

## BAB II

### DESKRIPSI OBYEK DAN SUBYEK PENELITIAN

#### a. Remaja dan Media Sosial

Menurut UU Perlindungan Anak, remaja merupakan seseorang berusia antara 10-18 tahun (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2018). Remaja adalah suatu usia saat individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, di mana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua namun merasa sejajar. Sebab itu, remaja sering dikenal dengan fase “mencari jati diri” (Mahendra, 2017, hlm.155). Penggunaan media sosial dilihat remaja sebagai salah satu wadah untuk membantunya dalam penemuan identitas diri (Daesihsari et al, 2016, hlm.35).

Media sosial membuat remaja memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara sosial dengan orang lain dan mendapatkan umpan balik tentang dirinya. Umpan balik dan evaluasi diri dari orang lain tersebut dianggap penting bagi remaja untuk dijadikan pedoman membentuk konsep dirinya (Daesihsari et al, 2016, hlm.35).

Remaja juga menggunakan media sosial sebagai alat untuk pemenuhan hasrat dalam mencari hiburan. Terdapat beberapa hiburan yang didapatkan remaja di media sosial seperti menonton film di YouTube, bermain *game online* di Facebook maupun Line, hingga mencari *memes* yang menurut mereka menarik di Twitter, Instagram,

dan Facebook. Selain itu, remaja juga memanfaatkan media sosial sebagai ruang untuk berbagi informasi pribadi berupa foto maupun video yang dapat dilakukan di Instagram dan Facebook. Media sosial tersebut memiliki fitur yang mendukung penggunaannya berbagi beragam informasi dalam bentuk audio-visual tentang tindakan yang dilakukan oleh pemilik akun (Lestari & Kamilah, 2020, hlm.56-59).

Selain itu, *stalking* atau menguntit juga menjadi kegiatan yang digemari remaja di media sosial. *Stalking* yang dilakukan remaja beragam mulai dari mengikuti akun atau mencari informasi berupa foto, video, dan status mengenai figure publik/idola, keluarga, teman, atau orang yang menurut remaja penting untuk diketahui. Remaja juga cenderung melakukan aktivitas di media sosial tanpa kendali, melupakan waktu, terlibat percakapan yang berisiko kepada penipuan atau kriminal dan mengakses konten tidak ramah anak (Lestari & Kamilah, 2020, hlm.56-59).

#### **b. Remaja dan Instagram**

Instagram merupakan salah satu media sosial yang digemari remaja, termasuk remaja di Indonesia. *United Nations International Children's Emergency* (UNICEF) pada 2016 menemukan bahwa dari 30 juta remaja Indonesia, sebanyak 70% remaja bertemu teman *online* melalui media sosial Instagram (Waliyanti & Fitriyanti, 2018, hlm.37). Instagram merupakan media sosial untuk berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto dan video, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial. Tujuan dari media sosial Instagram salah satunya yaitu sebagai sarana kegemaran dari masing-masing

individu yang ingin mempublikasikan kegiatan, barang, tempat ataupun dirinya sendiri ke dalam bentuk foto atau video (Mahendra, 2017, hlm. 152). Penelitian terdahulu oleh Prihatiningsih (2017, hlm.51-65) menemukan bahwa remaja memiliki kebutuhan dalam menggunakan Instagram baik dari kebutuhan kognitif, afektif, integrasi personal, integrasi sosial dan kebutuhan berkhayal atau hiburan.

Pertama pada kebutuhan kognitif, Instagram dapat menambah pengetahuan remaja mengenai dunia di sekelilingnya. Keingintahuan remaja atas beragam hal dapat terpenuhi dengan melihat konten-konten yang ada di Instagram. Kedua pada kebutuhan afektif, remaja dapat melakukan apa saja yang ingin dilakukan atau bebas berekspresi. Misalnya, remaja dapat memiliki tiga akun Instagram yang memiliki fungsi berbeda-beda seperti akun mengenai dirinya, akun untuk berbisnis, atau akun untuk mengunggah hobinya. Ketiga pada kebutuhan integrasi personal, remaja dapat menunjukkan sosok dirinya dan kepribadian yang dimiliki. Remaja tak perlu bersusah payah untuk berkenalan dengan orang lain dan cukup melihat akun Instagram sehingga dapat menyimpulkan kepribadian melalui unggahan. Keempat pada kebutuhan integrasi sosial, remaja berkomunikasi dan berbagi cerita kepada orang-orang terdekat seperti keluarga ataupun teman yang juga memiliki akun Instagram. Bahkan, remaja juga dapat menemukan teman baru melalui Instagram. Terakhir, pada kebutuhan berkhayal atau hiburan, remaja dapat berbagi pengalaman dengan membagikan foto dan video disertai *caption* yang mendeskripsikan. Remaja

