

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Permasalahan

Masa remaja merupakan tahap terpenting dalam kehidupan seseorang sebab pada tahap ini terjadi perubahan secara fisik dan psikologis pada diri remaja karena sedang menuju fase dewasa (Aminah & Muslim, 2017; Divatia & Pandya, 2017; Moshman, 2014). Fase dewasa yang dimaksud disini adalah ketika remaja sudah berada pada tahap *late adolescence* (remaja tahap akhir) (Allen & Waterman, 2019), yang mana dalam McNeely & Blanchard (2009, h. 64) dijelaskan bahwa remaja tahap akhir sudah memiliki *self-control* yang lebih tinggi dan dapat bertanggung jawab terhadap keputusan yang dibuatnya.

Meskipun remaja pada tahap akhir sudah lebih dewasa dalam berpikir dan lebih mementingkan kualitas ketimbang kuantitas pertemanan, Valkenburg & Taylor Piotrowski (2017, h. 94-95) menegaskan bahwa pembentukan identitas remaja masih berlangsung yang dilihat dari keinginan remaja untuk melakukan introspeksi diri serta minat remaja terhadap beberapa konten media dewasa. Sehingga, seperti yang dijelaskan dalam UNICEF (2011) bahwa untuk mengenal cara berpikir remaja tingkat akhir diperlukan pemahaman terhadap pengalaman remaja pada tahap *early adolescence* (remaja tingkat awal).

Pada zaman kontemporer yang ramai media saat ini khususnya untuk media digital yang digemari oleh remaja, Crone & Konijn (2018) berpendapat bahwa remaja semakin sensitif terhadap feedback dari media sosial yang mempengaruhi segi emosional dan struktur kognitif remaja. *Feedback* (timbang balik) diketahui sangat mempengaruhi pembentukan identitas remaja, sebab anak remaja ingin mencari jati diri yang hanya bisa diperoleh melalui lingkungan sosialnya (S. N. Allen, 2015; Doble, 2018; Drogos, 2015; Uhls et al., 2017).

Media digital, seperti *youtube*, *instagram*, dan *video game* memberikan keleluasaan bagi remaja untuk mengekspresikan dirinya ke dalam ruang lingkup “sosial” pada dunia mereka sendiri. Allen (2015) & Drogos (2015) menjelaskan bahwa anak remaja menggunakan media sosial untuk ‘merepresentasikan dirinya’ secara online dengan memposting foto-foto pribadi, dan melihat *feedback* yang diberikan ‘teman onlinenya’. Sedangkan, Harrison (2017) melihat penggunaan *video game* oleh remaja sebagai cara untuk menjadi bagian dari suatu perkumpulan tertentu (*social inclusion*). Oleh sebab itu, Uhls et al., (2017) menambahkan bahwa remaja pada masa-masa pertumbuhan (*early – late adolescents*) membentuk identitas mereka dengan menggunakan media digital agar dapat memahami perilaku serta perasaan teman-temannya dalam lingkungan sosial tertentu.

Tercapainya kesepakatan dalam menjalin hubungan yang baik di lingkungan sosial, menurut Valkenburg & Taylor Piotrowski (2017, h. 84) seseorang harus merujuk pada pembentukan *reciprocal confirmation* atau suatu konfirmasi yang dapat diterima oleh kedua belah pihak atau dalam kelompok tertentu. Konfirmasi yang disebut bisa beraneka ragam, dari penggunaan pakaian,

bahasa sampai dengan konten-konten media digital yang digemari. Hal ini, sebagaimana dikutip dalam Valkenburg & Taylor Piotrowski (2017, h. 86-87) diakibatkan karena remaja cenderung melakukan observasi terhadap perilaku orang tua, teman, hingga karakter/tokoh yang mereka (remaja) sukai di dalam suatu konten media. Permasalahannya, dalam Doble (2018) adalah ketika seorang remaja tidak memiliki atau kehilangan *sense of belonging* (rasa keterlibatan) yang mana membuat remaja ini akan terus mencari suatu hubungan (atau ‘tempat’) karena takut terhadap penolakan yang diberikan dalam lingkungan sosialnya. Menurut Marston et al., (2010) apabila penolakan sudah terjadi sejak *early adolescence*, maka remaja tersebut dapat mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan sesamanya saat menginjak *late adolescence* nanti.

