

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat dalam beberapa tahun belakangan ini memberikan dampak yang signifikan pada kehidupan manusia, hal ini dapat terlihat di dalam kehidupan sehari-hari dari kebanyakan orang yang tidak bisa terlepas dari penggunaan teknologi. Sehingga terjadinya pergeseran budaya dari budaya tradisional menjadi budaya digital. Kehadiran internet memang memberikan berbagai kemudahan pada penggunaannya seperti dalam mencari informasi ataupun sekedar hiburan, hadirnya internet ini menciptakan suatu ruang digital baru yang menyediakan ruang kultural.

Selain mempermudah segala kegiatan manusia, internet juga berdampak dalam kegiatan interaksi sosial seperti mengubah cara interaksi individu dengan individu yang lain, terutama sejak kemunculan media sosial. Internet membuat penggunaannya dapat menembus batas dimensi ruang dan waktu, juga dapat diakses oleh siapa pun, kapan pun, dan dimana pun. Menurut Ibrahim, hadirnya internet secara tidak langsung melahirkan sebuah generasi yang disebut sebagai generasi *ne(xt)*. Generasi ini dipandang menjadi sebuah generasi masa depan yang diasuh dan dibesarkan dalam lingkungan budaya baru media digital yang interaktif, berwatak menyendiri (desosialisasi), berkomunikasi secara personal, melek komputer, dibesarkan dengan *video games*, dan lebih banyak waktu luang untuk mendengarkan radio dan televisi.¹

CNBC Indonesia menyatakan bahwa pada Januari 2021, pengguna internet di Indonesia sebanyak 202,35 juta pengguna atau 76,8%.² Salah satu media sosial yang saat ini memiliki banyak penggunaannya adalah Twitter. Dengan total pengguna di Indonesia sebanyak 15,7 juta orang, membuat Indonesia berada di peringkat ke-6 dari seluruh dunia,

¹ Primada Qurrota Ayun, 2015, Fenomena remaja menggunakan media sosial dalam membentuk identitas. *Jurnal Channel*, 3(2), hlm. 1.

² <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220120142249-37-309046/768-warga-ri-sudah-pakai-internet-tapi-banyak-pr-nya> diakses pada 12 Maret 2022.

tepat satu tingkat di bawah Brasil (17,25 juta pengguna) dan satu tingkat di atas Turki (15,6 juta pengguna).³ Menurut laporan Statista bertajuk “*Forecast of the number of Twitter users in Indonesia from 2017 to 2025*” yang ditulis di dalam artikel oleh *Good News From Indonesia*, pengguna Twitter di Indonesia diproyeksi akan mencapai 16,32 juta pengguna pada akhir 2021.⁴ Kebanyakan pengguna Twitter ini didominasi oleh kalangan remaja.⁵

Masa remaja merupakan masa transisi dalam periode anak-anak ke periode dewasa, masa ini dianggap penting dalam kehidupan seseorang karena pada masa remaja ini pembentukan identitas diri berlangsung. Menurut Hurlock, remaja adalah mereka yang berada pada usia 12-18 tahun. Monks memberikan batasan pada usia remaja yaitu sekitar 12-21 tahun. Sedangkan menurut Santrock, usia remaja berada pada rentang 12-22 tahun.⁶ Batasan-batasan umur remaja yang dikemukakan oleh para ahli ini relatif sama, yaitu dimulai dari umur 12 tahun. Ericson mengemukakan pendapatnya bahwa masa remaja merupakan masa terjadinya krisis identitas atau masa pencarian jati diri, pendapat Ericson lalu diperkuat oleh James Marcia yang mengatakan bahwa karakteristik remaja yang sedang berproses untuk mencari identitas diri sering menimbulkan masalah pada remaja.⁷ Saat pada masa inilah remaja mulai meniru perilaku atau gaya seseorang yang dilihatnya mau pun yang berinteraksi dengannya. Hadirnya media sosial seperti Twitter membantu remaja dalam pembentukan identitas pada diri mereka melalui interaksi yang dilakukannya disana.

Aditya Panji berpendapat bahwa terdapat tiga motivasi bagi anak dan remaja untuk mengakses internet yaitu untuk mencari informasi, terhubung dengan teman (lama dan baru) dan untuk hiburan.⁸ Pencarian informasi yang dilakukan tersebut sering dikarenakan oleh tugas-tugas sekolah, sedangkan penggunaan media sosial dan konten hiburan dikarenakan oleh kebutuhan pribadi. Kehadiran media sosial di kalangan remaja

³ <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2021/11/19/indonesia-peringkat-6-negara-dengan-pengguna-twitter-terbanyak-di-dunia-2021> diakses pada 12 Maret 2022.

⁴ *Ibid.*

⁵ <https://gadgetdiva.id/aplikasi/39225-pengguna-twitter-indonesia-terbanyak-gen-z> diakses pada 04 April 2023.

⁶ Santrock, J. W., *Perkembangan Masa Hidup*, Edisi Ketiga Belas, Jakarta: Erlangga, 2012, hlm. 18.

⁷ James Marcia dalam Julaina Vitra, 2016, Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja SMA Dharmawangsa Medan, (*Doctoral dissertation, Universitas Medan Area*), hlm. 27.

⁸ <https://tekno.kompas.com/read/2014/02/19/1623250/Hasil.Survei.Pemakaian.Internet.Remaja.Indonesia> diakses pada 12 Maret 2022.

inilah yang membuat ruang pribadi seseorang bisa menyatu dengan ruang publik. Sehingga menyebabkan terjadinya pergeseran budaya di kalangan remaja, mereka seolah-olah tidak segan untuk mengunggah segala kegiatan pribadinya untuk disampaikan kepada teman-temannya melalui akun media sosial dalam membentuk identitas pada diri mereka. Melalui penggunaan media sosial seperti Twitter tersebut, remaja juga dengan bebas mencari tahu mengenai referensi gender dan seksualitasnya yang kemudian membentuk identitas pada dirinya. Media sosial seperti Twitter menjadi wadah bagi remaja dalam membentuk identitas gender dan seksualitas karena disana mereka bisa mendapatkan informasi mengenai hal tersebut yang tidak bisa didapatkan di sekolah ataupun keluarga. Penelitian ini selanjutnya akan lebih lanjut mendeskripsikan tentang **Pembentukan Identitas Gender dan Seksualitas Remaja Melalui Penggunaan Media Sosial Twitter**, penulis mengambil subjek penelitian sebanyak 5 orang remaja perempuan yang tinggal di Jakarta dengan rentang usia 18-21 tahun.

1.2. Permasalahan Penelitian

Dalam teori interaksionalisme simbolik, Gorge Herbert Mead membahas secara rinci tentang hubungan antara pikiran seseorang, dirinya, dan masyarakat. Menurut pandangannya, diri (*self*) seseorang berkembang melalui tahap *play*, *the game*, dan *generalized other*. Dalam proses perkembangan diri ini, seseorang belajar mengambil peran orang lain (*taking the role of the other*).⁹ Sehingga perasaan seseorang terhadap dirinya sendiri dapat muncul akibat interaksi yang dilakukannya. Pikiran (*mind*) merupakan proses dari interaksi yang dilakukan oleh diri sendiri, yang mana hal tersebut merupakan kemampuan dalam berinteraksi yang terus berkembang bersama dengan diri, kemudian menjadi bagian dari setiap tindakan yang dilakukan. Masyarakat (*society*) akan saling mempengaruhi satu sama lain, serta saling menanggapi orang lain ataupun diri sendiri.

Media sosial hadir dengan membawakan berbagai kemudahan untuk penggunaannya termasuk kemudahan dalam berinteraksi. Interaksi yang terjadi di media sosial Twitter berlangsung dengan tidak tatap muka, namun hanya melalui ketikan dengan saling membalas *mention* atau *direct message*. Walau demikian, interaksi yang terjadi

⁹ Gorge Herbert Mead dalam Kamanto Sunarto, *Pengantar Sosiologi Edisi Revisi*, Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 2004, hlm. 222.

secara terus menerus yang hanya melalui ketikan juga dapat membentuk identitas diri seseorang. Menurut Charles Horton Cooley, diri seseorang dapat berkembang dalam interaksi dengan orang lain.¹⁰ Individu tersebut lambat laun akan mengalami perubahan karakter akibat interaksi yang dilakukannya di media sosial Twitter. Berdasarkan dari pengalaman penulis sendiri sebagai seseorang yang aktif bermain Twitter, perubahan karakter ini dapat terlihat dari kosa kata yang dipilihnya saat berkomunikasi, gaya ketikan, ketertarikan, dan sebagainya yang nanti akan diteliti lebih lanjut oleh peneliti. Dari hasil amatan penulis melalui pengikut yang dimiliki dan lingkaran pertemanannya di Twitter yang mana kebanyakan pengikutnya berasal dari kota Jakarta, penulis memutuskan untuk mengambil subjek penelitian 5 orang remaja perempuan dengan rentang umur sekitar 18-21 tahun.

