

TESIS
TWITTER SEBAGAI MEDIUM
DESKRIPSI IDENTITAS DIRI BAGI REMAJA



NAMA : Ryan Pratama Sutanto

NIM : 071214853013

PROGRAM MAGISTER MEDIA DAN KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA
2014

TESIS
TWITTER SEBAGAI MEDIUM
DESKRIPSI IDENTITAS DIRI BAGI REMAJA



TESIS
Untuk memperoleh Gelar Magister
dalam Program Studi Media dan Komunikasi
pada Program Magister Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Oleh:

NAMA : Ryan Pratama Sutanto

NIM : 071214853013

PROGRAM MAGISTER MEDIA DAN KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

UNIVERSITAS AIRLANGGA

21 Mei 2014

Lembar persetujuan
PENULISAN TESIS INI
TELAH DISETUJUI
TANGGAL..... 21 MEI 2014.....

Oleh

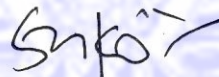
Pembimbing Ketua



Dra. Rachmah Ida, M. Comms., Ph. D

NIP 196905241993032001

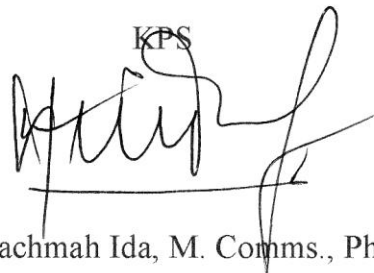
Konsultan



Drs. Suko Widodo, MA

196402041992031003

Mengetahui,

KPS


Dra. Rachmah Ida, M. Comms., Ph. D

NIP 196905241993032001

Telah diuji pada

Tanggal 21 Mei 2014

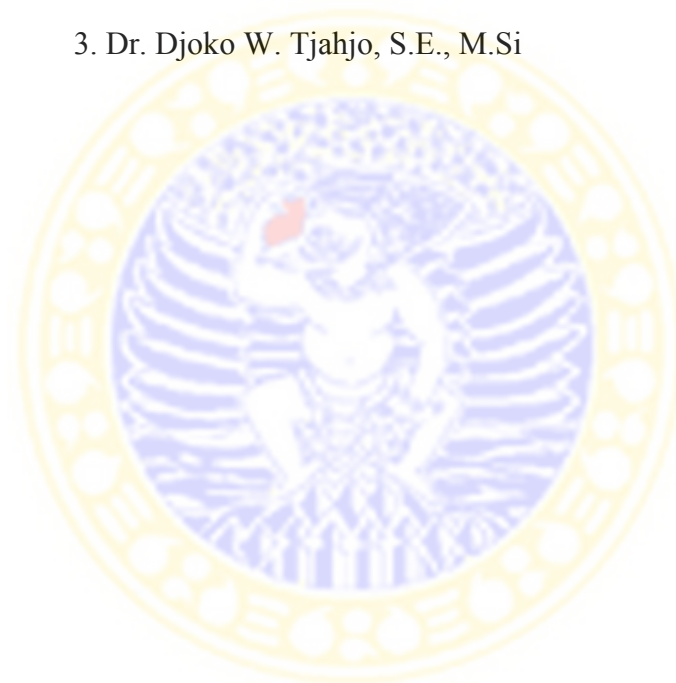
PANITIA PENGUJI TESIS

Ketua : Prof. Dr. Musta'in Mashud, Drs., M. Si

Anggota : 1. Dra. Rachmah Ida, M,Comms., Ph.D.

2. Drs. Suko Widodo, MA

3. Dr. Djoko W. Tjahjo, S.E., M.Si



HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Bagian atau keseluruhan isi Penulisan Proposal Tesis dan Penulisan Tesis ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi dan/atau universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan/ditulis oleh individu selain penyusun kecuali bila dituliskan dengan format kutipan dalam isi Penulisan Proposal Tesis dan Penulisan Tesis.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, 21 Mei 2014



(Ryan Pratama Sutanto)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan pimpinan-Nya yang telah penulis terima selama proses pembuatan tesis ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang banyak berperan selama proses pembuatan tugas akhir ini, antara lain:

- Tuhan Yesus Kristus, atas segala rahmat dan hikmat yang dianugerahkan sepanjang kehidupan penulis dan selama penulisan proposal tesis hingga selesainya tesis ini.
- Hj. Dra. Rachmah Ida, M. Comms., Ph. D, selaku Kaprodi Media dan Komunikasi Universitas Airlangga, dosen, dan pembimbing tesis yang telah memberikan banyak ilmu, masukan, saran, dan kritik sepanjang penulisan tesis ini.
- Drs. Suko Widodo M.A, sebagai konsultan yang telah memberikan masukan, saran, dan kritik dalam penulisan tesis ini.
- Segenap tim penguji sidang akhir tesis yang telah banyak memberikan masukan untuk finalisasi tesis ini.
- Orang tua, yang telah memberikan dukungan moral dan materiil sepanjang masa studi lanjut di Universitas Airlangga Surabaya.
- Segenap dosen, tenaga pendidik, dan staff di Program Studi Media dan Komunikasi Universitas Airlangga. Terima kasih untuk ilmu dan materi-materi perkuliahan.
- Sisca Dewi dan Amellia Angelina, seorang sahabat yang mau menyediakan waktu dan telinga untuk mendengar keluh-kesah sepanjang penulisan tesis ini.

Akhir kata, penelitian ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu masukan dan kritik untuk penyempurnaan penelitian ini sangat diharapkan. Terima kasih.

Surabaya, 21 Mei 2014

Penulis

RINGKASAN PENELITIAN

Penelitian ini akan meneliti bagaimana cara-cara pengguna Twitter, remaja mempresentasikan identitas dirinya. Internet melalui media seperti Twitter, membuat presentasi diri menjadi menari untuk dikaji. Dahulu, identitas adalah sebuah hal yang tertutup namun melalui media internet identitas dapat dinikmati oleh publik.

Internet, melalui media sosial seperti Twitter merupakan salah satu media yang banyak diakses oleh anak-anak muda (remaja). Masa-masa remaja adalah masa yang penuh dengan “pergolakan hidup.” Sebagai sebuah masa transisi dari masa kanak-kanak menjadi dewasa, masa remaja memiliki posisi yang tidak jelas dalam perkembangan seseorang. Dalam penelitian ini remaja “dibingkai” sebagai sosok yang dimarjinalkan. Maksudnya adalah, remaja masih dibatasi oleh aturan-aturan dan otoritas-otoritas tertentu, seperti: orang tua dan guru.

Remaja yang dekat dan erat dengan media tersebut kemudian menggunakan media Twitter sebagai media komunikasi. Sehingga remaja diasumsikan oleh peneliti lebih ekspresif dan liberal untuk menunjukkan jati diri atau eksistensi identitasnya.

Pada media Twitter, remaja-remaja tersebut berkomunikasi dengan menggunakan simbol-simbol yang kemudian “dibaca” dan memberikan gambaran hidup remaja dalam media tersebut. Gambaran hidup remaja ini kemudian dinarasikan, dan hasil narasi tersebut dianalisis dan dibandingkan dengan berbagai teori yang ada.

Pada akhirnya, dapat diketahui perkembangan remaja dalam 3 konteks perkembangan yaitu: keluarga, sahabat, dan sekolah. Dalam narasi remaja ditemui bahwa mereka menggunakan Twitter sebagai sarana “bereksresi” sebagai wujud dari tekanan-tekanan yang dialami pada dunia “offline.” Tidak hanya konflik, remaja juga sangat erat dengan persahabatan. Persahabatan adalah salah satu elemen penting dalam perkembangan seorang remaja. Remaja itu unik, tiap remaja diciptakan unik sesuai dengan latar belakangnya. Oleh karena itu mereka menghasilkan simbol-simbol berbeda dalam gambaran hidup mereka.

Remaja juga lekat dengan musik dan idola. Tidak dapat dipungkiri, idola adalah sebuah panutan, penuntun, dan model dalam kehidupan perkembangan remaja. Memiliki idola merupakan sebuah hal yang wajar bagi seorang remaja. Sedangkan musik dapat menyediakan sumber daya untuk protes, perlawanan, dan ketahanan ketika remaja, sebagai kelas sosial, merasa tidak dihargai dalam hak-hak mereka oleh otoritas orang dewasa.

Identitas remaja sebagai Generasi Internet, nampak dalam penelitian ini. Kebebasan, kustomisasi, kecepatan, dan hiburan adalah norma Generasi Internet yang mereka pegang. Hal-hal ini dapat ditemukan pada presentasi diri remaja melalui media Twitter

Dalam media Twitter, bahasa adalah salah satu hal yang penting karena komunikasi dalam Twitter digunakan dalam bentuk tertulis. *Netspeak*, atau yang dikenal sebagai *written speech* adalah ciri khas remaja dalam menggunakan media Twitter.

Analisis naratif merupakan salah satu pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini. Analisis naratif tradisional perlu mengalami penyesuaian dengan media ini. Sifat-sifat media ini yang tersegmentasi, multi-linearitas, multi-modal dan interaktif membuat analisis naratif harus dikembangkan secara metodologis.

RESEARCH SUMMARY

This study will examine the ways in which Twitter users, adolescents, presenting their identity. Internet via medium such as Twitter, make yourself into a self presentation for review. In the past, the identity is a closed thing, but through the medium of the internet can be enjoyed by the public identity.

The Internet, through social media such as Twitter is a medium that is widely accessible to young children (adolescents) . The adolescents years are a time of the " turbulence of life." For a period of transition from childhood into adulthood, adolescence has an ambiguous position in the development of a person. In this study teen "framed" as a marginalized figure . That is, teenagers are still constrained by the rules and certain authorities, such as parents and teachers.

Adolescents are very close and tight to the media then, they use Twitter as a medium of communication. So researcher assumed there are more expressive and liberal to show identity or existence of identity.

On Twitter media, adolescents are communicating by using symbols which are then "read" and gives an overview of adolescent life in the media. Picture of adolescent's life is then narrated, and the narration results were analyzed and compared with various existing theories.

In the end, it can be seen in 3 adolescent development, namely the development context: family, friends, and school. In narrative of adolescents I found that they are using Twitter as a means of "expression" as a manifestation of the pressures experienced in the world "offline." But not only conflict, adolescents are also very closely with friendship. Friendship is one of the important elements in the development of a adolescent. Adolescents are unique, each uniquely created in accordance with their background. Hence they produce different symbols in a picture of their lives.

Adolescents are also very attached to music and idol. Undeniably, the idol is a role model, guidance, and in the lives of adolescent development. Having an idol is a natural thing for a adolescent. While music can provide the resources to protest, resistance, and resilience as a adolescent, as a social class, feeling unappreciated in their rights by adult authority.

Adolescent's identity as the Internet Generation, also appeared in this study. Freedom, customization, speed, and entertainment is the norm Internet Generation they hold. These things can be found in the adolescent self-presentation through media Twitter.

Twitter in the media, the language is one thing that is important for communication in Twitter use in written form. Netspeak, otherwise known as the written speech is a hallmark of youth in the media using Twitter.

Narrative analysis is one approach used in this study. The traditional narrative analysis needs to undergo adjustment with this medium. The properties of these media are segmented, multi - linearity, multi -modal and making interactive narrative analysis should be developed methodologically.



ABSTRAK

Remaja sangat dekat dan erat dengan penggunaan media, mereka menggunakan Twitter sebagai media untuk berkomunikasi. Remaja juga menggunakan Twitter sebagai media presentasi diri, melalui presentasi diri inilah kita dapat melihat gambaran kehidupan remaja tersebut. Gambaran kehidupan inilah yang kemudian dinarasikan.

Remaja adalah unik, keunikan mereka bergantung pada latar belakang mereka masing-masing. Oleh karena itu mereka membentuk entitas yang berbeda-beda, menciptakan gambaran hidup yang berbeda-beda. Studi ini menemukan bahwa mereka menggunakan Twitter sebagai sarana “ber ekspresi” dan sebagai sebuah manifestasi atas apa yang mereka alami di dunia “offline.”

Di sisi lain, remaja juga sangat dekat dengan musik dan idola. Identitas seorang remaja sebagai Generasi Internet atau Net Gener dan mereka menggunakan bahasa dalam Twitter yang disebut dengan *Netspeak*.

Kata kunci: remaja, media sosial, twitter, identitas, naratif



ABSTRACT

Adolescents are very close and tight to the media then, they use Twitter as a medium of communication. Adolescents used Twitter as medium of self-presentation. Through their presentation in Twitter, we could get their picture of life. Picture of adolescent's life is then narrated.

Adolescents are unique, each uniquely created in accordance with their background. Hence they produce different entities in a picture of their lives. The study found that they are using Twitter as a means of "expression" as a manifestation of the pressures experienced in the world "offline."

In the other hand, Adolescents are also very attached to music and idol. Adolescent's identity as the Internet Generation or Net Gener. The language they used in Twitter called Netspeak.

Keywords: adolescent, social media, twitter, identity, narrative



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vi
RINGKASAN PENELITIAN	vii
RESEARCH SUMMARY	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
Bab I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
Bab II Landasan Teori	11
2.1 Penelitian Terdahulu	11
2.2 Teori Komunikasi	14
2.2.1 Diri, Sebuah Konsep dan Perkembangan	16
2.2.2 Konstruksi Tentang Diri	18
2.3 <i>Internet dan Web</i>	19
2.3.1 <i>Internet Sebagai Public Sphere</i>	21
2.4 <i>Teori Computer-Mediated Communication</i>	23
2.5 <i>The Virtual World, Cyberspace, dan Networked Public</i>	28
2.6 Tentang Remaja	32
2.6.1 Konteks Perkembangan Remaja	34
2.7 Generasi Internet	37
2.7.1 <i>Identitas Online</i>	41
2.8 Analisis Naratif	43
Bab III Metode Penelitian	49

3.1	Jenis Penelitian	49
3.2	Definisi Konseptual	49
3.3	Subyek Penelitian dan Unit Analisis Penelitian	50
3.4	Sasaran Penelitian	50
3.5	Profil Narasumber/Informan	52
3.6	Teknik Pengumpulan Data	53
3.7	Teknik Analisis Data	54
Bab IV Media dan Narasi Informan		57
4.1	Media Sosial Twitter	57
4.2	Presentasi Diri Remaja dalam Profile dan Tweet	61
4.2.1	Presentasi Diri - @FelinaPrimalia	61
4.2.1.1	Felina, Musik, dan Idola	64
4.2.1.2	Felina dan Kehidupan Sekolah	70
4.2.1.3	Felina dan Sahabat	73
4.2.1.4	Felina dan Tuhan	77
4.2.1.5	Felina dan Keluarga	80
4.2.2	Presentasi Diri - @inmelchan	84
4.2.2.1	Inmelisa, Musik, dan Idola	86
4.2.2.2	Inmelisa dan Kehidupan Sekolah	91
4.2.2.3	Inmelisa dan Sahabat	95
4.2.2.4	Inmelisa dan Tuhan	98
4.2.2.5	Inmelisa dan Keluarga	99
4.2.3	Presentasi Diri - @adiputra_18	104
4.2.3.1	Steven, Sepak Bola, dan Idola	105
4.2.3.2	Steven dan Kehidupan Sekolah	109
4.2.3.3	Steven dan Sahabat	111
4.2.3.4	Steven dan Tuhan	113
4.2.3.5	Steven dan Keluarga	116
4.3	Remaja sebagai Net Generation	118
4.4	Netspeak	121
4.5	Tradisonal Naratif vs Kontemporer Naratif	124
Bab V Kesimpulan dan Saran		130

5.1 Kesimpulan Penelitian.....	130
5.2 Saran Penelitian.....	132
Daftar Pustaka.....	133



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Internet- <i>Web</i> Dulu dan Kini	20
Gambar 2.2 Konvergensi Media	24
Gambar 2.3 Level Representasi Analisis Naratif Riessmann	45
Gambar 3.1 Proses Analisis Penelitian	56
Gambar 4.1 Evolusi Logo Twitter	57
Gambar 4.2 Profil Twitter @FelinaPrimalia	61
Gambar 4.3 <i>Mapping</i> Tematik Twitter Felina	63
Gambar 4.4 Profil Twitter @inmelchan	84
Gambar 4.5 <i>Mapping</i> Tematik Twitter Inmelisa	85
Gambar 4.4 Profil Twitter @adiputra_18	105
Gambar 4.6 <i>Mapping</i> Tematik Twitter Steven	106
Gambar 4.7 Fungsi <i>Retweet</i> Pada Twitter	127

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

“We live in a world where social practices are increasingly enacted through communication technologies” – (Willson, 2010)

Penelitian ini ingin mengetahui cara-cara pengguna Twitter, yakni para remaja dalam mendeskripsikan identitas dirinya di dalam media sosial Twitter. Selama ini, ide-ide tentang “diri” bersifat personal (Littlejohn & Foss, 2004:83). Hadirnya teknologi internet membalik keadaan tersebut. Internet, sebuah media yang sangat berbeda dengan media konvensional seperti majalah, koran, atau pun televisi. Melalui internet, orang bisa berinteraksi di dalam (*inside*) medium. Internet kemudian menyediakan sebuah ruang publik virtual yang dapat diakses secara luas (Jacky, 2012:10-11). Sehingga, konsep-konsep tentang identitas yang tadinya personal kini dapat diakses secara luas dan dinikmati oleh publik luas. Jejaring sosial seperti Twitter, kemudian menjadi sebuah medium mempresentasikan diri remaja di ruang publik virtual tersebut. Remaja melalui teks/gambar melakukan aktivitas komunikasi dalam Twitter dengan berbagai jenis gaya/format/bentuk. Hal ini-lah yang akan diteliti dalam penelitian ini.

Pada era modern, penggunaan internet sebagai salah satu sarana komunikasi sangat berperan besar. Hal ini didukung oleh pernyataan Susan C. Herring (2010) mengenai perkembangan internet, “Sebuah sistem yang terhubung, sebuah dokumen *hypertext* yang dikenal sebagai *World Wide Web* (*the web*)” telah berkembang menjadi sebuah sistem pengiriman konten multimodal utama

dalam internet. Memang, hari ini, (*web*) adalah salah satu kendaraan pengiriman konten terbesar dalam sejarah dunia

Perkembangan teknologi internet ini, dimulai dari *World Wide Web* (WWW) yang dikembangkan oleh Tim Berners-Lee di CERN (*European Laboratory for Particle Physics*). Pada awal pengembangan WWW atau yang lebih kita kenal sekarang dengan nama *web* (jaringan), Tim Berners-Lee hanya memiliki sebuah visi yaitu: untuk mengembangkan sebuah jaringan yang dapat memungkinkan setiap orang di dunia bekerja bersama.

WWW kemudian memulai konsep implementasi *hypertext* oleh Ted Nelson pada tahun 1960an. Pada masa depan implementasi ini tidak hanya melibatkan hanya *hypertext* saja, tapi juga suara, gambar, dan video; yang lebih kita kenal dengan *hypermedia*.

Tahun 1989, CERN memulai pengembangan situs bagi para fisikawan di dunia untuk berkomunikasi secara efektif menggunakan *hypertext*. Pada Februari 1993, NCSA (*National Center for Supercomputing Applications at the University Illinois*) mempublikasikan Mosaic – legenda *graphical browser* untuk *website*.

Pada Januari 1993, hanya terdapat 50 *web server* yang diketahui eksistensinya. Dalam kurun waktu 9 bulan telah terdapat lebih dari 500 *web server*. Setahun setelah itu, tercatat lebih dari 10.000 *web server* pada WWW. Kurang dari 2 tahun, *web* telah menjadi sumber lalu lintas terbesar di internet.

Perkembangan cepat dunia *website* ini berimbas pada jaringan internet. Internet adalah sebuah jaringan telepon, kabel, koneksi nirkabel, dan sistem satelit yang didesain untuk saling terhubung dan membawa informasi komputer ke seluruh penjuru dunia. Tujuan dari internet adalah untuk membangun sebuah

media baru (*new media*) untuk menggantikan media tradisional (Campbell 2010: 45).

Pada tahun 2000, internet telah menjadi sebuah sumber *multimedia* yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari kita (Campbell 2010: 45). Pengaruh internet ini bahkan sampai kepada kehidupan sosial manusia. Dampak perkembangan internet dalam kehidupan kita kini semakin sulit untuk diabaikan (Wood & Smith, 2005).

Teknologi komunikasi seperti internet, memungkinkan hubungan sosial terlihat. Interaksi teknologi seringkali dapat dilacak, diarsipkan; memungkinkan bukti-bukti keterlibatan sosial untuk disimpan dan dianalisis. Perangkat lunak sosial (*social software*) – perangkat lunak yang dikembangkan untuk tujuan memfasilitasi interaksi sosial antar individu dan kelompok melalui internet– memungkinkan kolaborasi komunal dan keterlibatan interpersonal pada berbagai format, misalnya: blog, wiki, situs jejaring sosial, dan MMORPG (Willson, 2010).

Kehadiran teknologi komunikasi ini membawa perubahan besar bagaimana manusia berkomunikasi, sebuah contoh sederhana, jika dahulu manusia mengirim pesan/surat melalui surat fisik, saat ini kita dapat mengirimkan pesan kepada siapa saja melalui *email*, *instant messenger*, dan media sosial. Proses interaksi sosial antar individu tidak lagi hanya dilakukan secara fisik (bertemu) atau menelepon melainkan melalui sebuah wadah bernama media sosial. Intinya, kini komunikasi sudah dimediasi melalui komputer yang berbasis internet. Internet menyajikan diri sebagai media ideal di masyarakat,

sebagai sebuah arena komunikasi, bertukar sumber daya dan produksi melalui jejaring sosial (Jacky, 2012:5).

Media sosial adalah salah satu teknologi *web* yang termasuk dalam teknologi *web 2.0*, sebuah generasi *web* yang relatif baru. Pada tahun 2005, *web 2.0* sebuah istilah pertama kali dikembangkan oleh Tim O'Reilly; memungkinkan pengguna internet untuk memberikan kontribusi terhadap pembuatan *content*. *Web 2.0* berkembang dengan pesat, interaktivitas adalah sesuatu hal baru yang ditawarkan oleh teknologi ini. Beberapa situs yang memanfaatkan *web 2.0* adalah Wikipedia dan Napster (Mabry 2010:1).

Situs jaringan sosial telah mendapatkan traksi yang luar biasa baru-baru ini sebagai populer ruang tempat nongkrong *online* untuk kedua remaja dan dewasa (Boyd, 2011). Ada banyak media sosial yang bermunculan. Tahun 2002, muncul sebuah media sosial yang begitu hebat di Asia Tenggara, Friendster. Hadirnya MySpace pada tahun 2003, LinkedIn pada tahun 2003, Facebook pada tahun 2004, Twitter pada tahun 2006, StumbleUpon dan lain sebagainya. Saat ini begitu banyak media sosial yang ada pada *web*. Masing-masing media sosial memiliki karakteristik dan keunikan sendiri.

Jenis-jenis media seperti di atas, dalam bidang ilmu komunikasi sering disebut sebagai *New Media* (Media Baru). Istilah "*New Media*" merujuk pada perkembangan di bidang media dan komunikasi. Namun, istilah ini juga mencakup tidak hanya berbagai bentuk media baru, tetapi juga konvergensi yang terjadi diantara teknologi media dan berbagai cara baru tentang bagaimana orang menggunakan media, berinteraksi dengan media, dan teks media (Osgerby, 2004:193).

Hal ini adalah sebuah tren baru dalam bidang ilmu komunikasi. Kebangkitan teknologi *new media* ini telah menimbulkan perubahan komunikasi manusia yang selama ini dibatasi oleh ruang dan waktu (Osgerby, 2004:195).

New media dan berbagai macam teknologi komunikasi telah memainkan sebuah peranan penting dalam kehidupan orang muda. Ya, generasi muda adalah generasi yang banyak bersentuhan dengan *new media* ini. Data terbaru menunjukkan bahwa remaja Indonesia bisa dibidang sangat mendominasi jumlah pengguna layanan internet. Hasil sebuah riset yang dilakukan Sekolah Tinggi Sandi Negara (STSN) Indonesia bersama Yahoo! menunjukkan, kalangan remaja usia 15-19 tahun mendominasi pengguna internet di Indonesia (Kirana, 2013).

Media sosial sebagai sebuah *new media*, merupakan salah satu media yang banyak diakses oleh generasi muda. Media sosial seperti halnya dengan *new media* lainnya, telah sangat mengubah persepsi orang muda, mendefinisikan ulang pengalaman mereka tentang ruang dan waktu, serta memungkinkan peristiwa yang jauh, tempat, dan orang-orang untuk masuk lebih sering ke dalam kesadaran sehari-hari mereka (Osgerby, 2004:215). Jejaring sosial telah mengubah dasar-dasar dalam masyarakat, masyarakat kini tidak lagi diintegrasikan oleh kedekatan fisik, kesamaan sosial (tempat tinggal, etnis, umur, pekerjaan, strata sosial/ideologi dan seterusnya) (Jacky, 2012:99).

Konektivitas dan waktu adalah hal yang penting dalam era digital. Internet melalui media sosial adalah sebuah media penyampaian pesan yang sangat cepat. Sebuah pesan dapat tersebar ke seluruh penjuru dunia hanya dalam hitungan detik. Contoh: betapa cepatnya informasi diakses dan menyebar ke seluruh penjuru dunia: berita resmi mengenai pensiunnya manajer dan pelatih Manchester United

di-mention oleh 1,4 juta orang dalam waktu satu jam. *Hashtag #thankyousiralex* menjadi *global trending topic* (topik paling banyak didiskusikan) hanya dalam waktu 8 menit (Williamson, 2013). Penyebaran informasi yang sangat cepat dan seketika ini masih tidak dapat dilampaui dengan media konvensional lain, seperti televisi, radio, ataupun koran.

Di Indonesia, jumlah pengguna media sosial sangat besar. Facebook dan Twitter bukan lagi barang baru bagi masyarakat Indonesia. Menteri Komunikasi dan Informatika; Tifatul Sembiring berkata bahwa pengguna Facebook di Indonesia mencapai 47 juta orang, sedangkan pengguna Twitter di Indonesia berkisar 19,7 juta orang (Taufiqurakhman, 14). Dari sekian besar jumlah pengguna media sosial tersebut, adalah anak muda. Besarnya pengguna Twitter tersebut menjamin tersedianya data yang melimpah untuk mempelajari perkembangan remaja terutama yang berkaitan dengan pembentukan identitas diri.

Remaja Indonesia menjadikan Twitter sebagai sebuah wadah/panggung untuk mengungkapkan ekspresi. Beberapa hal yang dapat dilakukan pada Twitter: menulis jadwal harian, berbincang dengan artis idola, mengeluarkan uneg – uneg, bertemu teman lama, *update* berita, sampai ajang curhat (dhilayaumil, 2013). Selain untuk hal-hal positif, tak jarang Twitter juga dimanfaatkan untuk hal yang negatif, *bullying* misalnya. Intinya, remaja dalam menampilkan diri mereka dalam bentuk teks/visual dalam media Twitter.

Pada masa remaja, seksualitas dan identitas memegang peranan yang begitu besar dalam kehidupan mereka karena mereka (remaja) berusaha untuk mendefinisikan dan mengeksplorasi siapa mereka (Kapidzic & Herring, 2011:39). Sebuah studi di Harvard yang dilakukan oleh Leah Somerville mengemukakan

bahwa remaja merupakan periode yang unik di mana emosi, kesadaran diri, reaktivitas fisiologis, dan aktivitas di daerah otak tertentu berkumpul dan mencapai puncaknya (Nyi Sukmasari, 2013). Hal ini menyebabkan remaja sering mengalami kesadaran diri di mana mereka merasa diperhatikan dan orang lain sehingga membuat mereka cemas. Kecemasan yang berlebihan ini dapat membawa remaja pada kecemasan yang berlebihan/depresi. Data menunjukkan, di Indonesia sendiri, remaja di bawah usia 15 tahun yang mengalami depresi pada tahun 2007 mencapai 16 persen atau sekitar 19 juta orang (Pramudiarja, 2013). Oleh karena itu memahami remaja dalam masa pencarian identitas ini sangat menarik untuk diteliti.

Bagi Giddens (1991), identitas diri terbangun oleh kemampuan untuk melanggengkan narasi tentang dirinya sehingga membangun suatu perasaan terus-menerus tentang adanya kontinuitas biografis. Bagi Giddens, identitas adalah sebagai sebuah proyek. Maksudnya adalah: identitas adalah sesuatu yang kita ciptakan, sesuatu yang selalu dalam proses, suatu gerak maju ketimbang sesuatu yang datang kemudian (Barker, 2004:171). Identitas membantu kita untuk mengorganisasi semua perasaan, ide, kepercayaan, tingkah laku dan nilai yang kita miliki.

Lebih lanjut Chris Barker (2004:171) menyatakan bahwa identitas adalah cara berpikir tentang diri kita. Namun yang kita pikirkan tentang diri kita berubah dari satu situasi ke situasi yang lain menurut ruang dan waktunya.

Proses pembentukan identitas tidak hanya seputar bagaimana kita ingin diri kita dipersepsikan oleh orang lain, melainkan juga termasuk bagaimana orang mempersepsikan diri kita. Thurlow (2004:96) mengatakan ada 4 poin utama yang

dapat menjadi pertimbangan seseorang ketika membentuk sebuah identitas. Pertama adalah bagaimana individu berpikir tentang siapa mereka. Kedua adalah cerita apa yang ingin individu beritakan kepada orang lain tentang diri mereka. Ketiga adalah bagaimana orang lain (khalayak) berpikir tentang diri kita. Keempat adalah cerita/narasi apa yang khalayak ceritakan tentang diri kita. Jadi dengan demikian dapat dikatakan bahwa, identitas adalah sebuah proses konstruksi sosial karena tidak hanya melibatkan individu melainkan juga khalayak terlibat dalam proses pembentukan tersebut.

Persoalan tentang identitas ini sangat menarik dibahas. Terlebih lagi pada masa post-modern, di mana identitas menjadi sebuah hal yang *fluid*; dapat berubah-ubah dan tidak pasti. Kehadiran teknologi internet dan *new media* seperti Twitter, yang memungkinkan terjadinya interaksi tidak hanya pada alam nyata tapi juga pada dunia maya; adalah hal terkini yang dapat dijumpai. Konstruksi identitas secara *online* juga termasuk presentasi diri secara *online*, yaitu termasuk berbagai cara berbeda yang dilakukan oleh pengguna untuk menampilkan diri.

Masa remaja mempunyai arti khusus, namun masa remaja juga memiliki tempat yang tidak jelas dalam rangkaian proses perkembangan seseorang (Monks, Knoers, & Haditono, 2002:258). Maksudnya adalah, masa remaja tidak termasuk masa kanak-kanak dan belum juga dapat disebut masa dewasa. Remaja masih belum mampu menguasai fungsi fisik/psikisnya.

Remaja ada dalam tempat marjinal dipandang dari segi sosial (Lewin 1939 dalam Monks, Knoers, & Haditono, 2002:260). Remaja masih dibatasi oleh aturan-aturan/persyaratan untuk dapat dikatakan sebagai dewasa. Status remaja adalah status interim (Monks, Knoers, & Haditono, 2002:260). Status ini akibat

posisi remaja yang sebagian masih diberikan oleh orang tua dan sebagian lagi diperoleh melalui usaha sendiri. Hal ini menyebabkan remaja menjadi terkungkung dalam dunia nyata.

Remaja kemudian memanfaatkan teknologi untuk melakukan aktivitas komunikasi, media sosial salah satunya. Remaja abad-21 adalah remaja yang saling terhubung dan dapat mengerjakan banyak hal sekaligus, otonom namun bergantung pada teman sepergaulan (Tapscott, 2012:7). Sebuah generasi baru telah muncul dengan nilai-nilai baru (Tapscott, 2012:11). Perpaduan masa remaja dan teknologi, telah mengubah tatanan sosial dalam masyarakat.

Kaum muda memiliki keakraban yang alami terhadap teknologi. Mereka secara naluriah langsung membuka internet untuk berkomunikasi (Tapscott, 2012:16). Sosial media merupakan salah satu teknologi tersebut. Medium ini menjadi sebuah media untuk mendobrak tatanan-tatanan sosial yang dianggap “kuno” oleh para remaja. Mereka terkesan menunjukkan perilaku yang berbeda. Tumbuh di lingkungan serba digital telah memberikan dampak yang sangat nyata pada cara pikir generasi ini (Tapscott, 2012:17). Sehingga remaja diasumsikan oleh peneliti lebih ekspresif dan liberal untuk menunjukkan jati diri atau eksistensi identitasnya. Oleh karena itu penelitian ini menjadi signifikan untuk dilakukan.

Penelitian ini adalah penelitian komunikasi. Teori komunikasi awal, model Laswell yang mengatakan ada 5 unsur, yaitu: sumber (*who*), pesan (*say what*), saluran komunikasi (*in which channel*), penerima (*to whom*), dan pengaruh (*with what effect*) (Severin & Tankard, Jr, 2008:55). Fokus penelitian ini adalah untuk mengungkap remaja (*who*) yang menyampaikan pesan (*say what*) pada Twitter (*in*

which channel). Penelitian ini bukan penelitian yang berfokuskan kepada penerima pesan (*to whom*) dan pengaruh pesan (*with what effect*).

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana remaja mendeskripsikan identitas diri mereka kepada publik melalui Twitter?
- Bagaimana naratif yang diciptakan (diproduksi) oleh remaja untuk mempresentasikan diri / identitas diri (*self-identity*) di Twitter?

1.3 Tujuan Penelitian

- Mendeskripsikan identitas diri remaja kepada publik melalui Twitter?
- Memahami naratif yang diciptakan (diproduksi) oleh remaja untuk mempresentasikan diri / identitas (*self-identity*) mereka di Twitter?

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini secara langsung adalah identifikasi kehidupan pengguna (remaja) media sosial bernama Twitter dalam upaya pencarian jati diri melalui presentasi diri yang mereka lakukan di media sosial.

Manfaat praktis pada bidang keilmuan komunikasi adalah, penelitian ini sebagai tambahan wawasan bagi penelitian di bidang komunikasi terutama media sosial yang masih jarang dilakukan di Indonesia. Diharapkan dengan memahami generasi ini, kita akan dapat memahami masa yang mendatang.

Bab II

Landasan Teori

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian sejenis ini pernah dilakukan oleh Emily Fay Mabry dari Louisiana State University dengan judul: *“Engaging Audience: An Analysis of Social Media Usage in Advertising.”* Tesis Emily Fay Mabry banyak meneliti tentang proses *action* konsumen dalam *social media*. Menggunakan metode kualitatif, Mabry mengadakan wawancara mendalam dengan beberapa eksekutif perusahaan desain di Louisiana. Mabry juga menyebarkan angket *online* yang disebarkan kepada pengiklan.

Beberapa penelitian lain mengenai *social media* dilakukan oleh John Postil dan Sarah Pink dengan judul *“Social Media Ethnography: The Digital Researcher in A Messy Web.”* Penelitian ini dilakukan oleh kedua peneliti di Barcelona, Spanyol; pada tahun 2010. Selama 12 bulan mereka tinggal di Barcelona untuk melakukan penelitian berkaitan dengan media sosial dan gerakan sosial. Tujuan awal dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana aktivis gerakan sosial menggunakan media sosial sebagai alat kampanye mereka. 2 teori utama yang dipakai oleh peneliti, berasal dari Christine Hine dan Robert V. Kozinets. Hine berpendapat bahwa makna diproduksi secara kontekstual melalui 'keadaan dimana internet digunakan (*offline*) dan ruang sosial yang muncul melalui penggunaannya (*online*). Teori besar kedua yang digunakan adalah R. Kozinets. Kozinets mengatakan 2 konsep besar dalam *netnography*, yaitu: komunitas dan budaya. Komunitas di sini merujuk pada sekelompok masyarakat sosial yang melakukan

sharing melalui sebuah ruang yang dimediasi komputer, *cyberspace*. *Insight* penelitian (hasil penelitian) yang telah dilakukan John Postill dan Sarah Pink adalah teknologi (media sosial) jelas membawa perubahan tentang bagaimana cara kita mengaplikasikan dan memahami tentang metode etnografi (klasik) dalam sebuah era modern-digital saat ini.

Penelitian kedua yang masih relevan dengan kedua penelitian di atas, berkaitan dengan etnografi dunia maya. Penelitian ini dilakukan oleh 4 orang peneliti, yaitu: Angela Cora Garcia, Alecea I. Standlee, Jennifer Bechkoff, dan Yan Chui dengan judul *–Ethnographic Approaches to The Internet And Computer-Mediated Communication.*” Penelitian ini diadakan pada tahun 2009. Tujuan penelitian ini adalah para peneliti ingin memberikan gambaran mengenai sebuah metode etnografi baru untuk menjembatani perkembangan teknologi, terutama dalam bidang CMC. Hasil penelitian ini adalah: perkembangan teknologi CMC dan internet jelas membawa pengaruh kepada para etnografer. Pengaruh ini terutama pada metode pengumpulan data etnografi *online* (melalui CMC) yang memiliki perbedaan yang jauh dengan etnografi *offline* (yang bersifat *face-to-face*).

Penelitian ketiga yang ditemukan berjudul, *–Gender, Communication, and Self-Presentation in Teen Chatrooms Revisited: Have Patterns Changed?*” Penelitian ini dilakukan oleh Sandra Kapidzic dan Susan C. Herring (2010) dari Indiana University Bloomington. Dalam penelitian ini, kedua peneliti mencoba meneliti bagaimana gender dan presentasi diri dilakukan oleh remaja melalui media *chat-room*. Masa-masa remaja adalah masa di mana identitas dan seksualitas memegang peranan penting dalam kehidupan mereka. Tujuan dari

penelitian ini adalah memberikan gambaran bagaimana remaja melakukan interaksi dalam *chat-room* dalam kaitannya dengan proses presentasi diri dalam mencari identitas dan seksualitas mereka.

Penelitian keempat yang ditemukan berjudul, *“Without You I’m Nothing: Performances of The Self in Twitter.”* Penelitian ini dilakukan oleh Zizi Papacharisi (2012:1989-2006) yang dimuat dalam *International Journal of Communication*. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana individu mementaskan diri melalui *trending hastag* pada Twitter. Zizi memandang bahwa sebuah kinerja melibatkan praktek melakukan, tetapi juga praktik menunjuk, menggarisbawahi, dan menampilkan perbuatan yang dilakukannya. Setiap kegiatan peserta diberikan pada kesempatan tertentu yang berfungsi untuk mempengaruhi dengan cara apapun salah satu peserta lain. Praktik seperti ini yang terjadi pada Twitter. Ada 2 rumusan masalah yang dikemukakan oleh Zizi, *“bagaimana diri dipentaskan dalam percakapan trending pada Twitter yang dihasilkan secara organik?”* dan *“Strategi formatif mana yang menjadi lazim dalam konteks ini?”* Untuk menjawab 2 rumusan masalah tersebut, Zizi menerapkan metode *content* dan *discourse* analisis dalam penelitiannya. Hasil penelitian Zizi menemukan bahwa pada Twitter ekspresi diri terbentuk melalui *posting tweets* yang memberikan sekilas tentang kegiatan pengguna. Pengguna Twitter cenderung berfokus pada masa kini dan apa yang populer pada saat ini. Oleh karena itu, Twitter dapat dikatakan sebagai media bercerita tentang diri yang bersifat *real-time*.

Keempat penelitian yang dijabarkan memiliki karakteristik penelitian masing-masing. Dari keempat penelitian tersebut, ada berbagai cara yang dapat dilakukan untuk melakukan penelitian berbasis teknologi internet. Penelitian yang

ingin dilakukan kali ini adalah seperti milik Sandra Kapidzic dan Susan C. Herring. Perbedaan mendasar antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Sandra Kapidzic-Susan C. Herring penelitian sejenis lainnya adalah penelitian ini berusaha untuk mengidentifikasi bagaimana pengguna remaja Surabaya menggunakan media sosial Twitter untuk membangun presentasi diri mereka di dunia maya. Penelitian tentang media sosial merupakan jenis penelitian yang jarang dilakukan di Indonesia. Penelitian yang berkaitan dengan hal ini lebih banyak dilakukan di Amerika dan negara-negara maju, seperti Eropa.

2.2 Teori Komunikasi

Dalam teori komunikasi Littlejohn & Foss (2004:35-52) membagi teori-teori komunikasi menjadi 7 tradisi komunikasi, yaitu:

(1) Semiotik

Konsep dasar pada tradisi ini adalah tanda. Tanda didefinisikan sebagai sebuah stimulus yang menciptakan sesuatu selain tanda itu sendiri. Tradisi ini melihat komunikasi sebagai sebuah proses yang menghubungkan dunia pribadi individu-individu. Tradisi ini menggabungkan banyak konsep teori yang berhubungan dengan bahasa, diskursus, dan perilaku non-verbal.

(2) Fenomenologi

Tradisi fenomenologi berkonsentrasi pada kesadaran pengalaman seseorang. Asumsi dasar dari teori pada tradisi ini adalah orang secara aktif menginterpretasikan pengalaman mereka dan memahami dunia berdasarkan pengalaman pribadi mereka.

(3) sybernetik

Sybernetik adalah sebuah sistem kompleks di mana elemen-elemen yang berinteraksi saling mempengaruhi. Komunikasi dipahami sebagai sebuah bagian dari sistem, variabel, yang saling mempengaruhi, membentuk, dan mengontrol keseluruhan sistem.

(4) Sosio-psikologis

Tradisi dalam teori komunikasi yang secara jelas menyatakan efek dahsyat bagaimana kita sebagai seorang komunikator berperan sebagai individu. Tujuan dari teori dalam ranah ini adalah untuk memahami bagaimana dan mengapa individu melakukan apa yang mereka lakukan.

(5) Sosio-kultural

Tradisi sosio-kultural melihat teori komunikasi sebagai sebuah jalan untuk memahami makna, norma, peran, dan aturan sebagai bagian dari komunikasi yang berlangsung interaktif.

(6) Kritis

Tradisi kritis berdiri sebagai sebuah oposisi terhadap berbagai asumsi dasar dari tradisi lainnya. Tradisi ini sangat dipengaruhi oleh Eropa, feminisme Amerika, diskursus postmodern dan postcolonial.

(7) Rhetoris

Tradisi rhetoris erat kaitannya dengan persuasi, retorik adalah sebuah seni untuk mengkonstruksi argumen dan berpidato. Fokus dari tradisi rhetoris berkembang jauh bahkan termasuk bagaimana cara manusia

menggunakan simbol untuk mempengaruhi sekeliling mereka dan untuk mengkonstruksi dunia di mana mereka hidup.

Dari ketujuh tradisi tersebut, tradisi sosio-kultural menjadi titik berat penelitian ini.

Tradisi sosio-cultural sangat cocok digunakan pada penelitian ini karena tradisi ini memiliki fokus pada pola interaksi antar orang daripada karakteristik individu atau model mental. Interaksi adalah sebuah proses dan lokasi di mana makna, peran, peraturan, dan nilai budaya muncul (Littlejohn & Foss, 2004:45).

2.2.1 Diri, Sebuah Konsep dan Perkembangan

Dalam pemikiran Mead, diri adalah salah satu konsep yang penting. Banyak pemikiran Mead secara umum dan khususnya mengenai pikiran, melibatkan ide-ide mengenai konsep diri.

Bagi Mead (Ritzer, 2012:614-615), diri adalah proses sosial: komunikasi di antara manusia. Diri muncul seiring dengan perkembangan melalui kegiatan dan hubungan sosial. Namun ketika diri telah berkembang, mungkin baginya untuk berkesinambungan tanpa kontak sosial. Diri tidak terlibat di dalam tindakan-tindakan kebiasaan atau di dalam pengalaman-pengalaman fisiologis seketika akan kesenangan dan kesakitan. Diri secara dialektis berhubungan dengan pikiran.

