faktor yang mempengaruhi eksistensi. Menurut Frankl dalam bukunya *Psychotherapy and Existentialism* dikutip oleh Schutz ada tiga faktor yang mempengaruhi hakikat dari eksistensi manusia, yakni:

a. Spiritualitas

Menurut Frankl (dikutip Schutz, 1991:145), faktor spiritualitas tidak dapat direduksikan ataupun diterangkan dengan istilah-istilah material. Meskipun spiritualitas dapat dipengaruhi oleh dunia materiak, namun ia tidak disebabkan atau dihasilkan oleh dunia material itu.

b. Kebebasan

Kebebasan dalam menemukan arti merupakan sesuatu yang penting dalam menemukan eksistensi diri. Kebebasan ini mengandung arti bahwa individu tidak didikte oleh faktor-faktor non spiritual atau kondisi-kondisi dari lingkungan. Individu memiliki kebebasan untuk memilih bagaimana akan bertingkah laku jika ingin menjadi sehat secara psikologis. Dengan demikian, individu yang tidak memiliki kebebasan akan menjadi neurotis dan hal tersebut akan menghambat pemenuhan potensi-potensi diri yang pada akhirnya mengganggu pencapaian eksistensi hidup.

c. Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan pilihan atas konsekuensi yang harus individu hadapi. Untuk menggambarkan tanggung jawab, Frankl (dikutip Schutz, 1991:145) menggambarkan sebagai berikut “hiduplah seolah-olah anda hidup untuk kedua kalinya, dan bertindak salah untuk pertama kalinya kira-kira demikian anda bertindak sekarang. (Nabila, 2015)

2.1.4.3 Ciri-Ciri dari Individu yang Memiliki Eksistensi Diri

Menurut Frankl dalam bukunya yang berjudul *Psychotherapy and Existentialism* dan Smith dalam bukunya *What Matters Most: Hal-hal yang paling utama*, ciri-ciri individu yang memiliki eksistensi diantaranya:

- a. Kesadaran diri, yaitu kemampuan untuk mengenali kekuatan dan kelemahan diri sendiri, apa yang mampu dilakukan, dan bagaimana cara melakukannya.
- b. Kepercayaan diri, kemampuan individu untuk melihat sisi positif dari suatu peristiwa.
- c. Harga diri, yaitu bagaimana individu memfokuskan pada orang yang dilayani atau individu bekerja.
- d. Kesadaran akan mendesakkan, yaitu kesadaran mengenai pentingnya peran yang ada dalam dirinya untuk segera direalisasikan.
- e. Kesadaran yang kuat akan misi pribadi, yaitu visi tentang apa yang perlu dilakukan dan semangat serta fokus dalam melakukannya.
- f. Daya tarik pribadi, yaitu sesuatu yang menjadi daya tarik individu sehingga dapat mempengaruhi penilaian orang lain terhadap dirinya.
- g. Kesadaran dan rasa hormat akan keunikan diri yaitu tidak membandingkan diri dengan orang lain. Atau mengkhawatirkan apa yang tidak dimiliki diri. Fokusnya adalah pada siapa dirinya.
- h. Konsistensi terhadap kehidupan yaitu tidak terombang-ambing dengan setiap ide atau peluang baru atau perubahan kejadian.

- i. Ketenangan dan kedamaian, yaitu tetap berkepala dingin meskipun sedang menghadapi banyak masalah. (Nabila, 2015)

Dapat disimpulkan ciri-ciri individu yang memiliki eksistensi diri adalah kesadaran diri, kepercayaan diri, harga diri, kesadaran akan kemendesakan, kesadaran yang kuat akan misi pribadi, daya tarik pribadi, kesadaran dan rasa hormat akan keunikan diri sendiri, konsistensi terhadap kehidupan diri sendiri, ketenangan dan kedamaian. Selain itu juga ada ciri-ciri eksistensi yang lain menurut Smith yang tidak dimasukkan dalam penelitian karena tidak mendukung pendapat Frankl. Adapun ciri eksistensi dari Smith yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini adalah menetapkan sasaran yang berorientasi pada tindakan. (Nabila, 2015)

2.1.4.4 Pencapaian Eksistensi Diri

Frankl (dalam *Psychotherapy and Existentialism*) menekankan pentingnya kemauan akan arti. Dalam sistem kepribadian yang dikembangkan Frankl menekankan pentingnya arti eksistensi diri dan kebutuhan mencari arti, serta teknik-teknik terapeutis yang khusus untuk menemukan arti dalam kehidupan. (Nabila, 2015)

Teori tentang kodrat manusia yang berasal dari *logotherapy* dibangun atas tiga tiang, yaitu kebebasan kemauan, kemauan akan arti, dan arti kehidupan. Frankl (dalam *Psychotherapy and Existentialism*) mengatakan, meski tunduk pada kondisi-kondisi dari luar yang mempengaruhi kehidupannya, namun manusia bebas memilih reaksi kondisi-kondisi tersebut. (Nabila, 2015)

Kemauan akan arti dan arti kehidupan adalah kebutuhan manusia yang terus menerus mencari arti eksistensi diri. Semakin individu mampu mengatasi diri sendiri, memberi diri sendiri pada suatu tujuan semakin individu menjadi manusia sepenuhnya. Arti yang individu cari memerlukan tanggung jawab pribadi. Tidak orang atau sesuatu yang lain dapat memberi pengertian tentang arti dan maksud dalam kehidupan individu, tetapi individu harus menemukan caranya sendiri untuk menghadapi kondisi-kondisi eksistensi diri secara bebas dan bertanggung jawab sampai dapat menemukan suatu maksud dalam kondisi-kondisi ini dengan berbicara dan berkontemplasi, melainkan dengan perbuatan-perbuatan yang mengungkapkan dengan jelas arti yang diperoleh dalam kehidupan individu tersebut. (Nabila, 2015)

Oleh Frankl kekurangan arti dalam kehidupan disebut dengan noogenic neurosis, suatu keadaan yang bercirikan tanpa arti, tanpa maksud, tanpa tujuan, dan hampa. Hal tersebut menyebabkan individu tidak lagi merasakan kehidupan yang penuh bergairah, dan kondisi ini disebut dengan kekosongan eksistensial. Untuk mengatasi noogenic neurosis, melalui logotherapy berusaha untuk memberi arti kembali kehidupan dengan memberi kepada dunia lewat suatu ciptaan, dengan suatu yang individu ambil dari dunia dalam pengalaman, dengan sikap yang diambil terhadap penderitaan. Mencari arti dapat merupakan tugas yang membingungkan bahkan akan dapat menambah ketegangan batin. Namun suatu kepribadian yang sehat mengandung tingkat tegangan tertentu antara apa yang telah dicapai atau diselesaikan, merupakan suatu jurang pemisah antara siapa individu dan bagaimana seharusnya individu. (Nabila, 2015)

Frankl dalam (Psychotherapy and Existentialism) mengatakan bahwa, pencapaian eksistensi diri merupakan upaya untuk mencapai nilai-nilai yang dituju seperti arti kehidupan, dimana nilai-nilai itu berubah-ubah dengan fleksibel, sehingga individu dapat menyesuaikan diri dengan bermacam-macam situasi dimana individu akan menyadari kemampuan diri sendiri.(1967:36) Menurut Frankl ada tiga sistem nilai yang fundamental berhubungan dengan tiga cara memberi arti pada kehidupan, diantaranya:

a. Nilai-nilai daya cipta

Nilai yang diwujudkan dalam aktivitas yang relatif dan produktif. Arti diberikan kepada kehidupan melalui tindakan yang menciptakan suatu hasil yang kelihatan atau dengan melayani orang-orang lain yang merupakan suatu ungkapan individu.