Salah satu subjek yang menjadi sumber data bagi penulis mengaku bahwa Twitter sangat berperan pada pembentukan identitas dirinya. Ia sudah bermain Twitter sejak ia SMP dan masih berlanjut hingga sekarang. Pembentukan identitas pada dirinya bisa terjadi melalui interaksi yang ia lakukan atau tweet yang ia lihat, ia meniru perilaku teman-temannya di Twitter dan menyesuaikan dirinya agar bisa menyatu dengan lingkaran pertemanannya. Setiap hari ia membuka aplikasi Twitter dan lebih memperhatikan interaksi dan opini orang-orang di sana dari pada di kehidupan nyata. Ia merasa memiliki pemikiran yang lebih terbuka dan membuat ia bisa berpikir lebih jauh. Ia belajar untuk melihat suatu permasalahan tidak dari satu sisi, "*Twitter juga ngebikin aku tahu perbedaan orang norak atau alay sama yang orang normal dan keren gitu*" dan hal tersebutlah yang membentuk identitas dirinya untuk sesuai dengan yang menurutnya benar dan tidak *lebay* seperti kebanyakan orang yang ia temui di kehidupan nyata. Ia merasa bersyukur dengan identitas dirinya yang terbentuk karena bermain Twitter, ia menjadi tahu untuk bersikap yang lebih baik.

Twitter sering dijadikan sebagai wadah untuk pembentukan identitas diri oleh kebanyakan orang, terutama oleh remaja. Karena Twitter merupakan media sosial yang meleluaskan penggunaannya untuk membentuk identitas *online* yang berbeda dengan identitas aslinya. Dalam hal ini, seseorang dapat membentuk gender serta mencari tahu

¹⁰ Charles Horton Cooley dalam Kamanto Sunarto, *Pengantar Sosiologi Edisi Revisi*, Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 2004, hlm. 222.

mengenai seksualitasnya. Fenomena ini kemudian dikaji dengan perspektif sosiologi mengenai gender dan seksualitas. Sehingga berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merumuskan sejumlah pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apa motif remaja menggunakan Twitter?
2. Bagaimana makna media sosial Twitter bagi remaja pengguna Twitter?
3. Bagaimana pembentukan identitas gender dan seksualitas pada remaja pengguna Twitter di Jakarta?

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mendeskripsikan apa saja motif remaja menggunakan Twitter.
- b. Untuk mendeskripsikan makna media sosial Twitter bagi remaja pengguna Twitter.
- c. Untuk mendeskripsikan pembentukan identitas gender dan sesualitas pada remaja pengguna Twitter di Jakarta.

1.3.2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang interaksi sosial di media sosial yang mana interaksi tersebut dapat membentuk identitas gender dan seksualitas pada remaja. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi penelitian-penelitian berikutnya yang bergerak pada ranah pendidikan dan sosiologi.

1.3.3. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Dengan dilakukannya penelitian ini, penulis dapat menambah pengalaman serta wawasan dalam bidang pendidikan dan sosiologi, khususnya dalam hal interaksi sosial yang dilakukan di media sosial.

- b. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi siapa saja yang membacanya mengenai interaksi sosial, khususnya interaksi yang dilakukan

di media sosial yang mana interaksi tersebut dapat membentuk identitas gender dan seksualitas pada diri remaja.

1.4. Tinjauan Penelitian Sejenis

Dalam melakukan penelitian, penulis membutuhkan penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya untuk membantu sebagai acuan mengenai penelitian tentang pembentukan identitas diri pada remaja. Penelitian pertama berjudul *Identitas Diri Remaja Pengguna Media Sosial* yang ditulis oleh Yani Calsum, Astri dan Susatyo Yuwono, S. Psi, M. Si., Psi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemajuan teknologi dalam komunikasi dan penyebaran informasi menghadirkan internet sebagai wadah bagi semua orang untuk berinteraksi dan saling terhubung dengan mudah. Menurut Setiasih & Puspitasari yang dikutip di dalam penelitian ini, remaja merupakan pengguna media sosial yang terus mengalami peningkatan.¹¹ Setelah dilakukannya survey pada remaja dengan rentang usia 14-24 tahun, sebanyak 1.429 responden menyatakan bahwa media sosial memudahkan mereka dalam membentuk, mengekspresikan, menampilkan identitas diri, membangun sebuah relasi, dan menambah wawasan baik nasional maupun internasional.¹² Erikson berpendapat bahwa pencapaian identitas diri adalah tugas terpenting bagi remaja, karena melalui pencarian atau eksplorasi pada lingkungan sosial akan memberikan makna, tujuan, nilai serta keyakinan diri individu.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin berkembangnya teknologi menghadirkan suatu ruang yang memudahkan siapa saja untuk melakukan interaksi sosial atau sekedar untuk berbagi informasi dan hiburan melalui jaringan internet. Hadirnya media sosial dapat dimanfaatkan oleh remaja sebagai sarana komunikasi untuk mencari teman bahkan untuk mencari identitas dirinya. Dalam penelitian ini, remaja yang menyamakan identitas dirinya di media sosial telah memahami dan menilai dirinya sendiri serta paham tentang perbandingan dalam pengambilan keputusan identitas yang ditampilkan di media sosial. Penelitian ini menunjukkan bahwa kebanyakan pelajar di SMA Muhammadiyah di Surakarta cenderung memainkan identitas dirinya di dunia maya dengan menggunakan identitas palsu untuk menjaga privasinya.

¹¹ Yani Calsum, Astri, and Susatyo Yuwono, 2019, *Identitas Diri Remaja Pengguna Media Sosial (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta)*, hlm. 2.

¹² *Ibid.*

Selanjutnya penelitian kedua berjudul *Dinamika Psikologis Interaksi Konsep Diri dan Identitas Online* yang ditulis oleh Lidia Sandra. Penelitian ini berfokus pada interaksi konsep diri dan identitas *online* pengguna internet di Indonesia yang dibagi lagi menjadi tiga kelompok perkembangan, yakni anak-anak akhir, remaja, dan dewasa awal. Turner & Helms menemukan bahwa anak-anak yang memasuki usia sekolah mengembangkan kemampuan penggunaan teknologi ini sejak anak memasuki usia sekolah.¹³ Mental anak usia sekolah yang sudah berkembang memungkinkan anak untuk menggunakan teknologi dan mengerti serta dapat memanipulasi dimensi di dalam lingkungannya.

Sedangkan menurut Maczewski, remaja menggunakan internet karena internet dianggap mengagumkan dan memberikan kebebasan serta memungkinkan untuk pengembangan identitas. Schouten & Peter menemukan bahwa anak-anak akhir dan remaja menggunakan interaksi di dunia maya untuk mendapatkan teman baru. Dunia maya memberikan fasilitas untuk individu mengekspresikan diri dan dimengerti, sehingga dapat memberikan kesempatan bagi siapa pun untuk mengekspresikan dirinya dan mengembangkan pengertian sosial dan seksual. Hal tersebut menumbuhkan identitas *online*, yang mana identitas ini digunakan untuk mengeksplorasi aspek-aspek diri seperti kesadaran diri karena adanya dorongan dari dalam diri untuk menemukan identitas yang lebih sesuai dengan gambaran ideal dengan dirinya.

Interaksi konsep diri dan identitas *online* pengguna internet di Indonesia adalah sebuah siklus, interaksi konsep diri dengan internet ini menunjukkan keunggulan-keunggulan seperti kolaborasi dalam waktu yang cepat. Adapun faktor-faktor psikologis yang ada di dalam interaksi konsep diri dan identitas *online* adalah eksplorasi diri, pemaparan diri, pertimbangan interaksi, penilaian terhadap penggunaan internet, pengaruh lingkungan terhadap penggunaan internet yang dirasakan, manajemen impresi, pilihan interaksi, dampak interaksi sosial yang dirasakan, dampak penggunaan internet yang dirasakan. Kelompok anak-anak akhir menyukai pertemanan di dunia maya dan mendapatkan banyak teman baru dari interaksi ini. Sedangkan kelompok dewasa muda melakukan lebih banyak pengaturan presentasi diri berdasarkan evaluasi *feedback*

¹³ Turner & Helms dalam Lidia Sandra, 2012, *Dinamika Psikologis Interaksi Konsep Diri dan Identitas Online*, (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada), hlm. 3.

lingkungan kepadanya. Dan remaja mempunyai tujuan utama beraktivitas sosial komunikasi.

Penelitian yang ketiga berjudul *Peran Media Sosial Instagram Dalam Pembentukan Identitas Diri Remaja di Man 11 Jakarta* yang ditulis oleh Ismi Kamalia Fitri. Di dalam penelitian ini, untuk mengkonstruksi pembentukan identitas imajinatif yang berbeda dari dunia nyata, media sosial dapat menjadi acuan oleh penggunanya dengan cara memproduksi konten yang beragam berupa foto atau video yang diminati. Beragam aneka karakter dan simbol dapat mewakili perasaan atau pikiran mereka saat berinteraksi di media sosial. Dengan sifat remaja yang masih labil dan emosional, mereka sering kali salah dalam menafsirkan apa yang mereka temukan di media sosial. Hal tersebut dikarenakan remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Menurut Mappiare, masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun.¹⁴ Pada usia tersebut, remaja kebanyakan menghabiskan waktunya di sekolah, yang mana akan berpengaruh terhadap perkembangannya. Namun karena sudah hadir media sosial dan kebanyakan penggunanya adalah remaja, menandakan bahwa mereka hampir menghabiskan waktunya dalam sehari di media sosial.

Komunikasi yang terjadi di Instagram dapat membentuk interaksi antar individu di dunia maya yang kemudian mendorong seseorang untuk membangun identitas diri mereka secara *online*. Identitas diri inilah yang menjadi komponen penting dalam membentuk konsep dalam diri seseorang. Seseorang yang memiliki konsep diri positif akan mampu membuka diri terhadap diri dan orang lain serta dapat memunculkan sikap percaya diri.¹⁵ Secara tidak langsung, kehadiran media sosial dapat menggeser struktur sosial masyarakat dan mengubah pola komunikasi saat ini. Terutama para remaja sebagai pengguna aktif media sosial yang tak malu lagi untuk menyampaikan segala kegiatan pribadinya ke dalam ruang publik.