Ide dari Mead ini, sejalan dengan pemikiran Manford Kuhn yang berargumentasi bahwa diri adalah hal yang krusial. Orang bersosialisasi melalui interaksi dengan orang lain dalam masyarakat di mana ia hidup. Kuhn juga memperkuat pandangan Mead bahwa seorang komunikan yang melakukan

percakapan pribadi, juga merupakan sebuah proses dari berinteraksi (Littlejohn & Foss, 2004:82).

Diri, bagi Kuhn (Littlejohn & Foss, 2004:83) adalah sebuah objek sosial yang penting, yang didefinisikan dan dikembangkan dari proses interaksi dengan orang lain. Konsep diri-mu tidak lebih dari rencana tindakanmu untuk dirimu, identitasmu, ketertarikan, keengganan, tujuan, ideologi dan evaluasi diri. Konsep diri menyediakan “jangkar perilaku” yang bertindak sebagai *frame of reference* dalam menghakimi objek lain. Semua rencana tindakan berikutnya berasal terutama dari konsep diri. Bagi Mead, konsep diri inilah yang memegang peranan penting dalam sosial konstruksi tentang diri.

Tidak hanya George Herbert Mead yang tertarik pada tema-tema yang berkaitan dengan pengembangan diri (*development of self*). Charles Hooton Cooley adalah salah satu ahli yang tertarik dengan pengembangan diri seperti Mead. Cooley dikenal dengan teorinya: *Looking-glass Self*.

Tulisan-tulisan dan pemikiran Cooley tidaklah terlalu berpengaruh seperti pemikiran Mead dalam ilmu sosiologi, karena kiritk Mead terhadap Cooley (Shaffer, 2005:53). Namun bukan berarti pemikiran Cooley bertentangan dengan Mead. Namun, pandangan Cooley justru menjadi pelengkap pandangan Mead tentang diri (*self*).

Istilah “*looking-glass*” adalah sebuah istilah Inggris kuno untuk cermin. Cooley menggunakan sosok akrab seseorang yang melihat bayangannya di cermin sebagai metafora untuk memahami pengembangan diri sosial (Shaffer, 2005:54). Teori *Looking-glass Self* milik Cooley ini sebenarnya adalah sebuah produk aktif konstruksi melalui modus pengembangan imajinasi.

Teori ini memiliki 3 komponen utama (Shaffer, 2005:54). Pertama, Cooley berpendapat bahwa pelaku belajar tentang diri sendiri dalam setiap situasi dengan berlatih imajinasi mereka untuk merefleksikan kinerja sosial mereka. Ketika “bercermin” aktor harus dapat membayangkan bagaimana mereka bertindak sebagai orang lain yang melihat diri mereka sendiri melalui sebuah cermin. Kedua, Cooley berpendapat bahwa aktor berikutnya harus membayangkan apa yang orang lain harus memikirkan mereka. Dengan kata lain, pelaku membayangkan evaluasi terhadap ‘kinerja aktor’. Ketiga, dan yang paling penting, aktor mengalami reaksi afektif dari evaluasi tersebut. Hal ini terkait dengan evaluasi dibayangkan orang lain. Jika orang lain evaluasi aktor bernilai positif, maka efeknya adalah positif (seperti kebanggaan), tetapi jika evaluasi aktor bernilai negatif, maka efeknya adalah negatif (seperti rasa malu atau malu).

Ide tentang diri semacam ini tampaknya memiliki 3 unsur utama: imajinasi penampilan kita terhadap orang lain, penilaian imajinasinya terhadap penampilan tersebut, dan semacam perasaan diri, seperti kebanggaan atau malu. (Cooley 1902:184 dalam Thomas J. Scheff 2003:1)

Dalam teorinya, Cooley menekankan pentingnya evaluasi diri dalam tahap konstruksi diri. Seperti halnya dengan Cooley, Mead juga mendasarkan teori psikologi sosialnya pada proses pengambilan peran dan kemampuan manusia untuk terus memantau diri mereka dari sudut pandang orang lain (Shaffer, 2005:54).

2.2.2 Konstruksi Tentang Diri

Interaksi adalah sebuah hal yang menjadi fokus utama dalam tradisi sosio-kultural. Bagaimana cara kita berkomunikasi dari waktu ke waktu menentukan

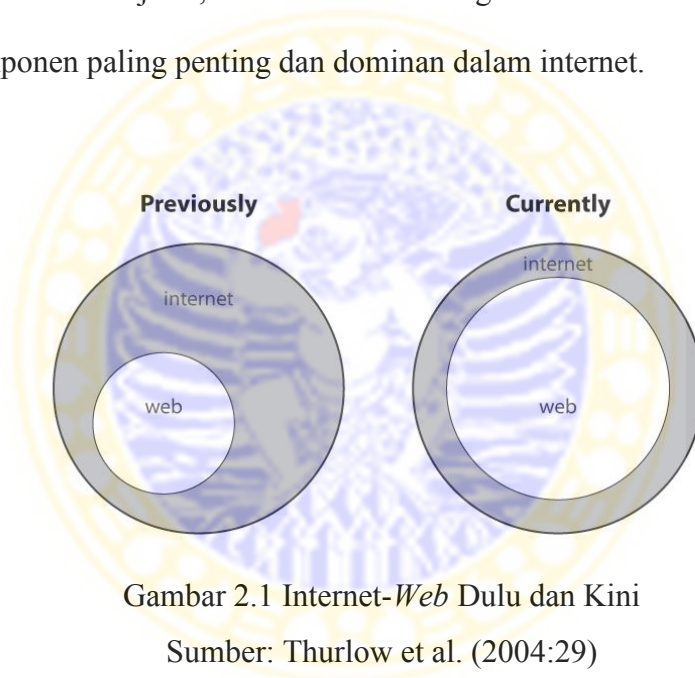
pengalaman kita, termasuk ide tentang diri kita sebagai seseorang dan komunikator (Littlejohn & Foss, 2004:83).

Para ahli seperti Rom Harré, percaya bahwa manusia adalah makhluk individual dan sosial. Harré berpendapat bahwa, dirimu terdiri dari dua entitas yang tak terpisahkan. Entitas *person* dan *self* (Littlejohn & Foss, 2004:84). Bagi Harre *person* adalah sosok publik yang terlihat dan ditandai atribut/karakteristik tertentu dalam kelompok budaya/sosial. Sedangkan *self* adalah gagasan pribadi anda tentang siapa diri anda. Jadi, dirimu bagaikan sebuah mata uang yang terdiri dari sisi sosial (*person*) dan sisi privat (*self*).

2.3 Internet dan Web

Internet adalah sebuah jaringan komputer-komputer diseluruh dunia yang terkoneksi satu dengan yang lain. Teknologi ini awalnya dikembangkan untuk memudahkan Departemen Pertahanan Amerika untuk tukar-menukar pesan. Teknologi ini kemudian diadopsi oleh para fisikawan CERN dengan tujuan yang sama. *World Wide Web* (WWW), yang sekarang kita sebut dengan *website/web* adalah sebuah sistem *server* komputer yang terkoneksi dengan internet dan mendukung pertukaran data (*file*) yang terformat dalam bentuk bahasa pemrograman yang dikenal dengan nama HTML (*Hypertext Markup Language*) (Thurlow, Lengel, & Tomic, 2004). Kita dapat *membaca* HTML dengan bantuan *browser* yang terdapat pada komputer. Kecanggihan teknologi *web*, kini memungkinkan kita tidak hanya melihat teks atau gambar saja; melainkan juga menikmati dalam bentuk Audio Visual.

Para ahli CMC menekankan bahwa internet dan *web* bukan sesuatu yang sama/sinonim. Walaupun termasuk dalam bagian internet, *web* sejatinya sama sekali berbeda karena menggunakan *hypertext* dan *graphics* bersama-sama untuk menampilkan informasi. Teknologi *web* memungkinkan seorang pengguna internet untuk berselancar hanya dengan menggunakan *single-click* pada tetikus mereka. Semakin sedikit hal yang dapat dilakukan di internet yang tidak di-*host* pada *web* – *email*, *chat*, *bulletin board*; segalanya kini adalah sesuatu yang berbasis *web*. Secara jelas, *web* adalah teknologi dalam teknologi. Saat ini *web* adalah komponen paling penting dan dominan dalam internet.



Gambar 2.1 Internet-*Web* Dulu dan Kini

Sumber: Thurlow et al. (2004:29)

Saat ini internet telah sampai pada generasi *web* 2.0. Melalui teknologi *web* 2.0, pengguna internet tidak lagi hanya sebagai pengguna pasif yang hanya menikmati konten dari internet, namun pengguna kini dapat menggunakan internet untuk menciptakan konten yang sesuai dengan bakat/minat masing-masing. *Web* 2.0 memang mengajak pengguna internet secara bersama-sama untuk berkolaborasi membuat konten digital.

Web 2.0 menyediakan berbagai bentuk baru komunikasi antar individu dan kelompok (Walther, et al., 2011). Sebagai sebuah contoh: melalui Wikis, berbagai orang dapat berkolaborasi untuk menyusun artikel digital. Melalui Wikis setiap pengguna Wikis dapat saling menambahkan dan memperbarui sebuah artikel digital.

2.3.1 Internet Sebagai *Public Sphere*

Konsep publik sebagai sebuah ruang, pertama kali dipopulerkan oleh Jürgen Habermas pada sekitar tahun 1964 dalam bukunya *“The Structural Transformation of the Public Sphere – an Inquiry into a Category of Bourgeois Society”*.

Public Sphere (ruang publik) dalam konsep pertama Habermas adalah sebuah ruang dalam kehidupan sosial di mana opini publik dapat terbentuk. Akses terhadap ruang publik adalah milik masyarakat. Sebagian kecil dari ruang publik adalah berasal dari percakapan-percakapan individu (Habermas, Lennox, & Lennox, 1974).

Warga berperilaku sebagai sebuah badan publik ketika mereka berdiskusi dalam sebuah ruang yang tak dibatasi mengenai kepentingan umum mereka (Habermas, Lennox, & Lennox, 1974). *Public sphere* Habermas mendukung sepenuhnya prinsip kebebasan berkumpul, berserikat, berekspresi, dan melakukan publikasi. Kafe-kafe dan tempat berkumpul bagi kaum burjois merupakan salah satu tempat tersebut pada masa Habermas.

Konsep ruang publik Habermas sangat lekat dengan dimensi kehidupan politik. Peneliti mencoba mengelaborasi teori Habermas dan menempatkan dalam konteks kekinian berkaitan dengan internet sebagai sebuah ruang publik.

Habermas mungkin tidak pernah menduga betapa ICT berkembang demikian pesat dalam beberapa dekade terakhir, teknologi internet saat ini bergerak sebagai sebuah media baru yang mencoba merongrong media lama seperti TV, koran, dan radio.

Internet merealisasikan konsep McLuhan tentang *global village*. *Global village* adalah pandangan tentang suatu bentuk baru struktur masyarakat di mana media elektronik akan menghubungkan seluruh dunia ke dalam suatu sistem sosial, politik, dan budaya. Media kemudian menjadi perpanjangan fungsi organ-organ tubuh manusia, yang mana dengan menggunakan media, manusia dapat memperluas pandangan, pendengaran, dan sentuhannya melampaui batas ruang dan waktu (Baran dan Davis 2000:287 dalam Mashud, 2012).

Internet diciptakan oleh fisikawan CERN dengan sebuah tujuan memudahkan komunikasi antar fisikawan. Tujuan utama dari sebuah standarisasi web adalah: keunggulan teknis, pemudahan dokumentasi, keterbukaan-keadilan, dan ketepatan waktu (Bradner 1996 dalam dalam Nickerson & Muehlen, 2013). Kunci utamanya adalah keterbukaan dan keadilan dalam dunia internet adalah hal yang utama. Itulah mengapa, kampanye *Stop Online Piracy Act* (SOPA) dan *Protect IP Act* (PIPA) yang digagas pemerintah Amerika Serikat mendapat tentang keras dari berbagai komunitas pengguna internet di dunia.

Internet sebagai sebuah ruang publik baru didukung beberapa fakta bahwa internet menyediakan akses cepat dan murah informasi sehingga mempromosikan

aktivitas warga. Internet juga sebagai sebuah media yang dapat membawa orang-orang secara bersama-sama, melintasi batas-batas geografis (Papacharissi, 2002).

Peneliti berangkat dari fakta-fakta ini sebagai pijakan untuk mengelaborasi ruang publik Habermas yang sarat dengan dimensi kehidupan politik menjadi sebuah ruang publik dalam lingkup lebih modern dan luas, yaitu ruang publik di mana pengguna internet dapat mengakses informasi, mematahkan batas geografis-ruang dan waktu, berekspresi dan melakukan publikasi.

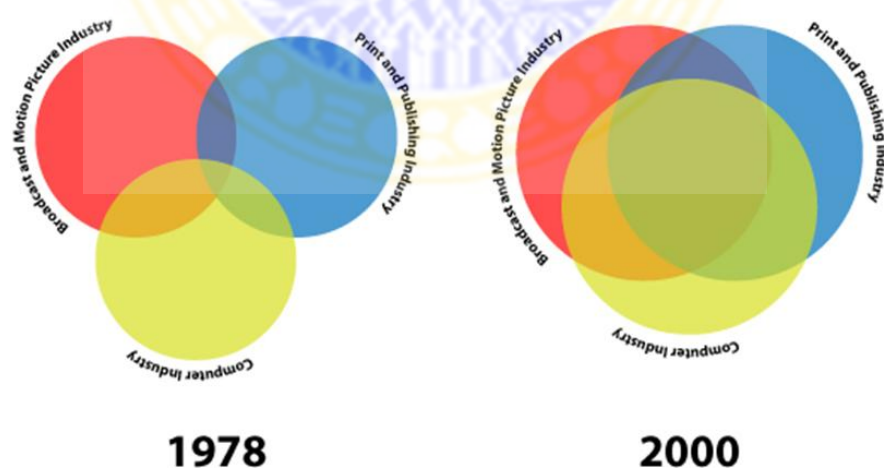
2.4 Teori *Computer-Mediated Communication*

Perkembangan *Computer-Mediated Communication* diawali dari berkembangnya *Information and communication technology* (ICT) dengan ditemukannya teknologi *micro-electronic* pada sekitar tahun 1970. ICT berkembang dengan sangat pesat dalam 3 dekade terakhir, hal ini dapat dibuktikan dengan munculnya berbagai perangkat keras, seperti: komputer, jaringan internet, telpon genggam, netbook, dan tablet PC. Perkembangan dari segi perangkat keras tentu saja juga didukung dengan perkembangan dari perangkat lunak, seperti: *operating system*, *Instant Messenger* (IM), *mobile application*, dan lain sebagainya. Kini kehidupan manusia menjadi tidak terpisahkan dari perkembangan teknologi. Manusia menggunakan teknologi untuk berkomunikasi, ini artinya bahwa komunikasi saat ini dimediasi oleh sebuah perangkat komputer.

Teknologi juga membuat batas-batas komunikasi menjadi kabur. Teknologi baru mengaburkan batas antara aktivitas komunikasi interpersonal dan massa dan/atau peran komunikator dalam penggunaan sistem baru (Walther, et

al., 2011). Konvergensi media baru dan lama merupakan salah satu hal yang mendorong terjadinya tren komunikasi seperti saat ini.

Ya, “Konvergensi Media,” adalah sebuah istilah yang tepat untuk menggambarkan betapa teknologi komunikasi telah mengubah sedemikian rupa sebuah proses komunikasi umat manusia. Teknologi telah menghasilkan bentuk-bentuk baru komunikasi pada situs jejaring sosial dan sistem lainnya (Walther, et al., 2011). Tahun 1978, Nicholas Negroponte dari Massachusetts Institute of Technology (MIT) mengemukakan teori tentang konvergensi (media). Teori ini berdasarkan kejadian di Amerika, di mana media-media kala itu sudah mulai bersinggungan antara satu dengan yang lainnya. Konvergensi ini berarti pada suatu saat nanti produk yang dihasilkan oleh media akan semakin mirip. Negroponte juga menyatakan bahwa kombinasi dari media tradisional dengan industri komputer akan membentuk sebuah jenis komunikasi baru (Biagi, 2010). Berikut ini adalah bagan komposisi media di masa lalu dan masa sekarang.



Gambar 2.2 Konvergensi Media

Sumber: Shirely Biagi (2010)

Konvergensi media itu sedang terjadi saat ini. Satu hal yang menyatukan semua media tersebut adalah muncul dan berkembangnya teknologi internet di dunia.

Pada masa digital ini, proses komunikasi tidak lagi hanya dapat dilakukan secara tradisional tapi dilakukan melalui sebuah media penghubung, komputer; atau lebih tepatnya internet. Istilah ini sering dikenal dengan *Computer-Mediated Communication* (CMC). Berikut ini beberapa pengertian CMC menurut para ahli komunikasi.

CMC sebagai studi tentang bagaimana perilaku manusia dipelihara dan diubah melalui pertukaran informasi melalui mesin (Wood & Smith, 2005).

Computer Mediated Communication adalah sebuah proses komunikasi manusia melalui komputer, melibatkan orang, terletak dalam konteks tertentu, terlibat dalam proses untuk membentuk media dengan berbagai tujuan (Thurlow, Lengel, & Tomic, 2004:15).

CMC adalah sebuah komunikasi yang terjadi antara manusia melalui perantaraan komputer (Susan Herring dalam Thurlow, Lengel, & Tomic, 2004:15).

Ada 3 konsep kunci tentang *Computer Mediated Communications* yang dikemukakan oleh Thurlow, Lengel, & Tomic (2004:17), yaitu: komunikasi, dimediasi, dan komputer.

a. Komunikasi

Komunikasi adalah subjek utama dalam CMC. Sifat komunikasi yang pertama adalah dinamis dan mengalir, bergantung pada konteks, berubah secara konstan dari tempat ke tempat lain, berubah dari orang ke orang, dan dari waktu ke waktu. Kedua, komunikasi bersifat

transaksional; komunikasi adalah proses negosiasi makna antar orang. Seseorang dapat berperan menjadi *sender/receiver* pada saat bersamaan. Ketiga, komunikasi adalah multimodal; maksudnya adalah komunikasi tidak hanya tentang pesan verbal tapi juga pesan-pesan lain seperti pesan non-verbal.

b. Dimediasi

Mediasi adalah sebuah proses sesuatu ditransmisikan; sesuatu itu dapat berupa pesan, perasaan, suara, atau apapun. Dalam ranah komunikasi, kita telah mengindikasikan bahwa komunikasi selalu disalurkan dan bergantung pada konteks/makna. Oleh karena itu dapat kita simpulkan bahwa komunikasi dimediasi melalui interaksi kita terhadap orang lain melalui berbagai model verbal/non-verbal. Ada 3 kategori yang dapat dibagi yaitu: psikologis (persepsi, peta mental, dan prototipe), sosial (relasi/hubungan, stereotipe, pengalaman individu), budaya (mitos dan ideologi). Namun dalam CMC, ada kategori lain yang dapat ditambahkan, yaitu teknologi.

c. Komputer

Hampir semua aktivitas manusia selalu melibatkan komputer dalamnya. Komputer yang dimaksud oleh Thurlow adalah teknologi/media baru yang berkembang dalam dunia teknologi komunikasi, yaitu: internet.

Secara sederhana CMC dapat dipahami sebagai proses komunikasi antar manusia yang tercipta via perangkat komputer. Dalam konteks penelitian ini CMC dapat dikatakan sebagai sebuah proses komunikasi antar manusia yang dimediasi

melalui berbagai perangkat keras yang terhubung dengan jaringan internet dan menggunakan media sosial.

Di dalam lingkungan dunia yang serba digital dan tumpang tindih, pada dasarnya kehidupan adalah tentang simbolisasi, bertukar-menerima pesan tentang diri kita dan orang lain (Webster, 2006). Oleh karena kehidupan dunia maya yang sangat berbeda dengan dunia nyata, kita memerlukan sebuah “perantara” yang dapat menghadirkan diri kita ke dalam dunia tersebut; sebuah *avatar* adalah solusinya.

[Avatar adalah].. Representasi digital persona seseorang, untuk representasi diri. Kini semakin umum untuk memiliki fitur *avatar* pada multiuser *game* dan sistem pesan instan, yang memungkinkan pengguna untuk secara visual mewakili diri mereka pada layar (Nowak and Rauh 2005 dalam Wood & Solomon 2009).

Avatar, atau representasi gambar pengguna, biasanya digunakan pada ruang *chatting*, *video game*, dan komunitas virtual *online*...ada berbagai bentuk *avatar*, dari objek untuk hewan, *avatar* yang paling sering digunakan dalam *video game* dan komunitas virtual memiliki fitur manusia, seperti wajah dan bagian tubuh manusia (Kim & Sundar dalam Wood & Solomon 2009).

Sebuah *avatar* adalah bentuk representasi diri seseorang dalam dunia maya (*game*, *chat rooms*, dan komunitas *online*). *Avatar* dapat berupa gambar (atau teks) 2D atau 3D (umumnya terdapat dalam *game online*). Selain sebagai bentuk presentasi diri seseorang, sebuah *avatar* juga memastikan anonimitas pengguna. Hal inilah yang memungkinkan pengguna untuk memanipulasi dan mengelola persona *online* mereka.

Pada dunia maya seseorang bisa menampilkan presentasi diri yang sangat berbeda antara diri mereka di dunia nyata. Presentasi diri juga selalu berkaitan

dengan identitas diri yang ingin dibentuk oleh seseorang (dalam hal ini di dunia maya).

Sebuah identitas adalah kompleksitas pribadi dan konstruksi sosial, yang terdiri dalam bagian dari siapa kita berpikir diri kita, bagaimana kita ingin orang lain memandang kita, dan bagaimana mereka sebenarnya memandang kita...Proses yang mengatur gambar kita saat ingin orang lain memandang dikenal sebagai presentasi diri (Wood & Smith, 2005).

Pada akhirnya, *avatar* merupakan salah satu pintu masuk pertama bagi persepsi orang terhadap orang lain di dunia maya. Saat seseorang memutuskan untuk menggunakan *avatar* pada sebuah media, sadar atau tidak sadar ia sudah berusaha membangun identitas di dunia maya. Identitas inilah yang nantinya akan dilihat dan kemudian dipersepsikan oleh khalayak di dunia maya.

2.5 *The Virtual World, Cyberspace, dan Networked Public*

Proses komunikasi yang dimediasi dengan komputer tercipta dalam sebuah area yang tidak terlihat dan tidak materialistik. Area tersebut sering disebut dengan *virtual world* (dunia maya) atau *cyberspace* (ruang cyber).

Istilah *cyberspace*, pertama kali dipopulerkan oleh William Gibson pada tahun 1984 dalam novel *science fiction*-nya yang berjudul *Neuromancer*.

Cyberspace. Sebuah halusinasi konsensual yang dialami setiap hari oleh miliaran operator yang sah, pada setiap negara, oleh anak-anak diajarkan konsep-konsep matematika.... Sebuah representasi grafis dari data yang disarikan dari tempat penyimpanan setiap komputer dalam sistem manusia. Kompleksitas tak terpikirkan. Garis cahaya berkisar dalam pikiran tanpa ruang, gugus dan kumpulan data. Seperti cahaya kota, surut. (p51)

Istilah yang dikemukakan oleh Gibson ini menarik perhatian orang kala itu. Sejak saat itu, orang menggunakan *cyberspace* sebagai “tempat” di mana interaksi *online* dapat terjadi (Wood & Smith, 2005).

Howard Rheingold (1993 dalam Wood & Smith 2005) berpendapat bahwa *cyberspace* adalah sebuah ruang konseptual di mana kata-kata, interaksi antar manusia, kekayaan dan kekuasaan dimanifestasikan oleh khalayak menggunakan teknologi CMC.

Istilah *cyberspace* adalah tentang bagaimana khalayak menggunakan internet dan berbagai kegunaan lain yang mereka lakukan. Steven Jones lebih memilih menggunakan *cybersociety* – sebuah istilah yang dapat mendeskripsikan lebih baik bagaimana komunikasi yang dimediasi melalui internet adalah tentang kehidupan sosial: manusia, interaksi, hubungan, identitas, dan komunitas (Thurlow, Lengel, & Tomic, 2004:29).

Sedangkan istilah *virtual world* dipahami Boellstroff sebagai sebuah tempat imajinatif yang mencakup praktik permainan, kinerja, kreativitas dan ritual (Boellstroff, Nardi, Pearce, & Taylor, 2012). Lebih lanjut Boellstroff menyatakan bahwa jika dunia maya berdasarkan dari budaya-budaya yang ada di dunia nyata, namun pada saat bersamaan juga menciptakan kemungkinan munculnya berbagai budaya baru. Sama seperti dalam dunia nyata, khalayak dunia maya juga melakukan berbagai peran dan (memproduksi) identitas. Pendapat Boellstroff ini juga didukung dengan pernyataan Wood (2009) bahwa dunia maya adalah representasi dari orang-orang dunia nyata, produk, dan *brand* dalam sebuah lingkungan yang dimediasi oleh kehadiran komputer.

Boellstroff (2012), membatasi dunia maya pada 4 karakteristik utama yang dapat dijumpai padanya. Pertama, dalam dunia maya terdapat berbagai tempat dan memiliki rasa ketiadaan dunia. Mereka tidak hanya representasi spasial tetapi menawarkan lingkungan yang kaya akan objek; di mana partisipan bisa melintas dan berinteraksi. Kedua, dunia maya pada dasarnya adalah *multi-user* (memiliki pengguna yang banyak). Ketiga, dunia maya adalah dunia yang “gigih.” Maksudnya adalah, dunia maya akan tetap eksis dalam segala rupa walaupun ketika partisipan *log-off*. Oleh karena itu mereka dapat berubah ketika partisipan tidak hadir. Keempat, dunia maya memungkinkan seseorang untuk mewujudkan diri mereka dalam bentuk *avatar*.

Kedua definisi di atas secara jelas membagi batas antara *cyberspace* dengan dunia maya (*virtual world*). Dari definisi di atas, dunia maya secara jelas akan nampak dalam MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) atau *game-game* sejenis. Sedangkan *cyberspace* merupakan area konseptual yang digunakan ketika kita berinteraksi dengan menggunakan teknologi internet yang termediasi melalui CMC.

Lantas media sosial termasuk ruang yang mana? Danah Boyd (2010) mengemukakan sebuah terminologi lain yang menarik untuk dicermati. Menurut Boyd, media sosial termasuk dalam sebuah “*Network Public*.” Sebuah *Network Public* adalah publik yang direstrukturisasi dari teknologi jaringan. Ada 2 syarat utama yang harus dipenuhi sebuah *Network Public*. Pertama, ruang ini dibangun melalui jaringan teknologi (*networked technologies*). Kedua, ada bayangan kolektif yang muncul sebagai akibat dari persimpangan antar orang, teknologi, dan praktek – mereka memungkinkan orang untuk berkumpul dengan tujuan

sosial, budaya, dan masyarakat, dan mereka membantu pengguna untuk terhubung dengan dunia diluar/jauh dari teman-teman dekat/ keluarga mereka.

Networked Public dalam pandangan Boyd (2010) adalah, publik yang direstrukturisasi oleh teknologi jaringan; mereka secara bersamaan ruang dan kumpulan orang-orang. Apa yang membedakan publik jaringan dari jenis lain publik? Struktur dasar dari *networked public*, yaitu *bit*. *Bit* adalah unit paling dasar dalam komputer dan komunikasi digital. Istilah *bit*, merupakan singkatan dari *binary digit*.

Pada dasarnya, arsitektur *networked public*-lah membedakan mereka dari pengertian yang lebih tradisional tentang publik. Jadi, *networked public* secara fundamental adalah ruang publik yang tersusun dari *bit*.

Networked public tidak hanya publik jaringan secara bersama-sama, tetapi mereka adalah publik yang telah diubah oleh *networked media*, sifat-sifat, dan potensinya. Sifat bit mengatur struktur *networked public*, yang, pada gilirannya, memperkenalkan kemungkinan praktek dan bentuk interaksi baru yang terjadi (Boyd, 2011).

Dari ketiga definisi tersebut, deskripsi *Networked Public*; merupakan deskripsi yang paling sesuai untuk menggambarkan ruang publik yang tercipta dari perkembangan media sosial.

2.6 Tentang Remaja

Masa remaja, sebuah masa yang berada di antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Masa remaja adalah masa perubahan yang sangat besar - biologis, psikologis, dan sosial. Bahkan, Stanley Hall (1904) ditandai sebagai periode "badai dan stres" dan keyakinan ini tetap kuat dalam budaya populer dan dalam pikiran banyak orang tua (Subrahmanyam & Šmahel, 2010:27).

Hakikat perkembangan remaja adalah sebuah masa perkembangan transisi antara masa anak dan dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan sosial. Dalam kebanyakan budaya, remaja dimulai pada kira-kira usia 10-13 tahun dan berakhir kira-kira usia 18-22 tahun (Santrock, 2003:31).

John P. Hill seorang psikolog pada tahun 1983 berpendapat bahwa untuk memahami perkembangan remaja, para peneliti harus menggunakan pendekatan tiga cabang, yang menekankan perubahan mendasar, konteks, dan tugas psikososial remaja (Subrahmanyam & Šmahel, 2010:27).

Salah satu aspek khas yang membedakan remaja adalah perubahan biologis, kognitif, dan sosial yang tak terelakkan (Subrahmanyam & Šmahel, 2010:27). Perubahan biologis pada remaja termasuk pertumbuhan tinggi/berat badan yang diiringi dengan kematangan seksual dan kemampuan reproduksi. Masa remaja juga ditandai dengan perubahan besar secara kognitif, termasuk kemampuan berpikir secara abstrak dan berhipotesis. Remaja sanggup mengemukakan pemikiran yang lebih kompleks daripada anak-anak. Pada akhirnya, ada perubahan status sosial individu. Perubahan sosial ini dapat meliputi hak-hak, kewajiban, dan tanggung jawab.

Subrahmanyana & Šmahel (2010:30) lebih jauh mengungkapkan bahwa ada 3 tugas pengembangan yang dilakukan pada masa remaja, yaitu penyesuaian perkembangan seksualitas, merumuskan identitas yang koheren, dan membangun hubungan intim dengan rekan-rekan dan mitra romantis.

Remaja tak terpisahkan dengan media. Media memiliki pengaruh penting dalam hidup banyak remaja. 6 Fungsi media bagi remaja di antaranya, adalah (Arnett 1994 dikutip dalam Santrock 2003:315), yaitu:

(1) Hiburan

Media bagi remaja adalah sebagai sebuah hiburan dan perbedaan yang menyenangkan dari kesibukan keseharian.

(2) Informasi

Remaja menggunakan media untuk mendapatkan informasi, terutama tentang topik yang enggan dibicarakan dengan orang tua mereka di rumah.

(3) Sensasi

Remaja cenderung untuk lebih mencari sensasi dibandingkan dengan orang dewasa. Media memberikan rangsangan terus-menerus dan baru yang menarik remaja.

(4) Menanggulangi kesulitan

Remaja menggunakan media untuk mengurangi kelelahan dan ketidakbahagiaan.

(5) Model peran berdasarkan jenis kelamin

Media memberikan model peranan wanita dan pria; gambaran media-media ini mengenai wanita dan pria dapat mempengaruhi sikap dan perilaku remaja terhadap gender.

(6) Jati diri budaya orang muda

Penggunaan media memberikan banyak remaja perasaan terhubung dengan jaringan dan budaya teman sebaya, yang lebih luas, yang tergabung oleh jenis-jenis nilai dan ketertarikan yang disampaikan media berorientasi remaja.

2.6.1 Konteks Perkembangan Remaja

Santrock (2003) dalam bukunya *Adolescence – Perkembangan Remaja*, membagi konteks perkembangan remaja menjadi 4 konteks sosial, yaitu: keluarga, teman/persahabatan, sekolah, dan budaya.

Keluarga. Remaja dan keluarga merupakan sebuah tema kontemporer dalam konteks perkembangan remaja. Secara historis, tema utama hubungan keluarga (orang tua) dan remaja adalah kebebasan dan konflik (Santrock, 2003:175).

Kebebasan dan keterikatan adalah hal yang dialami remaja. Pada masa kanak-kanak ketika orang tua berkata, “Cukup sampai di situ. Kita lakukan dengan cara saya,” si anak akan menurut. Namun dengan kemampuan kognisi yang meningkat, remaja tidak mau lagi menerima pernyataan seperti itu sebagai alasan untuk pendiktean orang tuanya (Santrock, 2003:179).

Konflik dalam keluarga yang terjadi memang konflik termasuk konflik skala kecil. Dan pada umumnya konflik yang terjadi dengan keluarga melibatkan kejadian sehari-hari: merapikan kamar tidur, berpakaian rapi, pulang sebelum jam tertentu, tidak terlalu lama bertelepon, dan lain sebagainya (Santrock, 2003:187).

Konflik dalam keluarga dapat terjadi antara anak dan orang tua. Orang tua sebagai pihak yang memiliki "otoritas" terhadap anak. Konflik tak jarang juga terjadi antara seorang anak dengan saudaranya.

Sahabat. Dalam pemikiran Santrock (2003:219) yang menyatakan bahwa masa remaja adalah masa yang menyenangkan, dihabiskan dengan teman-teman sebaya pada berbagai aktivitas. Bagi remaja, teman sebaya merupakan aspek penting dalam kehidupan mereka.

Persahabatan dalam perkembangan kehidupan remaja mendapat peran penting. Persahabatan memiliki 6 fungsi bagi remaja, yaitu: (1) kebersamaan, (2) stimulasi, (3) dukungan fisik, (4) dukungan ego, (5) perbandingan sosial, (6) keakraban atau perhatian (Santrock, 2003:227).

Sekolah. Sekolah lebih dari sekedar kelas akademis di mana siswa dapat berpikir, melakukan penalaran, dan mengingat. Sekolah merupakan arena sosial yang penting bagi remaja (Santrock, 2003:253). Remaja menghabiskan waktunya paling sedikit 6 jam di sekolah. Sekolah juga menyediakan ruang bagi aktivitas remaja sepulang sekolah (Santrock, 2003:270).

Sebuah sekolah tak ubahnya seperti miniatur masyarakat kecil (Santrock, 2003:255). Sebagai sebuah miniatur masyarakat kecil: ada tugas yang diselesaikan, orang-orang baru yang dikenal, peraturan-peraturan yang membatasi perilaku, dan lain sebagainya.

Pendidikan dan kehidupan di sekolah merupakan sebuah bagian proses penting dalam perkembangan seorang remaja. Di sisi lain, sekolah juga menyediakan tempat sebagai sebuah tempat interaksi individu dengan otoritas yang lebih berkuasa, guru. Guru dipandang sebagai sosok yang memiliki

otoritas” sebagai pengemban fungsi pendidikan dan penegak peraturan atau norma.

Budaya. Tema musik seolah tak dapat dipisahkan dari kehidupan remaja. Musik memenuhi beberapa kebutuhan pribadi dan sosial remaja (Christenson & Roberts 1991 dikutip dalam Santrock 1993:318). Lebih lanjut Santrock (1993) mengemukakan bahwa kebutuhan pribadi yang paling penting adalah pengendalian perasaan dan pengisi keheningan. Remaja menggunakan musik untuk “mempelajari dunia.” Musik yang dinikmati remaja melalui berbagai media adalah dimensi yang penting dalam budaya mereka.

Secara umum, musik tidak hanya dapat dilihat sebagai sebuah lirik, ritme, dan melodi, melainkan sebagai interaksi simbolik. Musik menyediakan remaja dengan kerangka keyakinan, simbol-simbol ekspresif, dan nilai-nilai di mana mereka dapat mendefinisikan dunia mereka, mengekspresikan perasaan mereka, membuat penilaian, dan memutuskan arah tindakan (Raviv, Bar-Tal, Raviv, & Ben-Horin, 1996).

Remaja sangat lekat dengan subkultur musik. Dalam perspektif sosiologis, subkultur musik dapat menyediakan sumber daya untuk protes, perlawanan, dan ketahanan ketika remaja, sebagai kelas sosial, merasa tidak dihargai dalam hak-hak mereka oleh otoritas orang dewasa.

Ketika berbicara tentang musik, lekat pula istilah idola dalam dunia remaja. Idola memiliki tempat tersendiri dalam kehidupan remaja. Remaja membutuhkan sosok seseorang sebagai panutan (selain orang tua mereka), menjadi model untuk menjadi dewasa. Tokoh olahraga, aktor, bintang *pop* lazim menjadi panutan bagi remaja.

Masa remaja sebagai sebuah fase yang “tidak jelas” atau transisi pada masa anak-anak ke dewasa. Remaja sering kali dimarjinalkan (Lewin 1939 dalam Monks, Knoers, & Haditono, 2002:260), atau berada dalam posisi yang lemah dalam konteks keluarga dan sekolah (bahkan mungkin masyarakat). Ada “otoritas” lain yang mengatur kehidupan remaja, seperti: orang tua, saudara, dan guru.

2.7 Generasi Internet

Teknologi digital yang sebagian besar berbasis internet, juga membawa perubahan pada generasi kini. Tidak bisa dipungkiri bahwa, remaja saat ini sangat erat dengan internet dan teknologi digital lainnya

Don Tapscott dalam bukunya *Grown Up Digital* (2012), menyebut generasi ini sebagai *Internet Generation/ Net Gener* (Generasi Internet). Menurut Tapscott, Net Gener merupakan generasi kedua di Amerika setelah generasi *Baby Boomer* dan *Gen X-Baby Bust*. *Net Gener* adalah generasi pertama yang bersentuhan dengan perangkat-perangkat digital. Mereka yang termasuk dalam generasi ini adalah mereka yang lahir pada tahun 1977-1997. *Net Gener* tumbuh dengan dikelilingi perangkat digital sehingga seolah-olah menggunakan perangkat digital seperti sebuah hal yang sangat natural bagi mereka. *Net Gener* pada dasarnya adalah seorang *digital native*. Mereka adalah pengadopsi awal teknologi digital sehingga tidak perlu instruksi manual untuk mengetahui bagaimana menggunakan ponsel atau kamera digital, dan tidak memiliki konsepsi kehidupan tanpa Google atau Wikipedia (Subrahmanyam & Šmahel, 2010:1).

Net Gener juga tidak berhenti menggunakan telepon mereka untuk berkirim teks, menjelajah *Web*, menemukan arah, memotret, membuat video, dan berkolaborasi. Mereka terkesan membuka Facebook pada setiap kesempatan yang mereka miliki (Tapscott, 2012:15). Berikut di atas adalah beberapa karakteristik *Net Gener* yang diungkapkan oleh Dan Tapscott.

Ciri khas lain dari generasi ini adalah bahwa: sebagian besar bentuk dari komunikasi digital adalah visual dan berbasis teks, mereka menggunakan karakter alfanumerik, ikon, gambar, dan representasi visual lainnya dan berisi fitur dari kedua bahasa tertulis dan lisan (Subrahmanyam & Šmahel, 2010:14).

Generasi ini memiliki karakteristik yang sangat berbeda dengan generasi pendahulu mereka. Generasi lama begitu lekat dengan media televisi, ini jauh berbeda dengan Generasi Internet. Karakteristik ini terutama nampak dari bagaimana mereka menggunakan media dalam aktivitas sehari-hari. Didukung dengan perkembangan teknologi komunikasi, terutama internet; menjadikan Net Gener sebuah generasi yang unik karena peran visual dan teks menjadi begitu besar.

Generasi internet dalam banyak hal merupakan antitesis bagi generasi televisi. Pergeseran dari media penyiaran yang satu arah ke media interaktif ini telah menjadi pengaruh yang besar sekali pada Generasi Internet (Tapscott, 2012:32). *Net Gener* banyak menghabiskan waktu sebagai pengguna media yang aktif, bukan pengguna media pasif. Hal ini sangat bertolak belakang dengan generasi sebelumnya yang berlaku sebagai pengguna pasif. Sebagai antitesis generasi sebelumnya, generasi internet membawa perubahan-perubahan baru dan membongkar stereotipe lama yang selama ini tumbuh dalam masyarakat.

Ada 8 norma Generasi Internet yang diungkapkan oleh Don Tapscott (2012:103). Kedelapan norma ini berakar dari pengalaman generasi ini ketika bersentuhan dengan internet. Norma-norma tersebut, yaitu:

- Kebebasan

Internet memberikan generasi ini kebebasan untuk memilih berbagai macam hal, seperti: sesuatu yang akan dibeli, di mana akan bekerja, mengobrol dengan teman, atau ingin menjadi apa.

- Kustomisasi

Potensi untuk personalisasi sebuah produk menjadi penting bagi generasi ini. Kustomisasi menjadi sesuatu yang wajar dan lumrah dilakukan oleh Generasi Internet.

- Penyelidikan

“Percaya tetapi periksa dulu” adalah motto yang digunakan oleh Generasi Internet. Keterbukaan informasi menjadi hal yang penting bagi generasi ini. Hadirnya mesin pencari Google seolah menjawab fenomena ini. Istilah “Google it” yang maksudnya, “carilah dulu di Google jika kamu tidak tahu,” menjadi istilah yang lazim digunakan Generasi Internet.

- Integritas

Generasi ini menggunakan internet untuk mencari tahu, dan kemudian menggunakan komunitas-komunitas sosial seperti Facebook untuk memberitahu teman mereka.

- Kolaborasi

Kemampuan *web 2.0* untuk berkolaborasi kini memungkinkan Generasi Internet untuk melakukan kolaborasi dengan siapa saja diberbagai penjuru

dunia. Generasi Internet adalah kolaborator yang alami, berkolaborasi secara *online* dalam kelompok-kelompok *chat*, bermain *video game* multi-user, menggunakan email, berbagi berkas untuk sekolah-pekerjaan-atau hiburan. Mereka adalah kolaborator alami yang menyukai perbincangan, bukan diceramahi.

- Hiburan

Bagi Generasi Internet, bekerja harus menyenangkan. Oleh karena itu sangat wajar dijumpai perusahaan besar sekelas Google/Facebook yang menyediakan area khusus untuk hiburan.

- Kecepatan

Dengan bertumbuh di zaman digital, Generasi Internet mengharapkan kecepatan. Mereka terbiasa dengan tanggapan instan, 24 jam sehari dalam seminggu. Oleh karena itu wajar jika *instant messaging* atau media sosial tumbuh subur.

- Inovasi

Bagi Generasi Internet, inovasi berlangsung secara nyata dan terus menerus. Hampir setiap waktu, Generasi Internet dihadapkan pada penemuan-penemuan baru, misalnya: *smartphone* atau teknologi komputer.

Generasi Internet ini, sekarang adalah mereka yang berusiakan 11-31 tahun, yang termasuk dalam kategori dewasa muda, pemuda, dan remaja. Dapat dikatakan, bahwa mereka adalah angkatan kerja baru. Generasi Internet-lah yang akan melanjutkan tongkat estafet kehidupan umat manusia.

Masa-masa remaja adalah masa yang penuh dengan perubahan besar, baik secara biologis, psikologis, dan sosial. Salah satu tugas “penting” yang dihadapi pada masa remaja adalah identitas. Membangun sebuah identitas koheren dan stabil, yang meliputi jenis kelamin, moral, komponen politik, agama, dan kejuruan seksual (Erikson, 1959; Kroger, 2003 dalam Subrahmanyam & Šmahel, 2010:31) merupakan sebuah hal yang penting di masa remaja. Mengeksplorasi identitas dan komitmen adalah penting dan diperlukan untuk pengembangan identitas (remaja) yang sehat (Subrahmanyam & Šmahel, 2010:31).

Internet dan media sosial, adalah jenis-jenis teknologi yang paling melekat dalam kehidupan remaja. Media-media baru ini yang menjadi sarana penting untuk menghubungkan remaja dengan rekan-rekannya, mereka juga menghubungkan mereka ke pengaruh kontekstual lain dalam hidup mereka (Subrahmanyam & Šmahel, 2010:32). Oleh karena itu menjadi penting untuk memahami remaja melalui media-media yang sangat natural bagi mereka, seperti media sosial.