b. Nilai pengalaman

Nilai ini menyangkut penerimaan dari dunia. Nilai pengalaman diungkapkan dengan menyerahkan diri sendiri kepada keindahan dalam dunia alam atau seni. Frankl mengemukakan bahwa ada kemungkinan memenuhi arti dalam kehidupan secara intensif, walaupun individu tidak melakukan suatu tindakan yang positif. Ia juga mengatakan bahwa satu momen puncak dari nilai pengalaman dapat mengisi seluruh kehidupan seseorang dengan arti. Penekanannya pada intensitas yang individu alami terhadap hal-hal yang individu miliki

c. Nilai sikap

Nilai ini menekankan pada bagaimana secara rasional individu memberikan respon kepada kondisi-kondisi yang sama sekali mengecewakan dan destruktif serta menimbulkan keputusasaan, untuk dapat menerimanya. Nilai-nilai sikap sebagai cara memberi harapan bahwa kehidupan manusia, meskipun dalam keadaan-keadaan gawat dapat bercirikan arti dan maksud. (Nabila, 2015)

Sejauh individu sadar bahwa dirinya diwajibkan untuk menyadari nilai-nilai maka hal tersebut akan membawa konsekuensi bahwa tanggung jawab individu untuk memelihara kesehatan psikologi merupakan hal yang tidak terelakkan. Smith (dalam *What Matters Most*), hal-hal yang paling utama mengatakan bahwa nilai-nilai yang mendasari kehidupan individu adalah apa yang individu percayai sebagai yang paling utama dan yang paling tertinggi prioritasnya dalam kehidupan individu. Seberapa baik individu mengidentifikasi nilai-nilai yang mendasari kehidupan manusia maka hal tersebut akan menentukan seberapa jauh individu mengenali dan memahami diri sendiri yang sesungguhnya. (Nabila, 2015)

Berkaitan dengan hal ini ada empat hukum yang mendasari nilai-nilai yang mendasari kehidupan manusia menurut Frankl, yakni:

- a. Entah manusia menyadari atau tidak, manusia mempunyai nilai-nilai batiniah yang sangat mempengaruhi perilaku lahiriah manusia.
- b. Kecenderungan alami manusia adalah agar perbuatan manusia konsisten dengan nilai-nilai yang menggerakkan manusia.

- c. Dengan mengidentifikasi atau mengklasifikasikan nilai-nilai manusia, maka manusia dapat menggali kuasanya untuk meningkatkan keefektifan pribadi manusia.
- d. Ketika perilaku individu selaras dengan nilai-nilai kemanusiaan, maka individu tersebut akan mengalami kedamaian batiniah. Kedamaian batiniah adalah salah satu tujuan utama kehidupan manusia. (Nabila, 2015)

2.1.4.5 Eksistensi Manusia di Dunia Maya dan Dunia Nyata

Seseorang manusia memang mengakui bahwa dia itu ada didunia ini. Dia mengakui dirinya berada di dunia ini. Namun keberadaan dirinya, sebagai makhluk sosial belum tentu benar dihadapan manusia lainnya. Jadi keberadaan seseorang didunia ini, khususnya dalam kehidupan sosial harus ditujukan kepada orang lain bahwa benar-benar dia itu ada. Keberadaan seseorang dihadapan orang lain bisa disebut sebagai eksistensi diri manusia dalam kehidupan sosial harus ada karena itu sebagai pengakuan tentang keberadaannya di lingkungan sosial. Jangan sampai keberadaannya dianggap sebagai ketiadaan bagi orang lain dalam kehidupan sosial. Jadi, walaupun diri seseorang menganggap bahwa dirinya tidak ada, maka seseorang tersebut tidak akan diakui keberadaannya. Akan muncul ungkapan “ada dia sama dengan ketiadaannya”. Bahkan lebih jauh lagi, jangan sampai keberadaannya dikehidupan ini tidak diharapkan oleh lingkungan atau orang lain. Jangan sampai menjadi orang yang “ketiadaannya lebih baik daripada keberadaannya”. Zaman berubah, dunia berubah dan yang tidak berubah adalah perubahan itu sendiri. Agar kita siap dalam menghadapi dunia sekarang ini, kita

memerlukan eksistensi diri. Keberadaan seseorang dihadapan orang lain bisa disebut eksistensi diri dalam kehidupan sosial. Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial dan senang diperhatikan orang lain. (Nabila, 2015)

Manusia membutuhkan eksistensi diri bagi modal utama dalam menghadapi segala kemungkinan yang terjadi dalam kehidupan ini. Dan sebodoh dan selemah apapun kita, ada baiknya kita selalu mencoba untuk menjadikan diri kita eksis dan menjadi yang selalu mencoba untuk merubah diri kita ke arah yang lebih baik. (Nabila, 2015)

Penunjukkan diri bahwa diri seseorang itu ada dalam kehidupan ini sangat penting, sehingga keberadaannya di kehidupan ini sangat bermakna dan bermanfaat bagi kehidupan. Adanya dia dalam kehidupan tersebut sangat dinantikan oleh orang lain, sehingga orang ini disebut sebagai orang yang baik. Ini sesuai dengan ungkapan bahwa “orang yang baik adalah orang yang memiliki manfaat bagi lingkungannya”. (Nabila, 2015)

Di dunia maya, remaja menunjukkan eksistensinya. Bahkan di Indonesia pengguna internet hingga tahun 2017 telah mencapai 143,26 juta jiwa. Angka terbesar ditunjukkan oleh masyarakat yang berumur 19-34 yakni sebesar 49,52 persen. Hal ini berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017. Remaja sangat aktif di media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, dan *Instagram*. Mereka menunjukkan eksistensinya dengan memiliki teman yang banyak. Status, foto, dan video mereka selalu di update sesering mungkin. (Seremonia.ID, 2018)

Apapun yang mereka lihat, dengar, dan rasakan di dunia nyata bisa langsung diupdate ke dunia maya. Terkadang apa yang mereka tulis, foto, dan video yang mereka unggah tidak mereka pikirkan dampaknya. Padahal bisa saja apa yang mereka bagikan bisa menyinggung perasaan orang lain. Foto dan video yang tak pantas bisa tersebar luas. Akhirnya bisa menjadi masalah. Kasus remaja yang diberhentikan dari sekolah karena berkomentar negatif sudah sering terjadi. Tidak semuanya negatif, banyak remaja yang eksis dengan berkarya di dunia maya. Mereka rajin mengunggah foto dan video yang hasilnya bisa menginspirasi banyak orang, memberikan informasi dalam bentuk audio dan visual. Bagi mereka dunia maya bisa menjadi ajang untuk unjuk gigi dan meraih prestasi. (Nabila, 2015)

Di dunia maya, masalah eksistensi menjadi suatu kebanggaan tersendiri bagi warga dunia maya, khususnya pengguna *Facebook*, *Twitter*, dan *Instagram*. Eksistensi berkaitan dengan seringnya seseorang tersambung atau berada di dunia maya tersebut. Eksistensi ini berkaitan juga dengan keberadaannya (waktu yang digunakan) di dunia maya. Semakin sering atau lama seseorang tersambung ke dunia maya, itu menunjukkan keeksistensiannya di dunia maya. Namun demikian seseorang yang tersambung ke dunia maya tidak serta-merta bisa menunjukkan eksistensi dirinya di dunia maya. Karena eksistensi ini bukanlah pengakuan tentang keberadaannya oleh diri sendiri, tapi pengakuan keberadaannya di mata orang lain. (Nabila, 2015)

