

Dr. Lidia Sandra, S.Psi, S.Kom, M.Comp.Eng.Sc, CCDC, CH, CHRP, CBA

DINAMIKA PSIKOLOGIS INTERAKSI KONSEP DIRI DAN IDENTITAS ONLINE





**DINAMIKA PSIKOLOGIS
INTERAKSI KONSEP DIRI
DAN IDENTITAS ONLINE**



UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. Penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. Penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

**DINAMIKA PSIKOLOGIS
INTERAKSI KONSEP DIRI DAN
IDENTITAS ONLINE**

Penulis

Lidia Sandra

Penerbit

CV. SYNTAX COMPUTAMA



**CV. SYNTAX
COMPUTAMA**

**DINAMIKA PSIKOLOGIS
INTERAKSI KONSEP DIRI DAN IDENTITAS
ONLINE**

Diterbitkan oleh:
Syntax Computama

PENERBIT SYNTAX COMPUTAMA

(Grup Publikasi CV. SYNTAX CORPORATION
INDONESIA)

Anggota IKAPI (344/JBA/2019)

Alamat Redaksi:

Jl. Pangeran Cakrabuana Greenland Sendang

Blok F02 Sumber Cirebon, 45611

Telp. (0231) 322887

Email: redaksi@syntax.co.id

Isi diluar tanggung jawab percetakan
Hak Cipta Dilindungi Undang-undang Dilarang
memperbanyak karya tulis dalam bentuk dan dengan
cara apapun, tanpa ijin tertulis dari penerbit.

**DINAMIKA PSIKOLOGIS
INTERAKSI KONSEP DIRI DAN IDENTITAS
ONLINE**

ISBN:

978-623-6609-79-8

Penulis:

Lidia Sandra

Editor:

Komarudin

Penyunting:

Chiska Nova Harsela

Desain sampul dan tata letak:

Tedi Herdianto

(Sumber Gambar: Freepik.com)

Penerbit:



**CV. SYNTAX
COMPUTAMA**

CV. Syntax Corporation Indonesia

Redaksi:

Jl. Pangeran Cakrabuana Greenland Sendang

Blok F02 Sumber Cirebon, 45611

Telp. (0231) 322887

Email:

redaksi@syntax.co.id

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang.

Kata Pengantar

Terpujilah Allah atas segala anugerahNya sepanjang berlangsungnya pembuatan Buku ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan bagian terbaiknya. Terima kasih terdalam dihaturkan kepada ibunda penulis, Martha Inggawati, yang memberikan dukungan utama dan segenap kasih sayang, pengorbanan dan doa yang tak pernah terputus. Terima kasih dan syukur untuk ananda Sheena Abigail dan Timothy Dillan yang selalu menjadi inspirasi dan semangat dalam Pembuatan Buku ini. Terima kasih terdalam juga dihaturkan kepada:

1. Prof. Drs. Koentjoro, M.BSc, Ph.D., selaku Promotor. Segala masukan, semangat dan

antusiasnya telah mendorong penulis menyelesaikan Buku ini dengan usaha terbaik.

2. Prof. Dr. Saifuddin Azwar, MA, selaku Ko-promotor yang selalu memberikan masukan lewat pertanyaan-pertanyaan kritis saat sesi konsultasi analisis kuantitatif yang membimbing penulis untuk berpikir jernih dan seksama.
3. Prof. Drs. Adrianus Meliala, M.Si, M.Sc, Ph.D., selaku Ko-promotor yang selalu siap membantu dan menghubungkan dengan pakar yang kompeten.
4. Pdt. Dr. Aristarchus Sukarto, B.A, dan Dra. Mina Sulastri, M.Si, selaku Rektor dan Wakil Rektor II di UKRIDA. Terima kasih pak, bu telah menjadi orang tua saya di tempat kerja; menjadi panutan dalam bekerja dengan sepenuh

hati dan tekun.

5. Dr. Stefanus Soejanto Sandjaya, Dekan Fakultas Psikologi UKRIDA, beserta rekan-rekan pengajar; juga rekan-rekan di SDM UKRIDA atas segenap dukungannya.

Dengan segala keterbatasan yang ada, penulis menitipkan harapan agar butir-butir kebenaran dapat terlihat melalui resonansi dawai-dawai harmoni interaksi diri dan teknologi. Terpujilah Allah untuk segala pemeliharaanNya dan karuniaNya. Hanya dariNya dan untukNya-lah segala kemuliaan.

Yogyakarta, 1 Agustus 2012

Daftar Isi

Halaman Judul.....	i
Peraturan Hak Cipta.....	ii
Halaman Sampul.....	iii
Halaman Penerbit.....	iv
Balik Halaman Judul	v
Alamat Redaksi.....	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	viii
Bab I Pendahuluan.....	1
Bab II Interaksi Konsep Diri Dan Identitas Online.....	15
Bab III Faktor Psikologis Dalam Interaksi Diri Dan Identitas Online	41
Bab IV Dinamika Psikologis Interaksi Konsep Diri Dan Identitasonline	62
Bab V Aktivitas Interaksi Konsep Diri Dan Identitas Online.....	70

Bab VI Eksperimen Interaksi Online	91
Bab VII Dampak Dan Karakter Interaksi Konsep Diri Dan Identitas Online.....	100
Daftar Pustaka	108
Tentang Penulis.....	153

The image shows a red book cover with a white border. The text "BAB 1" and "PENDAHULUAN" is centered in white. There are two decorative white line patterns, one in the top right and one in the bottom left, resembling stylized sunbursts or fireworks.

BAB 1
PENDAHULUAN

Manusia juga adalah makhluk sosial yang secara alami berinteraksi dengan lingkungannya, ingin diketahui dan diakui kehadirannya oleh orang lain untuk mewujudkan eksistensi dirinya. Manusia yang berakal budi terus berinovasi dengan teknologi untuk memperbaiki interaksi dan komunikasinya dengan dunia luar. Sejarah teknologi media komunikasi diawali dengan tulisan-tulisan di tanah liat maupun dalam bentuk gambar yang terukir di dinding-dinding gua. Teknologi ini kemudian berkembang menjadi gulungan papyrus yang menjadi cikal bakal buku yang melesat pesat dengan penemuan mesin cetak oleh Johann Gutenberg pada tahun 1445 (Clapham dalam Carr, 2010). Teknologi media komunikasi berinovasi dengan kehadiran radio, telepon, televisi pada abad kesembilan belas. Komputer yang ditemukan pada abad kedua puluh awalnya merupakan teknologi komputasi, tetapi seiring dengan ditemukannya internet, komputer berkonvergensi dengan media-media

sebelumnya seperti radio, televisi dan menjadi teknologi "media sosial".