2.7.1 Identitas Online

Proyek identitas adalah sebuah proyek yang lama dan menggunakan seumur hidup manusia. Proyek identitas juga sebuah proyek yang sangat kompleks. Subrahmanyam & Šmahel (2010:59) menyatakan bahwa merumuskan keberadaan diri yang seutuhnya, dengan kata lain, membangun sebuah identitas yang koheren dan stabil merupakan tugas perkembangan yang penting bagi remaja.

Perkembangan teknologi dan media telah membawa identitas melebihi batasan yang ada selama ini. Kehadiran dunia maya melalui teknologi internet

kini sangat memungkinkan bagi seseorang untuk memiliki identitas yang benar-benar berbeda dengan identitas mereka di dunia nyata.

Bagi Subrahmanyam & Šmahel (2010:62), di Internet, istilah "virtual identitas" dan "identitas *online*" dapat memiliki dua arti yang berbeda. Pertama, identitas sebagai identifikasi dan presentasi diri (atau representasi) dari individu di Internet. Kedua, istilah ini mengacu pada identitas *online* dalam pengertian psikologis – konseptualisasi diri canggih secara individu secara *online* atau persona (atau *avatar*). Lebih lanjut Subrahmanyam & Šmahel (2010:62) mengatakan bahwa identitas virtual terdiri dari pikiran, gagasan, visi, atau fantasi yang pengguna atribut untuk representasi virtual mereka. Ini adalah sebuah transfer yang tidak disadari dari pikiran, emosi, dan aspek lain dari diri mereka kepada diri mereka secara *online*.

Bagi remaja, mengeksplorasi/menyelidiki hal-hal baru merupakan sesuatu yang sangat menarik. Demikian juga dengan identitas mereka. Teknologi sekarang sangat memungkinkan remaja untuk melakukan eksplorasi/penyelidikan identitas mereka melalui media sosial yang berbasis internet. Melalui media-media tersebut remaja belajar untuk mempresentasikan diri mereka kepada pengguna lainnya, baik secara teks/visual.

Konstruksi identitas *online* juga termasuk presentasi diri secara *online*, yaitu termasuk berbagai cara berbeda yang dilakukan pengguna untuk menampilkan diri secara *online* kepada pengguna lainnya. Presentasi diri secara *online* penting karena individu memiliki pilihan yang cukup berkaitan dengan aspek-aspek dari diri sendiri yang dapat diungkapkan seperti: gender, minat, atau preferensi seksual (Subrahmanyam & David, 2010:63).

Presentasi diri dalam jaringan internet, bagi Zizi Papacharisi (2012:2001) tak ubahnya pesan bermakna banyak (polisemik) yang ditujukan pada khalayak, aktual dan dibayangkan tanpa mengorbankan *sense of self*.

Oleh karena itu menjadi menarik untuk menelaah lebih jauh bagaimana remaja menggunakan media-media baru ini untuk mempresentasikan diri mereka secara *online*.

2.8 Analisis Naratif

Pada awal abad ini, peneliti ilmu sosial mengerucutkan bahasannya pada manusia. Mereka berusaha menemukan pola, tatanan, rasa dan makna dari kehidupan manusia melalui teks/dokumen tertulis (Denzin & Lincoln, 2009:613). Bagi Denzin (2009:658), teks adalah kisah yang kita ceritakan satu sama lain. Demikian adanya karena interpretatif sendiri membutuhkan penceritaan atau naratif. Oleh karena itu, analisis naratif adalah salah satu metode yang sering digunakan untuk melakukan analisis terhadap teks. Selama ini narasi identik dengan dongeng, cerita rakyat, atau cerita fiktif. Narasi berasal dari bahasa latin *narre* yang berarti *“membuat tahu.”* Dengan demikian, narasi berkaitan dengan upaya untuk memberitahu sesuatu atau peristiwa (Eriyanto, 2013:1). Sedangkan naratif menurut Riesmann (1993:17) adalah metafora untuk menceritakan tentang hidup.

Analisis naratif mengambil objek investigasinya dari cerita itu sendiri. Alam dan dunia tidak bercerita, namun individu iya. Individu mengkonstruksi even-even masa lampau dan melakukan narasi personal untuk mengklaim

identitas dan mengkonstruksi kehidupan (Riessman, 1993:2). Dengan demikian, narasi terdapat dalam kehidupan sehari-hari kita.

Di dalam analisis naratif, erat kaitannya dengan “bagaimana protagonis menginterpretasi sesuatu” dan peneliti juga dapat melakukan interpretasi terhadap interpretasi mereka (Riessman, 1993:5).

Ada 3 macam genre dalam naratif (Riessman 1993:18), yaitu:

- Naratif habitual

Naratif jenis ini bercerita tentang kapan sebuah even berlangsung terus menerus sehingga tidak ada puncak/klimaks aksi.

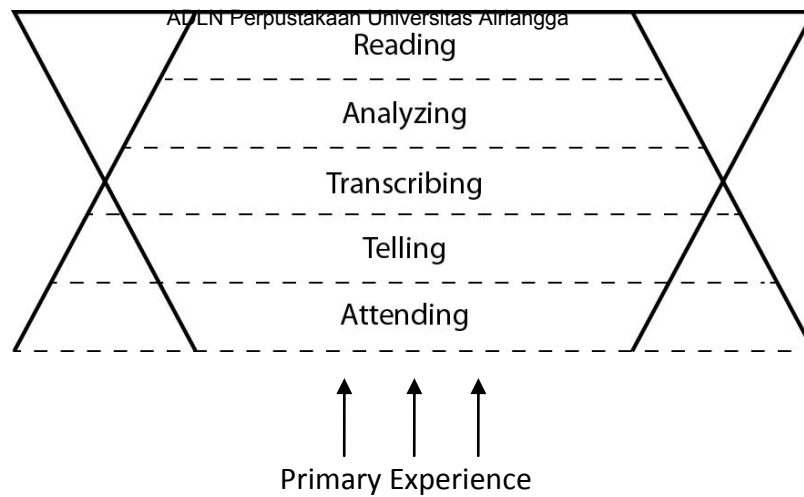
- Naratif hipotetikal

Naratif jenis ini menggambarkan even yang tidak pernah terjadi.

- Naratif berbasis topik

Naratif jenis ini menggambarkan *snapshot* even pada masa lampau yang berkaitan secara tematis.

Dalam melakukan analisis naratif, peneliti tidak memiliki akses langsung pada pengalaman orang lain. Peneliti dihadapkan pada representasi ambigu dari perkataan, teks, interaksi, dan interpretasi (Riessman, 1993:8). Oleh karena itu mustahil untuk menjadi netral dan objektif. Riessman (1993:8-15) mengemukakan, terdapat 5 level dalam analisis naratif, yaitu: *attending experience, telling experience, transcribing, analysis, dan reading experience*.



Gambar 2.3 Level Representasi dalam Analisis Naratif Riessman

Sumber: Riessman (1993:10)

- *Attending Experience* (Menghadiri Pengalaman)

Ini adalah fase di mana peneliti mendeskripsikan fitur-fitur dalam kesadaran – merefleksikan, mengingat, mengingat kembali, dan mengamati pengalaman. Dengan menghadiri pengalaman, peneliti membuat fenomena tertentu menjadi bermakna. Ini adalah level pertama dari representasi.

- *Telling about Experience* (Menceritakan Pengalaman)

Berikutnya adalah menceritakan, sebuah performa dari naratif personal. Peneliti mendeskripsikan setting, karakter, mengungkap plot, dan merangkai cerita menjadi sebuah kesatuan utuh sehingga cerita menjadi semakin jelas. Pada level ini, ada jarak yang tak terhindarkan antara pengalaman yang dialami dengan mengkomunikasikan kembali pengalaman tersebut.

Pada fase ini, makna bergeser karena makna dikonstruksi pada level ini sebagai bagian dari proses interaksi. Cerita diceritakan kembali pada sebagian orang. Pembuat cerita juga kemudian membuat “diri” baru –

bagaimana ia ingin diketahui oleh orang-orang tersebut. Naratif pencerita tidak terelakkan adalah sebuah representasi diri.

- *Transcribing Experience* (Menuliskan Pengalaman)

Ini adalah, level ketiga dari representasi. Seperti pada bagian sebelumnya, level ini tidak lengkap, parsial, dan selektif. *Transcribing* adalah praktik interpretatif, dengan menampilkan teks dalam cara tertentu, peneliti memberikan dasar pada argumen peneliti.

- *Analyzing Experience* (Menganalisis Pengalaman)

Ini adalah, level keempat dari representasi. Tantangan pada level ini adalah mengidentifikasi persamaan dari berbagai moment dan menjadikan agregat/penyajian akhir. Pada akhirnya, peneliti menciptakan *metastory* dari apa yang terjadi dengan menceritakan bagaimana naratif menandakan, mengedit, membentuk ulang apa yang diceritakan dan mengubahnya menjadi cerita hibrida.

- *Reading experience*

Ini adalah, level terakhir dari representasi tentang bagaimana pembaca akhirnya membaca laporan peneliti. Pada level ini pembaca juga melakukan interpretasi terhadap hasil tulisan. Proses interpretasi ini bersifat plurivocal, maksudnya adalah: terbuka untuk beberapa "pembacaan" dan konstruksi.

Ada 4 model analisis naratif yang diungkapkan oleh Riessman (2012:2-5). Pertama adalah analisis tematik naratif. Analisis ini memberikan tekanan pada "apa (*what*)" lebih daripada "bagaimana (*how*)" sebuah teks, "diceritakan (*told*)"

daripada ~~menceritakan~~ (*telling*).” Asumsi dasar pada analisis ini: bahasa adalah sesuatu hal yang tidak ambigu dan mengandung makna langsung. Seperti yang dilakukan oleh peneliti *grounded-theory*, peneliti mengumpulkan berbagai cerita dan secara induktif menciptakan kelompok (*grup*) dari data tersebut. Dari data tersebut cerita kemudian disusun.

Kedua, struktural analisis naratif. Analisis ini menekankan pada cara (*the way*) sebuah cerita diceritakan. Walaupun isi tematik tidak dilupakan, tapi berfokus pada bentuk (*form*) – bagaimana pencerita dengan menggunakan perangkat naratif menjadikan cerita yang persuasif. Ada komponen dasar dari naratif yang dapat diteliti, yakni: abstraksi (inti cerita), orientasi (tempat, waktu, karakter, dan situasi), tindakan kompleks (sekuen dan plot), evaluasi (ketika narator mundur dari cerita dan menciptakan makna dan emosi komunikasi), resolusi (jalan keluar dari plot), dan *coda* (akhir cerita dan tindakan kembali pada masa kini).

Ketiga, interaksional analisis naratif. Analisis ini menekankan pada dialog yang terjadi antara pencerita dan pendengar. Pengalaman naratif diletakkan pada sebuah setting tertentu (sosial, medis, dan lain sebagainya). Tematik dan struktural naratif tidak dilupakan begitu saja namun berfokus pada ko-konstruksi pencerita dan pendengar yang menciptakan makna secara kolaboratif.

Keempat, performatif analisis naratif. Perluasan dari interaksi analisis, jauh melebihi dari kata-kata, ketika *storytelling* dilihat sebagai performa – dari ~~diri~~ (*self*)” – yang terlibat, mempersuasi, dan bahkan menggerakkan penonton melalui bahasa. Performatif analisis muncul dalam studi naratif, walaupun pandangan dramaturgi dari Goffman, peneliti bereksperimen dengan ini dalam

studi identitas. Ada berbagai fitur yang dapat diteliti oleh peneliti: aktor pada panggung (karakter dan posisi mereka dalam cerita), *setting* (kondisi dari performa), pembuatan dialog pada cerita, dan respon penonton (mereka yang menginterpretasi narasi). Performatif analisis sangat cocok dalam studi komunikasi terutama dalam bidang konstruksi identitas.

Setiap bentuk representasi dari pengalaman adalah sesuatu gambaran yang terbatas. Secara mudah, peneliti hanya menginterpretasi dan menciptakan teks pada setiap titik waktu, membiarkan simbol-simbol sebagaimana adanya, yang akses pada pengalaman sebenarnya tidak dimiliki oleh peneliti. Makna yang tercipta adalah ambigu karena muncul dari proses interaksi antar orang: diri, pencerita, pendengar, analis, dan pembaca. Walaupun tujuannya adalah menceritakan kebenaran seutuhnya, naratif kita tentang naratif orang lain adalah sepenuhnya kreasi (Riessman, 1993:15).

Naratif Riesmann mirip dengan naratif Labov. Naratif milik Labov menekankan pada pencerita tunggal, terdapat awal kisah, tengah, dan akhir kisah, pengembangan cerita yang linear dengan plot.

Dengan demikian, makna bersifat fluid dan kontekstual, tidak tetap dan universal. Peneliti hanya memiliki teks yang merepresentasikan sebagian realitas, selektif, dan tidak lengkap.

Bab III

Metodologi Penelitian

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dengan kualitatif deskriptif. Penelitian sosial menggunakan format deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, meringkas berbagai kondisi, berbagai situasi, atau berbagai fenomena realitas sosial yang ada di masyarakat. Penelitian jenis ini juga berupaya menarik realitas tersebut ke permukaan sebagai sebuah ciri, karakter, sifat, model, tanda, atau gambaran tentang kondisi, situasi, atau fenomena tertentu (Bungin, 2007).

Penelitian dunia maya/virtual sangat identik dengan netnografi. Netnografi menyediakan informasi tentang simbolisme, makna, dan pola secara *online*. Netnografi sebagai sebuah metodologi riset menawarkan teknik untuk menyediakan sebuah *insight* (Kozinets, 2002)

Peneliti berharap melalui metode ini, mampu menemukan sebuah *insight* kehidupan remaja dalam interaksi mereka melalui media Twitter. Peneliti menganggap metode ini adalah sebuah metode yang cocok digunakan untuk meneliti Twitter. Twitter dalam hal ini dipandang sebagai sebuah media *online* di mana individu-individu dapat melakukan interaksi dan berbagi pikiran kepada sesama.

3.2 Definisi Konseptual

Berikut ini adalah berapa definisi konseptual dari penelitian ini, yaitu:

- Twitter: Twiter adalah salah satu media sosial di dunia yang terkenal dan banyak digunakan.
- Medium: Teknologi berbasis komputer (*Computer-Mediated Communication*) yang dilakukan untuk melakukan kegiatan komunikasi.
- Remaja: adalah sebuah masa setelah anak-anak dan sebelum dewasa muda. Di Indonesia, usia remaja adalah 10 -19 tahun.
- Presentasi diri: gagasan atau pikiran dalam bentuk kicauan (*tweets*) yang digunakan oleh remaja untuk mendeskripsikan identitas diri mereka dalam hubungan dengan budaya, sekolah, sahabat, dan keluarga di dunia maya melalui media sosial, Twitter. Kicauan inilah yang akan diobservasi dan dianalisis dalam penelitian ini.

3.3 Subyek Penelitian dan Unit Analisis Penelitian

Subyek penelitian ini adalah remaja di Surabaya, informan adalah mereka yang aktif menggunakan *social media* (Twitter). Sedangkan obyek penelitian ini adalah presentasi diri remaja pada media Twitter. Unit analisis dari penelitian ini adalah: individu dengan kicauan-kicauan (*tweets*) mereka yang terdapat pada media sosial Twitter.

3.4 Sasaran Penelitian

Desain penelitian ini akan menggunakan objek penelitian sebagai salah satu sumber data; objek penelitian ini tidak diambil secara random namun terpilih. Ada kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi untuk dapat dipilih, yaitu: harus

remaja dan menggunakan media sosial - Twitter (aktif). Menurut WHO, usia remaja adalah 10-19 tahun. Di Indonesia menurut Departemen Kesehatan, usia remaja adalah 10-19 tahun dan belum kawin. Rentang usia ini yang akan dibidik menjadi narasumber pada penelitian ini. Sedangkan definisi "remaja", sebagai narasumber dibatasi secara geografis di Surabaya. Hal ini untuk memudahkan berlangsungnya penelitian ini, bukan bersifat mengeneralisir.

Sedangkan definisi "pengguna aktif media sosial Twitter" adalah: *account* Twitter narasumber tidak hiatus/*offline* dan melakukan *tweet*. Penentuan ini berdasarkan pernyataan Eliza Knox tentang pengguna Twitter di Indonesia yang menyatakan pengguna Twitter di Indonesia termasuk cewet karena melakukan 5-10 *tweet*/hari (Maulana, 2013).

Berdasarkan data tersebut, maka narasumber/informan diambil secara *purposive*. Jumlah informan ditentukan sebanyak 3 informan kunci. Informan haruslah remaja berusia 18-19 tahun dan pengguna Twitter aktif. 3 remaja ini akan memberikan berbagai latar belakang berbeda untuk kemudian dinarasikan menjadi sebuah penelitian dengan pendekatan naratif.

Ketiga narasumber/informan tersebut adalah Felina, Inmelisa, dan Steven. Mereka adalah remaja yang sedang berada dalam perkembangan akhir mereka, berusia 19 tahun. Ketiga orang tersebut bersekolah di sebuah sekolah yang sama, di mana peneliti pernah menjadi tenaga pengajar di sekolah tersebut selama 1 tahun. Usia remaja akhir dipilih dengan pertimbangan, pada tahap tersebut remaja telah dalam kondisi identitas yang lebih stabil daripada fase sebelumnya.

Felina adalah salah satu anak yang berprestasi di kelasnya, dan ia termasuk salah satu anak yang tertutup di sekolahnya. Inmelisa adalah salah satu anak yang

ekspresif di sekolah, ia memiliki banyak teman walaupun secara prestasi tidak begitu menonjol dalam kelas. Steven adalah salah satu anak yang ekstrovert, ditunjukkan dengan ia memiliki banyak teman, mirip dengan Inmelisa secara akademis dia tidak seberapa menonjol jika dibandingkan dengan Felina. Profil lengkap narasumber dapat dibaca pada sub bab 3.5.

3.5 Profil Narasumber/Informan

Penelitian ini dibantu oleh 3 orang narasumber yang akan dijadikan sebagai subyek penelitian dalam penelitian ini, yaitu:

a. Felina

Tempat/Tanggal Lahir: Mojokerto/30 November 1995

Felina saat ini sedang menempuh pendidikan tingkat Sekolah Menengah Umum di SMU Kr. Petra 5. Dia adalah anak terakhir dari 3 bersaudara. Ayahnya sudah tiada, saat ini dia hidup dengan ibu dan kakaknya. Di sekolah, Felina termasuk anak yang pandai dan rajin, sering kali menduduki peringkat 10 besar. Namun dibalik kepandaian tersebut, ia adalah seorang yang tertutup.

b. Inmelisa

Tempat/Tanggal Lahir: Surabaya/14 Januari 1996

Inmelisa saat ini sedang menempuh pendidikan tingkat Sekolah Menengah Umum di SMU Kr. Petra 5. Inmelisa adalah anak kedua dari 3 bersaudara, kedua orang tuanya masih ada. Di dalam kesehariannya Inmelisa dikenal sebagai seorang anak yang ramah, lucu, dan pandai bergaul walaupun secara akademik dia tidak seberapa menonjol.

c. Steven

Tempat/Tanggal Lahir: Surabaya/1 Februari 1996

Steven saat ini sedang menempuh pendidikan tingkat Sekolah Menengah Umum di SMU Kr. Petra 5. Steven adalah anak sulung dari 2 bersaudara, kedua orang tuanya masih ada. Steven dikenal sebagai salah satu anggota OSIS ini memiliki kelebihan dalam berbagai bidang olahraga, terutama futsal. Steven juga dikenal sebagai sosok yang humoris di kalangan teman-temannya. Kepribadiannya yang supel dan rendah hati membuat Steven memiliki banyak teman di sekolah.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Sumber data penelitian ini ada 2, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Data-data primer yang dikumpulkan nantinya dalah berupa gambar dan teks dari hasil *tweet* para informan. Studi ini memanfaatkan Twitter sebagai perangkat untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data-data ini akan dilakukan dengan menggunakan metode observasi/pengamatan terhadap *tweet* para narasumber. Data-data yang telah diamati tersebut kemudian diarsipkan dan dikelompokkan menjadi kategori-kategori tertentu untuk dianalisis, proses pengelompokan data ini dikenal dengan nama *archiving* atau pendokumentasian. Ada 3 keuntungan menggunakan Twitter (*web 2.0*) dalam penelitian ini: pertama, konten yang dihasilkan pengguna relatif mudah diakses. Kedua, peneliti tidak harus meninggalkan rumah/tempat kerja untuk menyelidiki fenomena sosial. Ketiga, data lebih mudah dikumpulkan dengan menggunakan metode otomatis (Jacky, 2012:149).

Untuk keperluan pengumpulan data, dibuat sebuah akun di Twitter. Akun Twitter dengan nama @ryansutanto. Membuat akun di Twitter tidak dikenakan biaya. Peneliti hanya perlu mendaftar dengan menggunakan *email*. Nama lengkap dan profil akun dibuat se jelas mungkin. Dengan membuat akun dan mem-*follow* subjek penelitian, data-data dari subjek yang berupa kicauan-kicauan (*tweets*) akan didapat secara otomatis.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk observasi dan pedokumentasian *tweet-tweet* narasumber tentu saja melalui komputer dan program-program sejenis Microsoft Word dan Microsoft Excel.

Di dalam penelitian kualitatif, peneliti juga memiliki peran penting sebagai instrumen utama dalam penelitian. Dengan bekal ingatan, catatan, kamera, dan video; seorang peneliti kualitatif akan berusaha memperoleh informasi sebanyak mungkin mengenai hal yang sedang dipelajarinya (Sarwono, 2006).

Sedangkan, sumber data sekunder dapat berupa kajian-kajian pustaka yang relevan dengan tema penelitian ini yaitu tentang dunia virtua, media sosial, dan interaksi simbolik. Data-data ini digunakan untuk memperkaya pengetahuan peneliti di dalam penelitian ini dan memberikan gambaran untuk memperjelas interaksi informan dalam dunia maya melalui media sosial.

3.7 Teknik Analisis Data

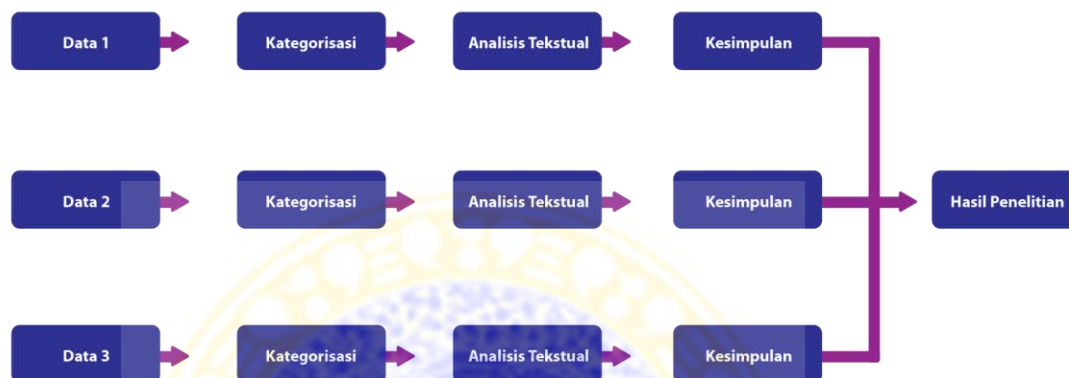
Analisis tekstual semakin populer dikalangan akademisi Komunikasi dan Studi Media. Analisis ini menyediakan perangkat bagi peneliti untuk mengungkap konstruk dari sebuah teks media (Ida, 2011). Alan McKee (2003, dalam Ida,

2011) menjelaskan bahwa analisis tekstual adalah interpretasi-interpretasi yang dihasilkan dari teks.

Data-data yang terkumpul dalam penelitian ini adalah teks yang dihasilkan dari kicauan-kicauan (*tweets*) para narasumber/informan. Data yang berupa narasi-narasi atau cerita-cerita tulisan yang diposting dalam Twitter yang kemudian akan dianalisis. Ada tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti dalam menganalisis teks-teks tersebut:

- Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa teks kicauan-kicauan (*tweets*) dalam Twitter yang dijadikan sebagai naratif atau *story/cerita* yang dilakukan oleh narasumber. Data tersebut kemudian diseleksi sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini.
- Data-data yang telah diseleksi tersebut kemudian dikelompokkan menurut kategori-kategori tertentu. Kategori-kategori dikelompokkan berdasarkan teori konteks perkembangan remaja oleh Santrock.
- Data-data yang telah dikelompokkan tersebut kemudian disusun secara sistematis. Hal ini dilakukan peneliti untuk memudahkan dalam penyajian data yang rapi dan memudahkan proses analisis data.
- Data-data yang telah terkelompok tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis tekstual. Dalam hal ini peneliti menginterpretasikan data untuk menemukan konsep-konsep dibalik data tersebut.

- Data yang telah dianalisis tersebut kemudian disimpulkan oleh peneliti. Kesimpulan tersebut merupakan hasil dari proses pemaknaan terhadap simbol-simbol yang diungkapkan oleh narasumber/informan melalui kicauan-kicauan pada Twitter.



Gambar 3.1 Proses Analisis Penelitian

Bab IV

Media dan Narasi Informan

4.1 Media Sosial Twitter



Gambar 4.1 Evolusi Logo Twitter

Twitter adalah salah satu media sosial yang populer di dunia, selain Facebook. Hanya dalam waktu 5 tahun telah menjadi salah satu media sosial yang besar. Twitter pertama kali diluncurkan pada Maret 2006 oleh Jack Dorsey, Evan Williams dan Biz Stone di San Fransisco.

Ide awal pengembangan Twitter dimulai dari Jack Dorsey. Pada saat itu Jack ingin mengembangkan sebuah *platform* komunikasi berbasis SMS (*Short Message Service*). Konsep awal dari Twitter adalah agar sekelompok orang dapat mengikuti perkembangan antar seorang dengan yang lainnya, berdasarkan *update* status mereka. Mirip dengan *texting*, tapi bukan seperti itu. Dengan persetujuan dari Evan dan Biz Stone; Jack kemudian berusaha mengembangkan konsep ini. Pada awal pengembangannya, Twitter dikenal dengan nama “~~twtr~~”. Seorang

programer bernama Noah Glass kemudian memberikan nama Twitter pada program tersebut. Pesan pertama pada Twitter ditulis oleh Jack pada 21 Maret 2006, berbunyi, *“just setting up my twtr”*. Twitter mulai meledak pada tahun 2007 *South by Southwest Interactive Conference (SXSW)*, lebih dari 60.000 *tweet*/hari dikirimkan pada kala itu. Pada tahun-tahun awal Twitter, mereka sering memiliki masalah pada *“over capacity”* (MacArthur, 2013).

Pada Twitter, pengguna bisa melakukan kicauan-kicauan (*tweets*) sejumlah 140 karakter. Pengguna Twitter juga dapat memasukkan video/gambar melalui kolom kicauan (*tweet*) tersebut. Melalui kicauan inilah remaja berkomunikasi dalam dunia Twitter.

Pertanyaan yang mungkin paling sering muncul, *“Kenapa hanya 140 karakter pada Twitter?”* Pengguna Twitter hanya dapat menggunakan 140 karakter pada Twitter untuk *update* status. Jika kita ingat, awal pengembangan Twitter adalah sebuah *platform* berbasis SMS. Platform SMS hanya memungkinkan kita untuk menggunakan 140 karakter dalam sebuah SMS. Hal ini yang tetap dipertahankan oleh pendiri Twitter, walaupun Twitter kemudian berkembang sebagai *web-platform*. Hal ini yang membuat Twitter menjadi unik. Hanya dengan 140 karakter kita diharuskan untuk kreatif menyusun kalimat agar nampak menarik dan komunikatif.

Twitter juga menyediakan fitur profil bagi pengguna. Pengguna dapat menampilkan nama sebenarnya, mengunggah foto profil, memberikan gambar latar belakang pada profil, dan mendeskripsikan diri mereka secara singkat.

Seiring berkembangnya Twitter, beberapa jargon-jargon (istilah-istilah) mulai muncul. Atas permintaan pengguna, Twitter berkembang dengan

menambahkan beberapa fitur seperti *hashtag*, *mention*, *follow*, *follower*, atau *retweet*. Berikut ini adalah beberapa jargon dalam dunia Twitter yang wajib diketahui oleh pengguna, yaitu:

- *Tweet*, adalah istilah yang dipakai untuk menuliskan status kita. Sebuah *tweet* bisa berisikan apa saja: teks, gambar dan tautan (*link*).
- *Twitterverse*, adalah istilah yang digunakan pengguna Twitter untuk menyebut dunia maya dalam Twitter.
- *Tweeps*, adalah istilah yang digunakan pengguna Twitter untuk menyebut diri mereka sendiri.
- *Follower* dan *Following*, adalah 2 istilah yang lazim digunakan oleh para *tweeps*. *Follower* berarti adalah pengguna Twitter lain yang mengikuti (*follow*) update Twitter kita. Sedangkan *Following* adalah istilah bagaimana kita mengikuti (*follow*) update Twitter orang lain.
- *Timeline*, adalah sebuah istilah yang dipergunakan oleh para *tweeps* untuk menyebut bagian dari Twitter yang menampilkan update *tweet* dari akun yang di-follow oleh pengguna Twitter tersebut.
- *Mention* (@), adalah istilah yang dipakai pengguna Twitter untuk memanggil pemilik akun lain. Panggilan tersebut akan otomatis tampil pada *timeline* pengguna.
- *Retweet* (RT), adalah istilah yang digunakan ketika kita mem-*forward* *tweet* milik orang lain. Kita juga dapat me-*reply* *tweet* pengguna lain.
- *Hashtag* (#), adalah istilah, berupa tanda yang kita pakai untuk memberi label dari *tweet* kita sehingga nantinya memudahkan pencarian *tweet* sejenis.

- *Trending Topic* (TT), adalah istilah yang digunakan untuk menyebut topik yang sedang hangat dan banyak diperbincangkan oleh para *tweeps*. Kita dapat mengatur pilihan untuk melihat *trending topic* yang kita inginkan berdasarkan geografis (negara) atau dunia (*trending topic worldwide/global*).
- *Direct Message* (DM), adalah sebuah istilah yang kita gunakan untuk pesan pribadi yang langsung masuk pada *inbox* pengguna lain tanpa muncul pada *timeline*.

Pada akhir 2012, pengembang Twitter menambahkan fitur untuk mengunduh *tweet* kita sejak awal pembuatan akun. Berikut petikan berita dari The Verge.com –Twitter akhirnya meluncurkan sebuah cara bagi pengguna untuk mengakses *tweet* lama mereka. Jaringan sosial yang sebelumnya telah berjanji bahwa fitur akan tersedia pada akhir tahun ini, dan beberapa pengguna telah melaporkan bahwa pilihan baru '*Your Twitter Archive*' sekarang tersedia pada bagian akhir menu pengaturan (Souppouris, 2012).” Saat ini fitur tersebut telah tersedia di akun Twitter kita masing-masing.

4.2 Presentasi Diri Remaja dalam *Profile* dan *Tweet*

Presentasi diri dalam perspektif peneliti adalah kicauan-kicauan yang dilakukan oleh informan yang kemudian dipilah-pilah dalam keempat konteks perkembangan remaja Santrock (2003), yaitu: konteks budaya (idola), konteks kehidupan sekolah, konteks persahabatan, dan konteks keluarga. Keempat hal tersebut yang menjadi dasar melakukan penelitian ini.

Berikut ini adalah sub-pokok bahasan yang berkaitan dengan cara-cara yang dilakukan oleh narasumber/informan dalam media Twitter, dimulai dari akun Twitter Felina-Inmelisa-Steven.

4.2.1 Presentasi Diri - @FelinaPrimalia



Gambar 4.2 Profil Twitter @FelinaPrimalia

Felina sebagai seorang gadis remaja yang sedang menjalani sebuah misi kehidupannya. Felina berusia 19 tahun, sedang menempuh pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Umum. Felina sudah menggunakan Twitter sejak 2009, berarti ia sudah mengenal Twitter selama 4 tahun. Namun dia baru benar-benar aktif menggunakan Twitter pada September 2010. Sejak saat itu, Twitter menjadi bagian dari kehidupan *online* Felina.

Pada awalnya, dia menggunakan Twitter untuk mengisi kebosanan. Hal ini nampak dari cicauan pertama Felina dalam Twitter yang terjadi pada bulan Juli 2009. –Boring... T.T,” begitu kicaunya pertama kali. Rasa bosan ini mendorong dia melakukan kicauan pertamanya. Selama 6 bulan pertama, tercatat dia hanya melakukan kicauan sebanyak 3 kali saja. Hal ini mungkin juga terjadi, karena fenomena Twitter pada saat itu belum *booming* seperti pada saat ini.

Pada tahun awal 2010, dia juga masih jarang melakukan kicauan. Selama 8 bulan pertama pada tahun 2010, tercatat dia hanya melakukan 8 kali kicauan saja. Semakin banyak jika dibanding pada saat awal ia menggunakan. Ia mulai menemukan teman yang menggunakan Twitter, yaitu: @justphanie. Seiring berjalannya waktu, semakin banyak teman-temannya yang menggunakan Twitter

Di dalam Twitter, Felina Primalia menampilkan dirinya sebagai seorang gadis yang sedang dalam sebuah misi. Misi, sebuah kata menarik untuk mengawali sebuah profil. Misi dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti: perutusan yg dikirimkan oleh suatu negara ke negara lain untuk melakukan tugas khusus (kbbi.web.id). Pada profil Twitternya, dia menggunakan nama sebenarnya yaitu @FelinaPrimalia. Penggunaan nama ini berkesan resmi dan apa adanya, seolah-olah Felina tidak ~~menutupi~~” dirinya dalam Twitter.

Foto profil yang dipakai adalah wajahnya yang sedang tersenyum dalam format *close-up*. Foto ini di-edit demikian rupa dengan berbagai warna: merah, biru, hijau, dan kuning. Felina juga memanfaatkan *background* profilnya dan memasang gambar suasana malam hari yang tenang.

Di dalam kicaumannya, Felina sering menggunakan bahasa Inggris. Hal ini menandakan bahwa ia cukup fasih menggunakan bahasa Inggris. Selain bahasa

Inggris, dia juga menguasai bahasa Korea dengan baik. Sering dia menggunakan bahasa Korea dalam kicauannya.

FelinaPrimalia: 친구들 새해복많이 받으세요~ !! – January, 2014
(Selamat tahun baru~!!)

FelinaPrimalia: 메리크리스마스 여러분 :) – December, 2013 (Selamat natal ☺)

Ada banyak tema-tema narasi yang diungkapkan oleh Felina: kesukaannya pada budaya korea, keluarga, dan Tuhan. Berikut cerita Felina dalam panggung –Twitter.” Peneliti merumuskan berbagai tema yang terkait dengan Felina. Ada beberapa tema narasi yang disampaikan oleh Felina dalam kicauannya pada Twitter, yaitu: musik, sekolah, teman, Tuhan, dan keluarga.



Gambar 4.3 *Mapping* Tematik Twitter Felina

Pada bagan *mapping* tersebut dapat dilihat tematik Twitter Felina. Tematik musik dan idola merupakan porsi terbesar dari Twitter Felina. Selain itu, sekolah dan sahabat merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam Twitter Felina.

4.2.1.1 Felina, Musik, dan Idola

Musik sepertinya tidak terpisahkan dari kehidupan remaja, demikian juga dalam kehidupan Felina. David Archuleta merupakan salah satu penyanyi favorit dari Felina. 2 dari 5 kicauan awal Felina, menunjukkan hal tersebut. Ia mengkicaukan bagaimana dia menantikan album baru David Archuleta dengan melakukan *mention* atau “memanggil” akun resmi penyanyi tersebut. Selain kegiatan *mention* (memanggil), Felina juga dapat melakukan kegiatan *sharing* melalui proses *retweet* (berkicau ulang), seperti nampak dalam kicauan di bawah ini:

FelinaPrimalia: @DavidArchie wow, that would be great... – Juli, 2009
 FelinaPrimalia: @DavidArchie I love your song!! I'm waiting for the next album..^^ – February, 2010
 FelinaPrimalia: RT@DavidArchie: I may not drink much soda but I met some people who make soda for a living today. Would be cool to learn how to make it haha – August, 2010
 FelinaPrimalia: Happy Birthday to my beloved @DavidArchie !! May your wish come true.. and be healthy always :D God bless.. – December, 2010

Berkaitan erat dengan tema musik adalah hadirnya sosok seorang idola dalam kicauan-kicauan Felina. Salah satu idola yang tercatat pertama kali adalah David Archuleta. David Archuleta, tercatat sebagai idola musik pertama dalam Twitter Felina. Ini berarti Felina telah mengikuti akun ini sejak tahun 2009. Felina mendapatkan informasi terbaru tentang kehidupan David Archuleta melalui akun ini. Informasi ini yang kemudian sering ia *sharing*-kan melalui Twitternya.

David Archuleta merupakan salah satu dari 3 besar American Idol edisi 2008, David memiliki sebuah akun Twitter bernama @davidarchie. Akun ini *verified* (resmi). Sebuah akun *verified* ditandai dengan *badge* centang biru pada profil Twitter tersebut. Verifikasi akun ala Twitter ini menunjukkan keotentikan

pemilik akun tersebut. Hal ini yang dipakai sebagai acuan oleh pengguna Twitter ketika memutuskan untuk mem-*follow* sebuah akun artis.

Selain akun David Archuleta, Felina juga mem-*follow* (mengikuti) beberapa akun artis lain seperti: Nickhun (anggota 2PM: @khunnie0624), Taecyon (anggota 2PM: @taeccool), dan Jan Woo Young (anggota 2PM: @0430yes). Ketiga akun milik anggota 2PM ini pun adalah akun ter-*verified*. Keempat akun Twitter ini yang sering muncul dalam Twitter Felina. 2PM adalah salah satu *boyband* favoritnya. Berikut beberapa kicauan Felina yang berkaitan dengan *boyband* favoritnya:

FelinaPrimalia: @0430yes 사랑해요 우영 ♥ (aku mencintai Woo Young) – February, 2012

FelinaPrimalia: @Khunnie0624 reply my tweet please :) I will be soooooooooo happy :D – April, 2012

FelinaPrimalia: 생일축하합니다 @taeccool 오빠 !! Wish you all the best! God bless your career and family. Be healthy! :) – December, 2012

Identitas Felina sebagai seorang penggemar berat budaya Korea, baik musik atau pun film Korea, Felina tunjukkan dalam kicauan-kicauannya. Ia sering kali membagikan berita-berita berkaitan dengan artis Korea. Dalam sebuah interaksi *online* yang dilakukan dengan akun @DUNIA_KPOPERS, Felina menyatakan sudah menjadi seorang KPOP-ers sejak tahun 2010. KPOP-ers adalah istilah yang dipergunakan untuk menyebut mereka yang menggemari budaya pop Korea.

Ia merupakan *fans variety show* Running Man. Twitter memungkinkan Felina untuk mem-*follow* akun-akun artis favoritnya. Bahkan sesekali dia berusaha berinteraksi dengan mereka dengan memberikan selamat ulang tahun atau natal dan tahun baru.

FelinaPrimalia: RT @RunningManCast: Happy 1st Year Wedding Anniversary to Haha and Byul! ♡ ♥ <http://t.co/6Aa0xPlnhR> – November, 2013

FelinaPrimalia: RT @allkpop: 2PM showcase debonair camaraderie in PV for 'Step by Step' <http://t.co/cezFusqIOk> <http://t.co/xvpBQmAhe9> – December, 2013

FelinaPrimalia: RT @koreansplash: "Don't just assume that I'm far away, when you haven't even tried to get closer." Kim Tan (The Heirs) #DramaQuotes – December, 2013

FelinaPrimalia: Happy birthday to @missA_suzy ! 생일축하합니다 :) – October, 2013

FelinaPrimalia: Wish you Have a wonderful birthday where ever you are (o'—'o) !!#happywooyoungday @0430yes – April, 2012

Dalam rentang 4 tahun, artis Korea yang menjadi kesukaannya pun berubah. Pada awal Felina menggunakan Twitter, artis favoritnya adalah 2PM dan SNSD. Seiring berjalannya waktu, semakin banyak artis yang dikenal dan disukai Felina.

Harapan terbesar Felina adalah menemui artis/penyanyi favoritnya dalam sebuah konser. Ketika *boyband* 2PM datang ke Indonesia, dia sangat berharap untuk dapat menghadiri konser mereka. Dia berharap untuk diijinkan menonton. Namun sayang harapan tersebut hanya tinggal menjadi harapan. Ini menjadi sebuah penyesalan bagi Felina, melewatkan konser *boyband* kesayangannya.

FelinaPrimalia: are they going to indonesia?? #wish – September, 2010

FelinaPrimalia: 2PM concert confirmed at 11 november 2011 in Indonesia!!! Daebak!! Mau nontonn :(– September, 2010

FelinaPrimalia: Ayolah, semoga bisa dan boleh.. #pray (ˆjˆ) – September, 2010

FelinaPrimalia: Pupus sudah harapanku TT – September, 2010

FelinaPrimalia: i wish i can, but my mom said NO :(– September, 2010

FelinaPrimalia: aku mau ntn 2pm concert.. hiksss TT #nyesek – September, 2010

Twitter dengan teknologi internet memungkinkan bagi fans untuk berinteraksi langsung dengan idolanya. Kegiatan seperti: sekedar menyapa, memberi ucapan ulang tahun, atau melontarkan harapan-harapan langsung;

semuanya merupakan hal yang biasa dilakukan oleh fans terhadap sosok idolanya. Interaksi seperti ini memang seolah-olah “semu” karena hanya berlangsung satu arah saja. Jarang sekali dijumpai dalam *timeline* artis tersebut interaksi dengan fans.

Selain akun artis-artis tersebut, ternyata sumber informasi utama mengenai musik/kehidupan idola didapat melalui akun-akun *fanbase*. Akun *fanbase* adalah sebuah akun yang dikelola oleh fans, untuk fans, dan bagi fans. Pada akun Felina ditemukan sejumlah akun *fanbase* yang di-*follow* olehnya: @DUNIA_KPOPERS, @allkpop, @korean_splash dan @2PM_facts. Felina hanya mengikuti akun-akun *fanbase* yang sesuai dengan idola yang disukainya saja.

Menarik untuk dicermati juga penggunaan bahasa ketika Felina melakukan interaksi dengan para idola tersebut. Bahasa Inggris dan bahasa Korea mendominasi kicauan Felina. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional merupakan salah satu bahasa yang dapat menyatukan pemahaman orang-orang dari berbagai bangsa. Sedangkan, bahasa Korea kerap kali digunakan untuk melakukan interaksi dengan artis yang berasal dari Korea.

Bahasa sebagai sebuah sistem luas simbol-simbol (Ritzer 2012: 630). Lebih lanjut konsep Mead tentang bahasa mengungkapkan bahwa bahasa adalah simbol signifikan (West & Turner, 2010:86). Oleh karena itu melalui penggunaan bahasa Inggris dan Korea untuk berinteraksi dengan idolanya, Felina berusaha memecahkan sebuah masalah komunikasi dari 2 budaya yang berbeda (Indonesia dan Korea). Ketika Felina menggunakan bahasa yang dimengerti idolanya, secara tidak langsung Felina telah melakukan proses komunikasi menjembatani perbedaan. Bahasa Inggris dan Korea adalah bahasa yang mengikat antara Felina

dengan idolanya. Bahasa memungkinkan pertukaran simbol dan dapat mengantisipasi respon orang terhadap simbol yang digunakan (West & Turner, 2010:86).