Eksistensi ini dinilai oleh orang (pihak) lain yang mengetahui keberadaannya. Jadi seseorang yang walaupun terus tersambung ke dunia maya, belum tentu mengetahui keberadaannya, khususnya *Facebook* diberikan sarana

untuk menunjukkan keberadaannya, sehingga keberadaan seseorang di dunia maya tersebut bisa diketahui oleh orang (pihak) lain. (Nabila, 2015)

Namun dengan mencoba menggali kehidupan, kehidupan, kehidupan ini harus diawali dengan pikiran, impian, hati atau lamunan. Apa yang menjadi pemikiran atau pemikiran atau bahan pemikiran akan mempengaruhi juga perjalanan kehidupan. Apa yang dipikirkan seseorang, akan mempengaruhi perbuatan dan ucapan dalam menjalaninya. Pikiran yang ada dalam hati, dalam pikiran, dalam akal, akan dicurahkan dalam praktek kehidupan. Jadi apa yang dipikirkan seseorang akan mempengaruhi perilaku orang tersebut dalam kehidupannya. (Nabila, 2015)

Di dunia maya, dengan mengetahui jawaban yang ditulis oleh seseorang untuk menjawab pertanyaan ini, minimal bisa membaca bagaimana perilaku atau sifat dari orang tersebut. Apalagi jika dengan menelusuri urutan jawaban seseorang tersebut, akan diketahui runtutan atau urutan pikirannya. Tapi, jawaban seseorang ini tidak mencerminkan pikiran sebenarnya. Karena melihat kondisi dunia maya yang tidak diketahui akan dibawa kemana arahnya, tidak semua orang yang menjadi warga dunia maya yang mau dan bisa mencurahkan pikiran yang sebenarnya. Jadi, dengan mengisi jawaban atas pertanyaan apa yang sedang dipikirkan, menjadi salah satu sarana bagi warga dunia maya untuk menyatakan eksistensi diri di dunia maya. (Nabila, 2015)

Di dunia nyata cara menunjukkan eksistensi diri dilakukan dengan cara biasa maupun “luar biasa”. Cara yang biasa dilakukan dengan menunjukkan prestasi,

tampil beda, atau bertingkah untuk menarik perhatian. Cara yang luar biasa dilakukan jika mereka kurang perhatian dan kasih sayang dari orang tua atau lingkungannya. Ada yang menjadikan tawuran sebagai rutinitas mingguan, corat-corek tembok, mabuk-mabukan sampai mencoba narkoba. Kenakalan remaja hanyalah dampak dari mereka untuk eksis dilingkungannya. Hanya saja lingkungan yang mereka pilih bukan tempat yang tepat untuk mengembangkan diri. (Nabila, 2015)

Keberadaan seseorang akan berarti atau bernilai jika keberadaannya tersebut diakui oleh pihak lain. Keberadaannya menjadi bermanfaat bagi pihak lain. Jadi apa yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka menunjukkan keberadaannya dalam kehidupan sosial ini, harus memiliki manfaat bagi orang (pihak) lain. Kebermanfaatan seseorang dalam hal perilaku dikehidupannya harus berangkat dari pikiran tentang kebermanfaatan dirinya bagi kehidupan. Karena perilaku seseorang akan berasal atau didasari oleh apa yang dipikirkannya. Apapun yang dilakukan oleh seseorang dalam kehidupan ini, dilandasi oleh apa yang dipikirkannya. Lebih jauhnya, dilandasi oleh apa yang diyakininya. (Nabila, 2015)

Jika dalam dunia maya seseorang yang berkunjung ke situs *Facebook* dihadapkan pada pertanyaan mengenai pemikirannya, maka apakah ketika dalam kehidupan di dunia nyata dihadapkan juga pada pertanyaan serupa? Mungkin saja, untuk memulai aktifitas dalam kehidupan nyata yang berarti menunjukkan eksistensi diri, maka akan lebih baik jika didahului dengan membetulkan atau menyatakan apa yang menjadi pikirannya atau keyakinannya, sehingga dalam mengarungi kehidupan di dunia nyata ini (beraktifitas) itu memiliki efek eksistensi

yang baik, sehingga eksistensi atau keberadaannya dalam kehidupan nyata ini benar-benar diakui, benar-benar memiliki manfaat dalam kehidupan nyata. (Nabila, 2015)

2.1.5 Teori Simulakrum dan Hiperrealitas Jean Baudrillard

Konsep Baudrillard mengenai simulasi adalah tentang penciptaan kenyataan melalui model konseptual atau sesuatu yang berhubungan dengan “mitos” yang tidak dapat dilihat kebenarannya dalam kenyataan. Model ini menjadi faktor penentu pandangan kita tentang kenyataan. Model ini menjadi faktor penentu pandangan kita tentang kenyataan. Segala yang dapat menarik minat manusia seperti seni, rumah, kebutuhan rumah tangga dan lain sebagainya ditayangkan melalui berbagai media dengan model-model yang ideal, disinilah batas antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur aduk sehingga menciptakan *hyperreality* dimana yang nyata dan yang tidak nyata menjadi tidak jelas. Menurut Baudrillard, simulasi atau simulakrum merupakan pembangunan konsep atau model realitas (realitas kedua) tanpa asal-usul atau referensi dari realitas yang kemudian ditiru dan dijadikan realitas itu sendiri. Hiperrealitas merupakan kondisi berbaurnya atau menyatunya imajinasi (model realitas/realitas kedua) dan realitas sesungguhnya tanpa memperhitungkan nilai kebenarannya. Ia melanjutkan bahwa simulakrum memang bukan lagi masalah meniru atau membuat duplikatnya, bukan pula suatu bentuk parodi, tapi masalah menggantikan tanda-tanda riil yang kemudian justru diperlakukan seakan sebagai yang riil itu sendiri. (Haryatmoko, 2016)

Jean Baudrillard menjelaskan tentang simulasi dalam bukunya *Simulacra and Simulation*. Ia menggunakan istilah simulasi untuk menjelaskan berbagai hubungan produksi, konsumsi, dan komunikasi dalam masyarakat konsumen yang hidup dalam serba “over produksi”, “over konsumsi”, “over komunikasi, dan over-over lain melalui media massa, terutama televise, supermarket, industry hiburan, dan fashion. (Kushendrawati, 2011)

Sementara itu, simulasi sendiri ia bagi menjadi 4 tahap yaitu (Poster dalam (Syahputra, 2013)):

- a. *It is the reflection of basic reality* (Citra adalah cermin dasar realitas).

Citra merupakan representasi dari realitas, sedangkan representasi sendiri bergantung pada tanda dan citra yang ada dan dipahami secara budaya pada pertukaran bahasa dan berbagai sistem tanda atau tekstual. Representasi adalah bentuk konkrit yang diambil oleh konsep abstrak.

- b. *It masks and prevert a basic reality* (Citra menyembunyikan dan menyimpangkan realitas).

Pada tahap ini memungkinkan citra melakukan distorsi pada realitas. Realitas sesungguhnya sengaja disembunyikan dengan teknik-teknik yang diciptakan oleh industry televisi.

- c. *It masks the absence of a basic reality* (Citra menutup ketidakadaan (menghapus) dasar realitas).