Dari pengalaman informan dalam menggunakan Instagram, dapat dilihat adanya Interaksi Simbolik pada penggunaan Instagram tersebut dalam pembentukan identitas

¹⁴ Mappiare dalam Ismi Kamalia Fitri, 2020, *Peran Media Sosial Instagram Dalam Pembentukan Identitas Diri Remaja Di Man 11 Jakarta*, (Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta), hlm. 6.

¹⁵ Ismi Kamalia Fitri, 2020, *Peran Media Sosial Instagram Dalam Pembentukan Identitas Diri Remaja Di Man 11 Jakarta*, (Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta), hlm. 25.

diri. Interaksi Simbolik merupakan teori tentang cara berfikir mengenai pikiran, diri, dan masyarakat.¹⁶ George Herbert Mead mengatakan bahwa mana muncul sebagai hasil dari interaksi di antara manusia baik secara verbal maupun non verbal.¹⁷ Hal yang sangat mendasar dari teori ini adalah pentingnya sebuah makna dalam perilaku manusia, pentingnya konsep diri dan hubungan antar individu dengan masyarakat. Dengan demikian, di dalam media sosial Instagram terjadi interaksi antar penggunanya tersebut termasuk dalam interaksi non verbal. Interaksi ini dimaknai oleh informan sebagai bentuk simpatu, perhatian, dan ketertarikan dari pada *followers* terhadap apa yang telah diunggah. Remaja cenderung akan melihat interaksi tersebut sebagai bentuk penerimaan masyarakat terhadap dirinya karena mereka masih dalam tahap pencarian jati diri. Pengalaman dan motivasi dari pengguna lain di Instagram menjadi pengaruh bagi remaja dalam membentuk identitas dirinya. Sehingga remaja akan menyesuaikan dalam menggunakan Instagram dengan penilaian yang didapat dari pengguna di sekitarnya. Sedangkan dalam menunjukkan dirinya, remaja cenderung kritis karena mereka sangat memikirkan bagaimana penilaian yang akan didapat. Karena penilaian tersebut akan berdampak pada kehidupan sosialnya di dunia maya.

Penelitian selanjutnya, yang keempat, berjudul *Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat* yang ditulis oleh Angeline Xiao. Penelitian ini membahas mengenai interaksi sosial yang mana merupakan bentuk umum dari suatu proses sosial, dan bentuk-bentuk khusus dari suatu interaksi sendiri dapat berupa arena bentuk-bentuk lain dari proses sosial. Jadi, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan proses sosial itu sendiri. Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial, tanpa adanya interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan secara bersama-sama.¹⁸ Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang dinamis, hubungan ini dapat berupa hubungan antar individu, individu dengan kelompok, ataupun kelompok dengan kelompok lainnya. Erving Goffman, seorang sosiolog asal Kanada, berpendapat bahwa masyarakat dapat terbentuk karena adanya interaksi di dalamnya. Tanpa adanya interaksi, dunia sosial akan sangat sulit untuk dipahami. Pada titik ini, interaksi adalah

¹⁶ *Ibid*, hlm. 32.

¹⁷ George Herbert Mead dalam Ismi Kamalia Fitri, 2020, Peran Media Sosial Instagram Dalam Pembentukan Identitas Diri Remaja Di Man 11 Jakarta, (*Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*), hlm. 32.

¹⁸ Angeline Xiao, 2018, Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2), hlm. 94.

tindakan yang terletak pada tataran praktis, bukan sekadar teoritis.¹⁹ Penulis melakukan penelitian ini dengan bertujuan untuk mengetahui hadirnya teknologi yang mampu mengubah pola interaksi manusia dan alasan dibalik penggunaan teknologi dalam proses interaksi sosial.

Setelah dilakukannya penelitian, penulis menemukan fakta bahwa hadirnya teknologi tidak sepenuhnya mengubah pola komunikasi dan interaksi manusia. Saat berkenalan, kebanyakan informan tetap menyukai metode konvensional yang mana berkenalan dengan bertemu (*in direct*) dan bertatap muka secara langsung dan hal tersebut dianggap lebih menarik dan menyenangkan. Sedangkan saat berkenalan melalui aplikasi *chatting*, kebanyakan informan merasa kurang nyaman karena tidak saling bertemu secara langsung. Selain itu, kehadiran teknologi sangat membantu untuk melakukan interaksi karena dapat menggunakan aplikasi *chatting* jika ingin bicara. Namun, pengguna tetap harus melihat situasi dan kondisi terlebih dahulu karena terkadang ada situasi yang tidak memungkinkan untuk berinteraksi melalui aplikasi dan harus dilakukan secara langsung (*in direct*). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hadirnya teknologi tidak sepenuhnya mengubah pola interaksi manusia dan untuk dilakukannya interaksi masih mempertimbangkan komunikasi secara langsung.

Penelitian kelima berjudul *Pengelolaan Kesan Roleplayer K-Pop Melalui Media Sosial Twitter* yang ditulis oleh Ivy Mahrani Aulia & Mohamad Syahriar Sugandi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh demam Korea yang melanda Indonesia menyebar begitu mudah di kalangan masyarakat yang masih muda ataupun sudah tua, dengan alur cerita yang dikemas sangat unik dan menarik membuat K-Drama memiliki banyak penggemar di Indonesia. Kemudian disusul dengan lagu-lagu asal Korea yang dikenal dengan sebutan K-pop, yang mana mereka menggunakan konsep *boyband* ataupun *girlband* yang beda dari yang lainnya dengan visual para anggotanya yang berhasil menarik hati para penggemar. Demam Korea ini dapat dikatakan sebagai Korean Wave, dan terus meningkat di Indonesia. Ditambah dengan kemudahan yang ditawarkan oleh media saat ini, setiap orang dapat dengan mudah mengakses informasi bahkan menyebarkan budaya ini ke siapa saja. Sehingga media tersebut menumbuhkan aktivitas baru yang berhubungan dengan budaya pop Korea, yaitu *roleplayer*.

¹⁹ *Ibid.*

Roleplayer pertama kali muncul di Twitter, rata-rata *roleplay* dimainkan oleh mayoritas remaja Indonesia yang di antaranya mereka menyukai idola K-Pop, Barat, serta tokoh Anime. Penjelasan secara ringkasnya ialah mereka, para penggemar akan membuat sebuah akun Twitter lalu melakukan kegiatan seperti update status di *timeline* selayaknya mereka sedang memainkan karakter atau dari tokoh tersebut.²⁰ Menurut Achsa dan Affandi, bermain dengan imajinasi adalah hal yang unik dari *roleplayer*. Karena penggunaannya akan merepresentasikan dirinya sebagai tokoh idola, kemudian mereka akan mendapatkan pengalaman emosi kedekatan yang dibutuhkan oleh imajinasinya. Menurut Safitri, dengan bermain peran tersebut bersama teman-teman *roleplayer* lainnya akan mengantarkan ekspresi kekaguman mereka sehingga terlihat begitu menarik.

Dari hasil penelitian, informan merasa cocok dengan konsep idola yang ia jalankan. Ia merasakan adanya kesesuaian dengan peran tersebut dan bisa mengatasi beberapa poin yang kurang. Untuk *front stage* pada penelitian ini, peneliti melihat pada salah satu poin penting dalam pertunjukkan yaitu penampilan bermain peran saat muncul di *timeline*. Di sini para informan menganggap bahwa peran yang mereka mainkan harus dijalankan dengan baik karena mereka menggunakan muka idol. Menurut peneliti, unsur imajinasi sangat dibutuhkan dalam melakukan peran ini sebagai *setting* dalam dunia Roleplay di Twitter dengan cara *update* informasi karakter yang diperankan serta mengedit identitas dalam profil Twitter sesuai dengan karakter yang ia perankan. Kemudian ada *personal front* dibagi lagi menjadi *appearance* (penampilan) dan *manner* (tingkah laku). Dalam media sosial Twitter, menurut peneliti *personal front* dari *roleplayer* mencakup *display name*, *avatar*, dan *username*. Menurut Goffman, penampilan merupakan stimuli yang berfungsi serta memberi tahu kita tentang status sang pelaku.²¹ Sedangkan untuk tingkah laku, memiliki fungsi untuk memperkenalkan peran sesuai dengan yang diharapkan aktor kepada khalayak untuk dimainkan dalam situasi tertentu.

²⁰ Ivy Mahrani Aulia & Mohamad Syahriar Sugandi, 2020, Pengelolaan Kesan Roleplayer K-Pop Melalui Media Sosial Twitter (Studi Dramaturgi Pada Akun Twitter Fandom di Kota Bandung). *EPIGRAM (e-journal)*, 17(1), hlm. 76.

²¹ Goffman dalam Ivy Mahrani Aulia & Mohamad Syahriar Sugandi, 2020, Pengelolaan Kesan Roleplayer K-Pop Melalui Media Sosial Twitter (Studi Dramaturgi Pada Akun Twitter Fandom di Kota Bandung). *EPIGRAM (e-journal)*, 17(1), hlm. 81.