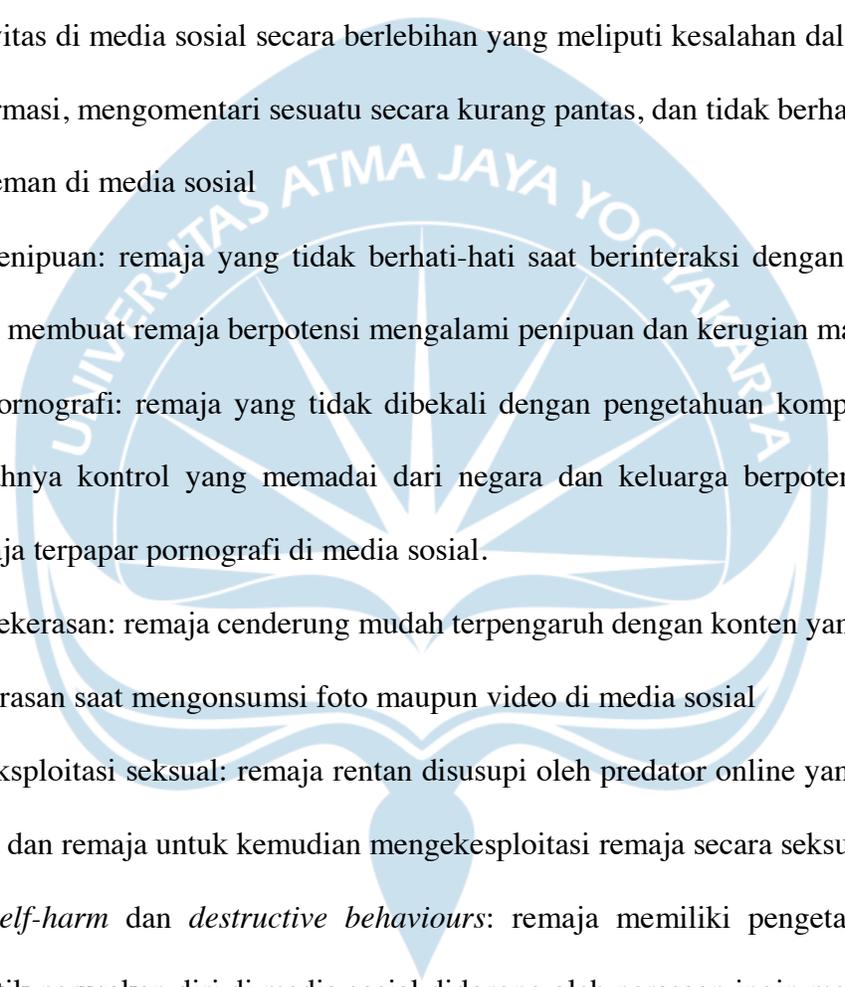
juga saling berkomentar, berbagi cerita, dan bercanda (Prihatiningsih, 2017, hlm.61-63).

**c. Masalah Privasi Komunikasi Remaja di Media Sosial khususnya di DKI Jakarta**

Aktivitas di media sosial yang kurang hati-hati membuka peluang remaja terekspos hal-hal yang berpotensi mengancam keselamatan remaja. Too Much Information (TMI) atau “terlalu banyak informasi” menjadi salah satunya. Remaja yang gemar mengisi waktu luangnya dengan mengakses media sosial secara tidak sadar mengungkapkan terlalu banyak informasi tentang kehidupan pribadinya (Triastuti, Adrianto, & Nurul, 2017, hlm.72-73). Beberapa informasi pribadi yang kerap dibagikan oleh remaja melalui media sosial yaitu seperti data sekolah dan motto hidup, nama, e-mail, alamat tempat tinggal, nomor telepon selular, video dan foto pribadi, status kegiatan, dan lokasi (Triastuti, Adrianto, & Nurul, hlm.46). Pada tahap inilah remaja menjadi rentan terhadap kejahatan ataupun risiko.