Pada tahap ini pencitraan mulai secara perlahan menjauhi realitas. Realitas tidak muncul dalam pilihan-pilihan representasi dan disembunyikan atau ditutup-tutupi, tetapi benar-benar dihapus. Walaupun realitas ini dihapus, namun seakan-akan dibuat mirip realitas.

- d. *It bears no relation to any reality whatever, it is its own pure simulacrum* (Citra melahirkan tidak adanya hubungan pada berbagai realitas apapun, citra adalah kemurnian simulacrum itu sendiri). Pada tahap ini citra menjadi realitas itu sendiri. Pencitraan sudah tidak lagi berpikir sesuai atau tidak Sesuai dengan realitas yang hendak dicitrakannya. Pencitraan terlepas dan berjalan membangun realitasnya sendiri.

Simulacra sendiri merupakan ruang di mana simulasi tersebut berlangsung. Simulakra penuh dengan berbagai duplikasi yang terduplikasi dengan realitas. Tidak dapat dibedakan mana yang asli dan palsu, mana produksi dan hasil produksi. Melalui rutinitas media yang selalu melakukan simulasi maka muncul realitas yang mendeterminasi kesadaran sosial yang disebut dengan hyper-reality. (Syahputra, 2013)

Jean Baudrillard menggunakan istilah hiperrealitas untuk menjelaskan perekrayaan (dalam pengertian distorsi) makna di dalam media. Hiperrealitas komunikasi, media dan makna menciptakan satu kondisi dimana kesemuanya dianggap lebih nyata daripada kenyataan, dan kepalsuan dianggap lebih benar daripada kebenaran. Isu lebih dipercaya ketimbang informasi, rumor dianggap lebih benar ketimbang kebenaran. Kita tidak dapat lagi membedakan antara kebenaran

dan kepalsuan, antara isu dan realitas. Berkembangnya hiperrealitas komunikasi dan media tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang telah berkembang mencapai teknologi simulasi (Piliang, 2011)

Jean Baudrillard mengemukakan bahwa hiperrealitas mempertentangkan simulasi dan representasi. Simulasi bagi Baudrillard adalah simulakrum dalam pengertian khusus, yang disebutnya simulakrum sejati, dalam pengertian adalah bahwa sesuatu tidak menduplikasi sebagai model rujukannya, tetapi menduplikasi dirinya sendiri. Konsep hiperrealitas sebagaimana yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard adalah sebuah konsep dalam dunia posmodernisme dimana ukuran-ukuran realitas yang ada tidak dapat dipegang lagi. Sebuah dunia realitas yang dalam konstruksinya tidak bisa dilepaskan dari produksi dan permainan bebas tanda-tanda yang melampaui (*Hyper-sign*). Dunia hiperrealitas dengan demikian dapat dipandang sebagai sebuah dunia perikayasaan realitas lewat permainan tanda-tanda. Permainan tersebut sedemikian rupa sehingga tanda-tanda tersebut kehilangan kontak dengan realitas yang dipresentasikannya. (Rosaline, 2018)

Hiperrealitas menciptakan satu kondisi, yang didalamnya kepalsuan berbaur dengan keaslian, masa lalu berbaur dengan masa kini, fakta bersimpang siur dengan rekayasa, tanda melebur dengan realitas, dusta bersenyawa dengan kebenaran (Baudrillard; 1983). Hiperrealitas menghadirkan model-model kenyataan sebagai sebuah simulasi bagi penikmatnya, sebuah simulakrum. Simulasi atas dasar tanda-tanda realitas (*sign of reality*) dimana tanda-tanda hidup bukan untuk melukiskan realitas yang diwakilkannya, melainkan hadir hanya untuk mengacu pada dirinya sendiri. Simulacra adalah perpaduan antara nilai, fakta, tanda, citra dan kode.

Dalam dunia dan wacana simulasi, batas antara yang real dengan yang imajiner atau palsu tidak hanya berbaur, akan tetapi simulasi dan citraan lebih unggul dan lebih dipercaya dari fakta. (Lubis, 2016)

2.1.6 Perubahan Perilaku

Perilaku manusia adalah sekumpulan perilaku yang dimiliki oleh manusia dan dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai, etika, kekuasaan, persuasi, dan atau genetika. Perilaku seseorang dapat dikelompokkan ke dalam perilaku wajar, perilaku dapat diterima, perilaku aneh, dan perilaku menyimpang. (Murtiadi, Danarjati, & Ekawari, 2015)

Ndraha (1998:33) memberikan pengertian perilaku (behavior) adalah operasionalisasi dan aktualisasi sikap seseorang atau suatu kelompok dalam atau terhadap sesuatu (situasi dan kondisi) lingkungan (masyarakat, alam, teknologi, atau organisasi), sedangkan sikap adalah operasionalisasi dan aktualisasi pendirian. Dalam realitas kehidupan sehari-hari perilaku manusia dibagi dalam dua kelompok, yakni: (a) Perilaku individu, adalah suatu fungsi dan interaksi antara seorang individu dan lingkungannya; (b) Perilaku organisasi adalah hasil-hasil interaksi antara individu dalam organisasinya. (Hikmat, 2010)

Miftah Thoha (2000:32) memberikan batasan khusus tentang prinsip-prinsip dasar perilaku manusia, yakni (1) Manusia berbeda perilaku karena kemampuannya tidak sama; (2) dan manusia memiliki kebutuhan yang berbeda. Perilaku manusia pada umumnya dimotivasi oleh suatu keinginan untuk mencapai tujuan tertentu,

dan individu yang bersangkutan tidak selalu sadar mengenai tujuan tersebut.

(Hikmat, 2010)

Faktor-faktor yang Memengaruhi Perilaku Manusia

1. Genetika
2. Ruang lingkup
3. Pengetahuan (*knowledge*)
4. Sikap (*Attitude*)

Faktor-faktor personal yang mempengaruhi perilaku manusia:

1. Faktor biologis;
2. Faktor sosiopsikologis;
3. Motif sosiogenis seperti motif ingin tahu, motif kompetensi, motif cinta, motif harga diri, kebutuhan untuk mencari identitas, kebutuhan akan nilai, kedamaian dan makna kehidupan dan terakhir motif akan pemenuhan diri;
4. Sikap;
5. Emosi;
6. Kepercayaan;
7. Kebiasaan;
8. Kemauan.

Faktor-faktor situasional yang memengaruhi perilaku manusia:

1. Faktor ekologis;
2. Faktor rancangan dan arsitektural;
3. Faktor temporal;

4. Suasana perilaku;
5. Teknologi;
6. Faktor-faktor sosial
7. Lingkungan psikososial;
8. Stimuli yang mendorong dan memperteguh perilaku. (Murdiadi et al., 2015)

Secara keseluruhan faktor yang memengaruhi pembentukan perilaku yaitu pendirian, sikap, kepentingan, faktor situasional, faktor personal, faktor internal, faktor eksternal, dan rekayasa. (Hikmat, 2010)

Fritz Heider mengemukakan beberapa penyebab seseorang memiliki tingkah laku tertentu, yaitu :

1. Penyebab situasional (orang dipengaruhi oleh lingkungannya);
2. Adanya pengaruh personal (ingin mempengaruhi sesuatu secara pribadi);
3. Memiliki kemampuan;
4. Adanya usaha;
5. Memiliki keinginan;
6. Adanya perasaan;
7. Rasa memiliki;
8. Kewajiban;
9. dan diperkenankan (Riswandi, 2013).