Selain *front stage* dan *back stage*, peneliti menemukan panggung yang disebut sebagai *middle stage*. Panggung tersebut merupakan panggung lain yang digunakan sang pemain untuk mengkomunikasikan presentasi dirinya sebagai *roleplayer*. Sehingga informan dapat membuka dirinya dan melepas sebagian julukannya sebagai *roleplayer*, transisi identitas dari penampilannya di *timeline* ini dilakukan di *Direct Message (DM)* yang merupakan *middle stage* dari bermain peran tersebut. Peneliti menganggap hal demikian karena di sana tidak dapat dijangkau oleh banyak khalayak, tidak seperti di *timeline* yang mana siapa saja bisa melihatnya. Informanpun dapat dengan leluasa untuk menjadi sosok aslinya walau masih menggunakan identitas *roleplayer*. Mulyana mengartikan *back stage* atau panggung belakang sebagai sebuah tempat untuk mempersiapkan sebelum nantinya akan dipertunjukkan. Di sinilah para *roleplayer* menyiapkan segala hal yang mendukung jalannya peran, seperti mencari informasi terlebih dahulu mengenai latar belakang dari idola yang ia perankan. Hal tersebut dapat melalui menonton *variety show* yang di dalamnya terpadat idola sebagai bintang tamunya, serta beberapa aplikasi yang menunjang permainan peran seperti Photoshop, PicsArt, VSCO, GIF Downloader, dan lainnya. Terakhir, teknik yang digunakan aktor untuk memupuk kesan tertentu dalam situasi tertentu dengan tujuan tertentu yang ingin dicapai atau teknik tersebut juga sebagai pengelolaan kesan (*impression management*). Dilakukannya pengelolaan kesan adalah karena *roleplayer* dituntut untuk menjaga *image* dari idol yang ia perankan. Jika *roleplayer* memerankan idolnya dengan buruk maka akan berpengaruh pada khalayak dengan meninggalkan kesan buruk sehingga berdampak negatif pada idol aslinya dan merugikan pihak lain.

Selanjutnya penelitian yang keenam berjudul *Forming Digital Identities in Social Networks: The Role of Privacy Concerns and Self-Esteem* dengan Papaioannou, Thanos; Tsohou, Aggeliki; Karyda, Maria sebagai penulis dari penelitian ini. Di dalamnya membahas mengenai situs jejaring sosial (*social networking sites*) yang memiliki tempat yang menonjol di kehidupan kita sehari-hari. Perkembangan teknologi internet di tahun 2000-an telah mendorong terciptanya *platform* inovatif yang dapat menunjang siapa saja untuk melakukan interaksi sosial. Dalam kurun waktu beberapa tahun, *platform* ini semakin mengakar di masyarakat sehingga dianggap sebagai eksperimen sosial karena mengubah cara komunikasi antar pribadi secara bertahap. Sehingga terjadilah transformasi agar jejaring internet semakin luas dan fitur-fitur yang ditawarkannya pun

dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang berbeda setiap saat. Dengan banyaknya pilihan dan peluang yang ditawarkan oleh jejaring sosial ini telah diubah menjadi berbagai *platform* yang berbeda sesuai dengan penggunaan khusus dan target audiens. Setiap pengguna jejaring sosial memiliki pandangan tentang dirinya sendiri, dan memiliki cara tersendiri dalam menampilkan diri dengan memberikan profil *online* mereka dalam bentuk “identitas digital”. Media sosial memberikan pengaruh terhadap kehidupan setiap individu, yang mana dipengaruhi juga oleh jumlah dan variasi yang ditunjukkan menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana setiap individu mempresentasikan diri kepada orang lain secara *online*.

Proses pembentukan identitas digital dipengaruhi oleh berbagai aspek kepribadian dan kehidupan sehari-hari individu, kemudian dimaknai oleh berbagai bidang ilmu. Sastra menyebut sebagai penentu pembentukan identitas digital, antara lain, model kepribadian “Lima Besar”, harga diri dan narsisme, manfaat yang dirasakan, sensitivitas privasi, kontrol informasi dan subjektif aturan seperti budaya sosial, kepercayaan dan keintiman dengan pengguna lain.²² Dengan memilih elemen melalui reservoir faktor yang dipengaruhi oleh ciri-ciri kepribadian, setiap individu dapat membentuk citra mereka. Harga diri merupakan sifat yang melekat terutama jika paparan jejaring sosial diperhitungkan dengan kebutuhan untuk menonjolkan unsur-unsur positif diri. Hadirnya media sosial memberikan pengaruh terhadap kehidupan setiap individu, yang mana dipengaruhi juga oleh jumlah dan variasi yang ditunjukkan menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana setiap individu mempresentasikan diri kepada orang lain secara *online*. Setiap individu akan cenderung membentuk citra akan dirinya sendiri untuk menonjolkan sisi positif akan dirinya sendiri dalam bentuk identitas digital.

Penelitian yang terakhir, berjudul *Self, Identity and Identity Formation: From the Perspectives of Three Major Theories* yang ditulis oleh Cinoğlu, H., & Arıkan, Y. Jurnal ini mengungkapkan ada tiga perspektif dalam menjelaskan identitas dan pembentukan identitas. Yang pertama adalah teori identitas sosial, yang mana melihat keanggotaan kelompok sebagai faktor pendorong dalam pembentukan identitas. Yang kedua adalah

²² Ivy Mahrani Aulia & Mohamad Syahriar Sugandi, 2020, Pengelolaan Kesan Roleplayer K-Pop Melalui Media Sosial Twitter (Studi Dramaturgi Pada Akun Twitter Fandom di Kota Bandung). *EPIGRAM (e-journal)*, 17(1), hlm. 241.

teori identitas, teori ini melihat peran-peran yang diberikan kepada individu adalah alasan utama dalam pembentukan identitas. Dan yang terakhir adalah nilai-nilai pribadi dalam menjelaskan identitas dan proses pembentukan identitas atau disebut juga sebagai *personal identity theory*. Walau dalam jurnal ini ketiga perspektif tersebut dijelaskan secara terpisah, namun akhirnya tetap menekankan untuk menggabungkan ketiga perspektif tersebut.

Teori identitas sosial, teori identitas, dan teori identitas pribadi memiliki banyak kesamaan sekaligus perbedaan. Namun teori identitas sosial dan teori identitas memiliki kemiripan lebih banyak, bahkan peneliti seperti Stets, Burke, dan Hitlin mempercayai bahwa kedua teori tersebut perlu untuk digabungkan sehingga dapat memberi ruang lingkup yang lebih luas mengenai pandangan tentang identitas. Teori identitas pribadi juga tak kalah penting, teori ini dapat memberikan pandangan individu dan menarik perhatian pada masukan pribadi dalam proses pembentukan identitas. Hal tersebut bisa menjadi tantangan yang cukup menarik untuk digabungkan dengan teori identitas sosial dan teori identitas, mengingat teori identitas pribadi lebih memprioritaskan pentingnya fungsional dari nilai-nilai pribadi dalam situasi yang memungkinkan terjadinya perubahan pada diri. Maka dari itu, dalam menjelaskan identitas dan pembentukan identitas, terdapat tiga perspektif yang dapat digunakan atau digabungkan sehingga dapat memberi pandangan yang lebih luas. Ketiga teori tersebut adalah teori identitas, teori identitas sosial, dan teori identitas pribadi. Teori-teori tersebut memiliki banyak persamaan, terutama teori identitas dan teori identitas sosial yang hampir mirip.

1.5. Tinjauan Pustaka

1.5.1. Konsep Media Sosial Twitter

Sebagai makhluk sosial, manusia tentunya selalu melakukan interaksi ke sesama manusia yang lain dan pastinya membutuhkan komunikasi di kehidupannya agar terjalin hubungan yang baik dengan yang lainnya. Zaman yang berkembang dengan diiringinya kemajuan teknologi, tentu memberikan dampak pada bagaimana cara manusia dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Hadirnya media sosial di kehidupan manusia di zaman modern ini semakin mempermudah untuk melakukan interaksi dan komunikasi dengan siapa saja, kapan saja, dan dimana saja tanpa terhalang ruang dan waktu. Salah satu media sosial dengan pengguna terbanyak adalah Twitter.

Twitter merupakan media sosial yang digunakan oleh berbagai kalangan, dan pengguna paling banyak berasal dari kalangan remaja atau dalam rentang usia di bawah 25 tahun. Twitter digemari oleh kebanyakan orang untuk mencari informasi atau menyalurkan hobinya, sering kali juga digunakan sebagai tempat curhat karena cenderung merasa lebih nyaman untuk disalurkan melalui tweet. Menurut hasil wawancara yang dilakukan Nadhira Aliya selaku penulis di Gagdetdiva.id pada Dwi Ardiansyah selaku *Country Industry Head Twitter Indonesia*, menyatakan bahwa lebih banyak pengguna di Indonesia berusia di bawah 25 tahun, yaitu mereka yang berada di rentang usia antara 18 hingga 24 tahun.²³ Dan jika dipresentasikan sekitar 43% pengguna Twitter di Indonesia adalah remaja, lalu 15% merupakan pengguna berusia 35-44 tahun dan 9% sisanya merupakan pengguna berusia 45 tahun.

Dwi bahkan membagi pengguna Twitter ke dalam 3 jenis, yang pertama disebut sebagai *open*. Yaitu orang-orang yang dianggap *open minded*, bahkan tercatat sebesar 67% pengguna mengaku bahwa mereka ingin mengetahui apa saja yang terjadi di dunia ini. Maka mereka tersebut disebut sebagai *open minded* dan dengan *discovery mindset*.²⁴ Yang kedua disebut sebagai *curious*, ialah pengguna yang ingin mencoba hal baru dan tercatat sebesar 47%. Mereka ini tipe pengguna yang ingin menjadi orang pertama dalam mencoba suatu hal atau membeli sesuatu yang baru, jika dibandingkan dengan orang yang bukan pengguna Twitter. *Influential* adalah sebutan yang ketiga, yaitu jenis pengguna yang senang memberikan rekomendasi di Twitter. Pengguna jenis ini memiliki kekuatan untuk memengaruhi orang lain. Tercatat ada 59% pengguna jenis ini senang membagikan suatu hal yang mereka temukan ke Twitter.