Internet diciptakan dengan tujuan menghindarkan terjadinya informasi terpusat sehingga bila terjadi perang dan gangguan lainnya, informasi dapat dengan mudah dipindahkan ke sambungan lainnya. Penggunaan internet kemudian meluas dari penggunaan terbatas di kalangan militer ke penggunaan pertukaran informasi di kalangan ilmuwan, pemerintah dan pengusaha. Penggunaan internet oleh masyarakat umum berkembang pesat sejak ditemukannya *browser World Wide Web (www)* oleh Tim Berners Lee pada tahun 1991. Internet menjadi jaringan global komputer dunia yang menghubungkan manusia di berbagai belahan dunia, melayani kepentingan sosial komunikasi, pertukaran informasi dalam bentuk teks, gambar, audio maupun video. Pada tahun 2004 situs jejaring sosial marak digunakan masyarakat luas, memberikan karakter baru yaitu partisipasi, kolaborasi dan berbagi

informasi pada internet. Internet menjadi media sosial yang membangun keterhubungan dan interaksi. Perihal keterhubungan manusia dengan manusia lainnya dalam jaringan sedunia diteliti oleh Dodds, Watts dan Muhamad (2003) dengan "Proyek Riset Dunia Kecil" di Columbia University pada tahun 2003 yang melibatkan 61.168 subyek dari 66 negara. Penelitian yang merupakan replikasi penelitian Milgram (1969) "*Six Degree of Separation*" ini menemukan bahwa rata-rata dibutuhkan lima rantai email untuk seseorang dapat terhubung dengan orang yang tak dikenal dalam satu negara dan tujuh rantai untuk dapat terhubung dengan target email di luar negeri. Rantai keterhubungan manusia ini semakin diperpendek dengan hadirnya situs jejaring sosial, seperti *MySpace*, *Facebook* dan *Twitter*. Diperkirakan saat ini hanya diperlukan dua mata rantai untuk seseorang dapat menemukan orang lain atau idolanya melalui jaringan *friends of friends*. Internet telah memenuhi ramalan McLuhan (1964)

tentang keterhubungan manusia. McLuhan mengatakan bahwa dalam era informasi, teknologi informasi dan komunikasi memfasilitasi orang di berbagai belahan dunia untuk saling bertukar informasi dan berkomunikasi. Manusia hidup dalam satu "*Global Village*".

Selain memiliki fungsi menghubungkan manusia pada berbagai belahan dunia, internet memberi ruang baru bagi manusia untuk menunjukkan identitasnya dan melakukan aktualisasi diri. Beberapa pengusaha kuliner Indonesia menggunakan media internet sebagai warung atau kantornya; beberapa rakyat Indonesia menggunakan internet untuk membeli cabe dan memesan makanan. Verni Dian Hidayanty (28 tahun) misalnya berjualan rendang padang lewat internet (rendangunieriza.com). Febri (34 tahun) membuat jasa pengantaran surat lewat asistenpribadi.com. Harry van Jogja pun menawarkan jasa menarik becak-nya menggunakan situs jejaring sosial Facebook sebagai

alat komunikasi utamanya. Beberapa artis melejit melalui YouTube seperti Sinta Jojo dengan lagu "Racun Keong" serta Briptu Norman yang melakukan *lypsinc* lagu "Chayya- Chaya". Kaum ilmuwan, artis, penjual rendang, pengantar surat hingga penarik becak menggunakan identitas online untuk menyuarakan eksistensinya.

Internet juga menjadi ruang publik bagi masyarakat Indonesia memberikan pendapat dan melakukan aksi-aksi sosial. Beberapa aksi menggalang bantuan dan dukungan melalui internet terbukti efektif, seperti: Gerakan Cicak melawan Buaya, Gerakan Koin untuk Prita, Gerakan Bantuan Korban Bencana Alam Bantul dan Gempa Jogja. Bermunculan komunitas-komunitas amatir dengan minat yang sama seperti komunitas sastra *cyber*, komunitas fiksi-mini dan komunitas cerita estafet. Ruang publik baru dunia maya ini memfasilitasi berbagai gerakan di dunia nyata.

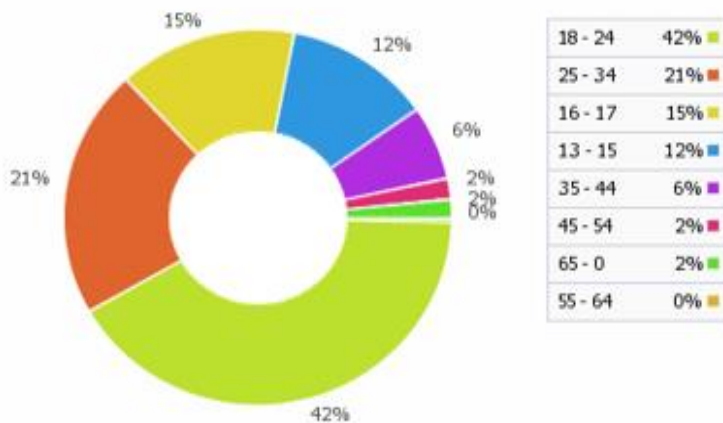
Interaksi diri dan internet di Indonesia terus meningkat seiring pertumbuhan pengguna internet di Indonesia. Indonesia mencapai pertumbuhan pengguna internet sebesar lebih dari 2000% pada tahun 2000-2009. Pertumbuhan ini adalah angka pertumbuhan tertinggi penetrasi internet di Asia Tenggara. Indonesia juga tercatat memiliki rasio kenaikan jumlah gadget paling banyak dan penurunan tarif layanan paket data internet paling tajam di Asia Tenggara (*Indonesia Security Incident Response Team on Internet Infrastructure, 2010*), pengguna internet di Indonesia pada tahun 2011 mencapai 50 juta dari total penduduk Indonesia sekitar 240 juta. Hal ini berarti bahwa setidaknya 21% dari populasi Indonesia telah menggunakan internet (Usman, 2011). Satu dari lima penduduk di Indonesia berinteraksi dengan internet dalam kesehariannya. Data dari MarkPlusInsight yang ditulis Watzy (2011) mencatatkan 55 juta atau 23% penduduk Indonesia

telah menggunakan internet. Tidak didapatkan data statistik mengenai demografis usia pengguna internet di Indonesia.

Penggunaan jejaring sosial internet di Indonesia yang adalah salah satu jenis penggunaan internet juga melonjak tajam sejak 2009. Jumlah pengguna Facebook di Indonesia pada Agustus 2011 mencapai lebih dari 41 juta pengguna pada 2011 (Tabel 1.1). Jumlah pengguna Facebook di Indonesia mencapai 75% dari pengguna internet di Indonesia dan melebihi pengguna di India yang terkenal sangat maju dalam penggunaan teknologi bahkan melampaui angka pengguna Facebook di Jepang, negara penghasil teknologi mobile phone terbesar.