2.1.7 Remaja

2.1.7.1 Pengertian Remaja

Remaja yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Bangsa primitif dan orang-orang purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode lain dalam rentang kehidupan. Anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi. (Ali & Asrori, 2011)

Istilah *adolescence* sesungguhnya memiliki arti yang luas, yaitu mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Hurlock, 1991). Pandangan ini didukung oleh Piaget (Hurlock, 1991) yang mengatakan bahwa secara psikologis, remaja adalah suatu usia dimana individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua, melainkan merasa sama atau paling tidak sejajar. Memasuki masyarakat dewasa ini mengandung banyak aspek afektif, lebih atau kurang dari usia pubertas. (Ali & Asrori, 2011)

Sementara menurut World Health Organization (WHO), remaja adalah suatu masa di mana:

- a. Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
- b. Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.

- c. Terjadi peralihan dan ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh dengan keadaan relatif lebih mandiri.(Sarwono, 2018)

Masa remaja merupakan masa transisi dan kelanjutan dari masa kanak-kanan dalam menuju tingkat kematangan sebagai persiapan untuk mencapai kedewasaan. Remaja mengalami perkembangan pesat dalam aspek intelektual, dimana transformasi intelektual cara berfikir remaja ini memungkinkan mereka tidak hanya mampu mengintegrasikan dirinya ke dalam masyarakat dewasa, tapi juga merupakan karakteristik yang paling menonjol dari semua periode perkembangan. Perkembangan intelektual yang terus menerus menyebabkan remaja mencapai tahap berpikir operasional formal. Tahap ini memungkinkan remaja mampu berpikir secara lebih abstrak, menguji hipotesis, dan mempertimbangkan apa saja peluang yang ada padanya daripada sekadar melihat apa adanya. Kemampuan intelektual seperti ini yang membedakan fase remaja dari fase-fase sebelumnya (Shaw dan Costanz, 1985). (Ali & Asrori, 2011)s

Dalam proses penyesuaian diri menuju kedewasaan ada tiga tahap perkembangan remaja:

- a. Remaja awal (*early adolesncence*)

Seorang remaja pada tahap ini masih terheran-heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan-perubahan itu. Mereka mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik dengan lawan jenis, dan mudah terangsang secara erotis. Dengan dipegang bahunya saja oleh lawan jenis, ia sudah berfantasi

erotis. Kepekaan yang berlebih-lebihan ini ditambah dengan berkurangnya kendali terhadap “ego” menyebabkan para remaja awal ini sulit mengerti dan dimengerti orang dewasa.

b. Remaja madya (*middle adolescence*)

Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan kawan-kawan. Ia senang kalau banyak teman yang menyukainya, Ada kecenderungan “*narsistic*”, yaitu mencintai diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang punya sifat-sifat yang sama dengan dirinya. Selain itu, ia berada dalam kondisi kebingungan karena ia tidak tahu harus memilih yang mana; peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri; optimistis atau pesimistis; idealis atau materialis, dan sebagainya. Remaja pria harus membebaskan diri dari *Oedipoes Complex* (perasaan cinta pada ibu sendiri pada masa kanak-kanak) dengan mempererat hubungan dengan kawan-kawan dan lain jenis.

c. Remaja akhir (*late adolescence*)

Tahap ini adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal, yaitu:

- a. Minat yang semakin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek
- b. Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang lain dan dalam pengalaman baru
- c. Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berbuah lagi
- d. Egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain

- e. Tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadinya (private self) dan masyarakat umum (the public) (Sarwono, 2018)

2.1.7.2 Usia Remaja

Masa remaja menurut Mappiare (1982), berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Rentang usia remaja ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir. Menurut hukum di Amerika Serikat saat ini, individu dianggap telah dewasa apabila telah mencapai usia 18 tahun, dan bukan 21 tahun seperti ketentuan sebelumnya (Hurlock, 1991). Pada usia ini, umumnya anak sedang duduk di bangku sekolah menengah. (Ali & Asrori, 2011) Usia remaja menurut World Health Organization (WHO) adalah:

- a. Remaja awal 10-14 tahun
- b. Remaja akhir 15-20 tahun(Sarwono, 2018)

Para ahli sepakat bahwa rentangan masa remaja berlangsung dari usia 11-13 tahun sampai dengan 18-20 tahun. Pada rentangan periode ini terdapat beberapa indikator perbedaan yang signifikan, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Oleh karena itu, para ahli mengklasifikasikan masa remaja ini ke dalam dua bagian, yaitu remaja awal (11-13 tahun sampai dengan 14-15 tahun) dan remaja akhir (14-16 tahun sampai 18-20 tahun. (Wulandari, 2019)

2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis, Nama Jurnal, Volume, Edisi, No, Tahun Terbit, URL	Judul	Hasil Penelitian
1	Saratchadra, Nimeshi, Ranwala, Panditharathne, Kaushala Wimalasiri, Ranasinghe, Mallika. Journal of Management. Vol 07. 2018. ISSN: 2279-1469, e-ISSN: 2448-9298. https://doaj.org/article/38eb2d84dab34bed9935cf1408ca31e0	<i>“Antecedents of Facebook Updates, and the Role of Facebook Users in Sri Lanka”</i>	In conclusion, the present research demonstrates that there is an impact of validity, self-expression and communication as motives for using <i>Facebook</i> on <i>Facebook</i> status updates. Furthermore, it can be argued that openness and extraversion are wakening the relationship between motives for using <i>Facebook</i> and <i>Facebook</i> status updates. (Saratchandra et al., 2018)
2	Frenda Yentin Madiana. 2017. http://digilib.uin-suka.ac.id/24738/	“Media Sosial dan Hiperrealitas Hary	Hiperrealitas Hary Tanoesoedibjo sebagai politikus yang dicitrakan religius Islam di <i>Fanpage Facebook</i> terjadi melalui empat level simulasi. Pertama yaitu Hary Tanoesoedibjo sebagai

No	Nama Penulis, Nama Jurnal, Volume, Edisi, No, Tahun Terbit, URL	Judul	Hasil Penelitian
		Tanoesoedibjo Sebagai Politikus Religius Islam (Studi Deskriptif Pencitraan Hary Tanoesoedibjo di <i>Fanpage Facebook</i> Perindo)”	<p>politikus religius. Kedua, terdapat kekeliruan penggunaan simbol religius dan aktifitas keagamaan islam pada Hary Tanoesoedibjo. Ketiga adalah absennya simbol dan aktivitas keagamaan Kristen. Dan terakhir adalah Hary Tanoesoedibjo adalah politikus religius.</p> <p>Namun, di sisi lain terdapat realitas bahwa Hary Tanoesoedibjo penganut agama Kristen. Realitas yang asli sudah runtuh dan digantikan simulasi yang mengkaburkan realitas sesungguhnya. <i>Fanpage Facebook</i> Partai Perindo penuh sesak dengan mitos-mitos yang diciptakan dan tidak memiliki acuan historisnya.</p> <p>(Yentin, 2017)</p>