Konten yang disajikan di Twitter bermacam-macam dan dari berbagai topik terkini dalam negeri ataupun luar negeri. Karena hal tersebut, budaya dari luar dapat dengan mudah masuk ke dalam linimasa pengguna Twitter termasuk konten-konten yang berhubungan dengan LGBT. Twitter dianggap sebagai media sosial yang memberikan kebebasan untuk penggunaanya dalam mengekspresikan diri, Twitter sering kali dijadikan wadah bagi para remaja melakukan eksplorasi mengenai gender dan seksualitas. Melalui lingkaran pertemanannya disana, kelima remaja dalam penelitian ini pernah melakukan

²³ <https://gadgetdiva.id/aplikasi/39225-pengguna-twitter-indonesia-terbanyak-gen-z> diakses pada 04 April 2023.

²⁴ *Ibid.*

penarbitan mengenai identitas gender dan seksualitas pada dirinya. Lingkungannya yang memiliki pemikiran yang terbuka (*open minded*) mengenai gender dan seksualitas meleluaskan mereka dalam melakukan penarbitan mengenai identitas pada dirinya. Hal itu pula memberikan dampak pada cara berpikir mereka mengenai gender dan seksualitas, hasil wawancara menunjukkan bahwa bagi mereka kedua hal tersebut merupakan sesuatu yang dapat dibentuk sesuai dengan referensi atau ketertarikan diri masing-masing.

1.5.2. Konsep Remaja

Masa remaja merupakan masa terpenting di dalam kehidupan seseorang karena pada masa ini, pembentukan kepribadian seorang individu berlangsung. Menurut Santrock, istilah *adolescence* atau remaja berasal dari bahasa latin yaitu *adolescence* yang memiliki arti tumbuh menjadi dewasa dan merupakan periode transisi perkembangan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa.²⁵ Istilah tersebut juga memiliki arti yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik.²⁶ Dalam pembatasan usia remaja, Santrock menyatakan usia remaja memiliki rentang dari 12-22 tahun. Sedangkan Monks berpendapat bahwa batasan usia remaja pada 12-21 tahun. Kedua pendapat tersebut memiliki persamaan bahwa masa remaja dimulai dari usia 12 tahun. Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa pendewasaan, yang mana merupakan juga masa dimana seorang individu menemukan banyak permasalahan. Seperti pendapat Stanley Hall yang menyatakan bahwa masa remaja merupakan masa badai dan tekanan (*storm and stress*).²⁷

Di masa peralihan ini, remaja akan cenderung mencari jati dirinya dan proses pembentukan identitas pun terjadi. Disini remaja akan mulai mencoba hal-hal baru dan meniru hal-hal yang dianggapnya keren karena masa remaja menurut Ericson adalah masa krisis identitas. Selain terjadinya perubahan secara fisik di masa remaja, ada pula perubahan lainnya yaitu perubahan secara psikis dan psikososial. Dan secara kronologis, usia remaja tergolong menjadi dua yaitu rentang usia berkisar 12-21 tahun untuk perempuan dan 13-22 untuk laki-laki.

²⁵ Santrock, J. W., *Op.Cit*, hlm. 18.

²⁶ Julaina Vitra, *Loc.Cit*, hlm. 27.

²⁷ Stanley Hall dalam Julaina Vitra, 2016, Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja SMA Dharmawangsa Medan, (*Doctoral dissertation, Universitas Medan Area*), hlm. 27.

1.5.3. Konsep Identitas Gender dan Seksualitas

Berikut akan dijelaskan lebih lanjut mengenai pengertian identitas diri, identitas gender dan seksualitas, serta identitas gender dan seksualitas yang terbentuk pada remaja pengguna aktif media sosial. Identitas pada remaja yang terus berkembang dapat terpengaruhi dari penggunaannya dalam bermain media sosial, mereka yang cenderung memiliki pikiran yang terbuka (*open minded*) akan melihat gender dan seksualitas sebagai sesuatu yang cair.

a. Identitas Diri

Semasa hidupnya, manusia akan terus berkembang dan mengalami perubahan pada dirinya. Bahkan identitas diri yang dimiliki dapat ikut berkembang dan berubah tergantung dari bagaimana individu itu sendiri mencapai peningkatan diri.²⁸ Di dalam teori identitas, Burke dan Tully mendeskripsikan inti dari identitas diri sebagai proses kategorisasi diri dalam bentuk pemenuhan peran individu, dan proses internalisasi ke dalam diri, makna, dan harapan yang terkait dengan pemenuhan serta performa peran tersebut.²⁹ Harapan dan makna tersebut menjadi dasar dalam memicu perilaku seseorang. Sehingga identitas seseorang dapat muncul akibat aktivitas reflektif dalam bentuk pengkategorian diri atau pengidentifikasian keanggotaan dalam kelompok atau peran tertentu, disini individu melihat dirinya sendiri sebagai internalisasi makna dan harapan masyarakat dan lingkungan sekitarnya.³⁰ Kebanyakan identitas diri individu dipengaruhi oleh bagaimana individu itu sendiri melihat dirinya yang merupakan bagian dari *prototipe* atau model ideal yang membuatnya terlihat serupa dengan suatu kelompok tertentu. Maka dari itu, dalam proses pembentukan identitas diri, remaja membutuhkan *role model* untuk ditiru ataupun akan mencari tahu mengenai sesuatu atau seseorang yang dirasa cocok dengan dirinya. Menurut Erikson, remaja juga cenderung akan menolak orangtuanya serta orang-orang

²⁸ Muhammad Zein Permana, 2020, Pengembangan Identitas Baru: Konsep Perluasan Diri dalam Relasi Interpersonal. *Psikologi untuk Indonesia: Isu isu terkini relasi sosial dari intrapersonal hingga interorganisasi*, hlm. 43.

²⁹ Burke dan Tully dalam Muhammad Zein Permana, 2020, Pengembangan Identitas Baru: Konsep Perluasan Diri dalam Relasi Interpersonal. *Psikologi untuk Indonesia: Isu isu terkini relasi sosial dari intrapersonal hingga interorganisasi*, hlm. 43.

³⁰ Burke dan Tully dalam Muhammad Zein Permana, *Ibid*.

yang dekat dengannya saat proses pembentukan identitas ini berlangsung, karena mereka akan membentuk suatu jarak pada masa anak-anaknya.

Identitas diri seseorang akan terus mengalami perkembangan selama hidupnya, dan juga akan mengalami perubahan tergantung dengan dinamika kehidupan yang dialami. Menurut Steinberg, perkembangan dan perubahan identitas diri dipengaruhi oleh beberapa aspek yaitu pendidikan, budaya, jenis kelamin, dan lingkungan masyarakat sekitar.³¹ Sedangkan dalam proses pembentukannya, menurut Marcia terdapat elemen-elemen penting yang menjadi dasar dalam proses pembentukan identitas diri seseorang. Elemen-elemen tersebut adalah usaha dalam mencari tahu serta memahami informasi yang disebut juga sebagai eksplorasi (*exploration*), elemen selanjutnya adalah upaya dalam melakukan pilihan yang telah dibuat atau disebut juga sebagai komitmen (*commitment*).³²

Dalam menentukan identitas seseorang, menurut Marcia terdapat empat status.³³ Status tersebutlah yang nantinya akan menjelaskan mengenai bentuk identitas diri seseorang.

1. *Identity Diffusion*

Status ini merupakan istilah yang diperuntukan bagi remaja yang memiliki tingkat eksplorasi dan komitmen yang sangat rendah, karena mereka tidak ingin untuk mencari tahu mengenai informasi yang diperlukannya. Maka mereka tidak mampu dalam membandingkan pilihan-pilihan serta merasa kesulitan dalam membuat keputusan secara mandiri. Status ini menandakan suatu bentuk ketidakpedulian dan ketidaktertarikan pada diri remaja mengenai bagaimana arah hidupnya, sehingga mereka akan dengan mudah terbawa arus eksternal.

2. *Identity Moratorium*

³¹ Steinberg dalam Dian Lestasi Anggraeni, 2018, Pengaruh Status Identitas Terhadap Perceived Wellness Remaja Homoseksual Pada Komunitas "X", (*Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia*), hlm. 8.

³² Santrock, J. W., *Op.Cit*, hlm. 439.

³³ James Marcia dalam Santrock, J. W., *Perkembangan Masa Hidup*, Edisi Ketiga Belas, Jakarta: Erlangga, 2012, hlm. 439.

Status ini merupakan status yang terbentuk dari hasil eksplorasi yang cukup baik, namun hal tersebut tidak didukung dengan komitmen yang mengakibatkan remaja merasa kurang yakin dalam mempertahankan pilihan yang telah dibuatnya. Remaja juga cenderung mudah goyah jika dihadapkan dengan pilihan lain yang baru ia eksplor. Remaja dengan status ini berada di tengah-tengah krisis namun ia tak mampu untuk membuat keputusan secara mandiri, ia perlu dibantu oleh orangtua atau faktor eksternal lainnya dalam membuat keputusan.

3. *Identity Foreclosure*

Status ini digunakan untuk remaja yang telah melakukan eksplorasi namun tidak dengan maksimal, karena remaja tidak mencari informasi dengan sepenuhnya. Remaja cenderung bersikap malas dalam mencari pilihan-pilihan lain, dan pilihan yang dibuatnya tidak dilakukan dengan pemahaman sepenuhnya karena ketidakmampuannya dalam berkomitmen dengan suatu pilihan yang ia tentukan. Remaja juga tidak tergoyahkan dengan pilihan lain yang ia temukan, karena status ini menggambarkan kondisi remaja yang tidak memiliki pengalaman kritis. Nilai, tujuan, cita-cita serta keyakinannya ditentukan oleh orangtua atau figur lain yang berpengaruh di hidupnya.