Data statistik menunjukkan bahwa pengguna terbesar Facebook adalah kelompok remaja dan dewasa awal; pengguna remaja berusia di atas 18 tahun menempati 42% dari total pengguna diikuti oleh pengguna dewasa muda berusia 25-34 tahun sebesar

21% (Socialbakers, 2011). Hal ini menunjukkan bahwa kelompok remaja hingga dewasa muda dari 13 hingga 24 tahun menunjukkan tingkat interaksi terhadap teknologi internet yang lebih tinggi dibandingkan kelompok perkembangan yang lain. Kemp (2011) menemukan bahkan lebih dari 50% pengguna internet di Indonesia berusia di bawah 20 tahun.



Gambar Data Statistik Umur Pengguna Facebook di Indonesia

Data demografis usia pengguna internet di Indonesia tidak didapatkan. Data yang tersedia adalah

data demografis usia pengguna jejaring sosial di Indonesia seperti tampak dalam Gambar 1.2. Menggunakan asumsi bahwa pengguna jejaring sosial telah mencapai angka 96% dari angka pengguna internet, dalam arti bahwa 96% dari pengguna internet yang menggunakan jejaring sosial, maka penelitian ini menggunakan data statistik demografis usia pengguna jejaring sosial untuk mewakili data demografis usia pengguna internet. Nampak bahwa usia 13-24 tahun merupakan kelompok terbesar pengguna interaksi dunia maya ini. Kelompok remaja berada dalam fase perkembangan pencarian identitas (Erikson dalam Ratus, 2010), kelompok dewasa awal berada dalam fase pencapaian keintiman atau isolasi sehingga eksplorasi pencapaian hubungan yang stabil dengan lawan jenis dan pekerjaan mewarnai interaksi online kelompok ini Prensky (2001) mengatakan bahwa generasi remaja yang terlahir dan hidup dikelilingi oleh komputer dan internet, *digital music players*, kamera

video, telepon seluler berbicara dalam bahasa native teknologi. Generasi ini adalah generasi digital natives atau "*native speakers*" bahasa digital komputer, permainan video dan internet. Sedangkan generasi yang lebih tua adalah digital immigrant yang berbicara dengan aksen tertentu, dan bahasa yang ketinggalan jaman dari generasi digital natives. Digital *immigrant* kadang tak mengerti bahasa digital natives yang cenderung menerima informasi dalam jumlah sangat banyak bahkan *overflow* dan bergerak sangat cepat. Digital *natives* memproses berbagai pekerjaan secara paralel; lebih menyukai gambar dibandingkan teks dan menyukai *random access*; berfungsi maksimal saat berada dalam jaringan, menyukai *reward* yang bersifat instan (Prensky, 2001). Tapscott (2008) yang juga mempelajari karakter generasi remaja mengatakan hal yang senada, "Generasi Net" yang tumbuh dengan teknologi internet saat ini adalah generasi yang

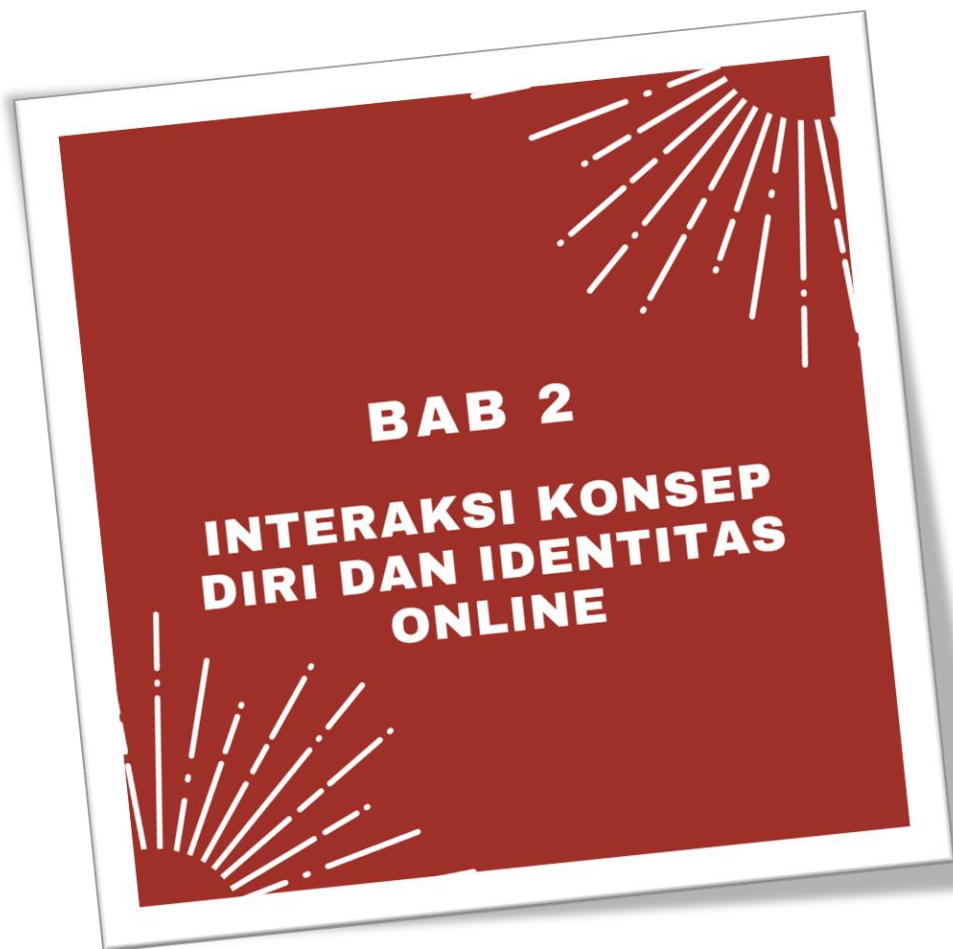
cerdas, kreatif dan mempunyai kemampuan bernalar tinggi.

Indonesia dapat dilihat banyaknya anak-anak akhir dan remaja yang memenuhi warnet setiap harinya dengan berbagai aktivitas game online serta jejaring sosial. Perkembangan mental anak sejak usia sekolah memang memungkinkan penggunaan teknologi, mengerti dan memanipulasi dimensi- dimensi dalam lingkungannya (Turner & Helms, 1987). Anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan dengan fasilitasi teknologi internet akan sangat mudah menguasainya. Foo (2003) mengatakan bahwa interaksi dengan internet pada anak-anak dan remaja memungkinkan pengembangan identitas elektronik yang tak terbatas, memberi peluang bagi pengembangan kreativitas dan eksplorasi penggunaan icon dan lambang khas periode perkembangan ini. Remaja menggunakan internet karena internet mengagumkan, memberikan kebebasan

dan memungkinkan pengembangan identitas (Maczewski, 2002).