No	Nama Penulis, Nama Jurnal, Volume, Edisi, No, Tahun Terbit, URL	Judul	Hasil Penelitian
3	Novi Nitya Santi. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran. Vol 05, No 01. 2017. http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/319	“Dampak Kecenderungan <i>Narsicisme</i> Terhadap <i>Self Esteem</i> Pada Pengguna <i>Facebook</i> Mahasiswa PGSD UNP”	Penelitian membuktikan bahwa jumlah teman dalam portal mereka di <i>Facebook</i> sangat berhubungan dengan tingkat kepercayaan diri. Makin banyak kawan yang mereka miliki, makin meningkat narsisme mereka di kehidupan nyata. Dampak negatif yang ada yaitu semakin rendah harga dirinya maka semakin narsis pada pengguna <i>Facebook</i> , sedangkan semakin tinggi harga dirinya maka semakin rendah narsisnya di <i>Facebook</i> . Sementara dampak positif nya adalah ketika pengguna <i>Facebook</i> memiliki jumlah teman yang banyak dalam portal mereka, maka makin meningkat narsisme mereka

No	Nama Penulis, Nama Jurnal, Volume, Edisi, No, Tahun Terbit, URL	Judul	Hasil Penelitian
			dikehidupan nyata, sedangkan yang sedikit memiliki teman tidak menonjolkan sifat narsisme. (Santi, 2017)
4	Ana Widiyastuti. 2016. https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Undergraduate-7640-JURNAL.pdf	“Pengaruh Tipe Kepribadian Terhadap <i>Self Disclosure</i> Pada Pengguna <i>Facebook</i> ”	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tipe kepribadian terhadap <i>self disclosure</i> pengguna <i>Facebook</i> . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tipe kepribadian terhadap <i>self disclosure</i> . Hasil dari kategorisasi tipe kepribadian diperoleh bahwa mahasiswa pengguna <i>Facebook</i> UEU cenderung berkepribadian <i>introvert</i> dengan total 52,50% dari populasi dan untuk kategori <i>self disclosure</i> terlihat hasil bahwa mahasiswa memiliki <i>self</i>

No	Nama Penulis, Nama Jurnal, Volume, Edisi, No, Tahun Terbit, URL	Judul	Hasil Penelitian
			<i>disclosure</i> tinggi sebanyak 52,46% dari total populasi. (Widiyastuti, 2016)
5	Arief Wibowo. 2018. http://eprints.ums.ac.id/60215/	“Kematangan Emosi Pada Remaja Pengguna <i>Facebook</i> dan Dampak Psikologisnya”	Hasil penelitian ini membuktikan bahwa 70% dari populasi remaja memiliki kematangan emosi negatif, dimana dalam menggunakan <i>Facebook</i> mereka belum mampu menghargai orang lain, belum mampu bertanggung jawab, belum memiliki kepercayaan diri dan kurang sabar, serta memiliki humor tapi masi terpengaruh dalam memberikan respon negatif. Dampak psikologis yang ditemukan ada yang bersifat positif dimana mereka dapat bertemu teman baru, meningkatkan berbagai pengetahuan, dapat bergabung dengan kelompok dan mengembangkan sikap mandiri, adanya dukungan sosial, dapat membantu membangun harga diri, dan meningkatkan kepercayaan diri. Dampak negatif bagi psikologis mereka yaitu

No	Nama Penulis, Nama Jurnal, Volume, Edisi, No, Tahun Terbit, URL	Judul	Hasil Penelitian
			kecanduan menggunakan <i>Facebook</i> , kesulitan dalam membagi waktu, menarik diri dari pergaulan, melakukan ketidak jujuran, dan terjadi penyimpangan perilaku menggunakan kata-kata kotor. (Wibowo, 2018)
6	Nailun Izzati Wahdah. 2016. http://etheses.uin-malang.ac.id/5238/	“Hubungan Kontrol Diri Dan Pengungkapan Diri Dengan Intensitas Penggunaan <i>Facebook</i> Pada Siswa SMP SUNAN GIRI MALANG”	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dan pengungkapan diri dengan intensitas penggunaan <i>Facebook</i> pada siswa SMP Sunan Giri Malang. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi kontrol diri siswa, maka semakin rendah intensitas penggunaan <i>Facebook</i> -nya, dan sebaliknya jika semakin rendah kontrol diri siswa maka semakin tinggi intensitas penggunaan <i>Facebook</i> -nya. Tingkat kontrol diri siswa SMP Sunan giri malang sebanyak 64% tergolong pada kategori sedang, hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar Siswa SMP Sunan Giri Malang memiliki tingkat kontrol diri yang baik meskipun kemampuannya belum berada dalam

No	Nama Penulis, Nama Jurnal, Volume, Edisi, No, Tahun Terbit, URL	Judul	Hasil Penelitian
			<p>kategori yang sangat baik. Adapun tingkat pengungkapan diri siswa SMP Sunan Giri Malang, sebanyak 67% termasuk dalam kategori sedang, dimana hal ini menunjukkan bahwa Siswa SMP Sunan Giri Malang melakukan pengungkapan diri secara cukup. Tingkat intensitas penggunaan <i>Facebook</i> Siswa SMP Sunan giri Malang sebanyak 65% termasuk dalam kategori sedang, dalam hal ini terlihat bahwa Siswa SMP Sunan Giri Malang mampu mengontrol penggunaan <i>Facebook</i> meskipun kemampuannya belum berada dalam kategori yang sangat baik.(Wahdah, 2016)</p>
7	<p>Pia Amanda Nurhusni. Indonesian Journal Of Educational Counseling. Vol 01.</p>	<p>“Profil Penyesuaian Sosial Remaja yang Mengalami Kecanduan Mengakses <i>Facebook</i>”</p>	<p>Hasil Penelian menunjukkan bahwa Siswa/i SMP Negeri 15 Bandung tergolong kategori menengah dalam kecanduan mengakses <i>Facebok</i>. Dari total keseluruhan responden, 66,0% diantaranya tergolong dalam kategori menengah, 16,5% kategori rendah, dan 17,4% tergolong dalam kategori tinggi. Tingkat persentase kecapaian skor, diketahui bahwa penyesuan</p>