4. *Identity Achievement*

Status ini merupakan status yang diperuntukan bagi remaja yang sudah berhasil melalui tahap eksplorasi dan dengan baik mempertimbangkan berbagai informasi penting yang didapatnya, remaja juga mampu memilih keputusan dengan tepat. Remaja dengan status ini tidak mudah tergoyahkan dengan pilihan lain yang muncul, dan akan tetap setia dengan pilihan yang sudah dipilihnya.

b. Identitas Gender dan Seksualitas

Dalam modul yang berjudul Pengertian Gender dan Sosialisasi Gender, menurut Jary dan Jary dalam *Dictionary of Sociology*, gender memiliki dua pengertian. Pertama, gender diartikan sesuai dengan anatomi jenis kelamin untuk membedakan laki-laki dan perempuan. Kedua, gender diartikan sesuai dengan gagasan para sosiolog dan psikolog dengan membaginya menjadi maskulin dan

feminin melalui sifat-sifat yang melekat secara sosial dan psikologi sosial dengan mengkategorikannya ke dalam siapa yang ‘maskulin’ dan siapa yang ‘feminin’.³⁴ Sehingga para antropolog seperti sosiolog dan psikolog menekankan bahwa gender tidak diartikan secara biologis, melainkan secara sosial dan kultural.

Gender memiliki pengertian yang berbeda dengan jenis kelamin. Berikut merupakan tabel yang menyajikan tentang konsep gender dan jenis kelamin beserta perbedaan konsep kodrati dan bukan kodrati.³⁵

Tabel 1.1 Perbedaan Konsep Jenis Kelamin dan Gender

Jenis Kelamin (Contoh Kodrati)	Gender (Contoh Bukan Kodrati)
Memiliki peran reproduksi yang berlaku sepanjang masa.	Memiliki peran sosial yang bergantung pada waktu dan keadaan.
Peran reproduksi ditentukan oleh Tuhan dan kodrat.	Peran sosial merupakan buatan manusia, bukan kodrat Tuhan.
Terhubung dengan perbedaan organ biologis antara laki-laki dan perempuan, yaitu jenis kelamin atau alat reproduksi. Perempuan memiliki fungsi reproduksi seperti menstruasi, hamil, melahirkan dan menyusui. Sedangkan laki-laki memiliki fungsi reproduksi untuk membuahi (spermatozoid).	Terhubung dengan perbedaan peran, fungsi, dan tanggung jawab antara laki-laki dan perempuan yang merupakan hasil dari kesepakatan atau bentukan dari masyarakat. Seperti laki-laki memiliki peran untuk mencari nafkah dengan bekerja di sektor publik, sedangkan perempuan memiliki peran untuk bertanggung jawab pada masalah rumah tangga dan berperan di sektor domestik.
Peran reproduksi tidak dapat berubah. Jika terlahir sebagai perempuan dan memiliki rahim maka selamanya akan menjadi perempuan, dan jika terlahir sebagai laki-laki dan memiliki penis maka akan selamanya akan menjadi laki-laki.	Peran sosial dapat berubah. Peran perempuan sebagai ibu rumah tangga dapat berubah menjadi pencari nafkah atau bekerja tanpa menghilangkan perannya sebagai ibu rumah tangga.
Peran reproduksi tidak bisa diganti atau ditukar. Laki-laki tidak akan bisa memiliki peran untuk melahirkan, dan perempuan tidak akan bisa memiliki peran untuk membuahi.	Peran sosial dapat diganti dan ditukar. Laki-laki dapat berperan mengurus rumah tangga dan perempuan dapat berperan untuk mencari nafkah.

³⁴ Jary dan Jary dalam Vina Salviana D. Soedarwo, *Pengertian Gender dan Sosialisasi Gender*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010, hlm. 6

³⁵ Harien Puspitawati, *Konsep, Teori dan Analisis Gender*. Bogor: Departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian, 2013, hlm. 3.

Membuahi.	Dapat bekerja di dalam rumah dan dibayar. Sebagai contoh membuka usaha di rumah dengan berjualan atau menyediakan jasa sebagai pengasuh dan pengajar.
Menstruasi.	Bekerja di luar rumah dan dibayar. Pekerjaan yang dilakukan di luar rumah.
Mengandung atau hamil.	Bekerja di dalam rumah dan tidak dibayar. Contohnya pekerjaan domestik rumah tangga, seperti memasak, mencuci, dan membersihkan rumah.
Perempuan melahirkan anak.	Bekerja di luar rumah dan tidak dibayar. Contohnya seperti kegiatan sosial masyarakat atau gotong royong baik laki-laki atau perempuan.
Perempuan menyusui anak karena memiliki payudara.	Mengasuh anak kandung, baik memandikannya, mendidik, atau menyusunya (dapat menggunakan botol susu) baik laki-laki atau perempuan.
Laki-laki dapat mengalami sakit prostat.	Mengangkat beban, memindahkan barang, memperbaiki peralatan rumah tangga yang dapat dilakukan oleh laki-laki atau perempuan.
Perempuan dapat mengalami sakit kanker rahim.	Menempuh pendidikan, bekerja sesuai yang dicita-citakan, memilih program studi sesuai minat baik untuk laki-laki atau perempuan.

(Sumber: Harien Puspitawari, 2013)

Perbedaan gender antara laki-laki dan perempuan memiliki sejarah yang panjang dan terjadi sedemikian rupa, yang kemudian proses terbentuknya juga dipengaruhi oleh berbagai faktor. Contohnya konstruksi sosial mengenai gender yang mengharuskan perempuan bersifat lemah lembut sedangkan laki-laki harus bersifat kuat dan agresif, hal ini menunjukkan bahwa sifat gender dibentuk oleh masyarakat. Menurut Halgin dan Whitbourne, identitas gender lebih merujuk pada persepsi diri individu sebagai seorang laki-laki atau perempuan.³⁶ Sementara itu, ketertarikan seksual adalah sejauh mana seseorang tertarik secara seksual kepada sesama jenis atau lawan jenis dan orientasi seksual seseorang ini dapat berubah seiring waktu atau karena keadaan.³⁷ Seksualitas lebih mengacu pada

³⁶ Whitbourne, S. K., & Halgin, R. P., *Abnormal Psychology*, McGraw-Hill, 2015, hlm. 224.

³⁷ *Ibid.*

ketertarikan seseorang secara seksual, dan seksualitas seseorang dipengaruhi oleh interaksi faktor-faktor biologis, psikologis, sosial, ekonomi, politik, agama, dan spiritualitas.³⁸ Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), seksualitas memiliki arti sebagai: (1) ciri, sifat, atau peranan seks, (2) dorongan seks dan (3) kehidupan seks.³⁹

Seksualitas merupakan sebuah konstruksi sosial, sama halnya dengan gender. Pendapat ini diperkuat dengan gagasan Michel Foucault yang memperlihatkan bahwa seksualitas bukanlah suatu dorongan dari dalam dan bersifat biologis, seksualitas adalah suatu bentuk perilaku serta pikiran yang ditundukkan atau ditempa oleh relasi-relasi kekuasaan yang dijalankan untuk tujuan-tujuan yang lain di luar kepentingan seksualitas itu sendiri.⁴⁰ Sehingga seks dimaknai sebagai jenis kelamin bawaan lahir (biologis), sedangkan seksualitas bukanlah sesuatu yang biologis karena sebuah bentuk tentang perilaku, nilai, norma, etika seks, yang diarahkan kepada kepentingan-kepentingan tertentu.⁴¹ Berbeda dengan seks yang bersifat kodrati (bawaan lahir), biologis serta tidak terpengaruhi oleh konstruksi sosial, pengertian gender lebih merujuk pada perbedaan laki-laki dan perempuan yang dilihat dari aspek nilai dan perilaku. Sehingga gender bersifat non-kodrati, non-biologis, dan merupakan konstruksi sosial budaya⁴² yang mengidentifikasi perbedaan antara laki-laki dan perempuan atau lebih mengacu pada sifat maskulinitas dan feminitas. Jadi, gender lebih berkonsentrasi pada aspek sosial, budaya, psikologis, dan aspek-aspek non-biologis lainnya.⁴³

Namun kita hidup di dalam masyarakat yang mempercayai gender secara alami berdasarkan norma heteroseksualitas.⁴⁴ Terutama di Indonesia yang kebanyakan penduduknya beragama Islam. Hal tersebut membuat konstruksi

³⁸ Tabroni Muhammad, 2017, Makna Seksualitas dalam Al-Qur'an Menurut Husein Muhammad, Al-A'raf, *Jurnal Pemikiran Islam dan Filsafat*, 14(2), hlm. 225.

³⁹ <https://kbbi.web.id/seksualitas> diakses pada 28 September 2023.

⁴⁰ <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:AP:44e2e133-7fb4-4fc0-a4a4-506a166e7d09> diakses pada 14 Desember 2023.