Remaja didapatkan tidak hanya berinteraksi secara intensif dengan temannya melalui dunia nyata tetapi juga menggunakan dunia maya untuk menjamin terjadinya interaksi intensif ini (Ellison, Steinfield & Lampe, 2007). Studi yang dilakukan Valkenburg, Schouten & Peter (2006) menemukan bahwa anak-anak akhir dan remaja menggunakan interaksi ini untuk mendapatkan persahabatan baru. Pengguna anak-anak dan remaja dengan intensitas interaksi lebih tinggi cenderung mendapatkan lebih banyak *feedback* pada identitas online (profile) mereka di dunia maya. *Feedback* yang positif cenderung meningkatkan harga diri dan kesejahteraan psikologis remaja. Studi lain yang dilakukan oleh Jackson, Zhao, Witt, Fitzgerald, von Eye dan Harold (2009) menemukan bahwa pada remaja dengan rata-rata usia 12 tahun, interaksi dengan internet berdampak positif pada konsep diri.

Penggunaan jejaring sosial *Facebook* juga ditemukan untuk meningkatkan harga diri dan kepuasan hidup yang rendah pada remaja, meningkatkan kemampuan interaksi dan komunikasi remaja di dunia nyata.



Hidup manusia tak dapat dilepaskan dari identitas. Kartu identitas, nama, marga, serta simbol-simbol yang melekat pada seseorang menjadi atribut identitas manusia di dunia. Identitas menjadi penanda dan kekuatan simbolik manusia. Begitu pentingnya sebuah identitas, hingga membuat seseorang tanpa identitas seakan-akan menjadi "tidak ada". Saat seseorang menggunakan jasa transportasi penerbangan misalnya, seorang bernama A tanpa selebar kartu identitas A tak dapat diakui sebagai A.

Identitas manusia terus berubah. Aku adalah aku tetapi juga belum aku, demikian Sartre mengatakan dalam kalimatnya yang terkenal "*man is what he is not*". Manusia adalah fakta tetapi juga proses menjadi, manusia adalah identitas dan non-identitas (Snijders, 2004). Manusia adalah makhluk paradoksial di mana di dalamnya terdapat berbagai kebenaran yang bertentangan. Paradoksial berarti adanya dua

kebenaran yang bertentangan dan kebenaran itu baru menjadi benar saat kedua kutub kebenaran itu diakui. Hal ini berbeda dengan kata "kontradiksi" yang menyangkut implikasi kalau yang satu benar maka yang lain salah. Kebenaran terletak dalam suatu kontinum kedua kutub kebenaran yang bertentangan. Syarat dari suatu kenyataan disebut individu yaitu apabila kenyataan itu mempunyai suatu identitas, "*indivisum in se*" artinya tidak terbagi dalam diri sendiri, sehingga dengan jelas dapat dibedakan dengan individu lain "*divisum a quolibet alio*" artinya terpisah dari yang lain

Identitas selalu mencari dan menemukan tempatnya, berinteraksi dengan lingkungannya dan terkadang menunjukkan penguasaannya pada lingkungan. Tidaklah mengherankan jika identitas berskala internasional seperti paspor, visa dan sejenisnya dianggap lebih menarik atau lebih bergengsi dibandingkan identitas berskala nasional seperti KTP

atau SIM. Beberapa orang yang kehilangan akses identitas karena alasan tertentu, seperti Gayus yang menjadi tahanan karena kasus korupsi pada 2010, rela membayar mahal demi sebuah identitas palsu untuk mewakili dirinya. Identitas menjadi cermin diri manusia. Hal ini disebabkan karena manusia adalah makhluk pencari identitas (Snijders, 2004).

Kehadiran internet yang menyatukan berbagai media komunikasi dan informasi seolah meresmikan "panggung kebebasan" identitas. Dunia maya yang dapat diakses dengan ketersediaan jaringan internet ini terbuka untuk kemungkinan multi-identitas dengan identitas online. Identitas online menjadi jalan pengguna internet untuk "menjadi ada" di dunia maya baik melalui situs- situs media sosial dan pertemanan. Selain memfasilitasi pertemanan, identitas online menjadi alternatif bagi individu-individu yang mempunyai kesulitan aktualisasi diri di dunia nyata,

seperti individu dengan homosexual. Individu dapat mengekspresikan identitas yang kurang diterima di dunia nyata dan memperoleh penerimaan diri lebih baik melalui ruang-ruang diskusi khusus (Matsuba, 2006).

Penggunaan kata diri, konsep diri dan identitas seringkali dipertukarkan, tetapi berdasarkan kajian yang dilakukan, penulis dapat menyimpulkan adanya pemisahan. Konsep diri lebih luas dari identitas; konsep diri adalah kontinum tempat berbagai diri elementer manusia sedangkan identitas adalah produk dari konsep diri pada suatu irisan waktu dan tempat tertentu yang dapat diindera oleh orang lain. Konsep diri dapat bergerak dalam kontinum yang positif hingga yang negatif, lebih menyerupai bagian "sang pengenalan" dari diri; sedangkan identitas mengacu pada "yang dikenal" atau yang dilihat. Identitas menjadi penanda unik individualitas karena ini adalah pilihan

responsnya yang khas pada situasi dan waktu tertentu (Hadi, 1996).

A. Konsep Diri

Kata konsep diri atau *self concept* menurut kamus etimologi berasal dari dua kata yaitu *self* dan *concept*. Kata *self* mempunyai arti "sama" tetapi juga "terpisah", berasal dari bahasa Inggris kuno *self*, *seolf* atau *sylf* yang berarti "orang itu sendiri atau sama". Kata ini juga berakar dari bahasa Proto Jerman *selbaz* yang kemudian digunakan secara singkat dalam bahasa Norwegia *sjalfr*, dan bahasa Belanda *zelf*, dalam bahasa Jerman *selbst* dan Gothic *silba* berarti "terpisah, berjauhan dan selain". Dari akar katanya, *self* menunjukkan adanya dua titik paradoksial dalam satu kontinum yaitu hal yang sama tetapi juga yang terpisah dan yang berjauhan

Self concept kemudian sering didefinisikan sebagai gambaran seseorang mengenai dirinya sendiri yang meliputi bagaimana seseorang memandang, memikirkan dan menilai dirinya sendiri. Rogers (1951) menyatakan bahwa konsep diri adalah suatu kontinum unsur-unsur persepsi-persepsi karakteristik dan kemampuan seseorang. Unsur-unsur ini mencakup persepsi mengenai karakteristik dan kemampuan; bahan-bahan yang diamati mengenai diri dalam hubungannya dengan orang lain dan dengan lingkungannya; kualitas nilai-nilai yang dipersepsikan sebagaimana- na dihubungkan dengan pengalaman dan obyek; dan tujuan-tujuan serta cita-cita yang dipersepsikan sebagai mempunyai valensi positif ataupun negatif. Konsep diri menurut Rogers adalah sebuah gambaran terorganisasi dalam kesadaran diri dan diri yang berkaitan (*self in relationship*) dihubungkan dengan kualitas-

kualitas hubungan yang dimilikinya dari masa lalu, sekarang, hingga harapan akan masa yang akan datang. Konsep diri terbentuk dari sikap yang dibangun dari pengalaman-pengalaman, sistem yang sadar dari hal-hal yang dipersepsikan, konsep-konsep dan evaluasi-evaluasi mengenai diri sebagaimana tampak bagi dirinya. Hal ini terbentuk melalui pengalaman dengan dunia dan interpretasi pengalaman itu sendiri. Persepsi ini diorganisasikan dalam pikiran dengan berbagai wajah, hirarki, sistem kategori (Shavelson, Hubner & Stanton, 1976).