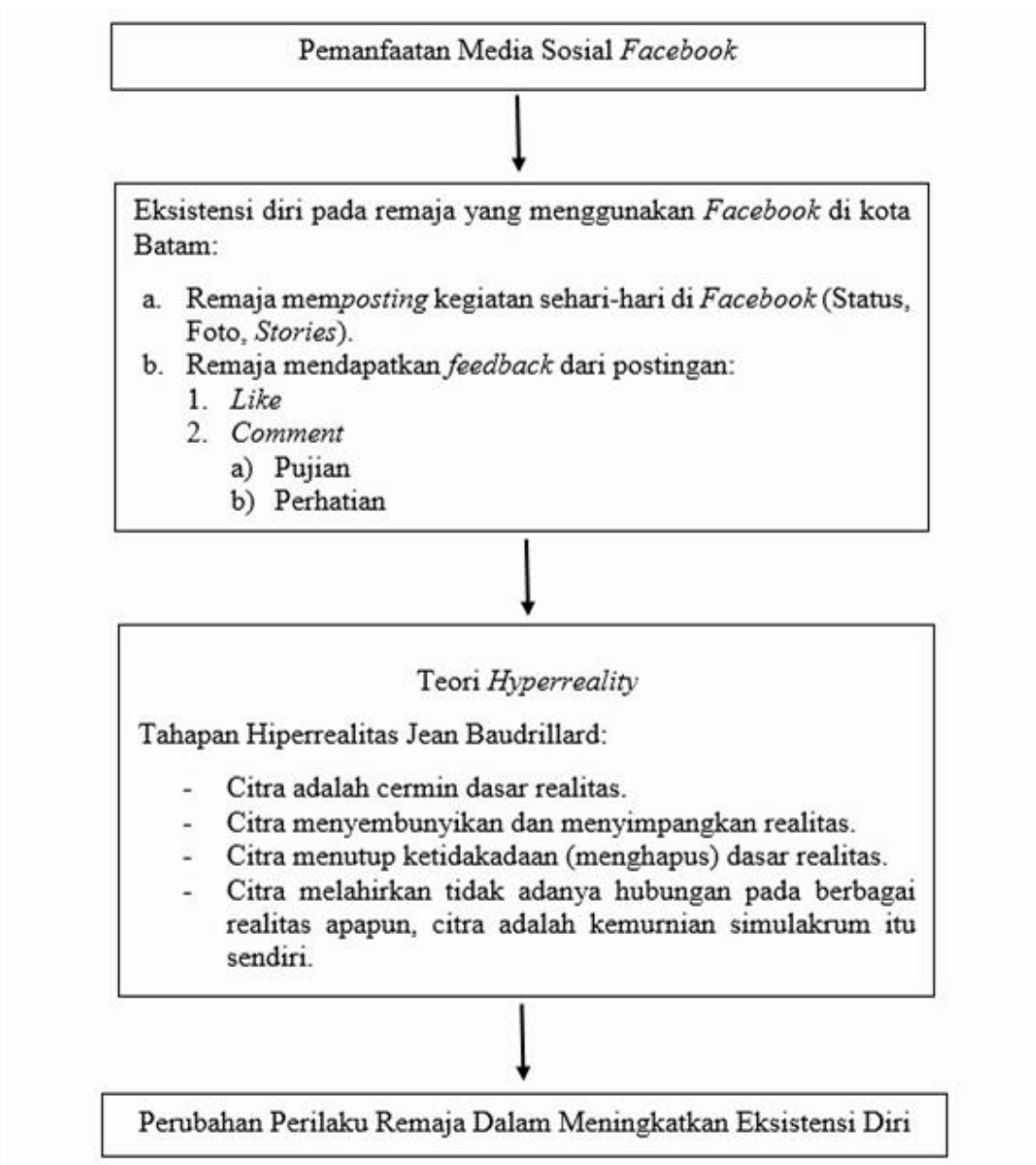
No	Nama Penulis, Nama Jurnal, Volume, Edisi, No, Tahun Terbit, URL	Judul	Hasil Penelitian
	No 02. 2017. ISSN: 2541-2779. e-ISSN: 2541-2787. https://doaj.org/article/6bee04b52bee4f4aaa7ad3e6989380d3		sosial yang ditunjukkan 56 orang siswa yang mengalami kecanduan mengakses <i>Facebook</i> di SMP Negeri 15 Bandung yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah sebesar 78,65%, dimana lebih tinggi dari angka ketercapaian skor penyesuaian sosial siswa secara keseluruhan yakni 75,5%. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa yang mengalami kecanduan mengakses <i>Facebook</i> masih memiliki penyesuaian sosial yang cukup baik dan termasuk tingkat terampil dalam kemampuan penyesuaian sosial. (Nurhusni, 2017)
8	Husen Mony. Jurnal Visi Komunikasi. Vol 14. 2015. ISSN: 1412-3037. e-ISSN: 2581-2335.	“Meaning, Language, Dan Thought Remaja Pengguna <i>Facebook</i> di Indonesia”	Hasil penelitian menunjukkan bahwa fenomen terdapat 3 tingkatan, yaitu: (1) Level mikro, korban cenderung membagi informasi pribadinya secara terbuka di <i>Facebook</i> , sedangkan pelaku cenderung memanipulasi data diri di akun <i>Facebook</i> . (2) Level meso, tindakan korban dilatari adanya hubungan

No	Nama Penulis, Nama Jurnal, Volume, Edisi, No, Tahun Terbit, URL	Judul	Hasil Penelitian
	https://doaj.org/article/95dd348f09634fb685312dc17fa73b73		<p>komunikasi yang buruk dengan ibunya, upaya mencari sosok ayah, dan iming-iming hadiah dari pelaku. Tindakan pelaku dilatari oleh lingkungan pergaulan (pertemanan) dan persepsinya terhadap remaja utrid di <i>Facebook</i> sebagai objek seksual. (3) Level makro, dimana remaja tidak sadar teknologi, orang tua yang gagap teknologi, orientasi utrid pendidikan yang belum menyentuh aspek membangun kesadaran anak didik tentang berteknologi secara sehat dan positif, dan penegakan utri yang belum menggunakan utrid dan bahasa di <i>Facebook</i> sebagai alat bukti. <i>Facebook (new media)</i> merupakan medium yang netral, namun terdapat fakto-faktor luar seperti keluarga <i>broken home</i> yang dominan menjadi pemicu tindak kejahatan seksual terhadap remaja. (Mony, 2015)</p>
9	Rahmandika Syahrial Akbar. 2019.	“Peran Media Sosial Dalam Perubahan Gaya	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan gaya hidup remaja yang disebabkan oleh media memiliki perbedaan pada

No	Nama Penulis, Nama Jurnal, Volume, Edisi, No, Tahun Terbit, URL	Judul	Hasil Penelitian
	http://repository.unair.ac.id/87338/	Hidup Remaja (Di SMA Muhammadiyah 3 SURABAYA)”	saat remaja mengakses media sosial. Simulasi pun terjadi ketika remaja melakukan dan merealisasikan apa apa yang dilihatnya didalam media sosial. (Akbar, 2019)

2.3 Kerangka Konseptual

Penelitian ini berfokus pada pengalaman pengguna *Facebook* sebagai ajang eksistensi diri khususnya remaja di Kota Batam.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Berdasarkan judul serta rumusan masalah pada bab terdahulu dalam penelitian ini, maka jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian dimana peneliti langsung terjun ke lapangan dan melakukan pendekatan terhadap sumber informasi, sehingga diharapkan data yang didapatkan akan lebih maksimal. Pada dasarnya penelitian kualitatif dilaksanakan dalam keadaan yang alamiah (*natural setting*) dan data yang dikumpulkan umumnya bersifat kualitatif (Pasolong, 2013).

Penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2005:1) adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, sebagai lawannya adalah eksperimen, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Pasolong, 2013).

Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya. Jenis penelitian ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampel bahkan populasi atau sampelnya sangat terbatas. Jika data yang terkumpul sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tidak perlu mencari

sampel lainnya. Disini yang ditekankan adalah persoalan kedalaman (kualitas) data, bukan banyaknya (kuantitas) data (Kriyantono, 2014).

3.2 Obyek Penelitian

Objek penelitian adalah menjelaskan tentang apa dan atau siapa yang menjadi objek penelitian. Juga dimana dan kapan penelitian dilakukan. Bisa juga ditambahkan hal-hal jika dianggap perlu.(Umar, 2011) Obyek yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah fenomena penggunaan *Facebook* sebagai ajang ekistensi diri. Penelitian ini dilakukan sejak bulan Agustus 2019 hingga bulan Juli 2020 di Kota Batam.

3.3 Subyek Penelitian

Subjek penelitian memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian yang melekat, dan yang di permasalahan. (Arikunto, 2016) Subjek penelitian ini adalah semua remaja yang berdomisili di Kota Batam.