Bahasa Korea selain sebagai sebuah bahasa yang dapat memudahkan komunikasi antara Felina dengan idolanya juga dapat diidentifikasi sebagai sebuah identitas bagi penggemar budaya pop Korea (*K-popers*). Felina melalui penggunaan bahasa korea dalam kicauannya menunjukkan identitas dirinya sebagai seorang penggemar budaya pop korea melalui bahasa yang dia pakai saat berinteraksi dengan idolanya.

Peneliti melihat melalui kicauan-kicauan di Twitternya, dilihat ada kebutuhan dari Felina untuk mendapat pengakuan. Pengakuan tersebut dilakukan dengan mem-*follow*, me-*retweet* akun-akun dari artis-artis luar negeri dan akun *fanbase*. Akun artis luar negeri yang ter-*verified* merupakan salah satu sumber informasi utama tentang kehidupan artis tersebut. Sedangkan akun *fanbase*, menyediakan informasi tambahan seputar kehidupan artis idola Felina.

Fenomena idolaisasi ini merupakan salah satu karakteristik remaja. Objek dari idolaisasi ini salah satunya adalah penyanyi pop. Pemujaan terhadap penyanyi pop termasuk di dalamnya adalah konsumsi musik dan mengumpulkan informasi tentang idolanya (Raviv, Bar-Tal, Raviv, & Ben-Horin, 1996). Dalam Twitter, Felina dapat dikatakan melakukan konsumsi musik dan mengumpulkan informasi tentang idolanya serta kemudian membagikan informasi tersebut melalui kicauan-kicauan. Informasi ini didapat dari akun resmi idola tersebut atau akun-akun *fanbase* yang ia ikuti.

Pemujaan terhadap bintang pop, adalah karakteristik unik dari remaja. Diawali dengan mendengarkan lagu/musik dari idola. Proses ini adalah sebuah "kebebasan" bagi remaja dari "otoritas" atau kontrol orang tua. Musik ini yang kemudian menyediakan dasar untuk berekspresi dan membangun identitas (Raviv, Bar-Tal, Raviv, & Ben-Horin, 1996).

Bagi Felina, kesukaannya terhadap musik Korea misalnya merupakan identitasnya sebagai seorang KPOPers. Aktivitas yang dilakukan Felina seperti: mendengarkan lagu Korea, mengumpulkan informasi artis Korea, dan membagikan informasi mengenai kehidupan artis Korea tersebut Felina seolah telah "melakukan" tugasnya sebagai seorang KPOPers.

Di sisi lain, teori psikonalisis Freud mengungkapkan konsep tentang ego dan id. Id adalah struktur tentang kepribadian yang terdiri dari naluri dan merupakan sumber energi psikis bagi seseorang. Sedangkan ego adalah struktur kepribadian yang berfungsi menghadapi tuntutan realitas (Santrock 2003: 42). Teori psikonalisis ini bersumber dari pada emosi. Sebuah musik dapat membangkitkan emosi secara tidak sadar. Peneliti di sini melihat bahwa yang dilakukan Felina sebagai sebuah tuntutan ego sebagai seorang fans dan KPOPers. Oleh karena itu tema musik dan idola ini sering ditemui dalam kehidupan remaja. Aktivitas berkicau tak ubahnya seperti pemenuhan atas kebutuhan ego Felina.

Dengan melakukan hal-hal tersebut, maka aktivitas Felina akan tercantum pada *timeline* Twitternya, sehingga bisa dilihat oleh orang-orang yang menjadi teman dari Felina. Dari tampilan ini, maka Felina sebenarnya melakukan presentasi tentang siapa dirinya dan juga memposisikan diri sebagai sosok remaja

yang selalu *update* dan melakukan komunikasi simbolik terhadap dirinya dengan sosok idolanya.

4.2.1.2 Felina dan Kehidupan Sekolah

Kehidupan sekolah merupakan sebuah bagian yang tidak terlepas dari kehidupan remaja, demikian juga dalam kehidupan Felina. Pada narasi Felina di Twitter, tema-tema sekolah nampak terutama berkaitan dengan kewajiban seorang siswa sebagai pelajar yang menjalani tes/ujian. Secara berkala, Felina mengungkapkan “kegelisahan” dan “harapan” ketika menghadapi sebuah ujian di sekolahnya. Nampaknya, ujian menjadi salah satu hal penting dalam kehidupannya. Mata pelajaran seperti Matematika, Fisika, dan Kimia menjadi momok yang cukup menakutkan. Jika bisa, dia ingin mempercepat momen ujian ini.

FelinaPrimalia: God bless me on my tests tomorrow (^f^*) – August, 2011

FelinaPrimalia: God bless us today #prayforbiology – May, 2012

FelinaPrimalia: God bless us (f) #prayformath – September, 2012

FelinaPrimalia: God bless physics tomorrow (f) – November, 2012

FelinaPrimalia: #prayformath (f) – May, 2013

FelinaPrimalia: #prayforchemistry (f) – May, 2013

FelinaPrimalia: #prayforbiology – May, 2013

FelinaPrimalia: #prayforphysics (f) – September, 2013

FelinaPrimalia: Can I just skip these 2 days? -_- – November, 2013

Selain itu, momen UN (Ujian Nasional) merupakan salah satu titik kehidupan Felina, sebuah momen yang “ditunggu”, sebuah langkah akhir dari proses belajar dari SMP menuju SMU. Harapan mendapatkan nilai bagus tersemat dalam kicauan Felina. Berdoa dan berserah kepada Yang Kuasa, menjadi harapan bagi Felina.

FelinaPrimalia: 17 days to UNAS! fighting!! – April, 2010

FelinaPrimalia: 7 days to UNAS... Fighting guys! :) – April, 2010

FelinaPrimalia: 4 days to UNAS... – April, 2010
 FelinaPrimalia: 3 days to go :) fighting!! – April, 2010
 FelinaPrimalia: 2 days to go.. – April, 2010
 FelinaPrimalia: Good luck doing the UN tomorrow guys!! Jesus with us.. – April, 2010
 FelinaPrimalia: #junewish "I wish i will graduate from junior high school with a good mark" – May, 2010

Masa SMU adalah, merupakan sebuah momen yang sangat ditunggu Felina dan teman-temannya setelah UN selesai. Ungkapan kegembiraan langsung menyeruak begitu kelulusan diumumkan. Menjadi seorang siswa SMU adalah sebuah momen yang sangat dinantikannya.

FelinaPrimalia: @lithaaboo RTRT!!! Senior high, senior high, please come faster – Juni, 2010
 FelinaPrimalia: LULUS~ yeahhh.. nilai memuaskan :) Thx GOD! Thx all who was support me :) – Juni, 2010
 FelinaPrimalia: The word of this day : "LULUS" :) – Juni, 2010
 FelinaPrimalia: what a good day! *dance~ – Juni, 2010
 FelinaPrimalia: The word of this day : "LULUS" :) – Juni, 2010
 FelinaPrimalia: wah, ga kerasa udah mau melepas status anak SMP :) ganti anak SMA :D – Juni, 2010
 FelinaPrimalia: Lulus memang melegakan hati :) – Juni, 2010
 FelinaPrimalia: 3 days to go.. Good bye holiday, welcome senior high school life :D – Juli, 2010

Ketika ujian-ujian tersebut telah berlalu, tak lupa ia mengungkapkan rasa syukurnya atas bimbingan Tuhan. Rasa lega dan bebas setelah menjalani ujian tak malu dia ungkapkan di Twitter. Secara rutin, Felina mengungkapkan hal seperti ini pada saat-saat menjalani ujian. Ujian seolah menjadi bagian terpenting dalam perannya sebagai seorang pelajar.

FelinaPrimalia: Relieved (งl~) – May, 2013
 FelinaPrimalia: Thanks God for Your blessings today ^~^ - September, 2013
 FelinaPrimalia: RT @RiaErinna7: The more you get closer to Him, the more you can feel His grace, and automatically you'll give thank more! – May, 2013
 FelinaPrimalia: freedom.freedom.freedom.freedom – March, 2013

Bagi Mead, pikiran merupakan salah satu bagian yang tak terpisahkan. Mead mendefinisikan sebuah pikiran sebagai kemampuan untuk menggunakan simbol yang memiliki makna sosial umum. Erat dengan konsep pikiran adalah sebuah gagasan pemikiran yaitu sebuah percakapan dalam diri. (West & Turner, 2010:86).

Ketika Felina mempersiapkan sebuah ujian, dia berpikir tentang Tuhan, dia telah belajar kemudian mempercayakan diri sepenuhnya kepada Tuhan untuk menolong dia dalam ujian. Felina berkata pada dirinya sendiri bahwa Tuhan yang akan menolong dia menghadapi ujian tersebut. Dalam hal ini Tuhan bertindak sebagai seorang "penolong" yang akan membantu dirinya menghadapi "tobaan hidup" yaitu ujian-ujian tersebut.

Di sisi lain, hal ini menunjukkan bahwa kata "tests" terutama yang berkaitan dengan "matematika," "biologi," dan "fisika" masih menjadi sebuah objek yang ditakuti oleh pelajar. Felina memaknai dalam dirinya bahwa test adalah sebuah hal yang ditakuti, terutama berkaitan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Sekolah bagi Felina, adalah sebagai sebuah tempat menempuh pendidikan formal. Sekolah kemudian menjadi sebuah bagian dari kehidupannya untuk meraih pendidikan intelektual dan melatih kesiapan di dunia kerja (Santrock 2003:253). Dalam sebuah pendidikan intelektual, nilai-nilai yang didapatkan dari test tersebut akan sangat mempengaruhi masa depannya. Dapat dikatakan bahwa Felina memandang sekolah hanya sebagai sebuah gedung fisik yang di dalamnya ia menempuh pendidikan intelektual. Oleh karena itu nilai ujian memegang peranan penting dalam kehidupan sekolahnya.

Sejalan dengan pemikiran Mead tentang pikiran dan gagasan pemikiran. Dapat dilihat bahwa Twitter memungkinkan Felina untuk melakukan sebuah percakapan dengan dirinya melalui sebuah ruang yang bersifat publik (dapat dibaca siapa saja). Twitter seolah meleburkan ruang pribadi dan ruang publik dalam kehidupan komunikasi manusia.

Dalam hal ini, Felina telah melakukan sebuah proses presentasi diri dalam Twitter berkaitan dengan konteks memaknai sebuah ujian sekolah dan mata pelajaran seperti matematika, biologi, dan fisika. Dia memberikan makna bahwa ujian sebagai sebuah “momok” yang dianggap serius dan ditakuti di mana nilai menjadi tolak ukur utama. Makna ini yang dapat diinterpretasikan oleh mereka yang melihat kicauan tersebut.

4.2.1.3 Felina dan Sahabat

Di dalam konteks perkembangan remaja, sahabat menjadi salah satu hal yang sangat diandalkan untuk memuaskan kebutuhan pada masa remaja (Santrock 2003:228). Remaja dan sahabat adalah hal yang tidak terpisahkan. Demikian juga dalam kehidupan Felina.

FelinaPrimalia: #imhappiestwhen my besfriends are around me and they chat or joke around then we're doing a silly things :p

Sahabat bagi Felina adalah sesuatu jalinan erat dan dekat, layaknya sebuah guling. Dia sangat mencintai sahabat-sahabatnya. Melalui percakapan-percakapan di Twitter, dia menjalin komunikasi dengan para sahabat tersebut. Terkadang ia mengungkapkan rasa kangen pada sahabat-sahabatnya melalui Twitter.

FelinaPrimalia: RT @damnitstrue: Best Friends = Pillow. Trouble, I hug it. Pain, I cry on it. Happy, I embrace it. I love my best friends. #DamnItsTrue – April, 2010

FelinaPrimalia: I miss you chinguu :(– April, 2010 (chinguu berarti teman dalam bahasa Korea)

Melalui Twitter, Felina berinteraksi dengan sahabat-sahabatnya, melakukan percakapan. Percakapan tersebut dapat berupa bermacam-macam, dari: artis, kegiatan sekolah, dan lain sebagainya.

Seperti remaja pada umumnya, ada momen-momen Ia “galau.” Dalam beberapa kesempatan “kegalauan” itu diungkapkan melalui kicauan Twitter. Ia mengungkapkan kegalauan dengan menggunakan sudut pandang orang pertama, sehingga terkadang mendapatkan respon dari teman-temannya.

FelinaPrimalia: It seems like there is no hope :| – January, 2013

FelinaPrimalia: I wish I can turn back time – January, 2013

FelinaPrimalia: @second_wings gpp.. Biasa lah menggalau .. Hahahaha.. – January, 2013

Tidak hanya “kegalauan” saja, kadang dia juga mengungkapkan perasaan sebal melalui media Twitter.

Felina menggunakan akun Twitternya untuk berkomunikasi dengan para sahabatnya. Berbagai macam hal dilakukan Felina bersama dengan temannya dalam Twitter. Peneliti mencatat ada akun teman Felina yang sering muncul dalam kicauan-kicauan Felina: Stephanie (@phanieboo). Stephanie adalah sahabat dekat Felina sejak SMP hingga sekarang.

Stephanie: brokenheart~ :(- Maret, 2010

FelinaPrimalia: @phanieboo : broken heart?? ckckckck.. sabar step! msh ada @jevenonly kok! wkwkwwkwk... – Maret, 2010

Stephanie tercatat sebagai teman yang di-mention pertama oleh Felina, pada Maret 2010 tersebut. Selain Stephanie, dalam catatan kicauan Felina nampak bahwa perlahan-lahan teman-temannya bergabung dalam Twitter.

Koneksi internet yang tak terbatas waktu, memudahkan komunikasi antar sahabat. Layaknya sebuah sahabat, percakapan pun terjadi di Twitter dalam berbagai tema-tema yang biasanya seputar kejadian sehari-hari.

Bagi Felina, interaksi dengan sahabat itu menjadi penting tidak hanya interaksi dalam dunia nyata tetapi juga dalam dunia maya.

FelinaPrimalia: @phanieboo ga ol ta?? – January, 2012

Stephanie: @FelinaPrimalia ol. Knp? – January, 2012

FelinaPrimalia: @phanieboo chat fb kok ga ol? – January, 2012

FelinaPrimalia: @phanieboo mau ngasih fbne :p buka ae lhaa – January, 2012

Dari contoh di atas, dapat dilihat bahwa melalui Twitter Felina dapat berkomunikasi secara instan dengan sahabatnya. Interaksi ini terjadi secara virtual dan termediasi melalui Twitter. Interaksi Felina dengan sahabatnya tidak hanya terjadi hanya Felina dan Stephanie saja, melainkan juga dengan sahabat-sahabat yang lain. Peneliti menemukan Felina melakukan interaksi tidak hanya dengan sahabat di sekolah namun juga dengan sahabat di gereja. Dalam hal ini berarti Felina juga berinteraksi dalam “masyarakat-nya,” sebuah masyarakat virtual terbatas yang berada di sekeliling Felina yaitu individu sahabat di sekolah dan sahabat di gereja.

Hal inilah yang disebut oleh McLuhan dengan istilah *global village*, sebuah masyarakat yang terbentuk secara virtual dan terkoneksi secara terus menerus (West and Turner 2010:432). Masyarakat yang bebas dari batas-batas fisik, di mana mereka bisa berinteraksi dan melakukan komunikasi kapan saja dan di mana saja (secara instan) melalui internet yang termediasi dalam Twitter.

Di dalam konteks masyarakat Mead, masyarakat adalah jejaring hubungan sosial yang diciptakan oleh manusia (West & Turner, 2010:88). Melalui Twitter

Felina menciptakan sendiri sebuah masyarakat virtual yang terdiri dari akun-akun individu teman sekolah maupun teman gereja. Felina kemudian terlibat/ikut serta dalam masyarakat virtual tersebut melalui perilaku yang secara aktif dan sukarela. Secara aktif berarti secara sadar Felina terlibat dalam sebuah percakapan atau diskusi dengan teman-temannya. Sukarela berarti secara sadar ia melakukan tanggapan terhadap stimulus yang diberikan.

Contoh: ketika Phanieboo melontarkan kicauan, ~~brokenheart~~” secara sadar dan sukarela Felina memberikan tanggapan sebagai seorang sahabat. Dalam sebuah persahabatan, diperlukan sebuah keakraban. Keakraban sebagai pengungkapan diri atau membagikan pemikiran-pemikiran pribadi (Santrock 2003:230). Melalui jawabannya Felina berusaha menunjukkan keakraban terhadap sahabatnnya dan menghibur dengan menggunakan kata seperti ~~sabar~~,” ~~masih ada @jevononly~~.”

Proses yang terjadi terus-menerus seperti ini dalam Twitter merupakan usaha untuk membangun identitas bagi Felina sebagai seorang teman. Teman sebagai rekan kerja aktif dalam membangun kesadaran dan identitasnya. Dalam berbagai percakapan..teman bertindak sebagai papan pengeras suara pada saat remaja menggali masalah-masalah mulai dari rencana masa depan hingga sikap seseorang terhadap berbagai masalah agama dan moral (Santrock 2003:230).

Dalam konsep Mead tentang masyarakat terdapat konsep *particular other*, sosok individu yang memiliki peran signifikan bagi pribadi tertentu. Sosok ini dapat berupa keluarga, teman, rekan kerja, dan supervisor (West & Turner, 2010:88). Bagi Felina, sosok ini terdapat dalam diri Stephanie sebagai seorang sahabat. Stephanie tak ubahnya sebuah simbol bagi Felina. Sebuah simbol sahabat

yang bisa dihubungi secara instan melalui Twitter untuk membicarakan berbagai hal yang terjadi dalam kehidupannya.

Fitur dalam Twitter memungkinkan bagi pengguna untuk hanya menerima orang-orang tertentu saja sebagai pengikut (*follower*). Sebuah akun yang terkunci (*private*) hanya dapat dilihat oleh akun lain yang sudah mengikuti akun tersebut. Dalam hal ini, kendali Twitter sepenuhnya berada pada pengguna.

Perilaku Felina yang secara aktif dan sukarela berinteraksi dengan sahabatnya merupakan sebuah bentuk terjadinya sebuah masyarakat virtual dalam dunia Twitter Felina. Felina tidak mungkin terlibat dalam sebuah percakapan dengan akun-akun yang tidak dikenalnya.

Dalam konteks dengan sahabat, bahasa Indonesia mendominasi percakapan antara Felina dengan teman-temannya. Penggunaan bahasa Indonesia, sebagai bahasa induk Felina memudahkan terjadinya komunikasi antara Felina dengan sahabatnya. Di dalam konteks ini, bahasa Indonesia dipakai sebagai sebuah bahasa yang mengikat Felina dengan sahabat-sahabatnya.

4.2.1.4 Felina dan Tuhan

Salah satu identitas yang paling nampak dalam Twitter Felina adalah dirinya sebagai pemeluk agama Kristen. Ia mempresentasikan dirinya dalam simbol-simbol Kristiani melalui Twitternya.

FelinaPrimalia: at church, latihan liturgos – April 2011

FelinaPrimalia: It's church timeee ^~^ – April 2011

FelinaPrimalia: Katekisasi :) feeling more better.. I believe GOD's behind me :) – August 2011

FelinaPrimalia: Merry christmas everyone! Have a holly jolly christmas~ God bless ^~^ – December, 2012

Felina memeluk agama Kristen, ia adalah salah satu pengurus Komisi Remaja di Gerejaanya. Tidak hanya menjadi pengurus komisi saja, ia juga terlibat aktif dalam kegiatan VG (*vocal group*). Sebagai umat Kristiani, Felina termasuk salah satu umat yang taat, dalam kegiatan dan kehidupannya tak lupa ia meminta bimbingan Tuhan. Ia percaya bahwa masa sulit, Tuhan yang akan memberikan panduan. Tema ini nampak sebagai tema utama dalam kehidupannya. Melalui Twitter, Felina banyak menunjukkan identitas diri sebagai seorang Kristen.

FelinaPrimalia: @Vindrawan uweees laah B) wkwkwkwk.. Gereja pagii (y) – May, 2013

FelinaPrimalia: @wibieberr wakakakak.. Iyo rapat camp gabungan sm pemuda.. Heheheh – Juni, 2013

FelinaPrimalia: @elizabeth2796 nti jadi ta VG? – Juni, 2013

FelinaPrimalia: Have faith in God and believe all your prays won't waste at all. Haapy Sunday :) – July, 2013

FelinaPrimalia: There will always difficult times in your life. That's mean you're really living your life. Just BELIEVE in God's guidance – August, 2013

Dalam kicauan-kicauan tersebut peneliti dapat melihat identitas Kristiani yang dipresentasikan oleh Felina di dalam Twitter. Kata *-ehurch* (gereja),” *-katekisasi*,” *-liturgos*,” dan *-natal*” adalah tanda yang biasa dipakai dan melekat erat pada umat Kristiani. Tanda inilah yang diinterpretasikan oleh peneliti sebagai identitas Felina sebagai umat Kristiani.

Kehidupan bagi Felina, bukan sesuatu yang mudah. Ada masa di mana ia pasti akan mengalami terjadi sulit. Tuhan adalah seseorang yang dapat ia andalkan untuk melalui masa-masa sulit tersebut. Nilai-nilai Kristiani menjadi bagian dari hidupnya. Hal ini dia tunjukkan dalam masa-masa sulit, seperti ketika menghadapi ujian.

Identitas sebagai umat Kristen, adalah sebuah *-baju besar*” yang dikenakan Felina dalam narasinya di Twitter. *-Doa*” adalah senjata yang selalu melengkapi

Felina di setiap masa-masa sulit dalam menjalani kehidupan. Tuntunan Tuhan melalui doa adalah harapan terbesar dalam menjalankan misi kehidupan.”

Mead mendefinisikan diri sebagai sebuah kemampuan untuk merefleksikan diri pribadi dalam perspektif orang lain. Sebuah pengembangan diri terjadi karena sebuah pengambilan peran (West & Turner, 2010:87). Dalam contoh kicauan ini, Felina mampu menampilkan dan memproduksi identitas Kristiani sebagai bagian dari dirinya. Sadar atau tidak sadar, identitas tersebut yang kemudian dilihat dan dimaknai oleh *follower* yang melihat kicauan Felina di dalam Twitturnya. Peneliti dapat memaknai identitas tersebut karena adanya *frame of reference* dan *field of experience* yang berpotongan antara peneliti dengan Felina.

Orang sering menggunakan simbol-simbol untuk mengkomunikasikan sesuatu tentang diri mereka sendiri (Ritzer 2012:629). Dalam hal ini Felina menggunakan simbol-simbol Kristiani untuk mengkomunikasikan tentang dirinya sebagai seorang umat beragama Kristen, identitasnya sebagai seorang Kristiani. Sebuah identitas diri yang dia presentasikan dalam Twitter.

Kondisi sosial-budaya di mana remaja tumbuh mempengaruhi identitas keagamaan mereka (Santrock 2003:460). Felina bersekolah di SMU berlatar belakang pendidikan Kristen dan ia juga aktif terlibat dalam pelayanan di gereja. Kedua hal ini yang membentuk pribadi Felina sebagai seorang Kristen yang taat dan aktif.

Agama selain sebagai sebuah identitas juga dapat sebagai serangkaian nilai-nilai yang diadopsi oleh individu. Nilai tersebut dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, dan tindakan mereka (Santrock 2003:459). Dalam beberapa

kicauan Felina terutama di tema sekolah misalnya, nampak bahwa ada nilai-nilai yang dianut sebagai umat Kristen. Nilai tersebut termasuk di dalamnya adalah harapan. Di sini Felina melihat bahwa agama sebagai sebuah simbol harapan bagi Felina ketika mengalami kesusahan/kesulitan dalam hidupnya. Oleh karena itu tak lupa ia memanjatkan doa meminta pertolongan ketika mengerjakan ujian tersebut.

4.2.1.5 Felina dan Keluarga

Keluarga adalah sebuah tema yang kontemporer mengenai proses keluarga dalam masa remaja adalah kebebasan dan keterikatan kepada orang tua, menentukan keberhasilan remaja untuk beradaptasi dengan dunia (Santrock 2003:175). Masa remaja adalah sebuah periode perkembangan di mana individu mendesak untuk mendapatkan otonomi dan berusaha mengembangkan jati diri mereka (Santrock 2003:184). Tema keluarga ini juga muncul dalam kicauan Felina di Twitter. Pada Twitter Felina, orang tua, terutama ibu yang sering menjadi disebutkan dalam kicauannya.

Bagi Felina, keluarga adalah bagian terpenting dalam kehidupannya. Ia sangat menyayangi keluarganya. Dalam beberapa kali ia mencantumkan rasa syukurnya memiliki keluarga seperti keluarganya. Walaupun terkadang ia marah dengan keluarga namun cinta itu tidak akan pernah berubah

FelinaPrimalia: Family is the most beautiful gift from God. Treasure them no matter what because family will always be a place where to go. Good night :) – August, 2013

FelinaPrimalia: RT@ohteenquotes: No matter how mad i'm mad to my parents, I still love them no matter what. – January, 2014

FelinaPrimalia: Being nagged by mom TT – April, 2010

Pada beberapa kicauannya yang lain, memperlihatkan betapa dia menyayangi dan bangga kepada ibunya.

FelinaPrimalia: Mom you are DAEBAK!! Proud of you (3'~`ε) – June, 2013

FelinaPrimalia: Happy birthday Mom!! Love you so much :* :* - February, 2013

FelinaPrimalia You're the best thing i have mom (3'~`ε)♥ – October, 2011

FelinaPrimalia: You are the BEST thing I ever have MOM.. Happy mother's day ♥ – December 2011

FelinaPrimalia: where is mommy?? – May, 2011

FelinaPrimalia: Wuaah... My mom is the best chef ever!! I love the dinner ♥ - May, 2011

FelinaPrimalia: Wuaah... My mom is the best chef ever!! I love the dinner ♥ – Mei, 2010

FelinaPrimalia: Keep healthy Mom :) I love you.. – Desember, 2010

FelinaPrimalia: You are the BEST thing I ever have MOM.. Happy mother's day ♥ – Desember, 2010

Sebuah keluarga adalah “hadiah” dari Tuhan. Keluarga adalah bagian dirinya yang paling bisa diandalkan. *“Family will always be a place where to go.”*

Sosok ibu Felina, dianggapnya sebagai sosok yang ideal. Ia sangat bangga dengan ibunya. Felina pun tidak segan-segan menunjukkan hal ini dalam Twitter.

Peneliti tidak menemukan terjadinya sebuah konflik dalam keluarga pada kicauan yang Felina ungkapkan. Namun menarik untuk dicermati bagaimana ibu menjadi “sutra” tema keluarga bagi Felina.

Dalam kicauannya, 3 kali Felina menggunakan kata “best” dan sekali menggunakan kata “DAEBAK!!” yang dapat berarti terbaik. Ia juga menggunakan simbol hati dan *emoticon* “memeluk” untuk menggambarkan betapa Felina menyayangi ibunya. Dalam hal ini penggunaan *emoticon* dapat sebagai sebuah simbol pendukung yang menyatakan rasa sayang Felina kepada ibunya. Kicauan ini dapat dipandang sebagai sebuah percakapan intrapersonal yang terjadi dalam sebuah ruang *cyber*.

Bagi Mead (dalam Ritzer 2012: 614), pikiran muncul dan berkembang di dalam proses sosial dan merupakan bagian integral dari proses tersebut. Manusia

mempunyai kemampuan istimewa untuk membangkitkan dalam dirinya sendiri respons yang dia usahakan timbul pada orang lain.

Bagi Felina, kicauannya di Twitter tentang ibunya merupakan sebuah respon dari proses sosial yang telah terjadi di dunia *offline* (nyata). Twitter memungkinkan Felina untuk mengungkapkan pikirannya yang menyatakan kasih terhadap ibunya. Dalam hal ini pikiran sebagai sebuah proses percakapan batin dengan diri sendiri. Ada sebuah proses sosial yang terjadi antara Felina dengan ibunya sehingga pikiran tersebut akhirnya ia jadikan sebuah kicauan dalam akun Twitternya. Peneliti percaya bahwa ketika melakukan kicauan ini, Felina sedang berpikir bagaimana sosok ibunya memiliki pengaruh yang kuat sehingga muncul kebanggaan terhadap sosok ibu tersebut.

Melalui pikiran-pikiran ini, Felina mengingat, meninjau ulang berbagai proses sosial yang pernah dia alami bersama dengan ibunya dan kemudian memaknai semuanya itu sebagai sebuah hal yang hebat. Terbukti dengan penggunaan kata *“the best”* dan *“daebak.”*

Dalam konteks keluarga melalui kicauan-kicauannya, secara tidak langsung Felina juga melakukan proses pengambilalihan peran. Melalui tindakan melontarkan kicauan Felina berpikir tentang ibunya dan merefleksikan bagaimana ibunya telah melakukan segala sesuatu yang terbaik untuk dirinya.

Kesimpulan. Felina, seperti menggunakan Twitter sebagai media untuk membagikan berbagai macam informasi. Informasi tersebut dapat berupa berita-berita terbaru tentang hobi, artis favorit, dan potongan kehidupan sehari-harinya. Twitter, selain sebagai media yang bersifat 1 arah, Felina juga menggunakan Twitter untuk melakukan percakapan dengan teman-temannya.

Pada narasi kehidupannya di Twitter, setting “kehidupan” Felina lebih banyak bercerita tentang idola, sahabat, keluarga, dan diselingi dengan kehidupan rohani-nya. Hal yang membedakan narasi Felina dengan kedua informan lain adalah narasinya tentang Tuhan dan keluarga.

Di dalam Twitternya, Felina mempresentasikan dirinya sebagai seorang penggemar budaya pop Korea melalui kicauan-kicauannya. Felina memandang sekolah sebagai sebuah lembaga pendidikan formal di mana ia dapat menuntut pendidikan intelektual. Di dalam konteks sekolah, ia memandang bahwa nilai sebagai sebuah simbolisasi pendidikan intelektual yang ia jalani. Selain itu, Felina juga mempresentasikan dirinya sebagai seorang anak menganggap keluarga sebagai sebuah bagian tak terpisahkan dalam dirinya. Felina juga mengidentifikasi dirinya sebagai seorang umat Kristen yang tidak hanya menjalankan ibadah secara rutin namun juga terlibat aktif di dalam pelayanan di gereja. Agama dipandang Felina sebagai sebuah identitas dan nilai-nilai yang harus dipegang dalam kehidupannya.

Pada kicauannya, Felina sering menggunakan bahasa Inggris. Selain bahasa Inggris, terkadang ia juga menggunakan bahasa Korea dalam kicauannya. Penggunaan ini disesuaikan dengan siapa ia melakukan interaksi.

4.2.2 Presentasi Diri - @inmelchan



Gambar 4.4 Profile Twitter @inmelchan

Inmelisa, sosok remaja putri berusia 18 tahun yang sedang menempuh pendidikan di sebuah Sekolah Menengah Umum.

Inmelisa sudah menggunakan Twitter sejak 2011, kicauan pertama Inmelisa dalam Twitter terjadi pada bulan April 2011, sejak saat itu dia aktif menggunakan Twitter.

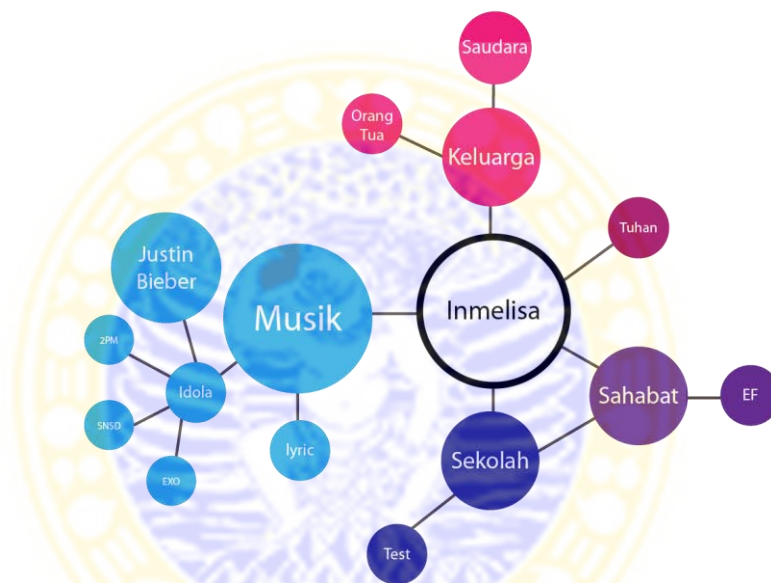
Inmelisa, menampilkan diri pada akun Twitternya sebagai seorang fan seumur hidup dari sosok remaja yang sangat mencintai musik dan melakukan pekerjaannya dengan baik.

Dalam profilnya, Inmelisa menggunakan nama @inmelchan. Ia menggunakan nama panggilannya dan menambahkan *prefiks* “-ehan” dibelakang nama tersebut. “Inmel” adalah nama panggilannya. Kata “-ehan” sering dilekatkan pada nama anak-anak ketika memanggil mereka dengan nama mereka. “-Ehan” juga melekat pada istilah kekeluargaan dalam bahasa anak-anak (Abe, 2014). Sehingga dapat diasumsikan, Inmelisa ingin dikenal sebagai seorang yang tidak kaku dan akrab.

Inmelisa memanfaatkan *background* profilnya dengan memberikan sebuah gambar bertuliskan “I could make you happy”. Foto profil yang ia pakai adalah 4

buah foto dirinya yang sedang tersenyum dalam berbagai pose wajah dan dikolasekan menjadi satu kesatuan foto, foto tersebut berformat *close-up*.

Peneliti merumuskan berbagai tema yang terkait dengan Inmelisa. Ada beberapa tema narasi yang disampaikan oleh Inmelisa dalam kicauannya pada Twitter, yaitu: musik, sekolah, teman, Tuhan, dan keluarga. Secara umum, tema narasi Inmelisa mirip dengan milik Felina namun terdapat beberapa perbedaan, seperti tema Tuhan yang tidak nampak menonjol.



Gambar 4.4 *Mapping* Tematik Twitter Inmelisa

Pada bagan *mapping* tersebut dapat dilihat tematik Twitter Inmelisa. Tematik musik dan idola merupakan bagian terbesar dari Twitter Inmelisa. Selain itu, sekolah dan sahabat merupakan bagian yang juga tidak dapat dipisahkan dalam Twitter Inmelisa.

Wajar saja musik dan idola menjadi bagian besar dalam kicauan Inmelisa karena pada profil Twitternya secara spesifik ia berkata “*Fangirl for life*” dari sosok pria berusia 19 tahun yang ternyata adalah bintang pop, Justin Bieber.

4.2.2.1 Inmelisa, Musik, dan Idola

Inmelisa secara gamblang dan jelas menyebutkan bahwa ia sangat mencintai musik pada profil Twitternya. Seperti Felina, musik tak terpisahkan dari kehidupan Inmelisa. Justin Bieber adalah idola Inmelisa.

Inmelisa sangat menggemari musik, berbagai jenis musik terutama K-pop dan barat. Baginya musik adalah hal yang terpenting dalam kehidupannya –ALL ABOUT MUSIC,” tulisnya dalam profil Twitternya, dengan menggunakan huruf kapital. Penekanan tersebut dapat diasumsikan sebuah cinta yang begitu besar terhadap musik. Kecintaanya pada musik, ditunjukkan dengan tindakan membagikan konten-konten berupa musik terutama yang berkaitan dengan idolanya.

Sebagai seorang penggemar berat musik. Ia mendengarkan berbagai macam jenis musik: Jepang, Korea dan Barat. Berita-berita terbaru dari belantika musik, menarik baginya, dan ia sering membagikan melalui kicauan-kicauannya. Bisa bertemu secara langsung di konser atau hanya sekedar di-*follow* oleh para idolanya merupakan harapan terpendam Inmelisa.

Inmelchan: hope u @DavidArchie can visit surabaya after u'r concert at jakarta :) follow me back,,pleasee :((– May, 2011

Inmelchan: 2012 INFINITE LIVE CONCERT SECOND INVASION – July, 2013

Justin Bieber adalah idola bagi Inmelisa. Di –dunia musik,” sosok Justin Bieber adalah sosok yang tak tergantikan. Idola seumur hidup begitu tulisnya dalam profil Twitter, –*fangirl for life.*” Sebagai seorang fans Justin Bieber, Beliebers (nama fans Justin Bieber); Inmelisa selalu berusaha menarik perhatian sosok idolanya melalui *mention* pada Justin Bieber. *Mention* tersebut dalam berbagai bentuk: menyapa, berkomentar, atau menyatakan –cinta”nya. Justin

Bieber, sangat mengisi kehidupan Inmelisa pada Twitter. Simak saja beberapa kutipan awal/pertama dari kicauan-kicauannya pada Twitter mengenai Justin Bieber.

Inmelchan: even though i can't watched u'r concert tonight i'm glad you've come to indonesia :)so,hw long u will stay in indonesia?@justinbieber >rep:(- April, 2011
 Inmelchan: happy easter @justinbieber :) and please pray for me because i have national exam tomorrow , wish me luck!! ciao youu all >< Gbu :D – April, 2011

Dalam kedua kicauan tersebut terlihat bahwa Inmelisa ingin sekali untuk berinteraksi dengan idolanya dengan cara melakukan *mention* dan mengajukan pertanyaan atau melontarkan harapan-harapan. Twitter memang memungkinkan bagi idola untuk berinteraksi dengan fansnya.

Justin Bieber, salah satu bintang pop dari Amerika memiliki sebuah akun Twitter dengan nama @justinbieber. Akun ini termasuk salah satu akun ter-*verified* di Twitter. Justin Bieber memiliki hampir 50 juta *follower*, melalui akun tersebut Justin membagikan cerita seputar kehidupan pribadinya.

Dalam beberapa kicauan lain, Inmelisa mengungkapkan betapa dia sangat “menyukai” Justin dan bahkan “rela” melakukan apa saja untuk dapat menemui idolanya tersebut. Hal ini merupakan bentuk fanatisme Inmelisa terhadap sosok idola tersebut.

Inmelchan: if you were mine, i'll never let u go ♥ @justinbieber – April, 2011
 Inmelchan: @justinbieber If u need me, i'll come running from a thousand miles away ... <3 – April, 2011

Hal yang menarik, mendapatkan balasan kicauan dari Justin menjadi sebuah impian bagi Inmelisa. Bahkan secara ekstrim dapat dikatakan bahwa mendapatkan balasan dari idola adalah salah satu —misi— dari Inmelisa.

Inmelchan: still waiting @justinbieber until he click my follow button, just wait for the right time #neversaynever and #BELIEVE :DD – May, 2011

Inmelchan: @justinbieber Hey, I'm waiting for you and this is crazy, but here's my twitter, so follow me, maybe?? Follow me pleaseee??? :(- February, 2012

Inmelchan: RT @justinbieber i love music. – September, 2012

Inmelchan: #HappyBdayJustinFromIndonesia @justinbieber – February, 2013

Inmelchan: @justinbieber If u need me, i'll come running from a thousand miles away ... <3 – April, 2011

Inmelchan: @justinbieber hellooo, i exist – May 2013

Inmelchan: @justinbieber i have enough waiting for 3 years to get you to notice me.... – May, 2013

Inmelchan: @justinbieber hi :) how are you? – June, 2012

Inmelchan: @justinbieber i love you justin <3 – July, 2012

Inmelchan: @justinbieber stop ignoring me – June, 2013

Inmelchan: wondering if justin would tweet me today hmmm..... – July, 2013

Inmelchan: #MayWish @justinbieber will notice me – May, 2013

Inmelchan: one of my favoritre movie ever!!! ★ Justin Bieber: Never Say Never — – December, 2013

Dalam Twitternya ia juga berkeinginan untuk bertatap muka secara langsung dengan Justin Bieber. Bertemu Justin Bieber dalam mimpi pun serasa indah bagi Inmelisa.

Inmelchan: last night I had the best dream ever!! met @justinbieber in my dream. wkwkwk :O wish it could be real – May, 2011

Selama 3 tahun menjadi seorang fans, Inmelisa rajin melakukan *mention* dan berharap mendapat balasan dari Justin. Sebuah penantian yang panjang bagi Inmelisa. Dari kicauan Inmelisa tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa ia adalah seorang *Beliebers* (sebutan untuk penggemar Justin Bieber).

Pada budaya kaum muda di barat, sosok idola dapat berasal dari olahraga, hiburan, dan musik. Dalam domain ini, selebriti yang paling menonjol dan

mendapat paparan luas dari media massa serta dapat diakses dalam berbagai media (Raviv, Bar-Tal, Raviv, & Ben-Horin, 1996). Bagi Inmelisa, sosok Justin Bieber mewakili hal tersebut. Justin adalah idola, ia merupakan salah satu bintang pop muda paling menonjol saat ini dengan segudang prestasi. Berita-berita tentang Justin pun selalu mengisi *trending topic worldwide* di Twitter.

Selain Justin Bieber, Inmelisa juga mem-*follow* beberapa artis lain, terutama idola dari Korea, sebut saja: Eun Hyuk (anggota Super Junior: @AllRiseSilver), Dong Hae (anggota Super Junior: @donghae861015), Taecyeon (anggota 2PM: @taeccool) dan Nickhun (anggota 2PM: @khunnie0624). Serupa dengan interaksi dengan Justin Bieber, hal yang sama juga dilakukan Inmelisa dengan idola lain. Berikut beberapa kicauan Inmelisa berkaitan dengan idola Korea.

Inmelchan: still hoping you can visit surabaya,Indonesia(even though i knew it's impossible) @donghae861015 @AllRiseSilver – April, 2011

Inmelchan: RT @donghae861015: ELFISH !! Xie xie !! 감독님이랑 작가님 선물까지 챙겨주셔서 감동입니다! 좋은작품으로 인사드릴게요^^ _ May, 2012

Selain akun-akun resmi idola tersebut. Inmelisa mendapatkan informasi terbaru seputar idolanya dari akun-akun *fanbase* yang di-*follow*-nya, seperti: @allkpop, @kpopers_family, @Jbieberwrldwide, dan @WeBeliebersTeam.

Idolaisasi berbasis pada 2 komponen, yaitu: pemujaan (*worship*) dan peniruan (*modelling*). Pemujaan mengacu pada intensitas kekaguman yang di luar batas kewajaran terhadap dan penghormatan kepada idola. Hal ini biasanya dinyatakan dalam perilaku mengumpulkan informasi idola dan keinginan bertemu secara pribadi dengan idola. Sedangkan peniruan mengacu pada keinginan untuk menjadi seperti sosok idola (Raviv, Bar-Tal, Raviv, & Ben-Horin, 1996). Praktek

pemujaan ini yang sebenarnya sedang dilakukan oleh Inmelisa terhadap sosok idolanya, baik Justin Bieber atau pun bintang pop Korea. Keinginan untuk mendapatkan balasan personal dari Justin misalnya, merupakan salah satu pencapaian pemujaan yang luar biasa bagi seorang fans.

Menarik untuk dicermati juga bahwa, dalam upaya melakukan interaksi dengan idola, Inmelisa menggunakan bahasa Inggris dan bahasa Korea. Bahasa sebagai sebuah sistem luas simbol-simbol (Ritzer 2012: 630). Ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa Inggris dan Korea sebagai sebuah identitas diri adalah upaya Inmelisa untuk bisa diterima dan dimengerti oleh idolanya. Ketika Inmelisa menggunakan bahasa yang sama diharapkan idola tersebut dapat mengerti yang disampaikan oleh Inmelisa.

Sama seperti Felina. Penggunaan bahasa Korea selain sebagai sebuah hal yang dapat memudahkan komunikasi antara Inmelisa dengan idolanya juga dapat diidentifikasi sebagai sebuah identitas bagi penggemar budaya pop Korea (*K-popers*). Inmelisa melalui penggunaan bahasa Korea dalam kicauannya menunjukkan identitas dirinya sebagai seorang penggemar budaya pop korea tersebut.