Adapun kejahatan ataupun risiko yang dapat mengancam remaja yaitu seperti:

1) Pencurian identitas: setiap pengguna media sosial memiliki risiko pencurian identitas. Hal tersebut dipicu dari pemberian informasi pribadi secara berlebihan seperti membagikan foto pribadi secara masif dengan konten yang relatif kurang pantas untuk disebar. Sehingga, hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk melakukan penipuan

- 
- 2) Perundungan maya: remaja yang bermedia sosial tanpa arah, melakukan suatu hal yang menyinggung perasaan orang lain, serta mengonsumsi konten tidak ramah anak, berpotensi mengalami gangguan dalam aktivitasnya di media sosial
  - 3) Pelecehan: remaja berpotensi mengalami pelecehan jika mereka melakukan aktivitas di media sosial secara berlebihan yang meliputi kesalahan dalam membagi informasi, mengomentari sesuatu secara kurang pantas, dan tidak berhati-hati dalam berteman di media sosial
  - 4) Penipuan: remaja yang tidak berhati-hati saat berinteraksi dengan orang asing akan membuat remaja berpotensi mengalami penipuan dan kerugian materiil
  - 5) Pornografi: remaja yang tidak dibekali dengan pengetahuan komperhensif dan lemahnya kontrol yang memadai dari negara dan keluarga berpotensi membuat remaja terpapar pornografi di media sosial.
  - 6) Kekerasan: remaja cenderung mudah terpengaruh dengan konten yang bermuatan kekerasan saat mengonsumsi foto maupun video di media sosial
  - 7) Eksploitasi seksual: remaja rentan disusupi oleh predator online yang mengincar anak dan remaja untuk kemudian mengeksploitasi remaja secara seksual
  - 8) *Self-harm* dan *destructive behaviours*: remaja memiliki pengetahuan bahwa praktik merusak diri di media sosial didorong oleh perasaan ingin mencari sensasi atau perhatian dari publik. Kecenderungan remaja mencari perhatian tersebut didorong oleh perasaan kesepian dan mencari sensasi

- 9) Rasa panik/cemas/gagap sosial/rendahnya rasa percaya diri: seringkali mengonsumsi media sosial dan meyakini hal-hal di dalamnya berdampak pada rasa percaya diri, kegagapan, perasaan mudah panik dan cemas pada remaja. Hal tersebut timbul dari praktik pengawasan remaja pada orang yang dianggap penting dan sukses
- 10) Melakukan/menjadi korban intimidasi: remaja dapat menjadi seorang pelaku maupun korban intimidasi jika melakukan kesalahan atau kurang waspada saat berinteraksi dengan orang lain, meniru sesuatu yang salah dari teman atau keluarga, dan mengunggah sesuatu tanpa mempertimbangkan dampaknya
- 11) Adiksi media sosial dan *game online*: remaja yang menggunakan media sosial untuk bermain *game online* akan mengalami adiksi atau kecanduan. Hal tersebut terjadi karena lemahnya kontrol dari orangtua hingga negara, serta minimnya pilihan kegiatan alternatif bagi remaja (Triastuti, Adrianto, & Nurul, 2017, 2020, hlm.77-81)

Provinsi di Indonesia yang menyumbang data kejahatan tertinggi di dunia maya terhadap remaja yaitu terdapat di Daerah Khusus Ibukota Jakarta (DKI Jakarta) (Maradewa, 2020). DKI Jakarta adalah ibu kota negara dan kota terbesar di Indonesia. DKI Jakarta menjadi satu-satunya kota di Indonesia yang memiliki status setingkat provinsi. Kota ini terletak di pesisir bagian barat laut Pulau Jawa yang memiliki luas sekitar 664,01 km<sup>2</sup> dengan pendudukan berjumlah 11.100.929 jiwa pada tahun 2020 (Ariefana, 2021).

Penduduk di DKI Jakarta terbagi dalam berbagai kelompok umur dan jenis kelamin, salah satunya yaitu remaja. Remaja yang berusia 10-18 tahun berdasarkan data Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta pada tahun 2020 berjumlah total 1.700.693 penduduk dengan jumlah laki-laki sebanyak 874.331 penduduk dan perempuan sebanyak 826.382 penduduk (Badan Pusat Statistika Provinsi DKI Jakarta, 2022).

Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik pada 2020, remaja dan dewasa di DKI Jakarta paling mahir menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) secara nasional mencapai 88,08% (Rizaty, 2021). Selain itu, pada 2019 penelitian oleh dr Kristiana Sistie SpKJ(K) menunjukkan bahwa prevalensi kecanduan internet remaja di DKI Jakarta paling tinggi se-Asia. Hal tersebut disebabkan 97% remaja di DKI Jakarta memiliki gawai pintar dan 91,1% remaja mengakses internet di rumah (Pranita, 2019). Namun, DKI Jakarta juga menjadi provinsi yang menyumbang Data Kasus Pengaduan Anak tertinggi di Indonesia per tahun 2019 sebanyak 18.442 kasus. Adapun data kasus pengaduan anak tersebut meliputi kejahatan di dunia maya seperti korban kejahatan seksual online, korban pornografi di media sosial, dan korban *bullying* di media sosial (Maradewa, 2020).