Dilema yang dapat dilihat pada media digital bukan terletak pada media itu sendiri, tapi dari isi pesan media yang sering dikonsumsi oleh anak remaja. Beberapa isi pesan media tidak hanya memberikan gambaran mengenai realita palsu yang kerap mempengaruhi pemikiran anak remaja, tapi juga menayangkan konten dewasa yang tidak layak dikonsumsi (Greer, 2013; Reid & Weigle, 2014; Scull et al., 2018; Undiyaundeye, 2014). Misal, dalam Undiyaundeye (2014) dijelaskan bahwa penggunaan media sosial oleh remaja memberikan resiko seperti *cyberbullying* yang biasa dilakukan oleh temannya. Lalu, Mason (2017) membahas mengenai aktivitas *catfishing* yang merupakan penggunaan *persona* palsu demi menjalin suatu hubungan pribadi secara *online*. Sedangkan, Victor (2017) melihat adegan-adegan kekerasan dipromosikan melalui media *video game* yang sering menjadi perhatian para orang tua kepada anaknya. Di satu sisi media digital dapat

memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan psikologi, komunikasi dan *self-control* (Bozzola et al., 2019), namun disisi lain seperti yang dijelaskan dalam Reid & Weigle (2014) bahwa aktivitas remaja pada dunia *online* berkontribusi terhadap meningkatnya depresi pada remaja sehingga mengurangi frekuensi komunikasi dengan orang tua.

Akhir-akhir ini, komunikasi antara remaja dan orang tua memang menjadi semakin jarang akibat teknologi media yang menjadi peran dominan dalam mengisi waktu (Aminah & Muslim, 2017). Lei & Wu dalam Luthfia (2018) menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang besar antara penggunaan media digital oleh remaja dengan kualitas didikan orang tua kepada remaja. Permasalahan antara penggunaan media digital oleh remaja dan didikan orang tua memang dapat menciptakan ketidakselarasan (*inconsistency*) yang mengakibatkan remaja lebih *inclined* (condong) kepada *peer groups* ketimbang orang tua. Misalnya, dalam Livingstone & Blum-Ross (2019) dijelaskan mengenai pengaruh *peer pressure* (tekanan dari teman) terhadap remaja yang berdampak pada persetujuan orang tua untuk mengizinkan remaja menggunakan media. Drogos (2015) juga menambahkan bahwa keadaan *inconsistent* yang sering diciptakan orang tua dalam keluarga dapat berkontribusi terhadap pembentukan *self-clarity* yang rendah pada remaja sehingga, hal ini dapat meningkatkan penggunaan media oleh remaja untuk mendapatkan *self-concept* yang lebih solid.

*Self-concept* merupakan aspek terpenting dalam kehidupan remaja, sebab sebagaimana dikutip dalam Elmore et al. (2012, h. 72), *self-concept* merujuk pada suatu pandangan hidup, norma, maupun tujuan yang dimiliki oleh seorang remaja.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa remaja menginginkan *sense of belonging* di dalam sebuah *peer groups* dan remaja belajar dari pengamatannya terhadap orang-orang atau kejadian di dalam lingkungan sosialnya. Hal ini dapat berdampak fatal apabila suatu keadaan atau perilaku diterima oleh remaja sebagai “realita” yang diterima. Menurut penelitian Scull et al. (2018), apabila remaja melihat adanya “persetujuan” terhadap suatu perilaku maupun kondisi tertentu dalam lingkungan sosialnya maka remaja tersebut akan menerimanya sebagai konfirmasi. Young (2014) mendefinisikan konfirmasi sebagai suatu pesan yang memberikan validasi terhadap suatu perilaku, kejadian, atau seseorang sebagai sesuatu yang unik, dapat diterima, atau “kebenaran”.