Pandangan interaksionisme Mead (1972) menyatakan bahwa konsep diri adalah objek yang timbul dari interaksi sosial, sebuah produk perhatian individu terhadap bagaimana orang lain bereaksi terhadapnya. Konsep diri terbentuk melalui proses internalisasi dan organisasi

pengalaman-pengalaman psikologis yang dialami seseorang. Teori Mead yang terkenal adalah diri elementer, yaitu bahwa diri tersusun dari sejumlah "diri-diri yang elementer" yang mencerminkan aspek-aspek struktural proses sosial. Bagi Mead, "tak seorangpun merupakan sebuah pulau" dan bahwa masyarakat memberi bentuk dan arti bagi proses konseptualisasi diri seseorang. Analisis Mead tentang diri elementer sesuai dengan pemikiran identitas sosial. Masing-masing orang mempunyai banyak identitas sosial yang memberikan penghubung utamanya dengan masyarakat (Deegan, 2001).

Konsep diri interaksionisme menjadi jembatan pemahaman konsep diri postmodern yang melihat diri bersifat multifaceted atau jamak (Miller, 1982). Konstruk tunggal tentang konsep diri tidak lagi dipertahankan. Brehm dan Kassin (1993)

memaparkan bahwa konsep diri terdiri dari tiga unsur, yaitu komponen kognitif, afektif dan konatif dari self. Diri merupakan suatu hal kompleks dan bersisi jamak. Bracken (1992) mengoperasionalkan berbagai dimensi diri menjadi dimensi diri fisik, akademik, sosial, keluarga, kompetensi dan afeksi. Bracken kemudian membuat skala pengukuran untuk konsep diri yang bersifat multidimensional yang disebut *Multidimensional Self Concept Scala (MSCS)*.

Rogers dikenal sebagai tokoh yang melangkah lebih maju dengan konsep diri karena banyak memberikan penjelasan mengenai diri dengan melakukan penelitian pada praktek psikoterapinya terhadap para pasiennya. Meski saat itu hampir ditinggalkan, secara empiris kata diri dan konsep diri ditemukan menjadi tema sentral dalam sesi-sesi psikoterapinya (Semiun, 2006). Hal ini

membuatnya memberi perhatian dan melakukan penelitian yang komprehensif mengenai hal ini. Konsep diri dalam pemahaman Rogers menyangkut aspek yang lebih luas dari sekedar gambaran kognitif tentang diri, tetapi mencakup gambaran emosional, afektif dan harapan-harapan. Hal ini berkaitan dengan bagaimana seseorang berpikir orang lain.

Calhoun dan Accocela (1990) membagi konsep diri menjadi dimensi pengetahuan, pengharapan dan penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri. Dimensi pengetahuan menempatkan diri individu ke dalam kelompok ataupun kategori sosial tertentu. Dimensi pengharapan memberi perspektif bagi individu menjadi seperti apa individu di masa mendatang atau secara ideal, sering disebut harapan atau cita-cita diri. Pengharapan biasanya terkait dengan diri ideal, yaitu pandangan

seseorang tentang apa yang diinginkannya dari dirinya. Dimensi yang terakhir adalah dimensi penilaian yang terus melakukan evaluasi terhadap dirinya sendiri. Evaluasi dilakukan dengan pertanyaan-pertanyaan apakah diri bertentangan dengan "Saya dapat menjadi apa?", yaitu pengharapan bagi diri individu itu sendiri (dimensi pengharapan) "saya seharusnya menjadi apa", yaitu standar individu bagi dirinya sendiri. Hasil pengukuran dua pertanyaan ini kemudian disebut dengan rasa harga diri.

Menurut Fitts (1971) dapat dibagi dalam dua dimensi yaitu dimensi internal dan eksternal yang dikenal dengan istilah internal dan *external frame of reference* (Offir & Aflalo, 2008). Dengan internal frame of reference, individu melakukan penilaian terhadap dirinya sendiri berdasarkan dunia dalam dirinya sendiri terhadap identitas

dirinya, perilaku dirinya, dan penerimaan dirinya. Sedangkan external frame of reference cenderung menilai dirinya melalui hubungan dan aktivitas sosialnya, nilai-nilai yang dianutnya, serta hal-hal lain yang berasal dari dunia di luar diri individu. Keduanya secara dinamis berinteraksi dan berfungsi secara menyeluruh menjadi konsep diri. Fitts mengelaborasi masing-masing dimensi-dimensi ke dalam sub-dimensi diri yang lebih detail.

Dimensi kedua adalah dimensi eksternal yang terdiri dari diri fisik (physical self) menyangkut persepsi individu terhadap keadaan fisiknya, diri moral-etik (moral-ethical self), menyangkut persepsi seseorang individu terhadap dirinya sendiri dalam pertimbangan nilai moral dan etika. Ini menyangkut persepsi individu mengenai hubungannya dengan Tuhan dan nilai moral yang dipegangnya. Diri pribadi (personal self) mencakup

perasaan atau persepsi puas seorang individu terhadap pribadinya serta menjadi pribadi yang tepat. Diri keluarga (*family self*) menyangkut perasaan dan harga diri seorang individu dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, perasaan seberapa adekuat diri sebagai anggota keluarga, baik dalam peran maupun fungsi yang dijalankannya. Diri sosial (*social self*) merupakan penilaian individu terhadap interaksi dirinya dengan orang lain dan lingkungan di sekitarnya. Hubungan antar dimensi ini adalah utuh; tak dapat dipilah-pilah dan berfungsi secara kait mengait sebagai suatu keutuhan. Seorang individu yang terintegrasi dengan baik, akan menunjukkan derajat konsistensi interaksi yang tinggi, baik di dalam bagian-bagian dari dirinya sendiri (*intrapersonal communication*) maupun dengan individu-individu lain (*interpersonal communication*).

Konsep diri terdiri dari tiga lapis unsur. Lapisan paling luar yaitu lapisan dimensi perilaku yang disebut dengan presentasi diri. Lapisan kedua menyangkut aspek-aspek evaluasi diri yang terus memperbandingkan keadaan diri saat ini dengan diri ideal. Sedangkan lapisan terdalam dari diri menyangkut kesadaran diri. Dinamika konsep diri terjadi karena adanya proses evaluasi diri terus menerus terhadap bagaimana ia memandang, merasa dan berkehen-dak terhadap dirinya, yang menghasilkan kesadaran diri.