Peneliti juga melihat bahwa kicauan-kicauan yang dilontarkan oleh Inmelisa kepada idola dilihat sebagai sebuah kebutuhan pengakuan dirinya sebagai fans oleh idolanya. Pengakuan tersebut ia peroleh dengan mem-*follow*, melakukan *sharing* (*retweet*) dan mendapatkan respon dari idolanya. Hal yang sama seperti pada akun Felina namun dalam kapasitas yang lebih intens (lebih sering, lebih berani, dan lebih terbuka).

Dengan melakukan hal-hal tersebut, maka aktivitas Inmelisa akan tercantum pada *timeline* Twitturnya, sehingga kicauan tersebut bisa dilihat oleh orang-orang yang menjadi teman dari Inmelisa. Sebenarnya, Inmelisa melakukan presentasi tentang siapa dirinya dan juga memposisikan diri sebagai seorang yang selalu *update* berita terbaru dari sosok idolanya dan melakukan komunikasi simbolik terhadap dirinya dengan idolanya.

4.2.2.2 Inmelisa dan Kehidupan Sekolah

Seperti halnya yang terjadi pada Felina, akun Twitter Inmelisa pun menampilkan sisi kehidupan dia di sekolah. Konteks sekolah memang tidak terpisahkan dalam kehidupan seorang remaja karena sebagian besar waktu mereka dihabiskan di sekolah.

Perjalanan dari siswi SMP menuju kehidupan SMU menurutnya berlangsung dengan sangat cepat. Bagi Inmelisa, ia tidak terlalu menanti-nantikan kehidupan SMU. Ia tidak ingin cepat-cepat mejadi siswi SMU.

Inmelchan: rasae waktu berjalan tmbh cepet. tiba2 wes mw sma!! pdhl prsan kyk kmrn br msk smp. g mw cpt" :((– May, 2011

Inmelchan: lulus lulus lulus!! smoga ad xg 9 :D amienn~ – May, 2011

Inmelchan: wew, tnx GOD luluss :')) – June, 2011

Inmelchan: BI : 8.6, mat : 9.5, B.ing : 9, IPA : 8.25 :)) – June, 2011

Inmelchan: today is #MyPerfectMorning cuz i got a great score at my national exam :) tnx GOD :) – June, 2011

Namun agak paradoks dengan keinginannya untuk tidak cepat, cepat menjadi siswa SMU. Pasa kelulusan dari siswa SMP merupakan momen yang dinanti-nanti dengan disertai harapan mendapatkan nilai yang baik. Ketika momen kelulusan itu tiba, tak lupa ia bersyukur kepada Tuhan atas nilai yang didapatkan.

Mirip dengan narasi Felina, cerita kehidupan sekolah Inmelisa pada waktu-waktu tertentu didominasi dengan tema ujian/test. Melalui Twitter, Inmelisa mengungkapkan “kegelisahan” tentang ujian. Hal ini juga berlangsung secara teratur pada saat musim-musim ujian datang.

Inmelchan: tugas BI nggarai pusengg ><" – August, 2011

Inmelchan: puseng bljr kimia ><" – August, 2011

Inmelchan: biologi, mat fightinggg!! :) – August, 2011

Inmelchan: mat nggarai frustasiii, hancur lebur!! – August, 2011

Inmelchan: fight for math #fighting – November, 2011

Inmelchan: math oh math – November, 2011

Inmelchan: Dear Math,, I am sick and tired of finding your "x" – November, 2011

Inmelchan: tnx God for a good score u give it to me :) – September, 2011

Kicauan-kicauan ini lebih banyak berupa buah pikiran Inmelisa terhadap ujian-ujian yang akan dia hadapi. Sebuah pikiran dalam konsep Mead dipahami sebagai sebuah percakapan batin (West & Turner, 2010:86). Dalam hal ini, Inmelisa seolah “meninjau ulang” pengalamannya yang berkaitan dengan ujian sehingga melalui percakapan pribadi ini timbul pemaknaan bawah ujian dapat membuat frustrasi. Secara spesifik, Inmelisa mengungkapkan bahwa Bahasa Indonesia, kimia, biologi, dan matematika sebagai ujian yang sulit. Sejalan dengan Felina, Inmelisa memaknai ujian-ujian tersebut sebagai sebuah hal yang sulit. Inmelisa berpandangan bahwa ujian sebagai bagian sebagai sebuah proses sekolah yang mau/tidak mau harus dia lalui.

Dalam hal ini, peneliti melihat bahwa Inmelisa telah melakukan sebuah proses komunikasi pribadi (intrapersonal) dengan dirinya dalam konteks memaknai sebuah momen ujian. Dia kemudian memberikan makna yang dapat diinterpretasikan oleh mereka yang melihat kicauan tersebut.

Belajar bukan salah satu “hobi” Inmelisa. Hal ini terungkap dalam kicauan-kicauannya pada Twitter. Berbagai tanda-tanda “beban” ia tunjukkan pada saat belajar melalui berbagai *emoticon* atau kata-kata seperti “oh,” “sick,” “tired” bahkan *hashtag* “#stressss”. Penggunaan *hashtag* sering dipakai sebagai sebuah alat yang digunakan untuk menekankan konteks kicauan pada Twitter.

Inmelchan: too lazy to study, i just wanna lying in my bed ~ - October, 2011

Inmelchan: stop menggalau galau saatnya belajar biologi! amoeba paramecium amoeba paramecium amoeba paramecium #stressss #salahgaul - November, 2011

Inmelchan: time to study hard!!! fighting >< - November, 2011

Inmelchan: study civic grrr (>,<)/ - November, 2011

Inmelchan: pkn ohhh pkn wew - November, 2011

Inmelchan: math oh math - November, 2011

Inmelchan: Dear Math,, I am sick and tired of finding your "x" - November, 2011

Inmelchan: Fisika III(°Д°и) – February, 2012

Kicauan tersebut menunjukkan bagi Inmelisa bahwa sekolah tak ubahnya adalah sebuah pendidikan formal yang “wajib” diikutinya sebagai sebuah bagian dari kehidupan sosial. Secara simbolis, ujian-ujian tersebut membuat hidupnya tertekan akibatnya mengeluh adalah salah satu hal yang dapat ia lakukan di Twitter. Padahal fungsi sekolah sebenarnya tidak hanya sebagai lembaga pendidikan intelektual tapi sebagai sebuah tempat melatih untuk dunia kerja dan tugas kewarganegaraan (Santrock 2003:253).

Berbeda dengan kicauan-kicauan milik Felina, dalam konteks sekolah Inmelisa dijumpai beberapa kicauan yang menyebut sosok guru sekolah. Beberapa kali tercatat secara ekspresif Inmelisa melontarkan kesebalannya terhadap seorang sosok guru di sekolah.

Inmelchan: what a bad teacher?? u teach your student a bad things and stereotyping us!!! wth!! Grrr ><" – December 2011

Inmelchan: Guru yg aneh, niat ngajar nggak seh? Malah turu ИЦ(°Д°ИИ) – February 2012

Dalam konteks sekolah guru adalah sosok yang memiliki sebuah otoritas. Seorang guru adalah pengajar dan memberikan panutan. Sedangkan seorang siswa sebagai yang diajar tidak memiliki otoritas. Dalam hal ini otoritas Inmelisa berada di bawah otoritas guru.

Penggunaan “Grrr” dan *emoticon* “—∞” tersebut menggambarkan kegeraman Inmelisa terhadap sosok guru ini. Selain menuangkan pikirannya dalam kicauan ini, Inmelisa mencoba melangkah lebih jauh dengan pengambilalihan peran. Pengambilalihan peran adalah sebuah kemampuan yang secara simbolis menempatkan diri seseorang dalam imajinasi diri tentang orang lain (West & Turner 2010: 86). Ketika Inmelisa menempatkan diri sebagai seorang guru “yang baik” tidak selayaknya seorang guru mengajari hal-hal buruk, misalnya dengan tidur pada saat jam mengajar. Melalui kicauannya ini, Inmelisa mempertanyakan otoritas guru sebagai sosok pengajar dan memberikan panutan. Sosok guru bagi Inmelisa haruslah sempurna, artinya guru adalah seorang yang memberikan pendidikan intelektual dan contoh berperilaku yang baik. Guru yang baik dipercaya dan dihormati oleh lingkungannya dan tahu bagaimana menggabungkan antara kerja dan bermain, belajar dan bermain (Santrock 2003:269). Sosok guru seperti ini yang berada dalam benak Inmelisa.

Pada Twitter, Inmelisa dapat dengan gamblang mempertanyakan otoritas yang lebih tinggi, berbeda dengan kehidupan *offline* (nyata) tidak semudah itu mempertanyakan otoritas yang lebih tinggi secara langsung.

4.2.2.3 Inmelisa dan Sahabat

Sahabat sebuah konteks yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan remaja, termasuk dalam kehidupan Inmelisa. Akun Twitter Inmelisa memungkinkan peneliti untuk melihat konteks persahabatan dalam kehidupan Inmelisa. Berikut beberapa kicauan Inmelisa dalam konteks sahabat.

Inmelchan: Friends? They support me. Cheers me up. Never leave me in the dark hours. Make their self look funny just to make me smile. – June, 2011

Inmelchan: what's a friend? a friend will cheer you up when you're sad – June, 2011

Inmelchan: RT (3'~`ε)

@BellChrist: @inmelchan @fee_domo @MerryOMerry

–@dailyteenwords: My best friends are extremely crazy but I love them anyway.” – March 2013

Inmelchan: #junewish have a great holiday with my besties @BellChrist @fee_domo @MerryOMerry \ (^▽^)/ - May, 2012

Di dalam Twitter, persahabatan menjadi sebuah hal yang penting dalam kehidupan Inmelisa. Sebuah persahabatan baginya, haruslah dimulai dengan menanamkan cinta. Seorang sahabat terbaik bagi Inmelisa layaknya sebuah komputer, sahabat memasuki kehidupannya, menyelamatkan dirinya, membantu permasalahannya, dan tidak pernah melupakannya. Bagi Inmelisa, hidup ini singkat, membenci teman dan keluarga bukanlah sesuatu hal yang baik.

Inmelchan: no matter whats u'r skin no matter whats u'r wear no matter who r u but the one i know,, u'r my friend ♥ love u friend :) – April, 2011

Inmelchan: friendship blooms where Love is planted ♥ – May, 2011

Inmelchan: bestfriend is like a computer, ENTER u'r life, SAVE u'r heart, FORMAT u'r problems & never DELETE u from their MEMORY!

no matter whats u'r skin no matter whats u'r wear no matter who r u but the one i know,, u'r my friend ♥ love u friend :) – April, 2011

inmelchan: RT @alfredoflores Life is short. Don't go to bed angry. Tell your family & friends you love them. You can never do it too much. Spread Love. Stop the hate. – July, 2013

Melalui “panggung” Twitter pula, dia melakukan “dialog-dialog” dengan “aktor-aktor” lain, yaitu teman-temannya. Sahabat-sahabat bisa menjadi sebuah sumber “kebahagiaan” dalam kehidupan Inmelisa.

Inmelisa: feel happy cause my bestfriend @BellChrist @fee_domo :) – June, 2011

Sesosok sahabat bagi Inmelisa adalah yang dapat “mencerahkan” hari-harinya ketika dia bersedih. Inmelisa menggunakan Twitter untuk berkomunikasi dengan sahabat-sahabatnya. Peneliti mencatat sosok sahabat baik yang sering berkomunikasi dengan Inmelisa, yaitu: Felicia (@fee_domo), Bella Christyana (@BellChrist), dan Merry Claudia (@MerryOMerry). Ketiga sahabat Inmelisa tersebut adalah sahabat sekolah. Berbagai macam hal dilakukan Inmelisa bersama dengan temannya dalam Twitter.

Selain, teman-teman sekolah, Inmelisa juga menggunakan Twitter untuk berinteraksi dengan teman les-nya di English First (EF), yaitu: Stephanie (@phanieboo) dan Anggia (@giabieber). Topik-topik pembicaraan mereka biasanya seputar kejadian di tempat les atau berhubungan dengan idola mereka, Justin Bieber. Kebetulan, Anggia adalah seorang Belieber.

Inmelisa: @giaBieber hey hey you're back!! Hahaha ;) – September, 2012

Anggia: @inmelchan heeyyyy ssup??? :) – September, 2012

Inmelchan: @giaBieber hahaha im good, hbu?? I saw leighton todayy. He's so unyuuuu :))) – September, 2012

Anggia: @inmelchan just fine. how come you saw him? lucky youu. – September, 2012

Inmelchan: @giaBieber hahaha I took a course next door right, so when I walk by I saw him hahahaha – September, 2012

Anggia: @inmelchan whoaahh. im sooo jealous. anyway, it looks like @phanieboo doesnt miss me. so sadddd :(- September 2012

Inmelchan: @giaBieber hehehe, how come? She missed u too :) let's hang out together again :) btw I never saw u walked pass micky. How'd u get home? – September, 2012

Kini melalui Twitter, Inmelisa tidak lagi dibatasi oleh waktu artinya kapan saja dan di mana saja selama dia terhubung dengan internet, komunikasi dengan sahabat dapat terus berlangsung.

Di dalam Twitternya, Inmelisa juga membentuk “masyarakat-nya” sendiri, sebuah masyarakat virtual. Masyarakat virtual tersebut terdiri dari teman-teman sekolah dan teman les EF-nya. Masyarakat yang terbentuk tersebut saling berinteraksi dalam percakapan-percakapan melalui Twitter. Inmelisa kemudian terlibat/ikut serta dalam masyarakat virtual tersebut melalui perilaku yang secara aktif dan sukarela.

Sebuah masyarakat dalam konsep Mead adalah jejaring hubungan sosial yang diciptakan manusia dan diresponnya (West & Turner, 2010:88). Konsep masyarakat Mead kemudian mengenal istilah *particular other*, sosok lain yang signifikan bagi kita. Dalam masyarakat virtual milik Inmelisa peneliti mengidentifikasi sosok ini dalam diri Felicia, Bella, dan Merry sebagai sahabat Inmelisa di sekolah; dan Anggia serta Stephanie sebagai sahabat les EF. Di dalam lingkup ini Inmelisa berinteraksi secara aktif dan sukarela. Proses yang terjadi terus-menerus seperti ini dalam Twitter merupakan usaha untuk membangun identitas bagi Inmelisa sebagai seorang sahabat.

Dalam konteks dengan sahabat, bahasa Indonesia mendominasi percakapan antara Inmelisa dengan teman-teman sekolahnya. Walaupun sesekali diselingi dengan percakapan dalam bahasa Inggris. Sedangkan percakapan antara Inmelisa dengan teman EF didominasi dengan bahasa Inggris. Dalam hal ini, bahasa Indonesia dipakai sebagai simbol yang mengikat Inmelisa dengan sahabat

di sekolah sedangkan bahasa Inggris dipakai sebagai sebuah simbol yang mengikat antara Inmelisa dengan teman EFnya.

Sejalan dengan konteks masyarakat Mead, Inmelisa melalui Twitter menciptakan sebuah masyarakat virtual yang terdiri dari akun-akun teman-teman sekolah dan teman EF.

4.2.2.4 Inmelisa dan Tuhan

Bertolak belakang dengan narasi tentang Tuhan yang terdapat banyak dalam kehidupan Felina, tema ini tidak seberapa menonjol dalam kehidupan Inmelisa. Inmelisa mempresentasikan dirinya dalam simbol Kristiani melalui Twiternya.

Inmelchan: RT "@Kevinwoo91: The only way to find true peace and happiness is with God in your heart. HALLELUJAH!" – May, 2012

Inmelchan: I'm at Gereja Kristen Indonesia (GKI) Pondok Tjandra Indah (Sidoarjo, Jawa Timur) 4sq.com/OgP7qb – August, 2012

Inmelchan: RT @ItsFunnyLife: Your relationship with GOD is more important than any thing because you know for sure thats a relationship that will last forever. – September, 2012

Dalam kicauan tersebut muncul kata "gereja", secara tidak langsung Inmelisa telah menunjukkan identitasnya sebagai umat Kristiani melalui kicauan tersebut.

Simbol Kristiani lain nampak ketika Inmelisa memberikan ucapan selamat Paskah dan Natal kepada sahabat-sahabatnya melalui kicauan.

Inmelchan:@miteL_domo @fee_domo @BellChrist @MeCehsta @v_yoyo @Domo_Phantom happy easter too \(\cong\vee\cong)/ – March, 2013

Inmelchan: MERRY CHRISTMAS jugaa teman2 @v_yoyo @MeCehsta @Domo_Phantom @miteL_domo @BellChrist @fee_domo – December, 2013

Pada contoh kicauan ini, peneliti melihat bahwa Inmelisa mampu menampilkan dan memproduksi simbol Kristiani sebagai bagian dari dirinya.

Simbol-simbol tersebut adalah, “-gereja,” “-HALLELUJAH,” “-easter,” “-Christmas.” Simbol tersebut yang kemudian dimaknai oleh peneliti sebagai sebuah identitas Kristiani. Oleh karena itu dapat disimpulkan Inmelisa sebagai umat Kristen.

Kondisi sosial-budaya di mana remaja tumbuh mempengaruhi identitas keagamaan mereka (Santrock 2003:460). Inmelisa memang bersekolah di SMU berlatar belakang pendidikan Kristen namun ia tidak aktif terlibat dalam pelayanan di gereja. Gereja dipandang hanya sebagai sebuah rutinitas yang harus dijalani. Oleh karena itu simbol ini tidak sering muncul dan sedominan pada Felina. Peneliti dapat memaknai identitas Inmelisa tersebut karena adanya *frame of reference* dan *field of experience* yang berpotongan antara peneliti dengan Inmelisa.

4.2.2.5 Inmelisa dan Keluarga

Keluarga adalah salah satu konteks perkembangan penting dalam masa remaja yang menyangkut hubungan dengan orang tua dan saudara. Kebebasan yang bertambah yang mencirikan masa remaja dianggap sebagai pemberontakan oleh beberapa orang tua (Sandtrock 2003:188). Inmelisa melalui kicauan-kicauannya mengungkapkan pikiran-pikiran tentang tema keluarga ini.

Inmelchan: Dear MOM&DAD, Thank you so much for giving me everything, for teaching everything, for loving me, for everything, I love you. – September, 2012

Inmelchan: Dear Mom, Sorry for not saying thank you enough, thank you for everything, thank for you staying by my side through everything. – March, 2013

Pada kicauan tersebut dapat dilihat bahwa, Inmelisa adalah sosok yang mencintai keluarganya. Terlihat dari kata-kata yang dia gunakan, seperti: *love* dan

thank you. Kicauan tersebut sebagai pikirannya tentang keluarganya, terutama kedua orang tuanya.

Namun dibalik kecintaannya terhadap orang tua, terkadang ia juga menampilkan bentuk keterikatan dengan orang tua sebagai pihak yang memiliki otoritas dalam sebuah keluarga.

Inmelchan: iki sek pagi yoo, jok ngajak org ribut !!! paling benci lek libur d rmh!! lek gini carae g ush libur ae skalian!! >< - October, 2011

Inmelchan: When someone got holiday you always ruin everything
 III(°Д°III)

Wadehell!! III(°Д°III)

Rasae mending sekolah drpd libur tp nde omah III(°Д°III)
 gak ush pke acr libur melibur lah lek kyk gini III(°Д°III)

I rather go to school than holiday like this – April, 2012

Inmelchan: My dad said he would cut the internet connection. Like seriously dad?? Damnit!! – June, 2013

Melalui kicauan tersebut dia menampilkan keterikatan dalam keluarga. Ada otoritas yang lebih besar dari dirinya dalam hubungan keluarga, bisa orang tua/saudara lebih tua. Remaja tidak dengan mudah keluar dari pengaruh orang tua (Sandrock 2003:194). Di dalam hal ini dilihat bahwa Inmelisa mengambil sebuah peran sebagai seorang anak yang berada dalam “tekanan” otoritas yang lebih tinggi darinya. Twitter dipandang Inmelisa sebagai sebuah media yang dapat “melepaskan” dirinya dari bentuk keterikatan di dunia *offline*. Inmelisa kemudian menggunakan Twitter sebagai sarana “berekspresi” dan “melepaskan diri” dari otoritas tersebut.

Inmelisa memang mencintai keluarganya namun terkadang ada pula masalah-masalah kecil yang dapat membuat ia merasa sebal dengan orang tuanya. Penggunaan kata “*damn it*” ia “teriakkan” dalam rasa sebalnya. Sebuah umpatan yang seharusnya tidak pantas untuk diungkapkan kepada orang tua. Namun Twitter adalah media yang “bebas” dari otoritas, di sana tidak ada sosok orang tua

sehingga Inmelisa merasa sah-sah saja untuk mengumpat melalui Twitter. Konflik antara orang tua dan remaja pada umumnya tergolong konflik kecil yang melibatkan kejadian sehari-hari (Santrock 2003:187).

Di sisi lain, Inmelisa juga menunjukkan “tensi” dengan saudara sekandungnya. Hal ini terungkap dalam beberapa kicauannya dalam Twitter.

Inmelchan: kakak adek sama aj, ckckck!! >< njaluk ditutuk i !! – June, 2011

Inmelchan: Pny adek kok cek gk tw dirie ckckckck. ☹️ – February, 2012

Inmelchan: Damn it have a brother like you!!! ☹️
I want to slap your face if I can!! ☹️ – May, 2012

Inmelchan: damn it you ☹️
who do you think you are huhh?? ☹️
F*ck you brooo !!!! ☹️
You're just so selfish, never care about other people. Just think about yourself and GO TO HELL!!! ☹️ – September, 2012

Dalam kicauan tersebut banyak sekali dijumpai sumpah serapah/umpatan yang ia lontarkan terhadap saudaranya. Berbeda dengan ketika ia marah dengan kedua orang tuanya. Konflik dengan saudara sekandung memang lebih sering terjadi jika dibandingkan dengan individu yang lain (Santrock 2003:208). Dalam ini peneliti melihat kicauan Inmelisa sebagai sebuah reaksi langsung atas hal yang terjadi di dunia *offline*.

Inmelisa menggunakan Twitter untuk “menyerukan” ketidakberdayaan dirinya terhadap otoritas saudara kandungnya yang dianggapnya egois dan tidak peduli dengan dirinya. Di sisi lain peneliti melihat hal ini sebagai sebuah egosentrisme Inmelisa, berelasi dengan penonton imajiner. Inmelisa melalui kicauan ini menjadi sosok remaja yang berkeinginan untuk didengar, diperhatikan dan menjadi pusat perhatian atas masalah yang dia alami. Kebutuhan ini secara tidak sadar dimiliki oleh Inmelisa.

David Elkin membagi egosentrisme remaja menjadi dua jenis pikiran sosial yaitu penonton imajiner dan dongeng pribadi. Penonton imajiner adalah keyakinan bahwa orang lain memiliki perhatian yang amat besar pada diri mereka. Gejala penonton imajiner mencakup keinginan diperhatikan dan disadari. Sedangkan dongeng pribadi adalah bagian egosentrisme berkenaan dengan perasaan keunikan pribadi yang dimilikinya (Santrock 2003: 122).

Pertengkaran adalah bagian dari saudara sekandung (Santrock 2003:196). Hubungan saudara sekandung remaja menunjukkan tingkat konflik yang sangat tinggi (Santrock 2003:197). Urutan kelahiran memainkan peranan penting dalam hubungan antar saudara kandung (Buhrmester & Fuhrman, 1990; Vandell, Minett, & Santrock, 1987; dikutip dalam Santrock 2003:197).

Sebagai seorang anak ke-2, Inmelisa pasti dihadapkan pada konflik dengan kakak dan adiknya. Kicauannya merupakan salah satu bentuk pemikiran Inmelisa terhadap proses sosial yang dia alami dengan saudara kandungnya di dunia *offline* yang ia ungkapkan pada dunia *online*. Hal ini sejalan dengan konsep Mead tentang pikiran yang adalah sebuah proses sosial dan merupakan bagian integral dari proses tersebut.

Bagi Inmelisa, kicauannya di Twitter tentang keluarganya merupakan sebuah respon dari proses sosial yang telah terjadi di dunia *offline*. Pikiran sebagai sebuah proses sosial dan proses percakapan batin dengan diri sendiri. Ada sebuah proses sosial yang terjadi antar Inmelisa dengan anggota keluarganya sehingga pikiran tersebut akhirnya ia jadikan kicauan-kicauan dalam akun Twitternya.

Kesimpulan. Inmelisa, menggunakan Twitter sebagai media untuk membagikan berbagai macam informasi. Informasi tersebut dapat berupa berita-

berita terbaru seputar musik. Selain sebagai media yang bersifat 1 arah, ia juga menggunakan Twitter untuk melakukan percakapan dengan teman-temannya.

Pada narasi kehidupannya di Twitter, *setting* “kehidupan” Inmelisa lebih banyak bercerita tentang fanatisme terhadap idola yang diselingi dengan narasi tentang persahabatan dan keluarga.

Di dalam Twitternya, Inmelisa mempresentasikan dirinya sebagai seorang Belieber militan dan penggemar budaya pop Korea. Inmelisa memandang sekolah sebagai sebuah lembaga pendidikan formal yang tidak lebih dari sebuah bagian dari proses sosial yang harus dilaluinya. Selain itu, Inmelisa juga mempresentasikan dirinya sebagai seorang anak yang menyayangi kedua orang tuanya tapi dia juga menunjukkan adanya konstrain antara dirinya-orang tua-saudara sekandung. Inmelisa juga mengidentifikasi dirinya sebagai seorang umat Kristen. Inmelisa mengidentifikasi dirinya sebagai seorang Kristen melalui beberapa kicauannya.

Pada kicauannya, Inmelisa sering menggunakan bahasa Inggris. Hal berarti ia cukup fasih menggunakan bahasa Inggris. Selain bahasa Inggris, terkadang ia juga menggunakan bahasa Korea dalam kicauannya. Penggunaan ini disesuaikan dengan siapa ia melakukan interaksi. Bahasa Indonesia biasa digunakan ketika ia melakukan percakapan dengan teman-teman di sekolah, bahasa Inggris biasa digunakan dalam percakapan dengan teman-teman les EF dan dalam upaya menjalin interaksi dengan Justin Bieber, sedangkan bahasa Korea digunakan dalam upaya Inmelisa berinteraksi dengan sosok idolanya.

4.2.3 Presentasi Diri - @adiputra_18



Gambar 4.5 Profil Twitter @Adiputra_18

Steven Adiputra, menampilkan dirinya sebagai pria berusia 17 tahun bersekolah di SMA Kristen Petra 5. Ia menyukai futsal dan sedang menyayangi seseorang.

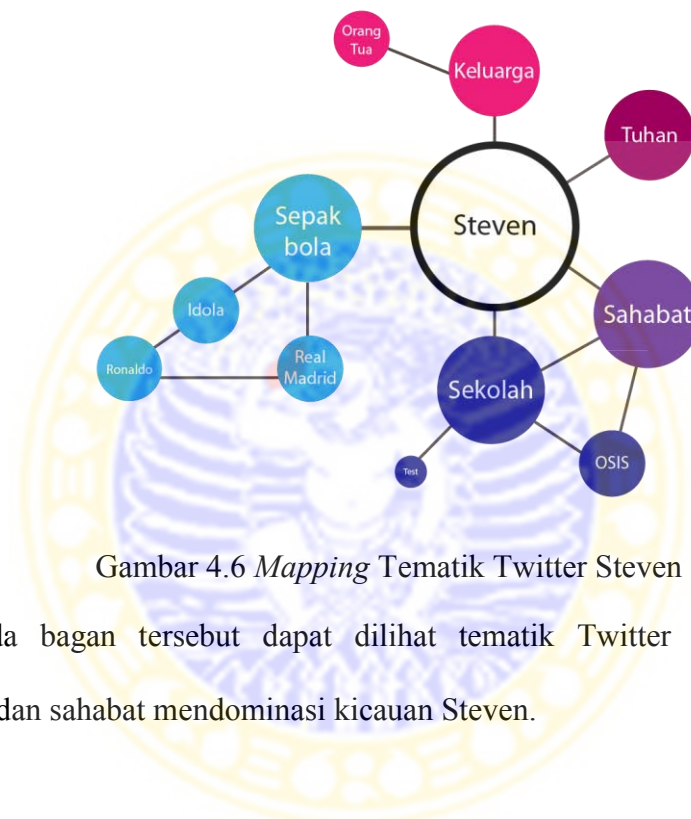
Steven sudah menggunakan Twitter sejak 2010, kicauan pertama Steven dalam Twitter terjadi pada bulan Juni 2010, “Nganggur rek.., begitu kicaunya pertama kali pada Twitter.” Namun Steven baru benar-benar aktif menggunakan Twitter pada Juli 2012.

Dalam “panggung” Twiternya, Steven memilih untuk tidak menggunakan nama depannya. Ia memilih untuk menggunakan nama belakangnya “Adiputra” yang digabungkan dengan angka “18.” Nama ini memberikan kesan resmi, dan angka 18 pasti merupakan sebuah angka yang spesial bagi Steven seperti yang ia ungkap dalam kicaumannya, “18, a number with so many meaning., – June, 2013”.

Ia memasang foto profil dirinya yang sedang berada di tepi pantai dengan menggunakan kacamata hitam. Steven memanfaatkan *background* pada profilnya dengan memasang foto dia bersama dengan teman-teman sekelasnya. Steven adalah seorang yang melankolis, diakui sendiri olehnya dalam sebuah kicauan.

Adiputra_18: Melankolis: Puas di belakang layar, menghindari perhatian, mau mendengar keluhan, setia dan santun – August, 2013

Peneliti merumuskan berbagai tema yang terkait dengan Inmelisa. Ada beberapa tema narasi yang disampaikan oleh Steven dalam kicauannya pada Twitter, yaitu: sepak bola, sekolah, teman, Tuhan, dan keluarga. Secara umum, tema narasi Steven berbeda dengan milik Inmelisa dan Felina.



Gambar 4.6 *Mapping* Tematik Twitter Steven

Pada bagan tersebut dapat dilihat tematik Twitter Steven. Tematik sepakbola dan sahabat mendominasi kicauan Steven.

4.2.3.1 Steven, Sepak Bola, dan Idola

Berbeda dengan tematik milik Inmelisa maupun Felina yang banyak bercerita tentang idola dalam hal musik, bagi Steven sepakbola adalah salah satu bagian dari kehidupannya. Hal ini sesuai dengan yang ia presentasikan pada profil Twitternya. Steven suka sekali dengan futsal dan segala sesuatu yang berhubungan dengan bola. Di dalam “panggung” Twitter, ia tak segan

membagikan berita-berita sepak bola dalam dan luar negeri. Simak saja kicauannya mengenai sepak bola berikut:

Adiputra_18: Dalam sehari lihat 3 pertandingan sepakbola yg luar biasa.. – February, 2013

Adiputra_18: Sampai kapan sepakbola Indonesia terus bertikai? Kalau bertikai, apa ada manfaatnya? Timnas malah malu sekarang.. – December, 2012

Adiputra_18: Super Tight Game, But congrats for Indonesia U-19.. Garuda Jaya!! – September, 2013

Adiputra_18: Yo ngene iki, pemain muda baru sukses udah jadi rebutan media.. Nek prestasi turun gara" mereka lupa diri, langsung dijelekin.. =,= - September, 2013

Bagi Steven, Real Madrid adalah klub sepakbola favoritnya. Hal ini nampak dari banyaknya kicauan yang menginformasikan berita terkini tentang Real Madrid. Bahkan dalam satu kesempatan, Steven berinteraksi dengan salah satu bintang Real Madrid, Cristiano Ronaldo.

Adiputra_18: No problem, El Real.. :) Super Madrid.. :D – August, 2012

Adiputra_18: Super game, Super Ronaldo #HalaMadrid – August, 2013

Adiputra_18: What is your target in RealMadrid @Cristiano? #AskRealMadrid – March, 2013

Adiputra_18: Thanks for visiting Indonesia @Cristiano .. Hope with your attendance here, our people can more care with mangrove.. Success for you.. S18A – June, 2013

Adiputra_18: Real Madrid vs Chelsea..

Super game, Super Ronaldo #HalaMadrid

FT: Real Madrid 3-1 Chelsea
(@12MarceloV 14', @Cristiano 31' 57' / Ramires 17') ¡Hala Madrid! #realmadrid #RMtour2013 – August, 2013

Kicauan-kicauan tersebut secara spesifik menunjukkan kegemarannya untuk menonton pertandingan sepakbola, terutama pertandingan klub Real Madrid. Dalam kicauan tersebut, Steven mengungkapkan pikirannya yang berkaitan dengan klub favoritnya, Real Madrid. Tak lupa sesekali dia melakukan *mention* kepada bintang klub tersebut seperti Marcelo Vieira (@12MarceloV) dan

Cristiano Ronaldo (@Cristiano). Kedua akun pesepak bola internasional tersebut termasuk dalam golongan akun yang ter-*verified*.

Selain akun pemain sepak bola, sumber informasi utama mengenai sepakbola/kehidupan idola didapat melalui akun-akun *fanbase*. Pada akun Steven ditemukan sejumlah akun *fanbase* yang di-*follow* olehnya: @realmadriden.

Menarik untuk dilihat, identik dengan *mention* yang dilakukan oleh Inmelisa dan Felina; Steven juga melakukan usaha-usaha berinteraksi dengan idola sepakbolanya melalui kicauan pertanyaan atau pun ucapan terima kasih. Usaha ini memang tidak seekstrim yang nampak dalam kicauan Inmelisa.

Penggunaan bahasa ketika Steven melakukan interaksi dengan para idola tersebut. Bahasa Inggris dia gunakan dalam interaksi tersebut. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional merupakan salah satu bahasa yang dapat menyatukan pemahaman orang-orang dari berbagai bangsa.

Bahasa sebagai sebuah sistem luas simbol-simbol (Ritzer 2012: 630). Lebih lanjut konsep Mead tentang bahasa mengungkapkan bahwa bahasa adalah simbol signifikan (West & Turner, 2010:86). Steven berharap dengan menggunakan bahasa Inggris maka idola tersebut akan mengerti apa yang dia sampaikan. Ketika Steven menggunakan bahasa yang dimengerti idolanya, secara tidak langsung ia telah melakukan proses interaksionisme simbolik antara dirinya dan idolanya.

Pada tematik sepakbola, peneliti tidak hanya menangkap interaksi Steven dengan idolanya. Tak jarang dia juga mengemukakan sebuah pemikiran atau berkomentar berkaitan dengan sepakbola, seperti kicauan berikut ini:

Adiputra_18: Potensi terbesar timnas U-19 ada di Evan Dimas(6), Zulfiandi(19) dan Ilham Udin Armaiyn(20). Harus diberi kesempatan di

level senior. Full time 2-0 for Indonesia. Ayo Garuda muda – September, 2013

Adiputra_18: 1 nama lagi buat calon timnas senior beberapa tahun lagi, Ravi Murdianto –September, 2013

Pikiran yang dikemukakan oleh Steven dalam kicauannya dipandang sebagai sebuah stimulus sosial yang terjadi. Dalam hal ini merupakan hasil dari stimulus ketika Steven menonton pertandingan bola melalui media televisi.

Sosok idola dapat termaterialisasi dalam beberapa bidang. Bagi Steven sosok idola bisa ia dapatkan pada pemain bola, seperti Cristiano Ronaldo. Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga populer, berbagai pertandingan di siarkan oleh TV Swasta dan TV Kabel, melalui pemberitaan di media secara berulang ini, remaja sering bertumbuh menyukai olahragawan tersebut. Remaja kemudian berbagi melalui media massa mengenai kemenangan dan kekalahan idolanya (Hyman & Sierra, 2009). Hal seperti ini yang dilakukan oleh Steven dalam Twitternya. Media massa membawa peranan penting dalam proses idolaisasi ini sehingga mendorong Steven untuk berbagi tentang idolanya melalui Twitter.

Dalam konteks ini, peneliti melihat bahwa Steven menggunakan kicauan sebagai usaha berinteraksi dengan idolanya. Dengan melakukan *mention*, Steven berharap untuk mendapatkan respons dari idolanya. Hal ini juga yang terjadi pada Felina dan Inmelisa. Steven telah melakukan proses interaksi simbolik antara dirinya dengan idolanya.

Dalam proses interaksi simbolik, simbol merupakan perangkat yang penting untuk diamati. Sebuah simbol mendapatkan pemaknaan yang sama bilamana terjadi perpotongan antara *frame of reference* dan *field of experience* antara produsen simbol dan pembaca simbol. Ini berarti telah terjadi proses interaksi simbolik antara Steven dengan peneliti.

4.2.3.2 Steven dan Kehidupan Sekolah

Sejalan dengan temuan para kicauan Felina dan Inmelisa. Kicauan Steven juga ditemukan tematik kehidupan sekolah. Tematik ini terutama yang berkaitan dengan kegiatannya di organisasi sekolah, OSIS. Hal yang membedakan antara Steven dengan Felina-Inmelisa adalah Felina-Inmelisa banyak bercerita tentang tema ujian/tes, sedangkan Steven jarang melakukan kicauan seputar tema ujian/tes.

Steven adalah seorang anak yang aktif dalam kegiatan/organisasi di sekolah, ia terlibat dalam OSIS. Pengalaman menjadi OSIS merupakan sesuatu hal yang tidak akan pernah dilupakannya.

Adiputra_18: RT OSISSmatrama Keluarga besar OSIS Smatrama dan SMA Kr. Petra 5 mengucapkan turut berdukacita atas berpulangny Bp. Tri Djoko Praswibowo guru Matematika P5 – January, 2013

Adiputra_18: RT RT OSISSmatrama sAll the big family of OSIS SMATRAMA saying : Happy Chinese New Year 2564.May God Bless you all... GONG XI FA CAI 恭喜发财! – February, 2013

Adiputra_18: Tidak akan pernah lupa dengan pengalaman hebat di OSIS 26..- August, 2013

Adiputra_18: RT@OSISSmatrama Jadilah bagian dari kehebatan keluarga besar @OSISSmatrama! Pilihan dan Keputusan anda yang akan menentukan! Jangan salah! – August, 2013

Adiputra_18: RT@OSISSmatrama Petra 5: Diingatkan utk kalam semua kelas X, bahwa masih asa kesempatan bagi kalian itk mendaftar OSIS s/d tgl 3/09. Jgn slh memutuskann ya! – August, 2013

Kicauan Steven pada konteks sekolah lebih banyak membagikan informasi terbaru/aktual mengenai kejadian di sekolah yang berkaitan dengan OSIS. Hal ini wajar karena Steven adalah salah satu anggota OSIS.

Dalam kehidupan berorganisasi tersebut, Steven menjalin komunikasi di dunia *offline* dan *online* dengan rekan-rekan di OSIS juga. Dalam dunia *online*

melalui Twitter, Steven mengungkapkan rasa syukurnya bertemu dengan rekan seperjuangan di OSIS.

Adiputra_18: It is not ending of our story. ARETS still be an important part of our life.#ARETS – December, 2013

Adiputra_18: RT @ruthsquarepants happy new year #Arets ! @raoulian10 @MODDretha26 @Novphe @Sophia_Stuffe @williamsby @Ivan_Taufan @dncpS @adiputra_18 @jochris27 @ivanaa_go – January, 2014

Kutipan kicauan pada bulan Agustus 2013 menyatakan hal tersebut. *Hastag* arets (#arets), adalah salah satu simbol yang digunakan oleh para anggota OSIS tersebut untuk berkomunikasi. Arets adalah sebutan untuk OSIS pada generasi Steven.

Walaupun Steven termasuk sosok yang jarang mengungkapkan tema tentang ujian, peneliti menemukan beberapa kicauan dengan tema tersebut.

Adiputra_18: Move on from Physics~
Move on from Chemistry – November, 2013

Dalam hal ini Steven menuangkan pikirannya dalam bentuk kicauan mengenai ujian fisika dan kimia. Kata “*move on*” digunakan oleh Steven untuk menunjukkan bahwa ujian-ujian ini sudah berakhir/berlalu.

Dalam konteks sekolah, Steven memandang sekolah tidak hanya sebagai sebuah tempat ia memperoleh pendidikan intelektual karena jarang sekali ditemui kicauan-kicauan yang berkaitan dengan nilai. Steven lebih melihat sekolah sebagai sebuah tempat di mana ia bisa mengenal berbagai macam karakter orang dan melakukan interaksi dengan mereka dalam organisasi intra sekolah (OSIS). OSIS memegang peranan penting dalam kehidupan sekolah Steven, bahkan secara khusus ia menyebutkan bahwa OSIS akan menjadi bagian khusus dari kehidupannya. Pengurus OSIS adalah identitas yang digunakan Steven dalam

konteks sekolah. Ia sering *me-retweet* info-info terbaru mengenai OSIS dan lomba-lomba di sekolah.

Felina dan Inmelisa, masing-masing memiliki pandangan yang berbeda mengenai sekolah demikian juga dengan Steven. Sekolah bukan nilai, sekolah bukan fisik, sekolah adalah sebagai sebuah tempat berorganisasi; demikian dalam pandangan Steven mengenai sekolah.

Dalam pembahasan ini, Steven adalah sebagai produsen tanda-tanda mengenai kehidupan sekolahnya. Tanda-tanda tersebut yang diinterpretasi peneliti sebagai bagian dari identitas diri Steven.

4.2.3.3 Steven dan Sahabat

Steven bukanlah remaja yang suka dengan kesendirian dan kebosanan. Dalam beberapa kesempatan ia mengungkapkan perasaan tersebut pada Twitter. “Nganggur” dan “kesepian” menjadi sebuah ketidaknyamanan, karena bagi Steven berkumpul bersama teman-teman membuat hidup lebih cerah.

Adiputra_18: Arggggh! Stress di rumah... – July, 2010

Adiputra_18: hoammz~ – September, 2010

Adiputra_18: Nganggur only.. – December, 2010

Adiputra_18: so boring.. wew~ – Maret, 2011

Adiputra_18: Sepinya hariku.. – December, 2012

Adiputra_18: Tidak nyaman dengan kesepian ini.. – April, 2013

Oleh karena itu berkumpul dan berinteraksi bersama teman-teman merupakan sebuah momen yang membahagiakan, bahkan termasuk bertemu dengan teman-teman baru. Hal itu nampak dalam kicauan-kicauannya ketika selesai berkumpul bersama sahabatnya. Sahabat adalah salah satu elemen penting dalam kehidupan Steven.

Adiputra_18: Always have a great memories with XIA-2.. Never forget it.. :) – June, 2013

Adiputra_18: Having so much fun with @albert_den17 @phanieboo @DeviMeirida @st_adiputra @st_rioo @IndraJG_03 @cl_adela @caludiaw @chriz_toffer – June, 2013

Adiputra-18: A week again to meet with new classmate.. :D

Melalui Twitter, Steven berkomunikasi dengan sahabat-sahabatnya dalam dunia maya. Peran seorang sahabat tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan Steven. Bagi Steven, sahabat tak ubahnya sebagai sebuah tempat untuk berbagi kebahagiaan dan kesedihan. Waktu-waktu yang ia habiskan bersama sahabatnya akan selalu terkenang.

Adiputra_18: Sahabat buat ku kuat melewati semua :) – December, 2012

Adiputra_18: Me + Best Friends = Unforgettable, fun, sad, happy memories.. – July, 2013

Adiputra_18: RT @KartunWords Bahkan jika kita melupakan wajah teman-teman kita, kita tidak akan pernah melupakan sesuatu yang diukir dijiwa kita. -Yuzuru (Angel Beats) – November, 2013

Peneliti mencatat beberapa teman Steven yang sering berkomunikasi dengan dirinya melalui Twitter, yaitu: Desta Natalia (@dncpS), Darren (@Darren_kudo), Stefan Rio (@st_rioo), Albertus Denny (@albert_den17) dan Raoulian Irfon (@raoulian10).

Adiputra_18: 500 tweets for my friends.. @albert_den17 @st_rioo @raoulian10 – June, 2013

Kelima orang tersebut adalah sahabat dalam sekolah. Selain mereka tersebut, Steven juga secara rutin melakukan komunikasi dengan teman-temannya sesama pengurus OSIS.