3.3.1 Informan

Dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian sering disebut dengan istilah informan. Informan adalah orang yang dipercaya menjadi narasumber atau sumber informasi untuk melengkapi data penelitian oleh peneliti. Informan adalah sebutan bagi sampel dari penelitian kualitatif. Sampel dalam penelitian kualitatif bukan

dinamakan responden, tetapi sebagai narasumber, atau partisipan, informan, teman, dan guru dalam penelitian. (Sugiyono, 2010)

Dalam penelitian ini, teknik penentuan informan yang dilakukan oleh peneliti adalah *Snowball Sampling*. Sampel yang awalnya berjumlah kecil kemudian berkembang semakin banyak. Sampel pertama diminta untuk menunjuk orang lain sebagai sampel selanjutnya, dan proses ini terus berulang setelah periset merasa data telah jenuh. (Kriyantono, 2014) Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari 18 orang informan, yaitu remaja di Kota Batam yang masih aktif menggunakan media sosial *Facebook*.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini adalah wawancara, sedangkan data pendukung diperoleh dari observasi dan dokumentasi.

3.4.1 Wawancara Mendalam

Metode wawancara mendalam adalah metode penelitian dimana peneliti melakukan kegiatan wawancara tatap muka secara mendalam dan terus-menerus (lebih dari satu kali) untuk menggali informasi dari responden, oleh karena itu responden juga disebut dengan informan. Karena wawancara dilakukan lebih dari sekali, maka disebut juga dengan *intensive interviews*. Biasanya metode ini menggunakan sampel yang terbatas, jika periset merasa data yang dibutuhkan sudah cukup maka tidak perlu mencari sampel (responden) lain. Metode ini memungkinkan periset untuk mendapatkan alasan detail dari jawaban responden

yang antara lain mencakup opininya, motivasinya, dan nilai-nilai ataupun pengalamannya (Kriyantono, 2014).

Dalam hal ini peneliti akan mewawancarai narasumber, yakni remaja di Kota Batam yang masih aktif dalam menggunakan media sosial *Facebook*.

3.4.2 Observasi

Metode observasi adalah metode dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung dengan sistematis terhadap objek yang diteliti. Ada dua jenis observasi, yaitu: *Observasi partisipan*, dimana peneliti ikut berpartisipasi sebagai anggota kelompok yang diteliti; dan *Observasi nonpartisipan*, dimana peneliti tidak memosisikan dirinya sebagai anggota kelompok yang diteliti (Ardial, 2015).

Dalam hal ini peneliti menggunakan metode *Observasi partisipan*, dimana peneliti langsung berpartisipasi dalam kelompok yang diteliti yaitu remaja di Kota Batam yang masih aktif dalam menggunakan media sosial *Facebook*.

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrument pengumpulan data yang melengkapi kegiatan observasi, wawancara mendalam, ataupun kuisioner, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data. Dokumen bisa berbentuk dokumen publik atau dokumen privat. Dokumen publik misalnya laporan polisi, berita-berita surat kabar, transkrip acara tv, dan lainnya. Dokumen privat yaitu memo, surat-surat pribadi, catatan telepon, buku harian individu, dan lainnya (Kriyantono, 2014).

Dalam hal ini peneliti mengumpulkan dokumentasi mengenai kelompok yang diteliti yaitu remaja di Kota Batam yang masih aktif dalam menggunakan media sosial *Facebook* sebagai data untuk melengkapi hasil wawancara mendalam dan observasi.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, instrument penelitian adalah peneliti sendiri (*human as an instrument*). Peneliti merupakan *key instrument*, dimana dalam mengumpulkan data peneliti harus terjun langsung melaksanakan riset secara aktif (Pasolong, 2013).

Dalam hal ini, peneliti dalam mengumpulkan data bertindak sebagai alat peneliti utama yang dilengkapi dengan beberapa alat lain yaitu *handphone* Samsung Galaxy M-20 sebagai perekam suara (*voice recorder*) dan buku tulis sebagai catatan.

3.5 Metode Analisis Data

3.5.1 Analisa sebelum di lapangan

Analisis data kualitatif dimulai dari berbagai data yang berhasil dikumpulkan peneliti sebelum memasuki lapangan. Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder yang akan digunakan untuk menentukan fokus

penelitian. Namun demikian analisis data ini masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan (Pasolong, 2013).

Peneliti akan menganalisis data hasil penelitian terdahulu sebelum meneliti pengalaman pengguna *Facebook* sebagai ajang eksistensi diri khususnya remaja di Kota Batam.

3.5.2 Analisa selama di lapangan

Peneliti akan menggunakan model analisis Miles dan Huberman, dimana model analisis ini menjelaskan tentang proses analisis menjadi langkah-langkah sebagai berikut:

a. Tahap Pertama

Kategorisasi dan mereduksi data, yakni melakukan pengumpulan terhadap semua informasi penting yang terkait dengan masalah penelitian, selanjutnya data dikelompokkan dengan topik permasalahan.

b. Tahap Kedua

Data yang dikelompokkan selanjutnya disusun dalam bentuk narasi-narasi, sehingga data berbentuk rangkaian informasi yang bermakna sesuai dengan masalah penelitian.

c. Tahap Ketiga

Melakukan interpretasi pada data, yaitu dengan menginterpretasikan apa yang telah diberikan dan diinterpretasikan informan terhadap masalah yang diteliti.

d. Tahap Keempat

Pengambilan kesimpulan berdasarkan susunan narasi yang telah disusun sehingga dapat memberikan jawaban atas masalah penelitian.

e. Tahap Kelima

Melakukan verifikasi hasil analisa data dengan informan yang didasarkan pada simpulan tahap keempat. Tahap ini dilakukan untuk menghindari kesalahan interpretasi dari hasil wawancara dengan sejumlah informan penelitian yang dapat mengaburkan makna persoalan sebenarnya dari penelitian ini. (Purwanti, 2015)

3.6 Uji Validitas dan Kreadibilitas

Validitas adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Alat ukur yang valid adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid. Dalam penelitian kualitatif dimana pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, maka validitas data akan ditentukan oleh keadaan responden pada waktu diwawancarai. Faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya validitas adalah alat ukur, faktor pewawancara dan responden (Ardial, 2015)

3.6.1 Uji Credibility

Uji kredibilitas data ini merupakan uji kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif (Pasolong, 2013). Ada beberapa macam cara pengujian kredibilitas data dalam penelitian kualitatif, yaitu:

1. Perpanjangan pengamatan;
2. Peningkatan ketekunan;
3. Triangulasi;
4. Diskusi dengan teman;
5. Member check

3.6.2 Uji Transferability

Uji *transferability* merupakan uji yang menunjukkan derajat ketepatan dan penerapan hasil penelitian pada populasi di mana sampel tersebut diambil. Oleh karena itu perlu dibuat laporan hasil penelitian dengan uraian yang jelas, rinci, sistematis dan dapat dipercaya agar hasil penelitian ini dapat diterima dan diterapkan pada konteks dan situasi lain (Pasolong, 2013).

3.6.3 Dependability dan Confirmability

Dalam penelitian kualitatif, uji *dependability* dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Uji *confirmability* adalah dimana penelitian dapat dikatakan obyektifitas bila hasil penelitian telah diterima oleh orang lain. Uji *confirmability* hampir sama dengan uji *dependability* sehingga pengujian dapat dilakukan bersamaan (Pasolong, 2013).

3.7 Lokasi dan Jadwal Penelitian

3.7.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan pada Kota Batam. Alasan pemilihan lokasi penelitian ini adalah untuk mengetahui korelasi antara motif, perilaku pengguna *Facebook* dengan eksistensi diri remaja di Kota Batam.