B. Identitas Online

Saat seseorang memasuki dunia maya, pertanyaan "Siapa dirimu?" akan dijumpai, baik dalam aktivitas merancang website, blog atau mengisi profile suatu situs jejaring social. Di sini individu dihadapkan pada pemilihan peran atau "topeng" identitas online. Bagi beberapa ahli

psikiater ataupun psikolog, ini menjadi arena munculnya alter ego. Individu-individu dapat memilih untuk menampilkan diri yang berbeda dari dirinya di dunia nyata, menampilkan atribut-atribut seperti lebih tua, lebih macho dan sebagainya (Edman & Yener, 2009; Sledgianowski & Kulviwat, 2009; Vaast, 2007). Nama samaran, avatar dan foto-foto tak sebenarnya mewakili identitas maya. Bahasa-bahasa gaul atau bahkan kata-kata "kasar" diucapkan yang biasanya tak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Individu merasa "tak terlihat" sehingga menjadi lebih santai, lebih bebas dan lebih terbuka di dunia maya (Suler, 2006).

Topeng identitas online di sisi lain menurut Wiszniewski dan Coyne (2002) justru memberikan perlindungan diri pada jiwa yang sehat. Metafora topeng adalah menampakkan sebagian dari apa yang ada di balik topeng. Hal ini dilakukan agar individu

merasa aman dan konsep dirinya terlindungi. Banyaknya dinamika emosional dan psikologis di dunia maya membuat orang menjadi enggan berinteraksi online dengan kekhawatiran identitasnya dapat dicuri, "disalahgunakan" atau dirusak. Ketakutan ini kemudian mencegahnya berbagi segala informasi tentang dirinya dengan orang lain. Topeng identitas online membantu individu memperkecil derajat rasa takut dalam interaksi dunia maya. Seseorang dapat menampakkan sebagian dirinya hingga akhirnya menemukan tempatnya, membangun identitas dan secara integral kemudian berfungsi sebagai proses peneguhan identitas. Selain itu, identitas online yang mengundang tanggapan orang lain membantu seseorang dalam merumuskan identitas mana yang paling sesuai sehingga didapatkan identitas yang lebih kaya rasa dan lebih dalam.

Pengertian identitas online mencakup arti yang luas, mewakili identitas maya, identitas yang tidak nyata ataupun persona yang dipakai seseorang yang tidak berkomunikasi face to face. Melihat dari asal bahasa, kata identitas online tersusun dari dua kata yaitu identitas dan online. Kata on-line mulai dipergunakan pada tahun 1950 yang berarti "*directly connected to a peripheral device*". Kata identitas secara semantik berasal dari bahasa Latin (abad 5 Masehi) "*identitatem*" yang berarti kesamaan atau keserupaan. Kata ini dalam kamus etimologi merupakan perluasan dari bahasa Latin *idem* yang berarti sama, yang adalah abstraksi dari *identidem*, *idem et idem* yang berarti sama berulang-ulang kali, selalu sama. Maka identitas online menurut asal katanya berarti suatu penanda kesamaan individu saat terhubung dengan internet.

Identitas online didefinisikan sebagai cara individu membedakan dirinya dengan individu lain ketika terhubung ke jaringan internet baik dengan komputer atau jaringan telepon selular (Fonseca & McCarthy, 2002; McManus, 2005). Setiap kombinasi rincian yang memungkinkan perbedaan seorang pengguna jaringan dapat diakui sebagai elemen identitas online individu, seperti nama pengguna, avatar, alamat email, alamat situs web pribadi serta lokasi geografis. Identitas online dapat pula mencakup data yang lebih sensitif, seperti rincian pribadi (misalnya nama, alamat, pekerjaan, gaji), rincian kartu kredit, rincian jaminan sosial, rincian password dan lain-lain yang digunakan untuk authentication.

Turkle (1995) dan Markham (1998) mendefinisikan identitas online sebagai identitas yang dibentuk oleh individu dalam dunia maya di

mana individu-individu memiliki kebebasan membentuk elemennya. Elemen-elemen identitas online tersebut adalah umur, jenis kelamin, etnis yang secara fleksibel bebas dibentuk oleh individu sehingga individu mempunyai kebebasan penuh untuk menjadi "pembentuk" identitasnya. Anonimitas dan invisibility pada identitas online memberikan kebebasan berekspresi, pembentukan identitas serta pembentukan ikatan dan kelekatan. Identitas online juga memfasilitasi pembentukan hubungan dan jaringan antar individu dalam dunia maya yang kemudian membentuk komunitas online (Bakardjieva, 2003; Miller & Slater, 2000; O'Connor dan Mackeogh, 2007 Rheingold, 1993; Wellman, 1999).

Identitas online memiliki tiga keunikan utama yaitu anonimitas, multiplisitas dan invisibility.

Anonimitas mengacu pada cara pengguna membuat persona tertentu tanpa memberitahukan informasi tentang karakteristiknya di dunia nyata (Turkle, 1995). Dalam istilah teknis anonimitas adalah keadaan yang tidak dapat diidentifikasi dalam kumpulan subyek (Pfitzman & Hansen, 2008). Pada kenyataannya, anonimitas yang benar-benar sempurna pada internet adalah hal yang sangat sulit dicapai karena alamat Internet Protocol (IP) suatu komputer yang berada dalam satu jaringan tercatat oleh berbagai pihak. Wallace (1999) menjelaskan anonimitas sebagai suatu bentuk ketidakmauan akses terhadap orang lain dengan siapa individu berhubungan dan berbagi lingkungan sosial. Anonimitas di sini berarti persepsi seseorang yang merasa tak terlihat sementara menjelajah dunia maya (Grover, 2009).

Multiplisitas di dunia maya mengacu pada kenyataan bahwa seseorang dapat membuat dan menciptakan sejumlah identitas pada waktu yang bersamaan. Multiplisitas di internet memberikan kontribusi kepada penyatuan konsep diri dalam budaya simulasi. Di dunia maya, dengan taksonomi anonimitasnya "sulit" untuk menelusuri suatu persona tertentu, maka fragmentasi diri online memungkinkan seseorang mengamati banyak identitas yang tidak terhubung dengan dunia nyata, dan tidak terkait satu sama lain.

Invisibility adalah kemampuan untuk memilih dan mengidentifikasi sendiri karakteristik dalam cara yang tidak diketahui dunia nyata. Invisibility merujuk pada fitur khusus dari dunia maya yang menyatakan tersembunyinya properties dari diri sehingga tersembunyi selamanya, seperti usia,

penampilan fisik atau karakter (Grover, 2009; Turkle, 1995).