Di dalam Twitter, Steven menciptakan sendiri sebuah “masyarakat” virtual yang terdiri dari teman-teman sekolahnya. Di dalam masyarakat virtual tersebut, Steven melakukan komunikasi dan menjalin dan mempererat persahabatan. Topik

komunikasi tersebut bisa berbagai macam, mulai dari kegiatan sekolah, sepak bola, dan lain sebagainya.

Adiputra_18: Wah", pengalaman pertama nyanyi serius.. Ternyata capek..
– Juni, 2013
Albert_Den17: Trnyata selama ini nggak serius hayo (` ▽ `)-σ
RT"@adiputra_18: Wah", pengalaman pertama nyanyi serius.. Ternyata
capek.." – June, 2013
Adiputra_18: wkwkw bukan seh, mksudku nek bener" dipahami lagu e,
trnyata sulit. – June, 2013
Albert_Den17: @adiputra_18 gitu ae ya baru tau, ya ampun ckekck –
June, 2013
Adiputra_18: @albert_den17 wkwk sori bos.. anda emg lbih pengalaman
dr saya.. hehe – June, 2013

Di atas adalah salah satu contoh percakapan antara Albertus dengan Steven. Dari contoh di atas percakapan antar teman dapat mengenai topik apa saja. Percakapan tersebut dimulai dengan kicauan Steven yang mengemukakan pengalamannya menyanyi dengan serius, ditimpali oleh Albertus. Di dalam percakapan tersebut kita dapat lihat bahwa Steven bertindak sebagai individu yang aktif dan memberikan respon terhadap kicauan Albertus. Proses demikianlah yang memperkuat jalinan persahabatan antar individu.

Steven sebagai sosok yang terlibat dalam organisasi intra sekolah (OSIS), tentu saja memiliki banyak teman-teman. Di dalam konteks dengan sahabat, bahasa Indonesia mendominasi percakapan antara Steven dengan teman-temannya. Bahasa Indonesia sebagai bahasa induk memudahkan terjadinya komunikasi antara Steven dengan teman-temannya.

4.2.3.4 Steven dan Tuhan

Tema ini tidak seberapa menonjol dalam kehidupan Steven. Hanya sedikit kicauan tentang hal ini. Berikut beberapa kicauan yang dapat ditemukan.

Adiputra_18: Libatkan Tuhan dalam masalahmu 2. Jangan sombong rohani cuma itu cara agar kau diberkati.. Gbu – March, 2013

Adiputra_18: Pujian yang termanis untuk Tuhan adalah melakukan hal-hal baik yang diinginkan-Nya – August, 2013

Adiputra_18: Hidup memang berat, tapi jangan minta untuk diringankan.. Mintalah pada Tuhan agar kitalah yang dikuatkan. Amin – December, 2013

Pada kicauan-kicauan tersebut, sebenarnya tidak jelas siapakah Tuhan yang dimaksud. Namun melalui pengamatan lebih mendalam, ditemukan ada kicauan Steven yang menggunakan simbol Kristiani.

Adiputra_18: RT @philipmantofa BELAJARLAH 100% seolah2 tak ada Tuhan & BERDOALAH 100% kepada Tuhan seolah2 yang anda pelajari tak ada satupun yang keluar di ujian. – April, 2013

Adiputra_18: Merry christmas all.. Believe that He will save us.. God Bless~ - December 2013

Secara tidak langsung, ketika Steven melakukan proses *retweet* terhadap sebuah kicauan dari Philip Mantofa (@philipmantofa) dia menunjukkan identitasnya sebagai umat Kristiani. Philip Mantofa adalah salah satu pastor dari Gereja Mawar Sharon. Selain itu, ketika dia berkicau mengucapkan Selamat Natal kepada pengikutnya menunjukkan bahwa Steven adalah umat Kristiani.

Agama selain sebagai sebuah identitas juga dapat sebagai serangkaian nilai-nilai yang diadopsi oleh individu. Nilai tersebut dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, dan tindakan mereka (Santrock 2003:459). Nilai-nilai ini yang berusaha diaplikasikan Steven. Ia tidak banyak bercerita tentang kegiatan keagamaannya tapi lebih banyak bercerita tentang nilai-nilai Kristiani. Nilai-nilai seperti harapan, penyerahan diri sepenuhnya pada Tuhan; terlihat dalam kicauan pada Twitternya.

Sebagai remaja, masa depan adalah salah satu hal yang perlu untuk dipikirkan. Masa depan bagi Steven berkaitan dengan studi dan pekerjaan yang

dapat menyejahterahkan kehidupannya. Kegagalan masa depan ini membuat Steven bergantung sepenuhnya kepada Tuhan. Berdoa dan melibatkan kehadiran Tuhan adalah salah satu cara mengatasi kegagalan tentang masa depan.

Adiputra_18: Galau memikirkan masa depan,, – May, 2013

Adiputra_18: RT MTlovenHoney Tuhan, baikkanlah studiku, luluskanlah aku dan masukkanlah aku ke pekerjaan yang menyejahterakanku. Aamiin – October, 2013

Adiputra_18: Menjalani masa yang cukup sulit, atasi dengan berdoa. – August, 2013

Adiputra_18: 1. Libatkan Tuhan dalam masalahmu 2. Jangan sombong rohani cuma itu cara agar kau diberkati.. Gbu – March, 2013

Kicauan di atas adalah salah satu contoh betapa dalam setiap kegiatannya ia menyerahkan diri sepenuhnya kepada Tuhan.

Masa remaja juga selalu erat kaitannya dengan kehidupan romansa masa muda. Saat ini Steven sedang dalam penantian untuk mencari pasangan hidup, alias *jomblo*. Pencarian pasangan ini terungkap dalam kicauan-kicauan Steven yang bercerita tentang penantian dan harapan menemukan pasangannya.

Adiputra_18: I believe, my girl will come.. :) – January, 2013

Adiputra_18: selamat tidur calon jodohku dimanapun kamu berada, suatu hari nanti kita pasti akan dipertemukan – June, 2013

Adiputra_18: RT –@Hal_Terindahh Tuhaan, aku tak pernah tau siapa yang akan menemaniku nantinya melewati hidup, tapi jika bisa meminta. Aku ingin DIA..” – June, 2013

Dalam kicauan ini Steven mengadopsi nilai-nilai harapan dan mengaplikasikannya dalam kehidupan romansa ia.

Pada contoh ini, Steven menampilkan identitas Kristiani sebagai bagian dari dirinya. Identitas tersebut yang kemudian dimaknai oleh peneliti. Pemaknaan dapat terjadi karena adanya *frame of reference* dan *field of experience* yang berpotongan antara peneliti dengan Steven.

4.2.3.5 Steven dan Keluarga

Dalam konteks ini, Steven sangat berbeda dengan Inmelisa yang menunjukkan konstrain dalam keluarga. Di dalam kicauan Twitternya, Steven hampir tidak pernah menyebut tentang keluarganya. Namun bukan berarti mereka tidak penting. Bagi Steven, peran seorang ibu tidak dapat dikesampingkan. Ibu adalah seorang teman dekat, pendukung terbaik dari dirinya, dan fan terbesar dirinya. ~~MOM~~ = Best Friend + Best Supporter + GREATEST FAN.”

Adiputra_18: RT @MTLovenHoney: Tuhan, jauhkanlah penyakit dan kesedihan dari Ibu dan Ayahku. Sejahterakan dan panjangkanlah umur mereka. Aamiin – October, 2013

Adiputra_18: RT @funnyorfact: Age 4: "I love Mommy." Age 16: "I HATE HER." Age 20: "Mom was right" Age 57: "I wish my Mom was still here." Retweet if you love your Mom. – October, 2013

Adiputra_18: MOM = Best Friend + Best Supporter + GREATEST FAN – October, 2013

Mirip pada kicauan Felina, tema ibu menjadi sentra dari kicauan dari Steven tentang keluarga. Kata ~~love~~,” ~~best~~” dan ~~greatest~~” dipakai dalam kicauan Steven mengenai ibu. Kicauan-kicauan ini adalah ungkapan pikiran Steven.

Pikiran bagi Mead muncul dan berkembang di dalam proses sosial dan merupakan bagian integral dari proses tersebut. Bagi Steven, pikiran-pikiran tersebut tertuang melalui kicauan sebagai sebuah respon atas proses sosial yang terjadi di dunia nyata (*offline*). Kicauan ini dapat dipandang sebagai sebuah percakapan intrapersonal yang terjadi dalam sebuah ruang *cyber*. Peneliti percaya ketika melakukan kicauan ini, Steven berpikir bagaimana sosok ibunya begitu berperan besar dalam kehidupan dia.

Pada konteks ini, Steven tidak menunjukkan sebuah konstrain/ikatan terhadap otoritas orang tua. Sangat berbeda jauh dengan Inmelisa yang beberapa kali menunjukkan konstrain terhadap orang tua terutama saudaranya.

Kesimpulan. Steven menggunakan Twiter untuk membagikan berbagai macam informasi. Selain sebagai sarana informasi, Steven juga menggunakan Twitter sebagai sarana bercakap-cakap dengan sahabatnya. Narasi Steven di atas merupakan cuplikan kehidupan Steven yang dapat dilihat dari akun Twitter Steven.

Pada narasi kehidupannya di Twitter, setting “kehidupan” Steven lebih banyak bercerita tentang sahabat, kehidupannya sebagai seorang jomblo dan harapan-harapannya.

Di dalam Twitternya, Steven mempresentasikan dirinya sebagai seorang fans Real Madrid dan Cristiano Ronaldo. Steven memandang sekolah tidak hanya sebagai sebuah lembaga pendidikan intelektual tapi sebuah bagian dari proses sosial yang harus dilaluinya dalam organisasi intra sekolah (OSIS). Selain itu, Steven juga mempresentasikan dirinya sebagai seorang anak yang menyayangi kedua orang tuanya terutama ibunya. Steven juga mengidentifikasi dirinya sebagai seorang umat Kristen, ia memegang nilai-nilai Kristiani dan menunjukkan dalam kicauan-kicauan di Twitternya. Agama dipandang oleh Steven sebagai sebuah identitas dan nilai-nilai yang harus dipegang dalam kehidupannya. Agama tidak hanya diterima begitu saja tapi juga diaplikasikan dalam hidup.

Di dalam kicauannya, Steven lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia yang kadang berlogat Jawa Timuran. Sese kali dia juga menggunakan bahasa Inggris dalam kicauannya.

4.3 Remaja sebagai *Net Generation*

Tidak dapat dipungkiri bahwa kehidupan remaja sangat lekat dengan perkembangan teknologi. Don Tapscott (2012) dalam bukunya *Grown Up Digital* menyebutkan 8 norma *Net Gener*, yaitu: (1) kebebasan, (2) kustomisasi, (3) penyelidikan, (4) integritas, (5) kolaborasi, (6) hiburan, (7) kecepatan, dan (8) inovasi.

Generasi Internet adalah sebuah generasi yang berbasiskan internet. Internet menjadi sebuah teknologi yang benar-benar mengubah cara generasi ini menggunakan media. Narasumber sebagai seorang remaja, tidak dapat dipisahkan dari teknologi, terutama internet dan penggunaan *smartphone*.

Internet dan *smartphone* seolah-olah melekat dalam kehidupan mereka menjadi sebuah bagian yang tidak dapat dipisahkan. Simak saja penuturan Inmelisa yang berkata, *“I want Wi Fi connection everywhere I go. – September 2012.”* Kebutuhan akan internet menjadi kebutuhan primer dalam kehidupan remaja. Kehidupan tanpa internet adalah kehidupan yang penuh *“frustrasi.”*

Inmelchan: no wifi no internet no computer no nothing.. my lifeeeeeee – June, 2013

Inmelchan: After a frustrated week without internet connection.. OMG I'M SURVIVE NOW!!! – February, 2013

Ditemukan juga dalam penelitian ini bahwa ada beberapa ciri-ciri remaja sebagai *Net Gener*. Berikut ini penjabarannya:

Kebebasan. Bagi remaja, Twitter tak ubahnya adalah sebuah media tanpa batas yang memberikan mereka kebebasan untuk melakukan hampir segala sesuatu. Tekanan-tekanan pada dunia *“offline”* yang terkadang tidak dapat

diungkapkan oleh mereka, muncul pada Twitter. Sebuah media di mana mereka bisa melakukan kebebasan! Simak Beberapa kicauan berikut,

Inmelchan: what a bad teacher?? u teach your student a bad things and stereotyping us!!! wth!! Grrr ><" – December, 2011

Inmelchan: Guru yg aneh, niat ngajar nggak seh? Malah turu ШЦ(°Д°ш) – February, 2012

Kebebasan berekspresi seperti yang diungkapkan oleh Inmelisa ini, merupakan sebuah kebebasan yang tak mungkin ia dapatkan pada dunia *offline*." Semangat mengekspresikan kebebasan ini kadang dapat membuat mereka disalahartikan sebagai pribadi yang *ngomelan* dan mudah galau. Pada dunia *offline*" mereka terbatas oleh aturan-aturan, peran-peran sosial yang mengikat mereka. Mereka dalam tahap mencari kebebasan dan pengungkapan harapan-harapan yang mungkin mengejutkan dan membuat berang generasi yang lebih tua (Tapscott, 2012:106).

Pada Twitter, tidak ada otoritas-otoritas yang mengatur kehidupan mereka seperti: orang tua, saudara, atau guru; yang ada hanya individu tersebut dengan teman-teman mereka. Bersama dengan teman mereka bebas untuk mengekspresikan kebebasan yang tidak didapat pada dunia *offline*.

Kustomisasi. Unik dan khas, hal ini yang mereka tonjolkan dalam profil Twitter mereka. Tidak dijumpai sebuah profil Twitter yang sama dari para informan remaja. Setiap profil dibuat/dikustom sesuai dengan keinginan pemilik profil tersebut. Ruang *online* yang personal sekarang hampir suatu kewajiban. *Net Gener* mempersonalkan media mereka (Tapscott, 2012:111).

Simak saja profil Twitter Felina, Inmelisa, dan Steven. Masing-masing dari mereka membuat profil Twitter mereka berbeda satu dengan yang lain sesuai

dengan keinginan mereka. Fitur kebebasan kustomisasi seperti ini memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi identitas mereka.

Hiburan. Topik-topik narasi remaja narasumber penelitian yang didominasi oleh berita-berita tentang artis kesukaannya, lagu, hobinya tentang bola; Hal ini menunjukkan bahwa remaja menggunakan Twitter sebagai sebuah sarana hiburan untuk membagikan (*sharing*) informasi yang disukainya kepada orang lain ataupun untuk dikonsumsi pribadi.

Ketiga remaja tersebut melalui Twitter mendapatkan hiburan. Hiburan tersebut berupa berita-berita terbaru tentang idola mereka dan obrolan-obrolan dengan sahabat mereka.

Kecepatan. Tumbuh di jaman digital, *Net Gener* sangat mengharapkan kecepatan, mereka terbiasa mendapatkan tanggapan instan, 24 jam sehari dalam seminggu. Mereka tidak sabar. (Tapscott, 2012:133). Ciri-ciri ini juga nampak dalam remaja ketika menggunakan Twitter. Kicauan-kicauan Inmelisa yang sering mengungkapkan rasa frustrasinya ketika tidak dapat terhubung seketika dengan internet atau tidak dapat mengakses Twitternya. Terputusnya individu dari internet dapat membuat “stress” bagi *Net Gener*.

Inmelchan: akhirnya bisa OL :) – December, 2011

Inmelchan: Weww hpku III(°D°III) tidakkk!! – Jan, 2012

Inmelchan: ini knpa twitter e g isa d pke?? @@ – Jan, 2012

Inmelchan: Komputerku error d saat sdng enk2 e liat youtube ckckckck (¬, –”) – Feb, 2012

Inmelchan: Twitter error III(°D°III) – Feb, 2012

Hal senada tentang kebutuhan akan kecepatan internet juga diungkapkan oleh Felina dalam beberapa kicauannya di Twitter berikut:

FelinaPrimalia: lambat sekali internetnya - ___ - - May, 2012

FelinaPrimalia: I hate when I see "loading" show up in the page!! – August, 2011

Remaja dalam kesehariannya memanfaatkan Twitter sebagai sebuah teknologi yang membuat mereka dapat berkomunikasi dan bersosialisasi melalui dunia *cyber*. Identitas remaja dibentuk dan dipertukarkan melalui komunikasi verbal yang dilakukan remaja melalui media Twitter yang bersifat *online*. Identitas *online* dibentuk.

Pada akhirnya, penelitian ini mendukung konsep/gagasan yang dikemukakan oleh Don Tapscott mengenai Generasi Internet. Ditemukan bahwa melalui Twitter, remaja memenuhi 4 norma dari 8 norma Generasi Internet yang diungkapkan dalam gagasan Tapscott dalam bukunya *Grown Up Digital*.

4.4 *Netspeak*

Melalui kicauan (*tweets*), pengguna Twitter juga dapat melakukan percakapan dengan pengguna lain melalui fitur *mention* (@). Dalam melakukan percakapan pada Twitter, memungkinkan pengguna menggunakan simbol-simbol khusus, sebuah karakteristik *netspeak* (bahasa internet). *Netspeak*, sebuah bahasa internet, dapat dikatakan sebagai sebuah *written speech*, ia memiliki karakter bahasa oral/tertulis. *Netspeak* tidak terikat oleh aturan-aturan bahasa tertulis tradisional. Penggunaan kombinasi antar karakter tersebut, untuk mengekspresikan nuansa makna (Kuntjara, 2010). Penggunaan simbol-simbol khusus tersebut nampak jelas dalam contoh percakapan antara @inmelchan dengan sahabatnya, berikut:

Inmelchan: @MerryOMerry @fee_domo loh ak lupa iku bnr diundi ato gk lek gk yo gk tau lagi wkakakak XD

MerryOMerry: @inmelchan @fee_domo wkwkwkwk.. Bnyk yg nntn ya pasti? (T.T) (T.T)

Inmelchan: @MerryOMerry @fee_domo iyoolahhh kiss me indo yoo akehh wes gtu iso hug mbe hi5 mene (. .l)

MerryOMerry: @inmelchan @fee_domo wkwkwkwk.. Kita nyusup di backstage nya aja..
 Inmelchan: @MerryOMerry @fee_domo hahahaha dasarr~~ pake id card ngono yoo?? Lol
 MerryOMerry: @inmelchan @fee_domo wkwkwkwk.. Km udah prnh lht mv nya u kiss yg shut up?
 Inmelchan: @MerryOMerry @fee_domo wkwkwk lum rasae.. Yg mn itu? Eli e keren lak an?? ;))
 MerryOMerry: @inmelchan @fee_domo eli ne bikin nyesek... Wkwkwkwk.. Bkn itu tp.. Kevin nya pny abs lho (*≥∇≤*)
 Inmelchan: @MerryOMerry @fee_domo nyesek opo o?? Wkakakkak dee emg pny abs tp dee kurus ~('-'~) (~'-'~)

Dari percakapan tersebut, dapat dilihat bahwa *emoticon* lazim digunakan dalam bahasa tertulis pada Twitter. Pada percakapan tersebut kita bisa melihat *emoticon* berupa XD”, (T.T)(T.T)”, ;))”, (*≥∇≤*)”, ~('-'~)(~'-'~)”

Hasil observasi lain, menunjukkan berbagai variasi *emoticon*, seperti: ;_____;”, x)”, ;3”. Untuk memahami beberapa *emoticon* tersebut, pengguna dapat memiringkan kepalanya ke arah kiri. Maka *emoticon* seperti XD” dan x)” akan terlihat seperti orang yang tertawa. X” dan x)” akan terlihat seperti mata dan D”, j”, 3” terlihat seperti mulut yang tersenyum atau mayun.

Pemakaian simbol-simbol khusus nampak dalam kata wkwkwkkkwwk.” Penggunaan simbol khusus ini, dikenal sebagai kata onomatopoeic. Penggunaan kata onomatopoeic secara luas digunakan untuk menciptakan suara tertawa dalam bahasa tulis, hahaha” (Karjo, 2010). Penggunaan wkwkwkkkwwk” dan wuakakakk” sama seperti dengan penggunaan hahaha” yaitu untuk menggambarkan tawa. Namun wkwkwkkkwwk” dan wuakakakk” lebih memberikan kesan tertawa yang lepas. Penggunaan kata tertawa ini membuat suasana interaksi menjadi lebih hidup (Karjo, 2010).

Pemakaian *emoticon*/simbol-simbol khusus dalam *netspeak* membuat sikap personal menjadi lebih jelas. Penggunaan *netspeak* mendukung pengguna untuk secara kreatif memperkenalkan multi-identitas mereka melalui bahasa yang mereka pergunakan (Kuntjara, 2010).

Selain *emoticon*, remaja juga menggunakan *interjectory remarks*. *Interjectory remarks* adalah kata-kata yang biasa digunakan untuk mengekspresikan perasaan. Dalam percakapan tersebut kita dapat melihat penggunaan “-hohhh” dan “-dasarr~” pada percakapan antara Inmelchan dan MerryOMerry:

Percakapan remaja juga menggunakan singkatan-singkatan, seperti “-l,” “-kn,” “-ny,” “-yg,” dan lain sebagainya. Hal ini erat kaitannya dengan fungsi kicauan dalam Twitter yang hanya dapat memasukkan 140 karakter saja. Keterbatasan kicauan, membuat pengguna memiliki kecenderungan menggunakan singkatan dalam kicauan untuk menghemat jumlah kata.

Terdapat juga bentuk informal, seperti penggunaan “-ak an” untuk menggantikan “-bukan”, “-gak” sebagai pengganti “-tidak”, “-tau” sebagai pengganti “-tahu”, “-udah” sebagai pengganti “-sudah”, dan lain sebagainya.

Penggunaan *emoticon* dan simbol-simbol khusus merupakan salah satu cara remaja dalam menunjukkan identitas mereka di Twitter. Ciri-ciri percakapan pada Twitter ini sejalan dengan/mendukung penelitian Carla Herlianto Karjo (2010) yang meneliti perbandingan karakteristik percakapan remaja dan dewasa pada interaksi Facebook. Karjo (2010) menemukan bahwa ada 5 karakteristik percakapan pada Facebook: (1) adanya *interjectory remarks*, (2) menggunakan kata onomatopoeic, (3) terdapat *intensifying word*, (4) menggunakan singkatan,

(5) menggunakan bentuk-bentuk informal, dan (6) langsung menyebutkan nama. Keenam karakteristik ini juga keluar dalam kicauan-kicauan remaja pada Twitter.

4.5 Tradisional Naratif vs Kontemporer Naratif

Studi narasi model Labov adalah tipikal studi naratif yang kisah yang diceritakan melalui proses wawancara lisan, pada prinsipnya adalah bentuk naratif personal daripada semua jenis narasi. Dalam studi model ini teks narasi ditandai secara struktural dan diorganisasikan dalam komponen struktural (aksi, evaluasi, dan resolusi).

Definisi struktural Labov tentang narasi mengakibatkan kecenderungan untuk mengakui narasi hanya sebagai teks yang terorganisir dengan baik, dengan bagian awal, tengah, dan akhir, yang dipimpin si pencerita dan sebagian besar berbentuk monolog, dan terjadi sebagai tanggapan terhadap pertanyaan si pewawancara (Georgakopoulou, 2013). Studi naratif masih banyak dilakukan dengan pendekatan model Labov.

Naratif yang terjadi dalam dunia maya dan termediasi komputer memungkinkan terjadinya bentuk-bentuk naratif baru. Teknologi baru, *web 2.0*; memungkinkan terjadinya interaktivitas dalam dunia maya.

CMC enables new forms of narrative interaction and authorship, ranging from the users as authors who select the telling and design of telling online and (re)shape it, to the users as 'audience' who contribute to online evaluations. (Georgakopoulou, 2013)

(CMC memungkinkan bentuk-bentuk baru interaksi naratif dan kepenulisan, mulai dari pengguna sebagai penulis yang memilih dan menceritakan hingga mendesain online dan bahkan membentuk ulang cerita, sampai pada pengguna sebagai "penonton" yang melakukan evaluasi)

Georgakopoulou (2013) berargumentasi, CMC telah memberikan bukti yang cukup dari narasi yang tidak benar-benar sesuai dengan model Labov, sebab karena mereka berangkat dari format –seorang pencerita aktif.”

Terdapat 4 karakteristik di dalam penelitian narasi *online*, yaitu: (1) terfragmentasi, (2) multimodel, (3) multi-linearitas, dan (4) interaktivitas (Georgakopoulou, 2013).

Bagaimana dengan narasi dalam Twitter?

Narasi dalam Twitter sangat berbeda dengan narasi model Labov, pertama dari segi pencerita, sifat pencerita dalam Twitter adalah pencerita aktif. Seorang peneliti naratif tidak perlu melakukan set wawancara dengan informan. Peneliti –membaca” narasi pencerita melalui kicauan-kicauan yang dilakukan dalam Twitter.

Pencerita –aktif” yang didukung dengan teknologi internet yang terkoneksi setiap saat membuat data narasi yang dihasilkan sangat banyak. Data-data tersebut terfragmentasi menjadi tema-tema yang jika dilihat sekilas tidak saling berkaitan.

Berikut ini adalah contoh fragmentasi dan multi-linearitas dalam Twitter:

Adiputra_18: Indonesia vs South Korea begins..

Adiputra_18: Ini yang tak suka.. :D "@NotesRemaja: Sebenarnya, cewek itu nggak suka nonton bola, tapi cewek itu suka lihat cowok ganteng main bola :D "

Adiputra_18: RT@NotesRemaja Lelaki yg setia hanya menyimpan satu nama perempuan di dalam hatinya, walaupun dia sadar masih banyak yg lebih cantik dari perempuan itu ;)

Adiputra_18: RT@doatertulis: Tuhan jika aku boleh meminta, aku hanya ingin akhir yang bahagia :‘) "

Adiputra_18: Super performance, congrats Indonesia..

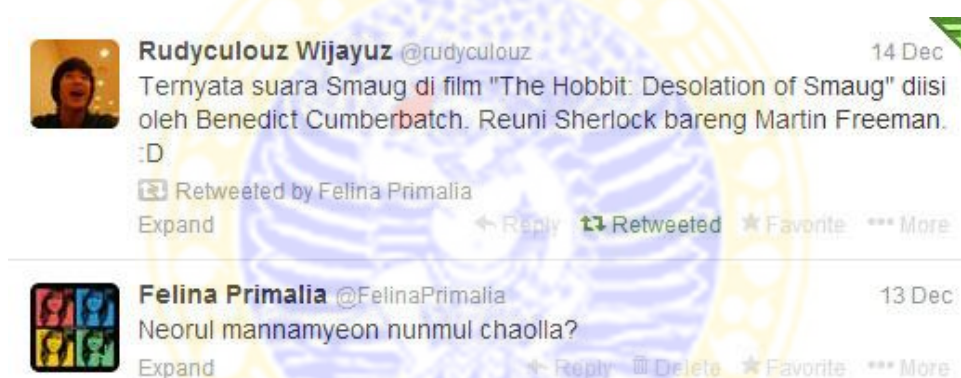
Adiputra_18: Top performance from Evan Dimas. We all proud with you..

Dari contoh kicauan Steven di atas, kita bisa melihat bahwa: pada awalnya Steven menceritakan tentang pertandingan sepak bola, kicauan tersebut ternyata

disisipi dengan kutipan yang berasal dari kicauan akun. Kemudian Steven melanjutkan kicauannya kembali tentang bola.

Dari contoh ini dapat dilihat bahwa: narasi tentang pertandingan sepak bola terfragmentasi dengan kicauan lain. Ini berarti dalam rentang satu waktu juga terdapat 2 kicauan yang berbeda sehingga dapat disimpulkan bahwa narasi dalam Twitter terfragmentasi dan multi-linear.

Hal menarik lain dari Twitter adalah fungsi berbagi (*sharing*) yang dapat dilakukan oleh pengguna Twitter melalui fungsi kicauan ulang (*retweet*), atau yang biasa ditandai dengan “RT” dan simbol panah bolak balik berwarna hijau.



Gambar 5.1 Fungsi *Retweet* Pada Twitter

Pada contoh di atas dapat dilihat, bagaimana FelinaPrimalia melakukan kicauan ulang terhadap kicauan Rudyculouz. Melalui fungsi kicauan ulang, FelinaPrimalia membagikan informasi tentang pengisi suara dalam film Hobbit yang dikicaukan Rudyculouz. Kicauan ulang ini menjadikan kicauan asli Rudyculouz tampil dalam *timeline* Felina Primalia.

Georgakopoulous (2013) berpendapat bahwa fungsi kicauan ulang (*retweet*) dalam Twitter sangat umum di-rekonseptualisasi (*re-conceptualization*). Rekonseptualisasi dapat terjadi dalam bentuk cetak dan media online. Menurut

Baumann dan Briggs (1990), setiap tindakan rekonseptualisasi pasti menimbulkan makna baru. Dalam proses rekontekstualisasi, media berfungsi sebagai kendaraan untuk distribusi dan rekontekstualisasi dengan mengatur dan meningkatkan secara terus menerus cerita dengan cara membentuk segi penceritaan melalui interaktivitas (Georgakopoulou, 2013). Konsep rekontekstualisasi nampak dalam kicauan berikut ini:

Inmelchan: RT@justinbieber I love what I do. I love performing. Thanks to everyone helping me live my dream. Now gonna get some rest. Much love.

Inmelchan: RT@justinbieber Happy to have a break but already miss the stage, the crew, the team, the band, the dancers, the fans. I love all of u. Thank u. #grateful

Kedua kicauan berkesinambungan tersebut diambil dari *timeline* milik Inmelisa yang merupakan kicauan asli dari Justin Bieber. Peneliti percaya bahwa Justin Bieber melakukan kicauan tersebut dalam rangka menyatakan rasa kangen dan cinta terhadap kru dan fans. Namun, bagi Inmelisa kicauan Justin Bieber tersebut dapat dianggap sebagai sebuah “pengakuan” kepada dia yang adalah salah satu fans berat dari Justin Bieber.

Observasi terhadap ketiga akun Twitter narasumber menunjukkan bahwa mereka hanya melakukan kicauan ulang terhadap cerita/hal yang sesuai dengan nilai-nilai diri mereka. Fakta bahwa tidak ada satupun kicauan Justin Bieber dalam akun Felina menunjukkan bahwa tidak ada satupun ideologi Justin Bieber yang sesuai dengan konsep diri Felina. Atau demikian sebaliknya tidak ada satu pun ideologi tentang sepak bola dalam akun Inmelchan menandakan bahwa sepak bola bukanlah bagian dari konsep diri Inmelisa.

Media baru dengan teknologi *web 2.0*, seperti Twitter telah membuat batas-batas naratif tradisional menjadi runtuh dengan konsep seperti fragmentasi, multi-linearitas, dan rekontekstualisasi yang bisa dilakukan pengguna. Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan, penelitian ini menghasilkan beberapa pokok pikiran. Twitter sebagai media baru dengan teknologi *web 2.0*, membuka kemungkinan-kemungkinan baru dalam bidang studi media dan komunikasi.

Twitter bagi remaja dapat dianggap sebagai sebuah media yang “membebaskan” mereka dari tekanan-tekanan dan “otoritas” kehidupan di sekolah, keluarga, bahkan di masyarakat.

Keunikan dari media baru yang berbasis *web 2.0*, menjadikan analisis naratif dalam media tersebut sebuah tantangan benar-benar baru. Riessmann (1993:18) mengungkapkan terdapat 3 macam genre dari naratif, yaitu: narasi habitual, narasi hipotetikal, dan narasi berbasis topik. Remaja pengguna Twitter, dalam narasinya banyak menggunakan naratif berbasis topik. Narasi berbasis topik adalah salah satu genre dalam narasi yang menggambarkan snapshot masa lalu dengan topik-topik tertentu. Topik-topik narasi yang ditemukan dalam Twitter remaja sangat bervariasi: hobi-musik, keluarga, cinta, dan Tuhan; adalah topik-topik narasi remaja yang menonjol.

Selain dapat termasuk dalam narasi berbasis topik, narasi remaja dalam Twitter juga dapat dikategorikan sebagai narasi habitual. Proses narasi dalam Twitter berjalan linear dan tidak memiliki klimaks/puncak. Narasi tertentu bisa berulang lagi dalam periode tertentu.

Remaja, ketika melakukan narasi dalam Twitter memproduksi kicauan tertentu yang dibaca dan diinterpretasikan oleh audiens (*follower* mereka). Ya, individu memproduksi kicauan. Kicauan-kicauan yang dipresentasikan setiap individu berbeda antara satu dengan yang lainnya. Kuhn berargumen, individu melakukan percakapan pribadi sebagai bagian dari pikiran kita. Percakapan pribadi ini yang membuat perbedaan terhadap individu (Littlejohn & Foss, 2004:82). Kicauan-kicauan yang dilakukan remaja pada Twitter tidak saja merupakan interaksi antar dua individu, melainkan juga dapat berupa percakapan pribadi dengan diri sendiri. Twitter sebagai sebuah “panggung” kehidupan bagi remaja. Layaknya sebuah panggung, terdapat aktor, setting, performa, dan audiens.

Sebagai audiens, saat kita melihat dan memahami seseorang dalam peran mereka, kita berpikir tentang mereka murni pada tindakan yang dilakukan ketika kita bertemu dengan mereka. Ketika kita bertemu dengan mereka, kita mendapatkan pemahaman kita tentang mereka. Kita dapat mendapatkan informasi tentang mereka. Individual adalah unik, kompleks, dan spesifik (Dyer, 2006). Walaupun individual unik, tapi pada saat yang bersamaan adalah bagian dari komunitas yang terikat oleh interaksi sosial (Littlejohn & Foss, 2004).

Ada perbedaan tanda-tanda yang dipresentasikan remaja dalam Twitter, dapat dijelaskan dengan teori konsep diri. Sebuah konsep diri adalah sebuah set persepsi stabil yang dipegang orang-orang terhadap diri mereka. Konsep ini dapat berupa: fisik, peran, bakat, kondisi emosional, nilai-nilai, skill dan batas sosial, dan kepandaian (West & Turner, 2010:83).

Bab V

Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan Penelitian

Remaja mempresentasikan diri mereka dengan identitas diri yang berbeda antara tiap remaja. Remaja menganggap diri mereka unik dan berbeda, walaupun bertumbuh dalam satu lingkungan yang sama, kicauan mereka berbeda-beda. Remaja memposisikan diri sebagai seorang individu adalah unik, kompleks, dan spesifik. Namun remaja juga bagian dari sebuah interaksi sosial dengan proses interaksi sosial yang berbeda-beda, identitas diri yang “dipresentasikan” tiap individu pun berbeda. Temuan data pada Twitter menunjukkan hal tersebut.

Kicauan Felina, misalnya; latar belakang keluarganya yang telah ditinggal ayahnya menunjukkan relasi kedekatan yang sangat erat antara dia dengan ibunya, hal ini dia deskripsikan dalam Twitternya. Di sisi lain, hal ini juga yang mendorong tema Tuhan (keagamaan) lebih kuat ditemukan pada Felina daripada pada Inmelisa atau Steven. Serta, tidak dapat dipungkiri bahwa idola menduduki porsi yang signifikan dalam kehidupan Felina.

Kicauan Inmelisa, berbeda jauh dengan Felina. Inmelisa banyak sekali mendeskripsikan dirinya sebagai sosok penggemar Justin Bieber dan budaya K-Pop. Ketika ia melihat dirinya, ia seolah melihat cerminan ideal dirinya di dalam idolanya tersebut. Posisinya yang unik sebagai anak kedua dalam keluarga, menunjukkan konstrain yang lebih tinggi daripada kehidupan Felina atau Steven.

Kicauan Steven, ia mendeskripsikan diri sebagai seorang yang supel dan memiliki pergaulan yang luas. Teman sangat berarti dalam kehidupan Steven. Dia

sangat dekat dengan sahabat-sahabatnya dan menganggap dirinya adalah bagian penting dari persahabatan tersebut.

Oleh karena itu, melalui penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui media Twitter remaja menggunakan kicauan (*tweet*) sebagai sarana untuk mendeskripsikan identitas diri mereka kepada audiens. Di dalam kicauan (*tweets*) tersebut, remaja memproduksi konsep diri yang kemudian dapat dibaca oleh audiensnya. Kicauan yang diproduksi oleh tiap remaja adalah unik dan berbeda-beda. **Kicauan tersebut yang kemudian memberikan gambaran umum tentang narasi kehidupan remaja.**

Adanya perbedaan budaya dan interaksi sosial para remaja di dunia nyata ikut membawa pengaruh terhadap kicauan-kicauan yang ditampilkan oleh mereka di dunia maya melalui media Twitter. Sehingga dapat disimpulkan bahwa deskripsi identitas diri pada remaja dalam menggunakan Twitter berbeda dan sangat bervariasi.

Bahasa *netspeak* lazim ditemui dalam kicauan-kicauan remaja pada Twitter. Ini selaras dengan penelitian lain yang menemukan bahwa komunikasi berbasis komputer memiliki kecenderungan untuk menggunakan *netspeak* (*written speech*) di dalamnya.

Twitter tak ubahnya sebagai sebuah “panggung” dalam kisah “drama kehidupan” remaja yang disampaikan melalui kicauan (*tweets*). Sebagai sebuah kisah “drama kehidupan,” menghasilkan narasi kehidupan remaja yang dapat dianalisis dengan menggunakan analisis narasi.

Namun yang perlu menjadi penekanan adalah, penggunaan analisis narasi model tradisional seakan tidak dapat mengakomodasi lagi perkembangan media

yang demikian cepat. Niscaya, diperlukan sebuah pengembangan metodologi penelitian narasi baru yang sesuai dengan perkembangan media tersebut.

Fragmentasi, multi-linearitas, dan interaktivitas adalah ciri-ciri media Twitter yang dapat ditemukan. Karakteristik media yang muncul merupakan tantangan bagi peneliti bidang studi media dan komunikasi. Peneliti mencoba menjembatani karakteristik tersebut dalam penelitian ini dengan pendekatan naratif berbasis topik, yaitu: budaya (budaya populer), sahabat, sekolah, orang tua, dan Tuhan.

5.2 Saran Penelitian

Penelitian tentang Twitter sebagai sarana presentasi diri bagi remaja ini masih jauh dari sempurna. Masih ada bagian-bagian lain yang dapat dikembangkan.

Penelitian jenis masih bisa disempurnakan dengan penelitian lain dengan menggunakan media sosial yang lain, misalnya Facebook atau Path. Kemungkinan kedua, adalah dengan menggunakan metodologi penelitian yang berbeda, misal: dengan memadukan teknik pengumpulan data melalui wawancara yang kemudian digabungkan dengan teknik pengumpulan data melalui internet.

Daftar Pustaka

- Abe, N. (2014). *How do you use "~ san," "~ kun" and "~ chan"?* Retrieved January 16, 2014, from <http://japanese.about.com>:
<http://japanese.about.com/library/blqow38.htm>
- Barker, C. (2004). *Cultural Studies - Teori dan Praktik*. (Nurhadi, Trans.) Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Biagi, S. (2010). *Media/Impact an Introduction to Mass Media*. Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Boellstroff, T., Nardi, B., Pearce, C., & Taylor, T. (2012). *Ethnography and Virtual World - A Handbook of Method*. Woodstock, Oxfordshire: Princeton University Press.
- Boyd, D. (2011). *A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Networking Sites*. (Z. Papacharissi, Ed.) New York: Routledge.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif - Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Politikm dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana - Prenada Media Group.
- Campbell, R., Martin, S., & Fabos, B. (2010). *Media and Culture an Introduction to Mass Communication*. Bedford/St. Martin's, United States of America.
- Chapman, C. (2009, October 7). <http://www.webdesignerdepot.com/>. Retrieved September 16, 2013, from <http://www.webdesignerdepot.com/>:
<http://www.webdesignerdepot.com/2009/10/the-history-and-evolution-of-social-media/>
- Denzin, N., & Lincoln, Y. (2009). *Handbook of Qualitative Research*. (B. S. Dariyatno, Trans.) California, United States of America: Sage Publications.
- dhilayaumil. (2013). <http://jadiberita.com/>. Retrieved October 2013, 23, from <http://jadiberita.com/>: <http://jadiberita.com/12081/twitter-tempat-remaja-berbagi-curahan-dan-kegalauan/>
- Dyer, R. (2006). Stereotyping. In M. G. Durham, & D. Kellner, *Media and Cultural Studies Keywords (Revised Edition)* (p. 354). Oxford: Blackwell Publishing.
- Eriyanto. (2013). *Analisis Naratif - Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Georgakopoulou, A. (2013). Narrative Analysis and Computer-Mediated Communication. In S. Herring, D. Stein, & T. Virtanen, *Pragmatics of Computer-Mediated Communication* (pp. 687-707). Berlin: De Gruyter Mouton.
- Giovannoli, R. (2012, March 3). *studymode.com*. Retrieved January 16, 2013, from studymode.com: <http://www.studymode.com/essays/The-Narrative-Method-Of-Inquiry-941530.html>
- Habermas, J., Lennox, S., & Lennox, F. (1974). *The Public Sphere: An Encyclopedia Article*. Retrieved April 14, 2014, from JSTOR.org: <http://links.jstor.org/sici?sici=0094-033X%28197423%290%3A3%3C49%3ATPSAEA%3E2.0.CO%3B2-Z>
- Herring, S. (2010). *International Handbook of Internet Research*. (J. Hunsinger, L. Klastrup, & M. Allen, Eds.) Breinigsville, Palo Alto, United States of America: Springer.
- Ida, R. (2011). *Metode Penelitian Kajian Media dan Budaya*. Surabaya, Indonesia: Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Airlangga.
- Irvine, M. (2012, March 2). *Teens slowly migrating to Twitter*. Retrieved January 21, 2014, from <http://usatoday30.usatoday.com>: <http://usatoday30.usatoday.com/tech/news/story/2012-02-04/twitter-teens-pew/52948278/1>
- Jacky, M. (2012). *Blogger dan Demokrasi Deliberatif di Blogosphere Indonesia*. Surabaya, Indonesia: Universitas Airlangga.
- Kapidzic, S., & Herring, S. (2011, October 17). Gender, Communication, and Self-Presentation in Teen Chatrooms Revisited: Have Patterns. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 17(1), 39-59.
- Karjo, C. H. (2010). Characteristic of Adults and Teenagers' Language in Facebook Interaction. *National Conference Language in the Online and Offline World (LOOW)* (pp. 78-84). Surabaya: Petra Christian University.
- Kirana, E. (2013, 21 August). *Pengaruh Media Sosial bagi Remaja*. Retrieved October 2013, 29, from <http://www.suaramerdeka.com/>: <http://www.suaramerdeka.com/v1/index.php/read/cetak/2013/08/21/234195/Pengaruh-Media-Sosial-bagi-Remaja>
- Kozinets, R. (2002, February). The Field Behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities. *Journal of Marketing Research*, XXXIX, 61-72.