Bentuk konfirmasi yang diperoleh remaja di dalam lingkungan sosialnya beraneka ragam. Misalnya, dalam Rachel (2018) dijelaskan hubungan depresi dengan penggunaan media sosial ketika remaja melihat beberapa foto teman-temannya yang seperti “lebih baik” dari diri remaja tersebut. Sedangkan, dalam Cattanaach (2021) dibahas mengenai penggunaan *video game* untuk mengurangi rasa kesepian yang dialami remaja ketika mereka tidak dapat mencurahkan isi hatinya. Namun demikian, hingga saat ini belum ada penelitian yang dapat dengan konsisten menghubungkan konfirmasi dengan pembentukan *self-concept* melalui media digital oleh remaja.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan di atas, penulis tertarik untuk menarik judul penelitian ***peran isi pesan melalui media dalam pembentukan identitas remaja Tangerang***. Terdapat tiga alasan utama peneliti untuk memilih Kota Tangerang sebagai lokasi penelitian: *pertama*, dalam Maulana (2019)

dijelaskan mengenai remaja di Tangerang bernama Putra Aji yang berhasil meretas situs ternama di dunia, salah satunya adalah situs NASA (*The National Aeronautics and Space Administration*) yang berlokasi di Amerika Serikat. *Kedua*, dalam Rachmawati (2018) diketahui bahwa dukungan sosial meningkatkan adiksi dalam bermain *game online MMORPG*; dukungan ini meliputi saling menolong antar pemain dan penghargaan yang diberikan dalam dunia virtual. *Ketiga*, menurut KoranTangerang (2018) remaja di kota Tangerang harus lebih bijak dalam bermain media sosial dan meningkatkan produktivitas sebab ancaman seperti *bonus demografi* akan menurunkan kualitas remaja Tangerang di dalam dunia yang penuh persaingan.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Isi pesan media menciptakan pergeseran pada pembentukan konsep diri remaja yang tentunya membawa sisi negatif dan (atau) positif. Proses pergeseran ini disebabkan karena lingkungan sosial yang kian berubah-ubah sehingga tidak dapat memberikan arahan dan bimbingan yang pasti. Penelitian ini mengungkapkan proses pergeseran tersebut yang membentuk identitas remaja di Tangerang. Berdasarkan fokus permasalahan, penelitian ini akan mencoba untuk menjawab pertanyaan: *bagaimana pembentukan identitas remaja dalam keluarga yang tidak melek media digital?*

## **1.3 Tujuan dan Signifikansi Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang telah diberikan, maka tujuan dari penelitian fenomenologi ini adalah untuk memahami jenis fenomena *seclusion* pada anak remaja di Tangerang dalam keluarga yang tidak melek media. Pada tahap awal dari penelitian ini, fenomena *seclusion* pada anak remaja di Tangerang akan secara umum didefinisikan sebagai *pembentukan identitas remaja melalui self-concept yang telah dibangun dari media digital terjadi akibat adanya konfirmasi pada lingkungan sosial yang tidak menentu sehingga remaja membentuk dunianya sendiri.*

### **1.3.2 Signifikansi Penelitian**

#### **Signifikansi Akademis**

Penelitian ini bermanfaat untuk dijadikan acuan dalam mengkaji ulang sistem pendidikan Indonesia agar dapat ditambahkan dengan program seputar media digital sejak dini sehingga para remaja Indonesia dapat lebih memahami isi pesan media serta membentuk identitas remaja menjadi terarah dengan baik.

#### **Signifikansi Praktis**

Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu orang tua remaja untuk lebih memahami isi pesan media yang sering dikonsumsi anak remaja, bersedia untuk beradaptasi terhadap teknologi yang kian berkembang dan memberikan bimbingan positif dengan meningkatkan komunikasi sehingga isi pesan media pada pembentukan identitas remaja tidak dapat membawa sisi negatif.

### **Signifikansi Sosial**

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran pada masyarakat terhadap pengaruh positif dan negatif dari isi pesan media yang dapat merubah organisasi kognitif anak remaja sehingga terbentuknya pola perilaku yang mengarah ke positif atau negatif tergantung jenis isi pesan media yang sering dikonsumsi.