Dapat disimpulkan bahwa identitas online adalah identitas yang membedakan individu dengan individu lain ketika terhubung ke jaringan internet baik dengan komputer atau jaringan telepon selular. Identitas online mencerminkan beberapa bagian dari diri dan dapat disusun oleh berbagai unsur presentasi diri, yang secara umum mencakup deskripsi diri, pernyataan sikap, perilaku non verbal dan asosiasi sosial

C. Karakteristik Identitas Online

Perkembangan teknologi dalam internet turut membentuk karakteristik identitas online. Terdapat tujuh klasifikasi besar dalam perkembangan internet (Wallace, 1999). Teknologi *World Wide Web* pada awalnya tak ubahnya seperti serangkaian rak dari buku dan majalah, yang

bekerja dengan cataloging system, kemudian teknologi surat elektronik muncul dengan penggunaan ekstensif untuk tujuan berkomunikasi dengan menggunakan teks. Tipe bahasa yang digunakan dalam surat elektronik biasanya terletak di antara bahasa non formal, antara paper memo dan percakapan telepon. Kemudian bersamaan dengan adanya surat elektronik, forum diskusi asynchronous pun muncul, yang menjadi ruang maya publik orang-orang di berbagai belahan dunia dapat melakukan conferences, partisipan memulai topik, memposting respons satu dengan lain, dan membaca yang dikatakan orang lain. Contohnya adalah *newsgroups, mailing lists, listservs, forums, bulletin board systems (BBS), discussion boards, blogs, wikis*, dan lain-lain (Wallace, 1999).

Lalu muncullah forum percakapan synchronous yang ditandai dengan ciri orang di berbagai tempat

dapat bercakap di satu ruang maya pada saat yang sama. Kemudian juga muncul Multi User Dungeons, yang diambil namanya dari adventure game, dungeons and dragons. *Virtual reality environments* ini mencampur berbagai bahan menciptakan ikatan tempat dan komunitas yang kuat antara para pemain.

Teknologi ini kemudian berkembang menjadi metaworlds, dunia penuh imajinasi, yang dibangun dengan software tertentu, membuat layar komputer hidup dengan vistas, castles, taverns dan orang yang bergabung di dalamnya memilih persona tertentu yang dikenal sebagai avatars. Teknologi interactive video and voice kemudian menambah kekayaan sensori dunia maya ini. Situs jejaring sosial pertama kali muncul pada tahun 1997, yaitu SixDegrees. Dengan teknologi microblogging, situs jejaring sosial mulai marak pada tahun 2003-2004,

menggantikan kepopuleran blog. Tiga ciri yang dimiliki oleh situs jejaring sosial, yaitu profile creation, friends list dan ability to surf friends list (Boyd, 2010). Saat ini beberapa situs jejaring sosial berkembang silih berganti popularitasnya.

Masing-masing media dengan taksonomi yang khas memberikan kerangka bagi ekspresi diri yang berbeda. Di berbagai media, orang yang sama mau tak mau memberi impresi berbeda saat memasuki tipe media yang berbeda, seperti di media chat, email, blog, videocams, telep

on, percakapan tatap muka dan jenis-jenis modalitas komunikasi lainnya. Masing-masing media ini mempunyai keunikan aspek-aspek ekspresi diri dan identitas (Suler, 2006).



Bayi yang baru lahir tidak memiliki pengenalan diri dan kemampuan untuk memilih identitas bagi dirinya sendiri. Lacan dalam Santrock (2003) mengatakan bahwa awal pengenalan identitas dimulai saat bayi memasuki fase cermin. Dalam fase ini, bayi mulai belajar ada obyek lain. Saat itulah bayi mulai belajar mengenal keterpisahan "aku yang melihat" dan "aku yang dilihat". Citra diri dibangun dengan melihat bayangan pada cermin (Santrock, 2002).

Ketika bayi bertumbuh, cermin berganti wujud menjadi berbagai sistem representasi seperti bahasa, keluarga, sosial, budaya. Fase perkembangan berikutnya, anak-anak dipenuhi dengan berbagai gejala karena tubuh anak dalam fase ini mengalami pertumbuhan yang sangat cepat. Keriuhrendahan fase ini kemudian berangsur menurun memasuki fase bahasa dan hukum. Fase ini menghadirkan "aku yang berbicara" dan "aku yang dibicarakan". Dalam fase ini,

bahkan untuk hampir keseluruhan fase, Lacan berpendapat bahwa bahasa mendominasi pembentukan identitas.

Anak-anak mulai menggunakan kata-kata ganti "me", "yours", "mine" dan lain-lain di sekitar usia 2 tahun (Gessel & Ilg dalam Burns, 1993). Kebanyakan anak kecil kesulitan menggunakan kata ganti orang "I", "you" di awal perkembangannya karena masalah abstraksi pemisahan diri yang mengenal dan dikenal. Pemahaman mengenai diri dan identitas dapat dilihat dari berbedanya pemahaman penggunaan kata "apel" atau "boneka" yang dengan mudah dilakukan dibanding dengan kata-kata ganti diri dan orang lain. Kata ganti diri sangat sulit diabstraksikan oleh anak-anak pada permulaan masa egosentrisnya karena anak tak dapat menyadari perspektif lain selain dari kepunyaannya.

Piaget dalam Rathus (2012) mengategorikan tahapan perkembangan kognitif anak menjadi empat tahap yaitu tahap sensori motor (dari usia lahir hingga dua tahun); lalu tahap praoperasional (usia 2-7 tahun) yang dicirikan dengan penggunaan bahasa dan simbol serta munculnya pemikiran intuitif. Tahap ketiga adalah tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun) dengan beberapa tugas perkembangan logika seperti berpikir *decentering*, serial, klasifikasi dan membuat kesimpulan probalistis. Tahap terakhir adalah tahap operasional formal (usia 11-15 tahun) di mana remaja mengembangkan kemampuan *reasoning* dan logika, pemikiran remaja dan dewasa hampir sama secara kualitas, walaupun terus bertambah secara kuantitas pada usia dewasa.

Isu kerancuan identitas pada remaja yang sering menimbulkan kekhawatiran orang tua terkait kehadiran internet tentunya cukup beralasan jika

dikaitkan dengan teori perkembangan Erikson. Erikson dalam Rathus (2012) membagi perkembangan manusia menjadi delapan tahap dan remaja berada di tahap perkembangan pembentukan identitas dan kebingungan identitas. Dalam fase ini, remaja dihadapkan pada pertanyaan seputar pencarian diri, apa yang dapat dilakukan dan mau menjadi apa. Hal yang penting pada masa ini adalah penjajakan pilihan-pilihan alternatif terhadap peran di masa depan. Jika anak menjajaki berbagai peran dan menemukan peran positif, identitas yang positif dapat dimilikinya. Sebaliknya kebingungan identitas akan dialami remaja yang tidak mencoba banyak peran atau terlalu dibatasi dalam mencoba peran.