- Kuntjara, E. (2010). Creating Identities Through Facebook Online Comments: A Postmodernist Perspective. *National Conference Language in the Online and Offline World (LOOW)* (pp. 1-7). Surabaya: Petra Christian University.
- Littlejohn, S., & Foss, K. (2004). *Theories of Human Communication*. California: Thompson Wadsworth.
- Mabry, E. F. (2010, May). *Engaging Audiences: An Analysis of Social Media Usage in Advertising*. The Manship School of Mass Communication. Louisiana: Louisiana State University.
- MacArthur, A. (2013). *The Real History of Twitter, in Brief*. Retrieved July 02, 2013, from <http://twitter.about.com/>: <http://twitter.about.com/od/Twitter-Basics/a/The-Real-History-Of-Twitter-In-Brief.htm>
- Mashud, M. (2012). *Buku Ajar Sosiologi Komunikasi*. Surabaya, East Java, Indonesia: Pusat Penerbitan dan Percetakan Unair (AUP).
- Maulana, A. (2013, Juni 12). *Orang Indonesia Cerewet, SBY, Agnez Monica Mendunia*. Retrieved October 29, 2013, from liputan6.com: <http://m.liputan6.com/tekno/read/610910/orang-indonesia-cerewet-sby-dan-agnez-monica-mendunia>
- Miranda, D. (2012, February 21). The role of music in adolescent development: much more than the same old song. *International Journal of Adolescence*, 18(1), 5-22.
- Monks, F., Knoers, A., & Haditono, S. (2002). *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Mulyana, D. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif - Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nickerson, J., & Muehlen, M. (2013, April 19). *Defending the Spirit of the Web: Conflicts in the Internet Standards Process*. Retrieved April 20, 2014, from <http://www.researchgate.net/>: http://www.researchgate.net/profile/Michael_Zur_Muehlen/publication/2873329_Defending_The_Spirit_of_the_Web_Conflicts_in_the_Internet_Standards_Process/file/3deec5170e95e205e0.pdf
- Nyi Sukmasari, R. (2013, July 11). *health.detik.com*. Retrieved September 30, 2013, from [Detik.com](http://health.detik.com): <http://health.detik.com/read/2013/07/11/192757/2299983/763/ini-alasan-mengapa-remaja-sering-merasa-sedang-diperhatikan-orang-lain>

- Osgerby, B. (2004). *Youth Media*. New York: Routledge.
- Papacharisi, Z. (2012). Without You, I'm Nothing: Performances of the Self on Twitter. *International Journal of Communication*, 6, 1989–2006.
- Papacharissi, Z. (2002). *The Virtual Sphere: The Internet as a Public Sphere*. Retrieved April 13, 2014, from nms.sagepub.com: <http://nms.sagepub.com/content/4/1/9>
- Peck, L. (2011, June 9). *Is Twitter helping to define brands of the future?* Retrieved January 21, 2014, from <http://www.research-live.com/>: <http://www.research-live.com/is-twitter-helping-to-define-brands-of-the-future?/4005366.blog>
- Postill, J., & Pink, S. (2012). Social Media Ethnography: The Digital Researcher in A Messy Web. (L. H. Heather Horst, Ed.) *Media International Australia*, 145, 123-134.
- Pramudiarja, U. (2013, October 05). *health.detik.com*. Retrieved September 30, 2013, from Detik.com: <http://health.detik.com/read/2012/10/05/172017/2055841/763/dibanding-kecelakaan-depresi-lebih-banyak-picu--kelumpuhan->
- Raviv, A., Bar-Tal, D., Raviv, A., & Ben-Horin, A. (1996). Adolescent Idolization of Pop Singers: Causes, Expressions, and Reliance. *Journal of Youth and Adolescence*, 25(5), 631-649.
- Riessman, C. K. (1993). *Narrative Analysis*. New Delhi: Sage Publication.
- Riessman, C. K. (2012, July 27). *University of Central Missouri*. Retrieved January 10, 2014, from University of Central Missouri: <http://cmsu2.ucmo.edu/public/classes/Baker%20COMM%205820/narrative%20analysis.riessman.pdf>
- Ritzer, G. (2012). *Teori Sosiologi - Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santrock, J. (2003). *Adolescence - Perkembangan Remaja*. Jakarta, Indonesia: Erlangga.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (1st ed.). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Scheff, T. (2003, August). *Looking Glass Selves: the Cooley/Goffman*. Retrieved October 29, 2013, from www.soc.ucsb.edu: www.soc.ucsb.edu/faculty/scheff/19a.pdf

- Severin, W., & Tankard, Jr, J. (2008). *Teori Komunikasi - Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa* (5th ed.). Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Shaffer, L. (2005). From Mirror Self-Recognition to the Looking-Glass Self: Exploring the Justification Hypothesis. *Journal of Clinical Psychology*, 61(1), 47-65.
- Souppouris, A. (2012, December 16). *Your Twitter Archive' Lets You Download Every Tweet You've Ever Written (update)*. Retrieved July 01, 2013, from www.theverge.com: <http://www.theverge.com/2012/12/16/3772484/how-to-download-your-old-tweets-on-twitter>
- Subrahmanyam, K., & Šmahel, D. (2010). *Digital Youth: The Role of Media in Development*. New York: Springer.
- Tapscott, D. (2012). *Grown Up Digital - Yang Muda Yang Mengubah Dunia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Taufiqqurakhman, A. (14, February 2013). *Inilah.com*. Retrieved March 2013, 16, from *Inilah.com*: <http://m.inilah.com/read/detail/1958027/inilah-jumlah-pengguna-media-sosial-di-indonesia>
- Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). *Computer Mediated Communication - Social Interaction and The Internet*. London: Sage Publications Ltd.
- Walther, J. B., Carr, C. T., Choi, S. S., DeAndrea, D. C., Kim, J., Tom Tong, S., et al. (2011). *A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Networking Sites*. (Z. Papacharissi, Ed.) New York: Routledge.
- Webster, F. (2006). *Theories of The Information Society* (3rd ed.). London, United Kingdom: Routledge.
- West, R., & Turner, L. (2010). *Introducing Communication Theory 4th Edition - International Edition*. New York, USA: McGraw Hill.
- Williamson, L. (2013, May 12). *Daily Mail*. Retrieved May 13, 2013, from [Dailymail.co.uk](http://www.dailymail.co.uk): <http://www.dailymail.co.uk/sport/article-2323536/Save-swirling-madness-Fergie-goes-viral.html>
- Willson, M. (2010). *International Handbook of Internet Research*. (J. Hunsinger, L. Klastrup, & M. Allen, Eds.) Breinigsville, Palo Alto, United States of America: Springer.

Wood, A., & Smith, M. (2005). *Online Communication - Linking Technology, Identity, & Culture* (2nd ed.). New Jersey, United States of America: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Wood, N., & Solomon, M. (Eds.). (2009). *Virtual Social Identity and Consumer Behaviour*. London: Society for Consumer Psychology.




KARTU BIMBINGAN PENULISAN TESIS

SEMESTER GASAL / GENAP

20 / 20

NAMA MAHASISWA : RYAN PRATAMA SUTANTO
NIM : 071214853013
PEMBIMBING I : Dra RACHMAH IDA, M. Comms., Ph D.
PEMBIMBING II : Drs. Suko Widodo, MA
KONSULTAN : -

TOPIK / JUDUL

TWITTER SEBAGAI MEDIUM
 PRESENTASI DIRI BAGI REMAJA

NO.	TANGGAL	MATERI YANG DIBAHAS	KRITIK/SARAN DOSEN PEMBIMBING	PARAF	
				MHS.	DOSEN
1	03/9	LSM, BAB 2, METODOLOGI	melengkapi metodologi + teori	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2	9/10	BAB III	melengkapi metodologi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3	13/1 2014	BAB IV	data dan analisis dibuat kategori?	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4	17/1 2014	BAB I - BAB V	- penyajian analisis + penambahan data. - metodologi diperbaiki terutama informan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5	Feb 2014	BAB VI	- penyajian analisis	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6	19/03 2014	BAB III	- deskriptif - netnografi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7	25/3 2014	BAB I - V	- RM disesuaikan internet - penambahan teori public sphere - penghilangan = Interaksi simbolik	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
8	28/4 2014	BAB I - V	- kesimpulan dijawab - menghilangkan analisis yg simbolik	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
9	8/5 2014	Finalisasi Tesis	-	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

BERITA ACARA REVISI PENELITIAN TESIS

Telah dilakukan pengujian Tesis Mahasiswa Program Studi Media & Komunikasi, atas nama :

Nama : **Ryan Pratama Sutanto**

NIM : **071214853013**

Judul Tesis :

**TWITTER SEBAGAI MEDIUM DESKRIPSI IDENTITAS DIRI
BAGI REMAJA**


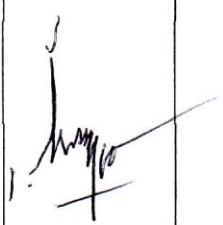
Pembimbing Ketua : **Hj. Dra. Rachmah Ida, M.Comm, Ph.D**



Pengujian dilakukan pada hari **Senin** tanggal **19 Mei 2014** jam 07.30 sampai dengan 09.00 WIB bertempat di ruang A205 Lt.II Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya.

Tim Penguji terdiri dari :

1. **Prof. Dr. Musta'in Mashud, Drs., M. Si**
2. **Dr. Djoko W. Tjahjo, S.E., M.Si**
3. **Hj. Dra. Rachmah Ida, M.Comm, Ph.D**
4. **Drs. Suko Widodo, MA**

Berdasarkan pengujian Usulan Tesis atas nama Ryan Pratama Sutanto dinyatakan **diterima** dengan beberapa perbaikan berdasarkan masukan dari masing-masing anggota tim penguji. Masukan-masukan dari tim penguji selanjutnya dipergunakan sebagai perbaikan sebagaimana terlampir.

NO	NAMA TIM PENGUJI	SARAN	PERBAIKAN	TANDA TANGAN
1	2	3	4	5
1	Prof. Dr. Musta'in Mashud, Drs., M. Si	<ul style="list-style-type: none"> • Penambahan teori <i>looking glass-self</i> dari Cooley. • Merapikan konsep tentang presentasi diri dan identitas diri 	<p>Halaman 17-18</p> <p>Halaman 50</p>	
2	Dr. Djoko W. Tjahjo, S.E., M.Si	<ul style="list-style-type: none"> • Menambahkan profil narasumber/informan • Memperbaiki tata tulis/kesalahan pengetikan • Penambahan kesimpulan tentang penggunaan metode naratif • Melengkapi teori tentang media dan remaja • Melengkapi 7 tradisi komunikasi 	<p>Halaman 52-53</p> <p>Sudah, diberbagai halaman</p> <p>Halaman 132</p> <p>Halaman 33-34</p> <p>Halaman 14-16</p>	
3	Hj. Dra. Rachmah Ida, M.Comm, Ph.D	<ul style="list-style-type: none"> • Mengganti "presentasi diri" menjadi "identitas diri" • Menghilangkan teori dramaturgi Erving 	Judul Tesis sdh diganti menjadi "Twitter Sebagai	

		Goffman <ul style="list-style-type: none">• Penambahan kesimpulan agar tidak terlalu general.	Medium Deskripsi Identitas Diri bagi Remaja” Dramaturgi pada halaman 16 sudah dihilangkan. Halaman 130-131	
4	Drs. Suko Widodo, MA	<ul style="list-style-type: none">• Penambahan profil narasumber/informan• Memperbaiki tata tulis penulisan tesis	Halaman 52-53	

TWITTER SEBAGAI MEDIUM DESKRIPSI IDENTITAS DIRI BAGI REMAJA

Ryan Pratama Sutanto

Program Studi Media dan Komunikasi, Universitas Airlangga

ABSTRAK

Remaja sangat dekat dan erat dengan penggunaan media, mereka menggunakan Twitter sebagai media untuk berkomunikasi. Remaja juga menggunakan Twitter sebagai media presentasi diri, melalui presentasi diri inilah kita dapat melihat gambaran kehidupan remaja tersebut. Gambaran kehidupan inilah yang kemudian dinarasikan.

Remaja adalah unik, keunikan mereka bergantung pada latar belakang mereka masing-masing. Oleh karena itu mereka membentuk entitas yang berbeda-beda, menciptakan gambaran hidup yang berbeda-beda. Studi ini menemukan bahwa mereka menggunakan Twitter sebagai sarana “berekspresi” dan sebagai sebuah manifestasi atas apa yang mereka alami di dunia “offline.”

Di sisi lain, remaja juga sangat dekat dengan musik dan idola. Identitas seorang remaja sebagai Generasi Internet atau Net Gener dan mereka menggunakan bahasa dalam Twitter yang disebut dengan *Netspeak*.

Kata kunci: remaja, media sosial, twitter, identitas, naratif

ABSTRACT

Adolescents are very close and tight to the media then, they use Twitter as a medium of communication. Adolescents used Twitter as medium of self-presentation. Through their presentation in Twitter, we could get their picture of life. Picture of adolescent's life is then narrated.

Adolescents are unique, each uniquely created in accordance with their background. Hence they produce different entities in a picture of their lives. The study found that they are using Twitter as a means of "expression" as a manifestation of the pressures experienced in the world "offline."

In the other hand, Adolescents are also very attached to music and idol. Adolescent's identity as the Internet Generation or Net Gener. The language they used in Twitter called Netspeak.

Keywords: adolescent, social media, twitter, identity, narrative

PENDAHULUAN

Selama ini, ide-ide tentang “diri” bersifat personal (Littlejohn & Foss, 2004:83). Hadirnya teknologi internet membalik keadaan tersebut. Internet,

sebuah media yang sangat berbeda dengan media konvensional seperti majalah, koran, atau pun televisi. Melalui internet, orang bisa berinteraksi di dalam (*inside*) medium. Internet kemudian menyediakan sebuah ruang publik virtual yang dapat diakses secara luas (Jacky, 2012:10-11). Sehingga, konsep-konsep tentang identitas yang tadinya personal kini dapat diakses secara luas dan dinikmati oleh publik luas. Jejaring sosial seperti Twitter, kemudian menjadi sebuah medium mempresentasikan diri remaja di ruang publik virtual tersebut.

Teknologi komunikasi seperti internet, memungkinkan hubungan sosial terlihat. Interaksi teknologi seringkali dapat dilacak, diarsipkan; memungkinkan bukti-bukti keterlibatan sosial untuk disimpan dan dianalisis. Media sosial adalah salah satu teknologi *web* yang termasuk dalam teknologi *web 2.0*, sebuah generasi *web* yang relatif baru. Kehadiran teknologi komunikasi ini membawa perubahan besar bagaimana manusia berkomunikasi. Media sosial sebagai sebuah *new media*, merupakan salah satu media yang banyak diakses oleh generasi muda.

Pada masa remaja, seksualitas dan identitas memegang peranan yang begitu besar dalam kehidupan mereka karena mereka (remaja) berusaha untuk mendefinisikan dan mengeksplorasi siapa mereka (Kapidzic & Herring, 2011:39). Persoalan tentang identitas ini sangat menarik dibahas. Terlebih lagi pada masa post-modern, di mana identitas menjadi sebuah hal yang *fluid*; dapat berubah-ubah dan tidak pasti. Kehadiran teknologi internet dan *new media*.

Media sosial ini menjadi sebuah media untuk mendobrak tatanan-tatanan sosial yang dianggap “kuno” oleh para remaja. Mereka terkesan menunjukkan perilaku yang berbeda. Tumbuh di lingkungan serba digital telah memberikan dampak yang sangat nyata pada cara pikir generasi ini (Tapscott, 2012:17).

TUJUAN PENELITIAN

- Mendeskripsikan identitas diri remaja kepada publik melalui Twitter.
- Mahami naratif yang diciptakan (diproduksi) oleh remaja untuk mempresentasikan diri / identitas diri (*self-identity*) di Twitter.

DIRI, SEBUAH KONSEP DAN PERKEMBANGAN

Dalam pemikiran Mead, diri adalah salah satu konsep yang penting. Banyak pemikiran Mead secara umum dan khususnya mengenai pikiran, melibatkan ide-ide mengenai konsep diri. Bagi Mead (Ritzer, 2012:614-615), diri adalah proses sosial: komunikasi di antara manusia. Diri muncul seiring dengan perkembangan melalui kegiatan dan hubungan sosial. Namun ketika diri telah berkembang, mungkin baginya untuk berkesinambungan tanpa kontak sosial. Diri tidak terlibat di dalam tindakan-tindakan kebiasaan atau di dalam pengalaman-pengalaman fisiologis seketika akan kesenangan dan kesakitan. Diri secara dialektis berhubungan dengan pikiran.

Ide dari Mead ini, sejalan dengan pemikiran Manfred Kuhn yang berargumentasi bahwa diri adalah hal yang krusial. Orang bersosialisasi melalui interaksi dengan orang lain dalam masyarakat di mana ia hidup. Kuhn juga memperkuat pandangan Mead bahwa seorang komunikator yang melakukan percakapan pribadi, juga merupakan sebuah proses dari berinteraksi (Littlejohn & Foss, 2004:82).

Diri, bagi Kuhn (Littlejohn & Foss, 2004:83) adalah sebuah objek sosial yang penting, yang didefinisikan dan dikembangkan dari proses interaksi dengan orang lain. Konsep diri-mu tidak lebih dari rencana tindakanmu untuk dirimu, identitasmu, ketertarikan, keengganan, tujuan, ideologi dan evaluasi diri. Konsep diri menyediakan “jangkar perilaku” yang bertindak sebagai *frame of reference* dalam menghakimi objek lain. Semua rencana tindakan berikutnya berasal terutama dari konsep diri. Bagi Mead, konsep diri inilah yang memegang peranan penting dalam sosial konstruksi tentang diri.

Tidak hanya George Herbert Mead yang tertarik pada tema-tema yang berkaitan dengan pengembangan diri (*development of self*). Charles Horton Cooley adalah salah satu ahli yang tertarik dengan pengembangan diri seperti Mead. Cooley dikenal dengan teorinya: *Looking-glass Self*.

Tulisan-tulisan dan pemikiran Cooley tidaklah terlalu berpengaruh seperti pemikiran Mead dalam ilmu sosiologi, karena kiritik Mead terhadap Cooley (Shaffer, 2005:53). Namun bukan berarti pemikiran Cooley bertentangan dengan

Mead. Namun, pandangan Cooley justru menjadi pelengkap pandangan Mead tentang diri (*self*).

Istilah “*looking-glass*” adalah sebuah istilah Inggris kuno untuk cermin. Cooley menggunakan sosok akrab seseorang yang melihat bayangannya di cermin sebagai metafora untuk memahami pengembangan diri sosial (Shaffer, 2005:54). Teori *Looking-glass Self* milik Cooley ini sebenarnya adalah sebuah produk aktif konstruksi melalui modus pengembangan imajinasi.

Dalam teorinya, Cooley menekankan pentingnya evaluasi diri dalam tahap konstruksi diri. Seperti halnya dengan Cooley, Mead juga mendasarkan teori psikologi sosialnya pada proses pengambilan peran dan kemampuan manusia untuk terus memantau diri mereka dari sudut pandang orang lain (Shaffer, 2005:54).

Interaksi adalah sebuah hal yang menjadi fokus utama dalam tradisi sosio-kultural. Bagaimana cara kita berkomunikasi dari waktu ke waktu menentukan pengalaman kita, termasuk ide tentang diri kita sebagai seseorang dan komunikator (Littlejohn & Foss, 2004:83).

Para ahli seperti Rom Harré, percaya bahwa manusia adalah makhluk individual dan sosial. Harré berpendapat bahwa, dirimu terdiri dari dua entitas yang tak terpisahkan. Entitas “*person*” dan “*self*” (Littlejohn & Foss, 2004:84). Bagi Harre “*person*” adalah sosok publik yang terlihat dan ditandai atribut/karakteristik tertentu dalam kelompok budaya/sosial. Sedangkan “*self*” adalah gagasan pribadi anda tentang siapa diri anda. Jadi, dirimu bagaikan sebuah mata uang yang terdiri dari sisi sosial (*person*) dan sisi privat (*self*).

PERKEMBANGAN REMAJA

Masa remaja, sebuah masa yang berada di antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Masa remaja adalah masa perubahan yang sangat besar - biologis, psikologis, dan sosial. Bahkan, Stanley Hall (1904) ditandai sebagai periode "badai dan stres" dan keyakinan ini tetap kuat dalam budaya populer dan dalam pikiran banyak orang tua (Subrahmanyam & Šmahel, 2010:27).

Hakikat perkembangan remaja adalah sebuah masa perkembangan transisi antara masa anak dan dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan

sosial. Dalam kebanyakan budaya, remaja dimulai pada kira-kira usia 10-13 tahun dan berakhir kira-kira usia 18-22 tahun (Santrock, 2003:31).’

Salah satu aspek khas yang membedakan remaja adalah perubahan biologis, kognitif, dan sosial yang tak terelakkan (Subrahmanyam & Šmahel, 2010:27). Perubahan biologis pada remaja termasuk pertumbuhan tinggi/berat badan yang diiringi dengan kematangan seksual dan kemampuan reproduksi. Masa remaja juga ditandai dengan perubahan besar secara kognitif, termasuk kemampuan berpikir secara abstrak dan berhipotesis. Remaja sanggup mengemukakan pemikiran yang lebih kompleks daripada anak-anak.

Santrock (2003) dalam bukunya *Adolescence – Perkembangan Remaja*, membagi konteks perkembangan remaja menjadi 4 konteks sosial, yaitu: keluarga, teman/persahabatan, sekolah, dan budaya.

Keluarga. Remaja dan keluarga merupakan sebuah tema kontemporer dalam konteks perkembangan remaja. Secara historis, tema utama hubungan keluarga (orang tua) dan remaja adalah kebebasan dan konflik (Santrock, 2003:175).

Kebebasan dan keterikatan adalah hal yang dialami remaja. Pada masa kanak-kanak ketika orang tua berkata, “Cukup sampai di situ. Kita lakukan dengan cara saya,” si anak akan menurut. Namun dengan kemampuan kognisi yang meningkat, remaja tidak mau lagi menerima pernyataan seperti itu sebagai alasan untuk pendiktean orang tuanya (Santrock, 2003:179).

Konflik dalam keluarga yang terjadi memang konflik termasuk konflik skala kecil. Dan pada umumnya konflik yang terjadi dengan keluarga melibatkan kejadian sehari-hari: merapikan kamar tidur, berpakaian rapi, pulang sebelum jam tertentu, tidak terlalu lama bertelepon, dan lain sebagainya (Santrock, 2003:187).

Konflik dalam keluarga dapat terjadi antara anak dan orang tua. Orang tua sebagai pihak yang memiliki “otoritas” terhadap anak. Konflik tak jarang juga terjadi antara seorang anak dengan saudaranya.

Sahabat. Dalam pemikiran Santrock (2003:219) yang menyatakan bahwa masa remaja adalah masa yang menyenangkan, dihabiskan dengan teman-teman sebaya pada berbagai aktivitas. Bagi remaja, teman sebaya merupakan aspek penting dalam kehidupan mereka.

Persahabatan dalam perkembangan kehidupan remaja mendapat peran penting. Persahabatan memiliki 6 fungsi bagi remaja, yaitu: (1) kebersamaan, (2) stimulasi, (3) dukungan fisik, (4) dukungan ego, (5) perbandingan sosial, (6) keakraban atau perhatian (Santrock, 2003:227).

Sekolah. Sekolah lebih dari sekedar kelas akademis di mana siswa dapat berpikir, melakukan penalaran, dan mengingat. Sekolah merupakan arena sosial yang penting bagi remaja (Santrock, 2003:253). Remaja menghabiskan waktunya paling sedikit 6 jam di sekolah. Sekolah juga menyediakan ruang bagi aktivitas remaja sepulang sekolah (Santrock, 2003:270).

Sebuah sekolah tak ubahnya seperti miniatur masyarakat kecil (Santrock, 2003:255). Sebagai sebuah miniatur masyarakat kecil: ada tugas yang diselesaikan, orang-orang baru yang dikenal, peraturan-peraturan yang membatasi perilaku, dan lain sebagainya.

Pendidikan dan kehidupan di sekolah merupakan sebuah bagian proses penting dalam perkembangan seorang remaja. Di sisi lain, sekolah juga menyediakan tempat sebagai sebuah tempat interaksi individu dengan otoritas yang lebih berkuasa, guru. Guru dipandang sebagai sosok yang memiliki “otoritas” sebagai pengemban fungsi pendidikan dan penegak peraturan atau norma.

Budaya. Tema musik seolah tak dapat dipisahkan dari kehidupan remaja. Musik memenuhi beberapa kebutuhan pribadi dan sosial remaja (Christenson & Roberts 1991 dikutip dalam Santrock 1993:318). Lebih lanjut Santrock (1993) mengemukakan bahwa kebutuhan pribadi yang paling penting adalah pengendalian perasaan dan pengisi keheningan. Remaja menggunakan musik untuk “mempelajari dunia.” Musik yang dinikmati remaja melalui berbagai media adalah dimensi yang penting dalam budaya mereka.

Secara umum, musik tidak hanya dapat dilihat sebagai sebuah lirik, ritme, dan melodi, melainkan sebagai interaksi simbolik. Musik menyediakan remaja dengan kerangka keyakinan, simbol-simbol ekspresif, dan nilai-nilai di mana mereka dapat mendefinisikan dunia mereka, mengekspresikan perasaan mereka, membuat penilaian, dan memutuskan arah tindakan (Raviv, Bar-Tal, Raviv, & Ben-Horin, 1996).

Remaja sangat lekat dengan subkultur musik. Dalam perspektif sosiologis, subkultur musik dapat menyediakan sumber daya untuk protes, perlawanan, dan ketahanan ketika remaja, sebagai kelas sosial, merasa tidak dihargai dalam hak-hak mereka oleh otoritas orang dewasa.

Ketika berbicara tentang musik, lekat pula istilah idola dalam dunia remaja. Idola memiliki tempat tersendiri dalam kehidupan remaja. Remaja membutuhkan sosok seseorang sebagai panutan (selain orang tua mereka), menjadi model untuk menjadi dewasa. Tokoh olahraga, aktor, bintang *pop* lazim menjadi panutan bagi remaja.

Masa remaja sebagai sebuah fase yang “tidak jelas” atau transisi pada masa anak-anak ke dewasa. Remaja sering kali dimarjinalkan (Lewin 1939 dalam Monks, Knoers, & Haditono, 2002:260), atau berada dalam posisi yang lemah dalam konteks keluarga dan sekolah (bahkan mungkin masyarakat). Ada “otoritas” lain yang mengatur kehidupan remaja, seperti: orang tua, saudara, dan guru.

NARATIF

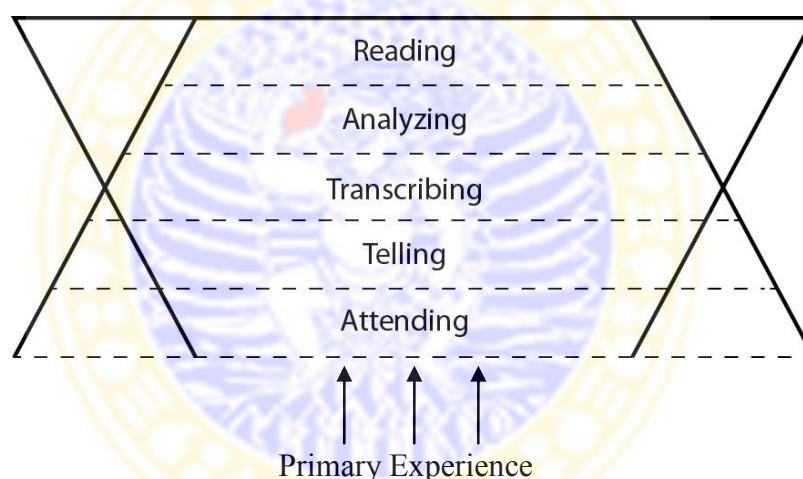
Pada awal abad ini, peneliti ilmu sosial mengerucutkan bahasannya pada manusia. Mereka berusaha menemukan pola, tatanan, rasa dan makna dari kehidupan manusia melalui teks/dokumen tertulis (Denzin & Lincoln, 2009:613). Bagi Denzin (2009:658), teks adalah kisah yang kita ceritakan satu sama lain. Demikian adanya karena interpretatif sendiri membutuhkan penceritaan atau naratif. Oleh karena itu, analisis naratif adalah salah satu metode yang sering digunakan untuk melakukan analisis terhadap teks. Selama ini narasi identik dengan dongeng, cerita rakyat, atau cerita fiktif. Narasi berasal dari bahasa latin “*narre*” yang berarti “membuat tahu.” Dengan demikian, narasi berkaitan dengan upaya untuk memberitahu sesuatu atau peristiwa (Eriyanto, 2013:1). Sedangkan naratif menurut Riesmann (1993:17) adalah metafora untuk menceritakan tentang hidup.

Analisis naratif mengambil objek investigasinya dari cerita itu sendiri. Alam dan dunia tidak bercerita, namun individu iya. Individu mengkonstruksi even-even masa lampau dan melakukan narasi personal untuk mengklaim

identitas dan mengkonstruksi kehidupan (Riessman, 1993:2). Dengan demikian, narasi terdapat dalam kehidupan sehari-hari kita.

Di dalam analisis naratif, erat kaitannya dengan “bagaimana protagonis menginterpretasi sesuatu” dan peneliti juga dapat melakukan interpretasi terhadap interpretasi mereka (Riessman, 1993:5).

Dalam melakukan analisis naratif, peneliti tidak memiliki akses langsung pada pengalaman orang lain. Peneliti dihadapkan pada representasi ambigu dari perkataan, teks, interaksi, dan interpretasi (Riessman, 1993:8). Oleh karena itu mustahil untuk menjadi netral dan objektif. Riessman (1993:8-15) mengemukakan, terdapat 5 level dalam analisis naratif, yaitu: *attending experience*, *telling experience*, *transcribing*, *analyzing*, dan *reading experience*.



Gambar 1. Level Representasi dalam Analisis Naratif Riessman

Sumber: Riessman (1993:10)

- *Attending Experience* (Menghadiri Pengalaman)
Ini adalah fase di mana peneliti mendeskripsikan fitur-fitur dalam kesadaran – merefleksikan, mengingat, mengingat kembali, dan mengamati pengalaman. Dengan menghadiri pengalaman, peneliti membuat fenomena tertentu menjadi bermakna. Ini adalah level pertama dari representasi.
- *Telling about Experience* (Menceritakan Pengalaman)

Berikutnya adalah menceritakan, sebuah performa dari naratif personal. Peneliti mendeskripsikan setting, karakter, mengungkap plot, dan merangkai cerita menjadi sebuah kesatuan utuh sehingga cerita menjadi semakin jelas. Pada level ini, ada jarak yang tak terhindarkan antara pengalaman yang dialami dengan mengkomunikasikan kembali pengalaman tersebut.

Pada fase ini, makna bergeser karena makna dikonstruksi pada level ini sebagai bagian dari proses interaksi. Cerita diceritakan kembali pada sebagian orang. Pembuat cerita juga kemudian membuat “diri” baru – bagaimana ia ingin diketahui oleh orang-orang tersebut. Naratif pencerita tidak terelakkan adalah sebuah representasi diri.

- *Transcribing Experience* (Menuliskan Pengalaman)

Ini adalah, level ketiga dari representasi. Seperti pada bagian sebelumnya, level ini tidak lengkap, parsial, dan selektif. *Transcribing* adalah praktik interpretatif, dengan menampilkan teks dalam cara tertentu, peneliti memberikan dasar pada argumen peneliti.

- *Analyzing Experience* (Menganalisis Pengalaman)

Ini adalah, level keempat dari representasi. Tantangan pada level ini adalah mengidentifikasi persamaan dari berbagai moment dan menjadikan agregat/penyajian akhir. Pada akhirnya, peneliti menciptakan *metastory* dari apa yang terjadi dengan menceritakan bagaimana naratif menandakan, mengedit, membentuk ulang apa yang diceritakan dan mengubahnya menjadi cerita hibrida.

- *Reading experience*

Ini adalah, level terakhir dari representasi tentang bagaimana pembaca akhirnya membaca laporan peneliti. Pada level ini pembaca juga melakukan interpretasi terhadap hasil tulisan. Proses interpretasi ini bersifat plurivocal, maksudnya adalah: terbuka untuk beberapa “pembacaan” dan konstruksi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dengan kualitatif deskriptif. Penelitian sosial menggunakan format deskriptif kualitatif bertujuan untuk

menggambarkan, meringkas berbagai kondisi, berbagai situasi, atau berbagai fenomena realitas sosial yang ada di masyarakat. Penelitian jenis ini juga berupaya menarik realitas tersebut ke permukaan sebagai sebuah ciri, karakter, sifat, model, tanda, atau gambaran tentang kondisi, situasi, atau fenomena tertentu (Bungin, 2007).

Penelitian dunia maya/virtual sangat identik dengan netnografi. Netnografi menyediakan informasi tentang simbolisme, makna, dan pola secara *online*. Netnografi sebagai sebuah metodologi riset menawarkan teknik untuk menyediakan sebuah *insight* (Kozinets, 2002).

Subyek penelitian ini adalah remaja di Surabaya, informan adalah mereka yang aktif menggunakan *social media* (Twitter). narasumber/informan diambil secara *purposive*. Jumlah informan ditentukan sebanyak 3 informan kunci. Informan haruslah remaja berusia 18-19 tahun dan pengguna Twitter aktif. 3 remaja ini akan memberikan berbagai latar belakang berbeda untuk kemudian dinarasikan menjadi sebuah penelitian dengan pendekatan naratif. Ketiga narasumber/informan tersebut adalah Felina, Inmelisa, dan Steven. Mereka adalah remaja yang sedang berada dalam perkembangan akhir mereka, berusia 19 tahun.

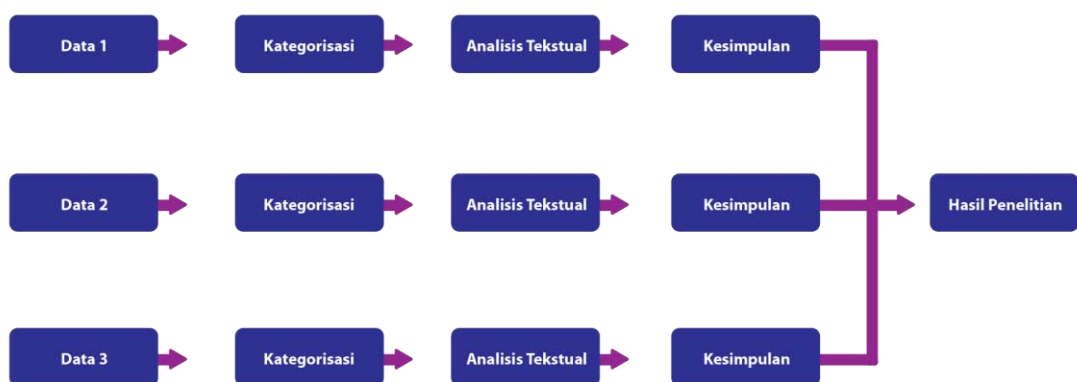
Sumber data penelitian ini ada 2, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Data-data primer yang dikumpulkan nantinya dalah berupa gambar dan teks dari hasil *tweet* para informan. Studi ini memanfaatkan Twitter sebagai perangkat untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data-data ini akan dilakukan dengan menggunakan metode observasi/pengamatan terhadap *tweet* para narasumber. Data-data yang telah diamati tersebut kemudian diarsipkan dan dikelompokkan menjadi kategori-kategori tertentu untuk dianalisis.

Analisis tekstual semakin populer dikalangan akademisi Komunikasi dan Studi Media. Analisis ini menyediakan perangkat bagi peneliti untuk mengungkap konstruk dari sebuah teks media (Ida, 2011). Alan McKee (2003, dalam Ida, 2011) menjelaskan bahwa analisis tekstual adalah interpretasi-interpretasi yang dihasilkan dari teks.

Data-data yang terkumpul dalam penelitian ini adalah teks yang dihasilkan dari kicauan-kicauan (*tweets*) para narasumber/informan. Data yang berupa narasi-narasi atau cerita-cerita tulisan yang diposting dalam Twitter yang

kemudian akan dianalisis. Ada tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti dalam menganalisis teks-teks tersebut:

- Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa teks kicauan-kicauan (*tweets*) dalam Twitter yang dijadikan sebagai naratif atau *story/cerita* yang dilakukan oleh narasumber. Data tersebut kemudian diseleksi sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini.
- Data-data yang telah diseleksi tersebut kemudian dikelompokkan menurut kategori-kategori tertentu. Kategori-kategori dikelompokkan berdasarkan teori konteks perkembangan remaja oleh Santrock.
- Data-data yang telah dikelompokkan tersebut kemudian disusun secara sistematis. Hal ini dilakukan peneliti untuk memudahkan dalam penyajian data yang rapi dan memudahkan proses analisis data.
- Data-data yang telah terkelompok tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis tekstual. Dalam hal ini peneliti menginterpretasikan data untuk menemukan konsep-konsep dibalik data tersebut.
- Data yang telah dianalisis tersebut kemudian disimpulkan oleh peneliti. Kesimpulan tersebut merupakan hasil dari proses pemaknaan terhadap simbol-simbol yang diungkapkan oleh narasumber/informan melalui kicauan-kicauan pada Twitter.



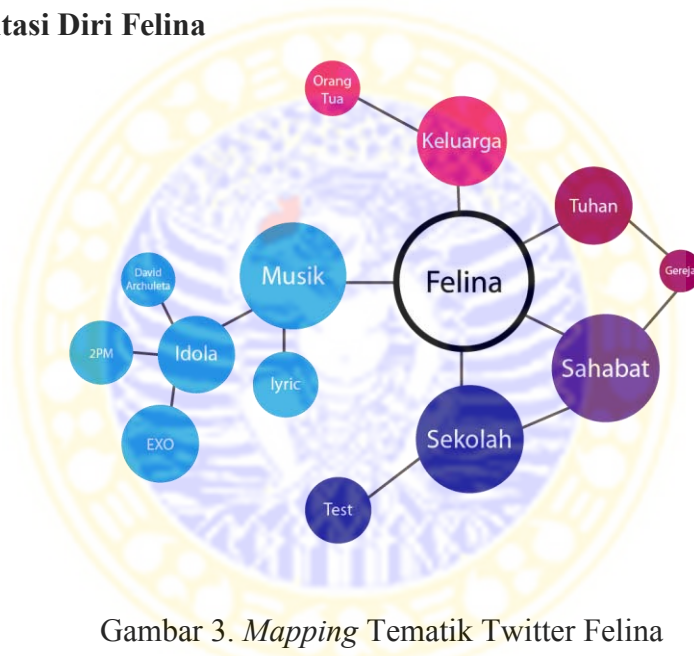
Gambar 2. Alur Penelitian

DATA DAN ANALISIS

Presentasi diri dalam perspektif penelitian ini adalah kicauan-kicauan yang dilakukan oleh informan yang kemudian dipilah-pilah dalam keempat konteks perkembangan remaja Santrock (2003), yaitu: konteks budaya (idola), konteks kehidupan sekolah, konteks persahabatan, dan konteks keluarga. Keempat hal tersebut yang menjadi dasar melakukan penelitian ini.

Berikut ini adalah sub-pokok bahasan yang berkaitan dengan cara-cara yang dilakukan oleh narasumber/informan dalam media Twitter, dimulai dari akun Twitter Felina-Inmelisa-Steven.

A. Presentasi Diri Felina



Gambar 3. *Mapping* Tematik Twitter Felina

Bagan *mapping* tersebut adalah tematik Twitter Felina. Tema musik dan idola merupakan porsi terbesar dari Twitter Felina. Selain itu, sekolah dan sahabat merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam Twitter Felina.

Felina, Musik, dan Idola. Musik sepertinya tidak terpisahkan dari kehidupan remaja, demikian juga dalam kehidupan Felina. Berkaitan erat dengan tema musik adalah hadirnya sosok seorang idola dalam kicauan-kicauan Felina. Beberapa idola seperti David Archuleta, Super Junior, 2PM, dan EXO tercatat dalam *timeline* Twitturnya.

Identitas Felina sebagai seorang penggemar berat budaya Korea, baik musik atau pun film Korea, Felina tunjukkan dalam kicauan-kicauannya. Ia sering

kali membagikan berita-berita berkaitan dengan artis Korea. Dalam sebuah interaksi *online* yang dilakukan dengan akun @DUNIA_KPOPERS, Felina menyatakan sudah menjadi seorang KPOP-ers sejak tahun 2010. KPOP-ers adalah istilah yang dipergunakan untuk menyebut mereka yang menggemari budaya pop Korea.

Twitter dengan teknologi internet memungkinkan bagi fans untuk berinteraksi langsung dengan idolanya. Kegiatan seperti: sekedar menyapa, memberi ucapan ulang tahun, atau melontarkan harapan-harapan langsung; semuanya merupakan hal yang biasa dilakukan oleh fans terhadap sosok idolanya. Interaksi seperti ini memang seolah-olah “semu” karena hanya berlangsung satu arah saja. Jarang sekali dijumpai dalam *timeline* artis tersebut interaksi dengan fans.

Felina, seperti menggunakan Twitter sebagai media untuk membagikan berbagai macam informasi. Informasi tersebut dapat berupa berita-berita terbaru tentang hobi, artis favorit, dan potongan kehidupan sehari-harinya. Twitter, selain sebagai media yang bersifat 1 arah, Felina juga menggunakan Twitter untuk melakukan percakapan dengan teman-temannya.

Pada narasi kehidupannya di Twitter, setting “kehidupan” Felina lebih banyak bercerita tentang idola, sahabat, keluarga, dan diselingi dengan kehidupan rohani-nya. Hal yang membedakan narasi Felina dengan kedua informan lain adalah narasinya tentang Tuhan dan keluarga.

Peneliti melihat melalui kicauan-kicauan di Twitternya, dilihat ada kebutuhan dari Felina untuk mendapat pengakuan. Pengakuan tersebut dilakukan dengan *mem-follow*, *me-retweet* akun-akun dari artis-artis luar negeri dan akun *fanbase*. Akun artis luar negeri yang *ter-verified* merupakan salah satu sumber informasi utama tentang kehidupan artis tersebut. Sedangkan akun *fanbase*, menyediakan informasi tambahan seputar kehidupan artis idola Felina.

Fenomena idolaisasi ini merupakan salah satu karakteristik remaja. Objek dari idolaisasi ini salah satunya adalah penyanyi pop. Pemujaan terhadap penyanyi pop termasuk di dalamnya adalah konsumsi musik dan mengumpulkan informasi tentang idolanya (Raviv, Bar-Tal, Raviv, & Ben-Horin, 1996). Dalam Twitter, Felina dapat dikatakan melakukan konsumsi musik dan mengumpulkan

informasi tentang idolanya serta kemudian membagikan informasi tersebut melalui kicauan-kicauan. Informasi ini didapat dari akun resmi idola tersebut atau akun-akun *fanbase* yang ia ikuti.

Pemujaan terhadap bintang pop, adalah karakteristik unik dari remaja. Diawali dengan mendengarkan lagu/musik dari idola. Proses ini adalah sebuah “kebebasan” bagi remaja dari “otoritas” atau kontrol orang tua. Musik ini yang kemudian menyediakan dasar untuk berekspresi dan membangun identitas (Raviv, Bar-Tal, Raviv, & Ben-Horin, 1996).

Bagi Felina, kesukaannya terhadap musik Korea misalnya merupakan identitasnya sebagai seorang KPOPers. Aktivitas yang dilakukan Felina seperti: mendengarkan lagu Korea, mengumpulkan informasi artis Korea, dan membagikan informasi mengenai kehidupan artis Korea tersebut Felina seolah telah “melakukan” tugasnya sebagai seorang KPOPers.

Di sisi lain, teori psikonalisis Freud mengungkapkan konsep tentang ego dan id. Id adalah struktur tentang kepribadian yang terdiri dari naluri dan merupakan sumber energi psikis bagi seseorang. Sedangkan ego adalah struktur kepribadian yang berfungsi menghadapi tuntutan realitas (Santrock 2003: 42). Teori psikonalisis ini bersumber dari pada emosi. Sebuah musik dapat membangkitkan emosi secara tidak sadar. Peneliti di sini melihat bahwa yang dilakukan Felina sebagai sebuah tuntutan ego sebagai seorang fans dan KPOPers. Oleh karena itu tema musik dan idola ini sering ditemui dalam kehidupan remaja. Aktivitas berkicauanya tak ubahnya seperti pemenuhan atas kebutuhan ego Felina.

Felina dan Kehidupan Sekolah. Kehidupan sekolah merupakan sebuah bagian yang tidak terlepas dari kehidupan remaja, demikian juga dalam kehidupan Felina. Pada narasi Felina di Twitter, tema-tema sekolah nampak terutama berkaitan dengan kewajiban seorang siswa sebagai pelajar yang menjalani tes/ujian. Secara berkala, Felina mengungkapkan “kegelisahan” dan “harapan” ketika menghadapi sebuah ujian di sekolahnya.