⁴¹ *Ibid.*

⁴² *Ibid.*

⁴³ *Ibid.*

⁴⁴ Steven Seidman, Nancy Fischer, dan Chet Meeks, eds, *Handbook of The New Sexuality Studies*, Routledge, 2007, hlm. 13.

seksualitas dan gender banyak dipengaruhi oleh pemahaman dan pikiran agama Islam yang berkembang. Norma agama yang berkembang ini memandang laki-laki dan perempuan sebagai makhluk yang saling melengkapi sehingga membuat heteroseksualitas merupakan hal yang alami dan benar (normal). Karena hal ini, masyarakat cenderung membagi gender menjadi dua tipe sesuai dengan jenis kelamin bawaan lahir. Dengan demikian, tumbuh dan hidup di dalam lingkungan masyarakat yang mengklasifikasikan perasaan, perilaku, peranan sosial yang disesuaikan sebagai laki-laki atau perempuan membuat kita belajar mengenai bagaimana bertindak sesuai gender yang benar. Melalui sistem yang memberikan penghargaan dan sanksi, kita belajar bagaimana menampilkan diri kita sebagai laki-laki dan perempuan.

c. Identitas Gender dan Seksualitas Pada Remaja

Menurut Santrock, remaja memiliki rentang usia dari 12 tahun sampai dengan 22 tahun.⁴⁵ Pada usia tersebut, remaja cenderung akan mencari tahu tentang identitas dirinya. Di usia ini pula, remaja rentan mengalami kecanduan dalam bermain media sosial. Konten-konten yang ia lihat di media sosial akan memberikan dampak pada dirinya termasuk dalam pembentukan identitas. Dalam bermain media sosial pula, tak sedikit dari mereka yang membuat identitas *online* yang mana hal itu berbeda dengan identitas aslinya. Karena setiap orang bebas membentuk identitas *online* sesuai dengan kreatifitasnya, atau bahkan dikenal juga dengan sebutan *persona virtual* atau *personal branding*.

Gender memiliki arti berbeda dengan jenis kelamin, karena gender merupakan hasil dari konstruksi sosial dan lebih merujuk pada maskulinitas serta feminitas.⁴⁶ Seorang laki-laki bisa saja berperilaku feminin, dan seorang perempuan juga bisa saja berperilaku maskulin. Disini bentuk dari gender tersebut tidak tergantung dengan jenis kelamin bawaan lahir, melainkan tergantung pada persepsi diri individu tersebut dalam melihat dirinya sendiri.⁴⁷ Dalam membentuk identitas *online*, remaja dengan bebas membentuk identitasnya dan mereka bisa

⁴⁵ Santrock, J. W., *Op.Cit*, hlm. 18.

⁴⁶ <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:AP:44e2e133-7fb4-4fc0-a4a4-506a166e7d09> diakses pada 14 Desember 2023.

⁴⁷ *Ibid.*

saja lebih menunjukkan maskulinitas atau feminitas dirinya di media sosial. Hal ini dilakukan sebagai bentuk penceritaan mengenai identitas gender dan seksualitasnya.

Remaja saat ini lebih terkenal dengan cara berpikrnya yang cenderung lebih terbuka (*open minded*) untuk melihat berbagai perbedaan termasuk gender dan seksualitas. Dengan mudahnya mendapatkan berbagai informasi dari internet, dapat membentuk remaja menjadi generasi yang memiliki seksualitas amorf (tidak berbentuk atau tidak tetap)⁴⁸, yang mana lebih didukung lagi melalui pembentukan identitas *online* di media sosial. James Emery White berpendapat bahwa karakter seperti ini memiliki kecenderungan untuk menjadi generasi yang cair dalam hal seksualitas (*sexually fluid*). Remaja yang memiliki pemikiran terbuka (*open minded*) akan menganggap bahwa seksualitas seseorang tidak dapat dibatasi dengan kriteria apapun⁴⁹. Hal tersebut berarti bahwa seksualitas seseorang dapat ditentukan oleh diri sendiri dan atas kemauannya sendiri, bukan karena paksaan oleh orang lain dan dengan kriteria tertentu. Menurut John D. Basie, remaja memiliki pemahaman mengenai seksualitas yang cair (*sexually fluid*) karena remaja masa kini tumbuh di dunia yang berbeda dengan zaman dahulu. Dimana saat ini informasi sangat mudah untuk didapatkan dari manapun, terutama dari media sosial yang menyajikan berbagai konten yang dapat memberikan dampak pada cara berpikir remaja.

Karena rasa penasaran pada remaja yang tinggi, mereka terkadang membayangkan bagaimana jika mereka terlahir dengan jenis kelamin yang berbeda. Maka dari itu, pembentukan identitas *online* ini merupakan cara mereka mengekspresikan diri secara bebas tanpa ada yang mengenalnya di kehidupan nyata. Konten-konten yang dilihatnya di linimasa serta interaksi yang dilakukannya di media sosial juga dapat memberikan dampak pada pembentukan identitas gender serta seksualitasnya, seperti ia lebih menyukai referensi gender pada dirinya seperti apa atau pada ketertarikan seksualnya. Dari sini lah remaja

⁴⁸ Ishakputro, Monalisa, dkk, 2022, Penanaman Prinsip Seksualitas Alkitabiah Kepada Generasi Z yang Berseksualitas Cair: Sebuah Usulan, *The Way: Jurnal Teologi dan Kependidikan*, 8(2), hlm. 98.

⁴⁹ James Emery White dalam Ishakputro, Monalisa, dkk, 2022, Penanaman Prinsip Seksualitas Alkitabiah Kepada Generasi Z yang Berseksualitas Cair: Sebuah Usulan, *The Way: Jurnal Teologi dan Kependidikan*, 8(2), hlm. 98.

akan belajar mengenai hal tersebut, dan lebih baik jika hal ini dibimbing oleh orangtua tanpa adanya kekerasan atau paksaan dalam membimbingnya agar tidak terjadi hal yang menyimpang pada diri remaja.

1.5.4. Konsep Pembentukan Identitas Menurut Perspektif Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead

Penelitian ini menggunakan teori interaksi sosial yang dikemukakan oleh George Herbert Mead, yaitu teori interaksionisme simbolik. Di dalam teori ini, terdapat tiga konsep penting yaitu *self*, *mind*, dan *society*. Menurut teori ini juga, arti dari sebuah makna yang terbentuk dari perilaku manusia merupakan hal yang paling mendasar. Sebab, makna tersebut muncul sebagai hasil dari interaksi yang dilakukan oleh manusia, baik secara verbal maupun non verbal. Sehingga dengan adanya makna tersebut, manusia dapat memahami suatu peristiwa menggunakan cara-cara tertentu.

Di dalam teori interaksionisme simbolik, *society* atau masyarakat dapat terbentuk karena adanya simbol-simbol berupa isyarat dari tubuh.⁵⁰ Masyarakat pun diartikan sebagai suatu jaringan sosial yang mana setiap anggotanya saling memberikan makna berupa simbol pada tindakannya. Hal tersebut merupakan konsep terpenting di dalam teori karena masyarakat tersebut saling mempengaruhi serta menanggapi orang lain ataupun diri sendiri. Manusia sebagai makhluk sosial, pastinya akan melakukan interaksi dengan manusia lain. Individu yang berinteraksi dengan individu lain ini akan menghasilkan suatu ide tertentu mengenai diri (*self*). Maka di dalam konsep kedua, *self* atau diri akan mengungkapkan mengenai diri itu sendiri dan bagaimana pengalaman diri berinteraksi dengan orang lain. Konsep ini lebih dalam membahas tentang kesadaran diri (*self consciousness*) yang mana seorang individu akan memikirkan dirinya sebagai sebuah objek yang ketika memikirkan dirinya, ia menunjukkan kesadaran akan dirinya.⁵¹

Para remaja adalah contoh dari penerapan konsep diri, karena mereka sering kali melihat diri mereka sendiri dengan cara orang lain melihat diri mereka. Hal tersebut dilakukan dengan proses pengambilan peran atau penggunaan perspektif

⁵⁰ George Herbert Mead dalam Bulan Cahya Sakti, dan Muchammad Yulianto, 2018, Penggunaan Media Sosial Instagram Dalam Pembentukan Identitas Diri Remaja. *Interaksi Online*, 6(4), hlm. 4.

⁵¹ George Herbert Mead dalam Bulan Cahya Sakti, dan Muchammad Yulianto, *Ibid*.

orang lain terhadap diri kita, sehingga kita menjadi terpicu untuk memiliki konsep diri. Individu akan belajar untuk mengenali gambaran diri mereka melalui interaksi simbolik yang dilakukannya dengan orang lain di sekitarnya. Orang-orang terdekat bagi seorang individu tersebutlah yang memiliki pengaruh yang sangat penting dalam pembentukan konsep diri. Sedangkan untuk konsep terakhir, pikiran (*mind*) adalah proses dari interaksi yang dilakukan oleh diri sendiri. Adanya kemampuan untuk berinteraksi yang terus berkembang bersamaan dengan diri merupakan hal yang sangat penting bagi setiap individu karena hal tersebut menjadi bagian dari setiap tindakan yang dilakukan.

Di dalam dunia *online*, kemungkinan seorang individu memiliki dua identitas, yaitu identitas yang sama dengan kehidupannya di dunia nyata dan identitas *online* yang sengaja ia bentuk. Bahkan seorang individu bisa saja membentuk identitas *online* tidak hanya satu, melainkan beragam dengan berbagai karakteristik yang berbeda-beda. Dalam komunitas virtual, menurut Stone bahwa identitas seorang individu yang terbaca dalam teks *online* adalah identitas atau penggambaran seutuhnya dalam kehidupan yang nyata.⁵² Perkembangan teknologi yang semakin maju adalah hal yang memungkinkan interaksikomunikasi terjadi di antara setiap individu dari berbagai tempat walau komunikasi tersebut semata-mata hanya melalui teks. Sehingga saat seseorang sedang berinteraksi di Twitter, menjalin pertemanan, dan juga mengekspresikan perasaannya di dalam komunikasi virtual tersebut, pada akhirnya akan terbentuk *self definition* dan juga *self invention*. Setiap orang memang bebas membangun identitas *online* karena memiliki kemampuan untuk mengekspresikan dirinya secara virtual. Identitas hasil kreasinya tersebut yang pada akhirnya akan menggambarkan dirinya saat berinteraksi di media sosial.