Bagi Mead, pikiran merupakan salah satu bagian yang tak terpisahkan. Mead mendefinisikan sebuah pikiran sebagai kemampuan untuk menggunakan simbol yang memiliki makna sosial umum. Erat dengan konsep pikiran adalah

sebuah gagasan pemikiran yaitu sebuah percakapan dalam diri. (West & Turner, 2010:86).

Ketika Felina mempersiapkan sebuah ujian, dia berpikir tentang Tuhan, dia telah belajar kemudian mempercayakan diri sepenuhnya kepada Tuhan untuk menolong dia dalam ujian. Di sisi lain, hal ini menunjukkan bahwa kata “tests” terutama yang berkaitan dengan “matematika,” “biologi,” dan “fisika” masih menjadi sebuah objek yang ditakuti oleh pelajar. Felina memaknai dalam dirinya bahwa test adalah sebuah hal yang ditakutinya.

Sekolah bagi Felina, adalah sebagai sebuah tempat menempuh pendidikan formal. Sekolah kemudian menjadi sebuah bagian dari kehidupannya untuk meraih pendidikan intelektual dan melatih kesiapan di dunia kerja (Santrock 2003:253). Dalam sebuah pendidikan intelektual, nilai-nilai yang didapatkan dari test tersebut akan sangat mempengaruhi masa depannya. Dapat dikatakan bahwa Felina memandang sekolah hanya sebagai sebuah gedung fisik yang di dalamnya ia menempuh pendidikan intelektual. Oleh karena itu nilai ujian memegang peranan penting dalam kehidupan sekolahnya.

Sejalan dengan pemikiran Mead tentang pikiran dan gagasan pemikiran. Dapat dilihat bahwa Twitter memungkinkan Felina untuk melakukan sebuah percakapan dengan dirinya melalui sebuah ruang yang bersifat publik (dapat dibaca siapa saja). Twitter seolah meleburkan ruang pribadi dan ruang publik dalam kehidupan komunikasi manusia.

Felina dan Sahabat. Di dalam konteks perkembangan remaja, sahabat menjadi salah satu hal yang sangat diandalkan untuk memuaskan kebutuhan pada masa remaja (Santrock 2003:228). Remaja dan sahabat adalah hal yang tidak terpisahkan. Demikian juga dalam kehidupan Felina.

Twitter memungkinkan Felina untuk berkomunikasi secara instan dengan sahabatnya. Interaksi ini terjadi secara virtual dan termediasi melalui Twitter. Dalam hal ini berarti Felina juga berinteraksi dalam “masyarakat-nya,” sebuah masyarakat virtual terbatas yang berada di sekeliling Felina yaitu individu sahabat di sekolah dan sahabat di gereja. Hal inilah yang disebut oleh McLuhan dengan istilah *global village*, sebuah masyarakat yang terbentuk secara virtual dan terkoneksi secara terus menerus (West and Turner 2010:432). Masyarakat yang

bebas dari batas-batas fisik, di mana mereka bisa berinteraksi dan melakukan komunikasi kapan saja dan di mana saja (secara instan) melalui internet yang termediasi dalam Twitter.

Di dalam konteks masyarakat Mead, masyarakat adalah jejaring hubungan sosial yang diciptakan oleh manusia (West & Turner, 2010:88). Melalui Twitter Felina menciptakan sendiri sebuah masyarakat virtual yang terdiri dari akun-akun individu teman sekolah maupun teman gereja. Felina kemudian terlibat/ikut serta dalam masyarakat virtual tersebut melalui perilaku yang secara aktif dan sukarela. Secara aktif berarti secara sadar Felina terlibat dalam sebuah percakapan atau diskusi dengan teman-temannya. Sukarela berarti secara sadar ia melakukan tanggapan terhadap stimulus yang diberikan.

Felina dan Tuhan. Salah satu identitas yang paling nampak dalam Twitter Felina adalah dirinya sebagai pemeluk agama Kristen. Ia mempresentasikan dirinya dalam simbol-simbol Kristiani melalui Twitternya. Dalam kicauan-kicauan tersebut peneliti dapat melihat identitas Kristiani yang dipresentasikan oleh Felina di dalam Twitter. Kata “*church* (gereja),” “katekisasi,” “liturgos,” dan “natal” adalah tanda yang biasa dipakai dan melekat erat pada umat Kristiani. Tanda inilah yang diinterpretasikan oleh peneliti sebagai identitas Felina sebagai umat Kristiani.

Identitas sebagai umat Kristen, adalah sebuah “baju besar” yang dikenakan Felina dalam narasinya di Twitter. “Doa” adalah senjata yang selalu melengkapi Felina di setiap masa-masa sulit dalam menjalani kehidupan. Tuntunan Tuhan melalui doa adalah harapan terbesar dalam menjalankan “misi kehidupan.”

Mead mendefinisikan diri sebagai sebuah kemampuan untuk merefleksikan diri pribadi dalam perspektif orang lain. Sebuah pengembangan diri terjadi karena sebuah pengambilan peran (West & Turner, 2010:87). Dalam contoh kicauan ini, Felina mampu menampilkan dan memproduksi identitas Kristiani sebagai bagian dari dirinya.

Kondisi sosial-budaya di mana remaja tumbuh mempengaruhi identitas keagamaan mereka (Santrock 2003:460). Felina bersekolah di SMU berlatar belakang pendidikan Kristen dan ia juga aktif terlibat dalam pelayanan di gereja.

Kedua hal ini yang membentuk pribadi Felina sebagai seorang Kristen yang taat dan aktif.

Agama selain sebagai sebuah identitas juga dapat sebagai serangkaian nilai-nilai yang diadopsi oleh individu. Nilai tersebut dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, dan tindakan mereka (Santrock 2003:459). Dalam beberapa kicauan Felina terutama di tema sekolah misalnya, nampak bahwa ada nilai-nilai yang dianut sebagai umat Kristen. Nilai tersebut termasuk di dalamnya adalah harapan. Di sini Felina melihat bahwa agama sebagai sebuah simbol harapan bagi Felina ketika mengalami kesusahan/kesulitan dalam hidupnya. Oleh karena itu tak lupa ia memanjatkan doa meminta pertolongan ketika mengerjakan ujian tersebut.

Felina dan Keluarga. Keluarga adalah sebuah tema yang kontemporer mengenai proses keluarga dalam masa remaja adalah kebebasan dan keterikatan kepada orang tua, menentukan keberhasilan remaja untuk beradaptasi dengan dunia (Santrock 2003:175). Masa remaja adalah sebuah periode perkembangan di mana individu mendesak untuk mendapatkan otonomi dan berusaha mengembangkan jati diri mereka (Santrock 2003:184). Bagi Felina, keluarga adalah bagian terpenting dalam kehidupannya. Ia sangat menyayangi keluarganya. Dalam beberapa kali ia mencantumkan rasa syukurnya memiliki keluarga seperti keluarganya, terutama ibunya.

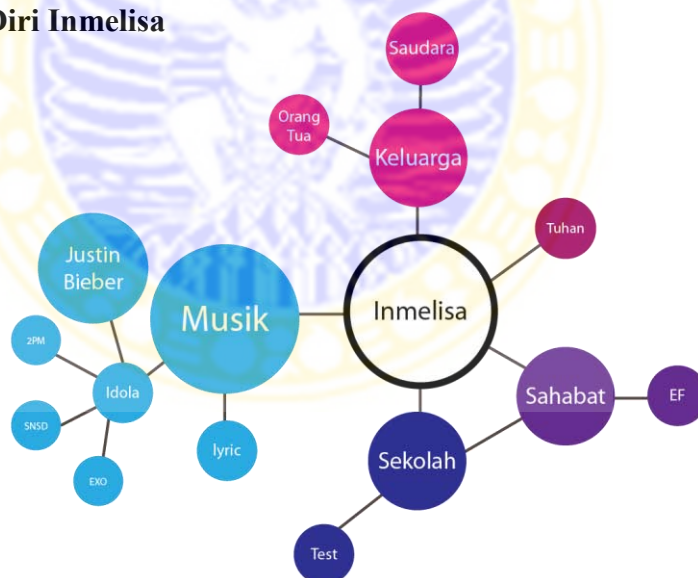
Bagi Mead (dalam Ritzer 2012: 614), pikiran muncul dan berkembang di dalam proses sosial dan merupakan bagian integral dari proses tersebut. Manusia mempunyai kemampuan istimewa untuk membangkitkan dalam dirinya sendiri respons yang dia usahakan timbul pada orang lain.

Bagi Felina, kicauannya di Twitter tentang ibunya merupakan sebuah respon dari proses sosial yang telah terjadi di dunia *offline* (nyata). Twitter memungkinkan Felina untuk mengungkapkan pikirannya yang menyatakan kasih terhadap ibunya. Dalam hal ini pikiran sebagai sebuah proses percakapan batin dengan diri sendiri. Ada sebuah proses sosial yang terjadi antara Felina dengan ibunya sehingga pikiran tersebut akhirnya ia jadikan sebuah kicauan dalam akun Twiternya. Peneliti percaya bahwa ketika melakukan kicauan ini, Felina sedang berpikir bagaimana sosok ibunya memiliki pengaruh yang kuat sehingga muncul kebanggaan terhadap sosok ibu tersebut.

Melalui pikiran-pikiran ini, Felina mengingat, meninjau ulang berbagai proses sosial yang pernah dia alami bersama dengan ibunya dan kemudian memaknai semuanya itu sebagai sebuah hal yang hebat

Kesimpulan Felina. Di dalam Twitternya, Felina mempresentasikan dirinya sebagai seorang penggemar budaya pop Korea melalui kicauan-kicauannya. Felina memandang sekolah sebagai sebuah lembaga pendidikan formal di mana ia dapat menuntut pendidikan intelektual. Di dalam konteks sekolah, ia memandang bahwa nilai sebagai sebuah simbolisasi pendidikan intelektual yang ia jalani. Selain itu, Felina juga mempresentasikan dirinya sebagai seorang anak menganggap keluarga sebagai sebuah bagian tak terpisahkan dalam dirinya. Felina juga mengidentifikasi dirinya sebagai seorang umat Kristen yang tidak hanya menjalankan ibadah secara rutin namun juga terlibat aktif di dalam pelayanan di gereja. Agama dipandang Felina sebagai sebuah identitas dan nilai-nilai yang harus dipegang dalam kehidupannya.

B. Presentasi Diri Inmelisa



Gambar 4. *Mapping* Tematik Twitter Inmelisa

Bagan *mapping* tersebut dapat dilihat tematik Twitter Inmelisa. Tematik musik dan idola merupakan bagian terbesar dari Twitter Inmelisa. Selain itu, sekolah dan sahabat merupakan bagian yang juga tidak dapat dipisahkan dalam Twitter Inmelisa.

Inmelisa, Musik, dan Idola. Inmelisa secara gamblang dan jelas menyebutkan bahwa ia sangat mencintai musik pada profil Twitternya. Seperti Felina, musik tak terpisahkan dari kehidupan Inmelisa. Justin Bieber adalah idola Inmelisa. Di “dunia musik,” sosok Justin Bieber adalah sosok yang tak tergantikan. Idola seumur hidup begitu tulisnya dalam profil Twitter, “*fangirl for life.*”

Sebagai seorang penggemar berat musik. Ia mendengarkan berbagai macam jenis musik: Jepang, Korea dan Barat. Berita-berita terbaru dari belantika musik, menarik baginya, dan ia sering membagikan melalui kicauan-kicauannya. Bisa bertemu secara langsung di konser atau hanya sekedar di-*follow* oleh para idolanya merupakan harapan terpendam Inmelisa.

Pada budaya kaum muda di barat, sosok idola dapat berasal dari olahraga, hiburan, dan musik. Dalam domain ini, selebriti yang paling menonjol dan mendapat paparan luas dari media massa serta dapat diakses dalam berbagai media (Raviv, Bar-Tal, Raviv, & Ben-Horin, 1996).

Idolaisasi berbasis pada 2 komponen, yaitu: pemujaan (*worship*) dan peniruan (*modelling*). Pemujaan mengacu pada intensitas kekaguman yang di luar batas kewajaran terhadap dan penghormatan kepada idola. Hal ini biasanya dinyatakan dalam perilaku mengumpulkan informasi idola dan keinginan bertemu secara pribadi dengan idola. Sedangkan peniruan mengacu pada keinginan untuk menjadi seperti sosok idola (Raviv, Bar-Tal, Raviv, & Ben-Horin, 1996). Praktek pemujaan ini yang sebenarnya sedang dilakukan oleh Inmelisa terhadap sosok idolanya, baik Justin Bieber atau pun bintang pop Korea. Keinginan untuk mendapatkan balasan personal dari Justin misalnya, merupakan salah satu pencapaian pemujaan yang luar biasa bagi seorang fans.

Peneliti juga melihat bahwa kicauan-kicauan yang dilontarkan oleh Inmelisa kepada idola dilihat sebagai sebuah kebutuhan pengakuan dirinya sebagai fans oleh idolanya. Pengakuan tersebut ia peroleh dengan mem-*follow*, melakukan *sharing* (*retweet*) dan mendapatkan respon dari idolanya. Hal yang sama seperti pada akun Felina namun dalam kapasitas yang lebih intens (lebih sering, lebih berani, dan lebih terbuka).

Inmelisa dan Kehidupan Sekolah. Akun Twitter Inmelisa pun menampilkan sisi kehidupan dia di sekolah. Konteks sekolah memang tidak terpisahkan dalam kehidupan seorang remaja karena sebagian besar waktu mereka dihabiskan di sekolah.

Kicauan-kicauan Inmelisa pada Twitter lebih banyak berupa buah pikiran Inmelisa terhadap ujian-ujian yang akan dia hadapi. Sebuah pikiran dalam konsep Mead dipahami sebagai sebuah percakapan batin (West & Turner, 2010:86). Dalam hal ini, Inmelisa seolah “meninjau ulang” pengalamannya yang berkaitan dengan ujian sehingga melalui percakapan pribadi ini timbul pemaknaan bawah ujian dapat membuat frustrasi. Secara spesifik, Inmelisa mengungkapkan bahwa Bahasa Indonesia, kimia, biologi, dan matematika sebagai ujian yang sulit. Sejalan dengan Felina, Inmelisa memaknai ujian-ujian tersebut sebagai sebuah hal yang sulit. Inmelisa berpandangan bahwa ujian sebagai bagian sebagai sebuah proses sekolah yang mau/tidak mau harus dia lalui.

Dalam hal ini, peneliti melihat bahwa Inmelisa telah melakukan sebuah proses komunikasi pribadi (intrapersonal) dengan dirinya dalam konteks memaknai sebuah momen ujian. Dia kemudian memberikan makna yang dapat diinterpretasikan oleh mereka yang melihat kicauan tersebut.

Satu hal yang berbeda dengan kicauan-kicauan milik Felina, dalam konteks sekolah Inmelisa dijumpai beberapa kicauan yang menyebut sosok guru sekolah. Beberapa kali tercatat secara ekspresif Inmelisa melontarkan kesebalannya terhadap seorang sosok guru di sekolah.

Dalam konteks sekolah guru adalah sosok yang memiliki sebuah otoritas. Seorang guru adalah pengajar dan memberikan panutan. Sedangkan seorang siswa sebagai yang diajar tidak memiliki otoritas. Dalam hal ini otoritas Inmelisa berada di bawah otoritas guru.

Melalui kicauan tentang guru, Inmelisa mencoba melangkah lebih jauh dengan pengambilalihan peran. Pengambilalihan peran adalah sebuah kemampuan yang secara simbolis menempatkan diri seseorang dalam imajinasi diri tentang orang lain (West & Turner 2010: 86). Ketika Inmelisa menempatkan diri sebagai seorang guru “yang baik” tidak selayaknya seorang guru mengajari hal-hal buruk, misalnya dengan tidur pada saat jam mengajar. Melalui kicauannya ini, Inmelisa

mempertanyakan otoritas guru sebagai sosok pengajar dan memberikan panutan. Sosok guru bagi Inmelisa haruslah sempurna, artinya guru adalah seorang yang memberikan pendidikan intelektual dan contoh berperilaku yang baik. Guru yang baik dipercaya dan dihormati oleh lingkungannya dan tahu bagaimana menggabungkan antara kerja dan bermain, belajar dan bermain (Santrock 2003:269). Sosok guru seperti ini yang berada dalam benak Inmelisa.

Inmelisa dan Sahabat. Sahabat sebuah konteks yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan remaja, termasuk dalam kehidupan Inmelisa. Akun Twitter Inmelisa memungkinkan peneliti untuk melihat konteks persahabatan dalam kehidupan Inmelisa. Di dalam Twitter, persahabatan menjadi sebuah hal yang penting dalam kehidupan Inmelisa karena melalui “panggung” Twitter pula, dia melakukan “dialog-dialog” dengan “aktor-aktor” lain, yaitu teman-temannya.

Di dalam media Twitter, Inmelisa tidak lagi dibatasi oleh waktu, artinya kapan saja dan di mana saja selama dia terhubung dengan internet, komunikasi dengan sahabat dapat terus berlangsung. Sama seperti Felina, Inmelisa juga membentuk “masyarakat-nya” sendiri, sebuah masyarakat virtual. Masyarakat virtual tersebut terdiri dari teman-teman sekolah dan teman les EF-nya. Masyarakat yang terbentuk tersebut saling berinteraksi dalam percakapan-percakapan melalui Twitter. Inmelisa kemudian terlibat/ikut serta dalam masyarakat virtual tersebut melalui perilaku yang secara aktif dan sukarela. Proses yang terjadi terus-menerus seperti ini dalam Twitter merupakan usaha untuk membangun identitas bagi Inmelisa sebagai seorang sahabat yang baik bagi sahabatnya.

Inmelisa dan Tuhan. Bertolak belakang dengan narasi tentang Tuhan yang terdapat banyak dalam kehidupan Felina, tema ini tidak seberapa menonjol dalam kehidupan Inmelisa. Namun peneliti dapat menemukan beberapa simbol-simbol keagamaan Kristen seperti: gereja dan Natal pada kicauan Inmelisa. Secara tidak langsung Inmelisa telah menunjukkan identitasnya sebagai umat Kristiani melalui simbol-simbol tersebut. Peneliti melihat bahwa Inmelisa mampu menampilkan dan memproduksi simbol Kristiani sebagai bagian dari dirinya.

Kondisi sosial-budaya di mana remaja tumbuh mempengaruhi identitas keagamaan mereka (Santrock 2003:460). Inmelisa memang bersekolah di SMU

berlatar belakang pendidikan Kristen namun ia tidak aktif terlibat dalam pelayanan di gereja. Gereja dipandang hanya sebagai sebuah rutinitas yang harus dijalani. Oleh karena itu simbol ini tidak sering muncul dan sedominan pada Felina. Peneliti dapat memaknai identitas Inmelisa tersebut karena adanya *frame of reference* dan *field of experience* yang berpotongan antara peneliti dengan Inmelisa.

Inmelisa dan Keluarga. Keluarga adalah salah satu konteks perkembangan penting dalam masa remaja yang menyangkut hubungan dengan orang tua dan saudara. Kebebasan yang bertambah yang mencirikan masa remaja dianggap sebagai pemberontakan oleh beberapa orang tua (Sandtrock 2003:188).

Dalam kicauannya beberapa kali ia juga menampilkan bentuk keterikatan dengan orang tua sebagai pihak yang memiliki otoritas dalam sebuah keluarga. Ada otoritas yang lebih besar dari dirinya dalam hubungan keluarga, bisa orang tua/saudara lebih tua. Remaja tidak dengan mudah keluar dari pengaruh orang tua (Sandtrock 2003:194). Di dalam hal ini dilihat bahwa Inmelisa mengambil sebuah peran sebagai seorang anak yang berada dalam “tekanan” otoritas yang lebih tinggi darinya. Twitter dipandang Inmelisa sebagai sebuah media yang dapat “melepaskan” dirinya dari bentuk keterikatan di dunia *offline*. Inmelisa kemudian menggunakan Twitter sebagai sarana “berekspresi” dan “melepaskan diri” dari otoritas tersebut. Konflik antara orang tua dan remaja pada umumnya tergolong konflik kecil yang melibatkan kejadian sehari-hari (Sandtrock 2003:187).

Di sisi lain, Inmelisa juga menunjukkan “tensi” dengan saudara sekandungnya. sumpah serapah/umpatan yang ia lontarkan terhadap saudaranya. Berbeda dengan ketika ia marah dengan kedua orang tuanya. Konflik dengan saudara sekandung memang lebih sering terjadi jika dibandingkan dengan individu yang lain (Sandtrock 2003:208). Dalam ini peneliti melihat kicauan Inmelisa sebagai sebuah reaksi langsung atas hal yang terjadi di dunia *offline*.

Inmelisa menggunakan Twitter untuk “menyerukan” ketidakberdayaan dirinya terhadap otoritas saudara kandungnya yang dianggapnya egois dan tidak peduli dengan dirinya. Di sisi lain peneliti melihat hal ini sebagai sebuah egosentrisme Inmelisa, berelasi dengan penonton imajiner. Inmelisa melalui kicauan ini menjadi sosok remaja yang berkeinginan untuk didengar, diperhatikan

dan menjadi pusat perhatian atas masalah yang dia alami. Kebutuhan ini secara tidak sadar dimiliki oleh Inmelisa.

David Elkin membagi egosentrisme remaja menjadi dua jenis pikiran sosial yaitu penonton imajiner dan dongeng pribadi. Penonton imajiner adalah keyakinan bahwa orang lain memiliki perhatian yang amat besar pada diri mereka. Gejala penonton imajiner mencakup keinginan diperhatikan dan disadari. Sedangkan dongeng pribadi adalah bagian egosentrisme berkenaan dengan perasaan keunikan pribadi yang dimilikinya (Santrock 2003: 122).

Pertengkaran adalah bagian dari saudara sekandung (Santrock 2003:196). Hubungan saudara sekandung remaja menunjukkan tingkat konflik yang sangat tinggi (Santrock 2003:197). Urutan kelahiran memainkan peranan penting dalam hubungan antar saudara kandung (Buhrmester & Fuhrman, 1990; Vandell, Minett, & Santrock, 1987; dikutip dalam Santrock 2003:197).

Sebagai seorang anak ke-2, Inmelisa pasti dihadapkan pada konflik dengan kakak dan adiknya. Kicauannya merupakan salah satu bentuk pemikiran Inmelisa terhadap proses sosial yang dia alami dengan saudara kandungnya di dunia *offline* yang ia ungkapkan pada dunia *online*. Hal ini sejalan dengan konsep Mead tentang pikiran yang adalah sebuah proses sosial dan merupakan bagian integral dari proses tersebut.

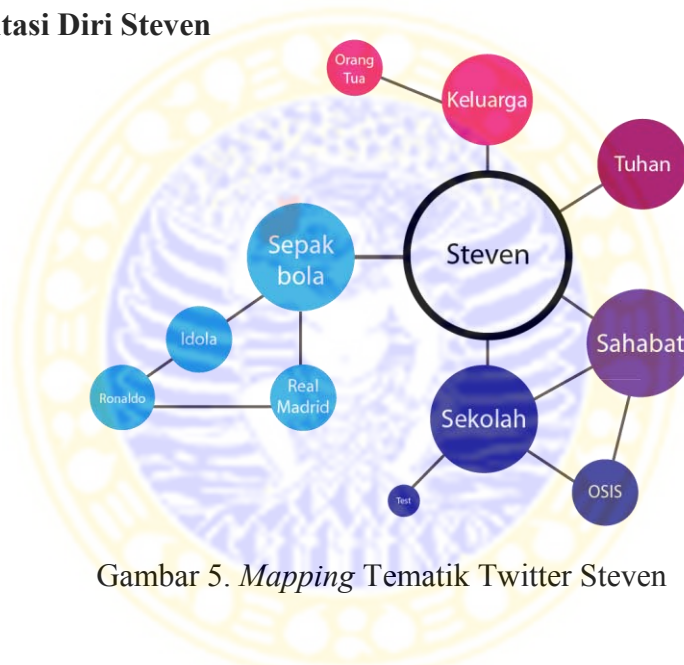
Bagi Inmelisa, kicauannya di Twitter tentang keluarganya merupakan sebuah respon dari proses sosial yang telah terjadi di dunia *offline*. Pikiran sebagai sebuah proses sosial dan proses percakapan batin dengan diri sendiri. Ada sebuah proses sosial yang terjadi antar Inmelisa dengan anggota keluarganya sehingga pikiran tersebut akhirnya ia jadikan kicauan-kicauan dalam akun Twitternya.

Kesimpulan Inmelisa. Inmelisa, menggunakan Twitter sebagai media untuk membagikan berbagai macam informasi. Informasi tersebut dapat berupa berita-berita terbaru seputar musik. Selain sebagai media yang bersifat 1 arah, ia juga menggunakan Twitter untuk melakukan percakapan dengan teman-temannya.

Pada narasi kehidupannya di Twitter, *setting* “kehidupan” Inmelisa lebih banyak bercerita tentang fanatisme terhadap idola yang diselingi dengan narasi tentang persahabatan dan keluarga.

Di dalam Twitternya, Inmelisa mempresentasikan dirinya sebagai seorang Belieber militan dan penggemar budaya pop Korea. Inmelisa memandang sekolah sebagai sebuah lembaga pendidikan formal yang tidak lebih dari sebuah bagian dari proses sosial yang harus dilaluinya. Selain itu, Inmelisa juga mempresentasikan dirinya sebagai seorang anak yang menyayangi kedua orang tuanya tapi dia juga menunjukkan adanya konstrain antara dirinya-orang tua-saudara sekandung. Inmelisa juga mengidentifikasi dirinya sebagai seorang umat Kristen. Inmelisa mengidentifikasi dirinya sebagai seorang Kristen melalui beberapa kicauannya.

C. Presentasi Diri Steven



Gambar 5. *Mapping* Tematik Twitter Steven

Pada bagan tersebut dapat dilihat tematik Twitter Steven. Tematik sepakbola dan sahabat mendominasi kicauan Steven. Hal ini jauh berbeda dengan tematik milik Inmelisa maupun Felina yang banyak bercerita tentang idola dalam bidang musik.

Steven, Sepak bola, dan Idola. Sosok idola bagi Steven bukan idola dalam bidang musik, melainkan dalam bidang sepak bola. Steven suka sekali dengan futsal dan segala sesuatu yang berhubungan dengan bola. Di dalam “panggung” Twitter, ia tak segan membagikan berita-berita sepak bola dalam dan luar negeri.

NETGEN DAN NETSPEAK

Generasi Internet adalah sebuah generasi yang berbasiskan internet. Internet menjadi sebuah teknologi yang benar-benar mengubah cara generasi ini menggunakan media. Narasumber sebagai seorang remaja, tidak dapat dipisahkan dari teknologi, terutama internet dan penggunaan *smartphone*.

Internet dan *smartphone* seolah-olah melekat dalam kehidupan mereka menjadi sebuah bagian yang tidak dapat dipisahkan. Simak saja penuturan Inmelisa yang berkata, “*I want Wi Fi connection everywhere I go. – September 2012.*” Kebutuhan akan internet menjadi kebutuhan primer dalam kehidupan remaja. Kehidupan tanpa internet adalah kehidupan yang penuh “frustrasi.”

Ditemukan juga dalam penelitian ini bahwa ada beberapa ciri-ciri remaja sebagai *Net Gener*. Berikut ini penjabarannya:

Kebebasan. Bagi remaja, Twitter tak ubahnya adalah sebuah media tanpa batas yang memberikan mereka kebebasan untuk melakukan hampir segala sesuatu. Tekanan-tekanan pada dunia “*offline*” yang terkadang tidak dapat diungkapkan oleh mereka, muncul pada Twitter. Sebuah media di mana mereka bisa melakukan kebebasan! Kebebasan berekspresi seperti yang diungkapkan dalam kicauan Inmelisa, merupakan sebuah kebebasan yang tak mungkin ia dapatkan pada dunia “*offline*.” Semangat mengekspresikan kebebasan ini kadang dapat membuat mereka disalahartikan sebagai pribadi yang *ngomelan* dan mudah galau. Pada dunia “*offline*” mereka terbatas oleh aturan-aturan, peran-peran sosial yang mengikat mereka. Mereka dalam tahap mencari kebebasan dan pengungkapan harapan-harapan yang mungkin mengejutkan dan membuat berang generasi yang lebih tua (Tapscott, 2012:106).

Pada Twitter, tidak ada otoritas-otoritas yang mengatur kehidupan mereka seperti: orang tua, saudara, atau guru; yang ada hanya individu tersebut dengan teman-teman mereka. Bersama dengan teman mereka bebas untuk mengekspresikan kebebasan yang tidak didapat pada dunia *offline*.

Kustomisasi. Unik dan khas, hal ini yang mereka tonjolkan dalam profil Twitter mereka. Tidak dijumpai sebuah profil Twitter yang sama dari para informan remaja. Setiap profil dibuat/dikustom sesuai dengan keinginan pemilik

profil tersebut. Ruang *online* yang personal sekarang hampir suatu kewajiban. *Net Gener* mempersonalkan media mereka (Tapscott, 2012:111).

Simak saja profil Twitter Felina, Inmelisa, dan Steven. Masing-masing dari mereka membuat profil Twitter mereka berbeda satu dengan yang lain sesuai dengan keinginan mereka. Fitur kebebasan kustomisasi seperti ini memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi identitas mereka.

Hiburan. Topik-topik narasi remaja narasumber penelitian yang didominasi oleh berita-berita tentang artis kesukaannya, lagu, hobinya tentang bola; Hal ini menunjukkan bahwa remaja menggunakan Twitter sebagai sebuah sarana hiburan untuk membagikan (*sharing*) informasi yang disukainya kepada orang lain ataupun untuk dikonsumsi pribadi.

Ketiga remaja tersebut melalui Twitter mendapatkan hiburan. Hiburan tersebut berupa berita-berita terbaru tentang idola mereka dan obrolan-obrolan dengan sahabat mereka.

Kecepatan. Tumbuh di jaman digital, *Net Gener* sangat mengharapkan kecepatan, mereka terbiasa mendapatkan tanggapan instan, 24 jam sehari dalam seminggu. Mereka tidak sabar. (Tapscott, 2012:133). Ciri-ciri ini juga nampak dalam remaja ketika menggunakan Twitter. Kicauan-kicauan Inmelisa yang sering mengungkapkan rasa frustrasinya ketika tidak dapat terhubung seketika dengan internet atau tidak dapat mengakses Twitternya. Terputusnya individu dari internet dapat membuat “stress” bagi *Net Gener*.

Pada akhirnya, penelitian ini mendukung konsep/gagasan yang dikemukakan oleh Don Tapscott mengenai Generasi Internet. Ditemukan bahwa melalui Twitter, remaja memenuhi 4 norma dari 8 norma Generasi Internet yang diungkapkan dalam gagasan Tapscott dalam bukunya *Grown Up Digital*.

Netspeak. Temuan lain dalam penelitian ini adalah penggunaan *netspeak*. Melalui kicauan (*tweets*), pengguna Twitter juga dapat melakukan percakapan dengan pengguna lain melalui fitur *mention* (@). Dalam melakukan percakapan pada Twitter, memungkinkan pengguna menggunakan simbol-simbol khusus, sebuah karakteristik *netspeak* (bahasa internet). *Netspeak*, sebuah bahasa internet, dapat dikatakan sebagai sebuah *written speech*, ia memiliki karakter bahasa oral/tertulis. *Netspeak* tidak terikat oleh aturan-aturan bahasa tertulis tradisional.

Penggunaan kombinasi antar karakter tersebut, untuk mengekspresikan nuansa makna (Kuntjara, 2010).

Emoticon lazim digunakan dalam bahasa tertulis pada Twitter. Pada percakapan di Twitter dapat dilihat *emoticon* berupa “XD”, “(T.T)(T.T)”, “;)” “(*≥∇≤*)”, “~('-'~)(~-'~)”

Hasil observasi lain, menunjukkan berbagai variasi *emoticon*, seperti: “;_____;”, “x”, “:3”. Untuk memahami beberapa *emoticon* tersebut, pengguna dapat memiringkan kepalanya ke arah kiri. Maka *emoticon* seperti “XD” dan “x)” akan terlihat seperti orang yang tertawa. “X” dan “x)” akan terlihat seperti mata dan “D”, “)”, “3” terlihat seperti mulut yang tersenyum atau mayun.

Pemakaian simbol-simbol khusus nampak dalam kata “wkwkwkkkwwk.” Penggunaan simbol khusus ini, dikenal sebagai kata onomatopoeic. Penggunaan kata onomatopoeic secara luas digunakan untuk menciptakan suara tertawa dalam bahasa tulis, “hahaha” (Karjo, 2010). Penggunaan “wkwkwkkkwwk” dan “wuakakakk” sama seperti dengan penggunaan “hahaha” yaitu untuk menggambarkan tawa. Namun “wkwkwkkkwwk” dan “wuakakakk” lebih memberikan kesan tertawa yang lepas. Penggunaan kata tertawa ini membuat suasana interaksi menjadi lebih hidup (Karjo, 2010).

Pemakaian *emoticon*/simbol-simbol khusus dalam *netspeak* membuat sikap personal menjadi lebih jelas. Penggunaan *netspeak* mendukung pengguna untuk secara kreatif memperkenalkan multi-identitas mereka melalui bahasa yang mereka pergunakan (Kuntjara, 2010).

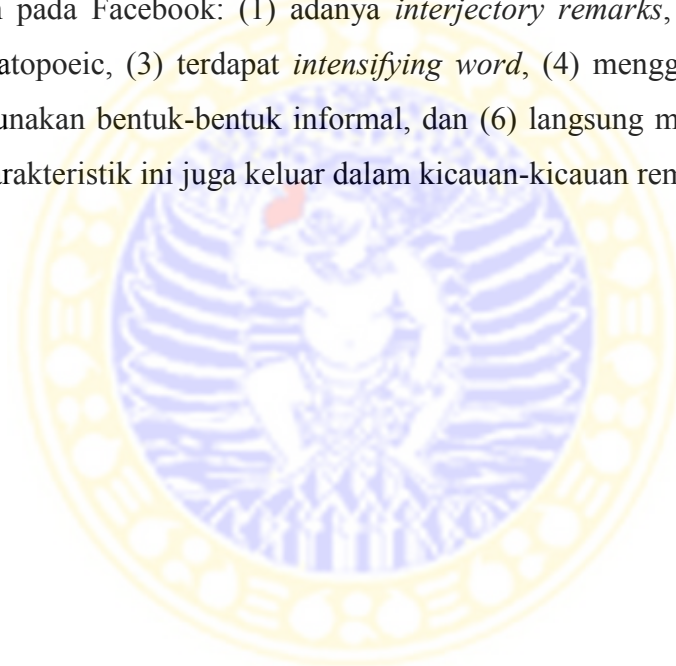
Selain *emoticon*, remaja juga menggunakan *interjectory remarks*. *Interjectory remarks* adalah kata-kata yang biasa digunakan untuk mengekspresikan perasaan. Dalam percakapan tersebut kita dapat melihat penggunaan “loh” dan “dasarr~” pada percakapan antara Inmelchan dan MerryOMerry:

Percakapan remaja juga menggunakan singkatan-singkatan, seperti “lol,” “bkn,” “pny,” “yg,” dan lain sebagainya. Hal ini erat kaitannya dengan fungsi kicauan dalam Twitter yang hanya dapat memasukkan 140 karakter saja.

Keterbatasan kicauan, membuat pengguna memiliki kecenderungan menggunakan singkatan dalam kicauan untuk menghemat jumlah kata.

Terdapat juga bentuk informal, seperti penggunaan “lak an” untuk menggantikan “bukan”, “gak” sebagai pengganti “tidak”, “tau” sebagai pengganti “tahu”, “udah” sebagai pengganti “sudah”, dan lain sebagainya.

Penggunaan *emoticon* dan simbol-simbol khusus merupakan salah satu cara remaja dalam menunjukkan identitas mereka di Twitter. Ciri-ciri percakapan pada Twitter ini sejalan dengan/mendukung penelitian Carla Herlianto Karjo (2010) yang meneliti perbandingan karakteristik percakapan remaja dan dewasa pada interaksi Facebook. Karjo (2010) menemukan bahwa ada 5 karakteristik percakapan pada Facebook: (1) adanya *interjectory remarks*, (2) menggunakan kata onomatopoeic, (3) terdapat *intensifying word*, (4) menggunakan singkatan, (5) menggunakan bentuk-bentuk informal, dan (6) langsung menyebutkan nama. Keenam karakteristik ini juga keluar dalam kicauan-kicauan remaja pada Twitter.



KESIMPULAN PENELITIAN

Remaja mempresentasikan diri mereka dengan identitas diri yang berbeda antara tiap remaja. Remaja menganggap diri mereka unik dan berbeda, walaupun bertumbuh dalam satu lingkungan yang sama, kicauan mereka berbeda-beda. Remaja memosisikan diri sebagai seorang individu adalah unik, kompleks, dan spesifik. Namun remaja juga bagian dari sebuah interaksi sosial dengan proses interaksi sosial yang berbeda-beda, identitas diri yang “dipresentasikan” tiap individu pun berbeda. Temuan data pada Twitter menunjukkan hal tersebut.

Kicauan Felina, misalnya; latar belakang keluarganya yang telah ditinggal ayahnya menunjukkan relasi kedekatan yang sangat erat antara dia dengan ibunya, hal ini dia deskripsikan dalam Twiternya. Di sisi lain, hal ini juga yang mendorong tema Tuhan (keagamaan) lebih kuat ditemukan pada Felina daripada pada Inmelisa atau Steven. Serta, tidak dapat dipungkiri bahwa idola menduduki porsi yang signifikan dalam kehidupan Felina.

Kicauan Inmelisa, berbeda jauh dengan Felina. Inmelisa banyak sekali mendeskripsikan dirinya sebagai sosok penggemar Justin Bieber dan budaya K-Pop. Ketika ia melihat dirinya, ia seolah melihat cerminan ideal dirinya di dalam idolanya tersebut. Posisinya yang unik sebagai anak kedua dalam keluarga, menunjukkan konstrain yang lebih tinggi daripada kehidupan Felina atau Steven.

Kicauan Steven, ia mendeskripsikan diri sebagai seorang yang supel dan memiliki pergaulan yang luas. Teman sangat berarti dalam kehidupan Steven. Dia sangat dekat dengan sahabat-sahabatnya dan menganggap dirinya adalah bagian penting dari persahabatan tersebut.

Oleh karena itu, melalui penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui media Twitter remaja menggunakan kicauan (*tweet*) sebagai sarana untuk mendeskripsikan identitas diri mereka kepada audiens. Di dalam kicauan (*tweets*) tersebut, remaja memproduksi konsep diri yang kemudian dapat dibaca oleh audiensnya. Kicauan yang diproduksi oleh tiap remaja adalah unik dan berbeda-beda. Kicauan tersebut yang kemudian memberikan gambaran umum tentang narasi kehidupan remaja.

Adanya perbedaan budaya dan interaksi sosial para remaja di dunia nyata ikut membawa pengaruh terhadap kicauan-kicauan yang ditampilkan oleh mereka

di dunia maya melalui media Twitter. Sehingga dapat disimpulkan bahwa deskripsi identitas diri pada remaja dalam menggunakan Twitter berbeda dan sangat bervariasi.

Bahasa *netspeak* lazim ditemui dalam kicauan-kicauan remaja pada Twitter. Ini selaras dengan penelitian lain yang menemukan bahwa komunikasi berbasis komputer memiliki kecenderungan untuk menggunakan *netspeak* (*written speech*) di dalamnya.

Twitter tak ubahnya sebagai sebuah “panggung” dalam kisah “drama kehidupan” remaja yang disampaikan melalui kicauan (*tweets*). Sebagai sebuah kisah “drama kehidupan,” menghasilkan narasi kehidupan remaja yang dapat dianalisis dengan menggunakan analisis narasi.

Namun yang perlu menjadi penekanan adalah, penggunaan analisis narasi model tradisional seakan tidak dapat mengakomodasi lagi perkembangan media yang demikian cepat. Niscaya, diperlukan sebuah pengembangan metodologi penelitian narasi baru yang sesuai dengan perkembangan media tersebut.

Fragmentasi, multi-linearitas, dan interaktivitas adalah ciri-ciri media Twitter yang dapat ditemukan. Karakteristik media yang muncul merupakan tantangan bagi peneliti bidang studi media dan komunikasi. Peneliti mencoba menjembatani karakteristik tersebut dalam penelitian ini dengan pendekatan naratif berbasis topik, yaitu: budaya (budaya populer), sahabat, sekolah, orang tua, dan Tuhan.

DAFTAR REFERENSI

- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif - Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Politik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana - Prenada Media Group.
- Denzin, N., & Lincoln, Y. (2009). *Handbook of Qualitative Research*. (B. S. Dariyatno, Trans.) California, United States of America: Sage Publications.
- Eriyanto. (2013). *Analisis Naratif - Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Herring, S. (2010). *International Handbook of Internet Research*. (J. Hunsinger, L. Klastrup, & M. Allen, Eds.) Breinigsville, Palo Alto, United States of America: Springer.
- Ida, R. (2011). *Metode Penelitian Kajian Media dan Budaya*. Surabaya, Indonesia: Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Airlangga.
- Jacky, M. (2012). *Blogger dan Demokrasi Deliberatif di Blogosphere Indonesia*. Surabaya, Indonesia: Universitas Airlangga.
- Kapidzic, S., & Herring, S. (2011, October 17). Gender, Communication, and Self-Presentation in Teen Chatrooms Revisited: Have Patterns. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 17(1), 39-59.
- Karjo, C. H. (2010). Characteristic of Adults and Teenagers' Language in Facebook Interaction. *National Conference Language in the Online and Offline World (LOOW)* (pp. 78-84). Surabaya: Petra Christian University.
- Kozinets, R. (2002, February). The Field Behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities. *Journal of Marketing Research*, XXXIX, 61-72.
- Kuntjara, E. (2010). Creating Identities Through Facebook Online Comments: A Postmodernist Perspective. *National Conference Language in the Online and Offline World (LOOW)* (pp. 1-7). Surabaya: Petra Christian University.
- Littlejohn, S., & Foss, K. (2004). *Theories of Human Communication*. California: Thompson Wadsworth.
- Monks, F., Knoers, A., & Haditono, S. (2002). *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Raviv, A., Bar-Tal, D., Raviv, A., & Ben-Horin, A. (1996). Adolescent Idolization of Pop Singers: Causes, Expressions, and Reliance. *Journal of Youth and Adolescence*, 25(5), 631-649.
- Riessman, C. K. (1993). *Narrative Analysis*. New Delhi: Sage Publication.
- Riessman, C. K. (2012, July 27). *University of Central Missouri*. Retrieved January 10, 2014, from University of Central Missouri: <http://cmsu2.ucmo.edu/public/classes/Baker%20COMM%205820/narrative%20analysis.riessman.pdf>
- Ritzer, G. (2012). *Teori Sosiologi - Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santrock, J. (2003). *Adolescence - Perkembangan Remaja*. Jakarta, Indonesia: Erlangga.
- Shaffer, L. (2005). From Mirror Self-Recognition to the Looking-Glass Self: Exploring the Justification Hypothesis. *Journal of Clinical Psychology*, 61(1), 47-65.
- Subrahmanyam, K., & Šmahel, D. (2010). *Digital Youth: The Role of Media in Development*. New York: Springer.
- Tapscott, D. (2012). *Grown Up Digital - Yang Muda Yang Mengubah Dunia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). *Computer Mediated Communication - Social Interaction and The Internet*. London: Sage Publications Ltd.
- West, R., & Turner, L. (2010). *Introducing Communication Theory 4th Edition - International Edition*. New York, USA: McGraw Hill.