Identitas berarti kesadaran diri, yang mana merupakan pengumpulan dari semua gambaran diri dalam mengatur keseluruhan dan tidak hanya dengan kepandaian bergaul dengan siapa pun, melainkan juga objek sifat dan peran. Identitas berasal dari bahasa latin yaitu *idem* yang memiliki arti serupa. Hal yang membedakan identitas dengan konsep diri adalah di dalam identitas terdapat kenyataan terhadap perasaan dari orang lain. Adanya identitas memunculkan kesadaran diri pada seseorang sebagai

⁵² George Herbert Mead dalam Bulan Cahya Sakti, dan Muchammad Yulianto, *Ibid*, hlm. 3

seorang individu. Klap berpendapat bahwa identitas adalah segala sesuatu pada diri seseorang terkait tentang dirinya sendiri, status, nama, kepribadian, dan masa lalunya yang dinyatakan secara sah dan dapat dipercaya.⁵³ Identitas yang dibentuk oleh remaja di media sosial twitter memang semata-mata hanya hasil kreasinya, walau memang cenderung identitas *online* yang terbentuk tersebut berbeda dengan identitas pada dirinya di dunia nyata. Identitas *online* tersebut dapat terbentuk tergantung dari lingkungan pertemannya secara virtual.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif karena penelitian ini berfokus pada persepsi serta pengalaman subjek penelitian, sehingga akan didapat data yang berupa data deskriptif dari tulisan maupun lisan yang berasal dari subjek yang digali informasinya.

1.6.2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek yang diamati dan menjadi sumber data bagi penulis adalah 5 orang remaja perempuan yang aktif dalam menggunakan media sosial Twitter, yang mana remaja tersebut berusia sekitar 18-21 tahun dan tinggal di Jakarta. Sedangkan objek penelitian ini adalah identitas diri yang terbentuk akibat interaksi yang dilakukan remaja di media sosial twitter. Para remaja yang menjadi subjek penelitian adalah remaja yang merasakan adanya dampak dari interaksi virtual yang dilakukannya di Twitter terhadap pembentukan identitas dirinya, yang bahkan memicu dirinya untuk membentuk identitas *online*. Penulis mengambil subjek remaja yang berusia sekitar 18-21 tahun dan menghabiskan masa remajanya dengan bermain Twitter. Karna pada rentang usia tersebut, remaja dianggap sudah matang dan dapat memberikan jawaban yang terkesan tidak labil. Pada rentang usia 18 hingga 22 tahun, masa remaja akan berakhir dan menurut Santrock, pikiran mereka menjadi lebih logis.⁵⁴ Menurut Psikolog Klinis, Meg Jay dalam *The Defining Decade*, usia sekitar 20 tahunan merupakan usia matang secara

⁵³ Klap dalam Bulan Cahya Sakti, dan Muchammad Yulianto, 2018, Penggunaan Media Sosial Instagram Dalam Pembentukan Identitas Diri Remaja. *Interaksi Online*, 6(4), hlm. 2.

⁵⁴ Santrock, J. W., *Op.Cit*, hlm. 18.

psikologis dan biologis.⁵⁵ Pada usia sekitar 20-25 tahun, otak mencapai puncak kematangan.

1.6.3. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan dimulai pada Maret 2023 sampai Desember 2023. Selama itu, penulis terus berusaha mendapatkan data yang relevan dengan topik penelitian. Penelitian pun dilakukan secara tatap muka langsung dengan mewawancarai subjek penelitian sebagai informan, dengan berlokasi di sekitar daerah Jakarta, tepatnya di Taman Literasi Blok M dan kost penulis di Cipinang sebagai tempat bertemunya penulis dan subjek penelitian. Alasan pemilihan tempat tersebut karena cenderung sepi sehingga penulis ataupun subjek bisa dengan leluasa dalam melakukan wawancara. Untuk sebagian subjek lainnya, diwawancarai secara *online* melalui *Zoom Meeting* dikarenakan alasan tertentu.

1.6.4. Peran Peneliti

Peran peneliti disini hanya sebagai seseorang yang mencari tahu informasi sedalam-dalamnya dari subjek penelitian yang menjadi narasumber. Lalu informasi yang didapat tersebut akan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi hasil penelitian yang layak sebagai syarat kelulusan.

1.6.5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara mendalam. Teknik wawancara yang diterapkannya pun wawancara tidak terstruktur. Penulis tidak menyiapkan pertanyaan-pertanyaan spesifik, walau wawancara ini bersifat bebas tetapi tetap berisi poin-poin penting dari masalah yang ingin digali sedalam-dalamnya dari subjek penelitian. Sehingga subjek akan merasa lebih santai dan terbuka saat diwawancarai. Lalu informasi yang didapat dari hasil wawancara akan dilengkapi lagi dengan data yang didapat dari studi kasus, baik yang didapat secara primer ataupun sekunder. Data tersebut dapat berupa dari buku, jurnal, ataupun informasi yang relevan dengan penelitian yang ditemukan secara *online* beserta hasil wawancara dari kelima remaja perempuan pengguna aktif Twitter yang dilakukan secara tatap muka langsung

⁵⁵ <https://instiki.ac.id/2023/02/25/riset-usia-20-an-periode-terpenting-dalam-hidup/> diakses pada 02 Agustus 2023.

dan *online* melalui *Zoom Meeting*. Selain melalui wawancara, penulis juga melakukan observasi dengan mengamati akun Twitter kelima remaja tersebut.

1.6.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif, yang mana hasil analisisnya dijelaskan secara deskriptif. Kemudian metodenya menggunakan analisis naratif yang kemudian data akan disampaikan dalam bentuk narasi atau cerita sehingga hasil penelitiannya akan mudah dipahami.

1.6.7. Teknik Triangulasi Data

Dalam menggali informasi secara mendalam dengan sebenar-benarnya, dapat melalui berbagai metode dan sumber data. Selain melalui wawancara, penulis bisa mendapatkan informasi lainnya melalui penelitian serupa, jurnal, buku, yang kemudian akan memberikan data yang beragam namun tetap relevan dengan topik penelitian. Sehingga akan memberikan pandangan yang berbeda terhadap fenomena yang diteliti, dan kemudian akan memberikan pengetahuan yang lebih luas untuk mendapatkan kebenaran yang lebih akurat.

1.6.8. Proses dan Limitasi Penelitian

Subjek penelitian dalam skripsi ini merupakan teman-teman penulis di Twitter, tingkah laku mereka di akunnya tersebut menjadi inspirasi bagi penulis untuk mengkaji fenomena yang terjadi pada remaja di media sosial Twitter ini lebih lanjut. Penulis sudah berteman dengan mereka sejak lama, walau pada awalnya tidak mengetahui identitas asli mereka dan kita sama-sama menggunakan akun anonim yang membentuk identitas *online*. Dalam proses pengumpulan data, penulis menghadapi berbagai kendala. Pada awalnya, penelitian ini menggunakan subjek penelitian yang berjenis kelamin perempuan dan laki-laki. Namun saat penulis mewawancarai subjek yang berjenis kelamin laki-laki, mereka cenderung sulit untuk terbuka dan malu jika diwawancara tatap muka baik secara luring maupun daring. Hal tersebut berbeda saat penulis mewawancarai subjek yang berjenis kelamin perempuan. Sehingga penulis mengambil keputusan untuk mengubah subjek penelitian menjadi lima remaja perempuan, mungkin dikarenakan sesama perempuan maka mereka merasa lebih terbuka saat diwawancarai.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam menyusun skripsi, penulis membuat sistematika penulisan agar pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak tercampur ke masalah yang lain. Sistematika penulisan tersebut sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini, berisi Latar Belakang Masalah, Permasalahan Penelitian, Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian, Tinjauan Penelitian Sejenis, Tinjauan Pustaka, Metode Penelitian, dan Sistematikan Penulisan.

BAB 2 KONTEKS SOSIAL DAN PROFIL SUBJEK

Dalam bab ini, berisi Pengantar, Perkembangan Media Sosial Twitter di Indonesia, Dampak Penggunaan Twitter, Profil Lima Remaja Pengguna Aktif Twitter, dan Penutup.

BAB 3 PEMBENTUKAN IDENTITAS REMAJA PENGGUNA TWITTER

Dalam bab ini, berisi Pengantar, Motif Remaja Menggunakan Twitter, Makna Twitter bagi Remaja, Makna Identitas Gender dan Seksualitas Bagi Remaja Pengguna Twitter, Identitas Gender dan Seksualitas yang Terbentuk Pada Remaja Pengguna Twitter, Dampak Sosial Twitter Terhadap Identitas Gender dan Seksualitas Remaja, Pembentukan Identitas Gender dan Seksualitas Pada Remaja, dan Penutup.

BAB 4 ANALISA SOSIOLOGIS PADA LIMA REMAJA PENGGUNA AKTIF TWITTER

Dalam bab ini, berisi Pengantar, Pembentukan Identitas Menurut George Herbert Mead, Refleksi Pendidikan, dan Penutup.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini, berisi tentang Kesimpulan dari hasil penelitian dan Saran agar penelitian selanjutnya bisa lebih baik.