Delapan tahap perkembangan tersebut didasarkan pada perbedaan tugas perkembangan yang khas dan krisis tertentu yang harus dihadapi pada setiap tahapannya. Tahapan pertama adalah tahap

kepercayaan versus ketidakpercayaan (*trust versus mistrust*). Pada tahap ini, bayi mengembangkan kepercayaan, perasaan nyaman terhadap dunia tempat tinggalnya. Diikuti oleh tahap perkembangan kedua yaitu otonomi versus rasa malu dan keragu-raguan (*autonomy versus shame and doubt*), bayi yang baru mulai berjalan (1-3 tahun) diharapkan mengembangkan perilaku kemandirian. Balita mulai menemukan bahwa perilaku terjadi atas kehendaknya sendiri dan otonomi atas perilaku dapat dimiliki. Rasa malu dan keragu-raguan dapat muncul di kemudian hari jika bayi dibatasi dalam periode ini. Tahap perkembangan ketiga dari Erikson adalah prakarsa versus rasa bersalah (*initiative versus guilt*). Pada masa ini, anak-anak mulai masuk ke sekolah dan dihadapkan pada tantangan baru untuk bertanggung jawab atas perilakunya serta mulai menggunakan inisiatif.

Perasaan bersalah dapat muncul bila anak terus menerus tidak diberi kepercayaan untuk berprakarsa.

Fase berikutnya adalah fase tekun versus rendah diri (*industry versus inferiority*). Pada fase ini, energi diarahkan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan intelektual; terjadi krisis perasaan tidak kompeten dan tidak produktif bagi yang tidak berhasil melewatinya dengan baik. Masa remaja memasuki tahap pembentukan identitas versus kebingungan identitas (*identity versus identity confusion*) yang telah dijelaskan sebelumnya, diikuti oleh tahap keintiman versus pengasingan (*intimacy versus isolation*) pada masa-masa awal dewasa. Pada masa ini individu dihadapkan pada tugas perkembangan pembentukan relasi intim dengan orang lain, membentuk persahabatan yang sehat dan relasi yang intim dengan orang lain. Kegagalan pada fase ini akan mengakibatkan isolasi diri. Ketiga kelompok fase

perkembangan inilah yang saat ini mengisi sebagian besar penggunaan internet di tanah air Indonesia.

Tahap ketujuh perkembangan adalah bangkit versus berhenti (*generality versus stagnation*) yang dialami seseorang pada masa pertengahan dewasa. Krisis stagnasi biasanya muncul dari perasaan belum melakukan sesuatu untuk menolong generasi berikutnya. Tahap terakhir yaitu tahap kedelapan perkembangan manusia adalah tahap integritas versus kekecewaan (*integrity versus despair*) yang dialami seseorang pada masa dewasa akhir. Seseorang akan merasa mencapai integritas pribadinya bila telah melakukan sesuatu yang baik dalam kehidupan lalu, sebaliknya bagi yang menganggap kehidupannya yang lalu negatif cenderung merasakan kekecewaan dan keputusasaan pada tahap ini (Erikson dalam Santrock, 2002).

Empat tahap pembentukan identitas pada remaja menurut Marcia (1966) adalah *identity diffusion*, *identity foreclosure*, *identity moratorium* dan *identity achievement*. Status pertama *identity diffusion* ditandai dengan karakteristik remaja yang menunjukkan tingkat kecemasan dan tegangan internal yang tinggi, sehingga cenderung memiliki konsep diri yang labil. Individu tidak memiliki konsep yang jelas tentang siapa dirinya dan tidak dapat memperkirakan ciri dan sifat kepribadian yang dimiliki. Remaja dalam status ini belum mengeksplorasi alternatif-alternatif untuk identitasnya.

Status kedua adalah *identity foreclosure* yang menggambarkan status remaja yang telah membuat komitmen identitas namun belum mengalami krisis yang memungkinkan dilakukannya evaluasi komitmen identitas. Status ini biasanya dimiliki oleh remaja yang mengidentifikasi dirinya secara berlebihan

terhadap nilai-nilai yang ditanamkan oleh orang dewasa di sekelilingnya (*overidentifying*). Ini membuat remaja memiliki identitas yang sebetulnya adalah alter ego nya sehingga menyebabkannya mengalami kesulitan dalam mencapai identitas yang utuh nantinya, karena struktur kepribadiannya cenderung kaku dan kurang terbuka terhadap tantangan dan keadaan yang baru (Muus,1996).

Status berikutnya adalah *identity moratorium*. Pada masa ini, remaja berada dalam krisis komitmen identitas. Individu berada dalam pertanyaan-pertanyaan belum terjawab, sehingga individu terus mencari, berjuang dan mengeksplorasi berbagai peran untuk menemukan jawaban untuk dirinya. Status terakhir adalah *identity achievement* yang mana remaja telah melewati krisis dan telah berhasil mencapai identitas; memiliki ciri-ciri antara lain: aktif, toleran terhadap perbedaan, mandiri secara emosional,

tidak membenci diri sendiri, mampu berempati dan memiliki hubungan yang harmonis dengan orang-orang sekitarnya (Furhmann, 1990).

Pemaparan diri didefinisikan oleh Sydney Marshall Jourad dalam Higgins (1987) sebagai perilaku membagikan informasi tentang diri seseorang kepada orang lain. Informasi ini dapat berupa pengalaman pribadi, perasaan, rencana masa depan dan impian. Dalam melakukan proses pemaparan diri (*self-disclosure*) seseorang harus memiliki keberanian mengambil resiko membuka topengnya. Semakin seseorang membuka diri, semakin menjadi akrab dan merasa saling mendukung.

Teori yang sering digunakan untuk menerangkan dinamika pemaparan diri adalah JoHarry Window Theory. Teori ini mengatakan bahwa pola keterbukaan seseorang dengan orang lain dapat digambarkan dengan sebuah jendela. Jendela ini terdiri dari

matriks empat sel, yang mana masing-masing sel menunjukkan daerah self (diri) tertentu. Model ini diciptakan Joseph Luft dan Harrington Ingham pada tahun 1955. Keempat sel tersebut adalah daerah publik (*open area/arena*), daerah buta (*blind spot*), daerah tersembunyi (*facade*), dan daerah yang tidak disadari.

Open area atau *arena* adalah daerah yang memuat hal-hal yang diketahui oleh diri dan orang lain. Daerah buta (*blind spot*) adalah daerah yang memuat hal-hal yang diketahui oleh orang lain tetapi tidak diketahui oleh diri. Daerah tersembunyi (*facade*) adalah daerah yang memuat hal-hal yang diketahui oleh diri tetapi tidak diketahui oleh orang lain. Dalam daerah ini, orang menyembunyikan atau menutup informasi tentang dirinya rapat-rapat. Sedangkan *unknown* adalah daerah yang tidak disadari, bagian kepribadian yang belum diketahui atau ditekan ke dalam ketidaksadaran.

Daerah ini tidak diketahui baik oleh diri sendiri maupun orang lain. Eksplorasi diri terjadi bila seseorang memaparkan diri (memperkecil daerah tersembunyi), dan menerima umpan balik (memperkecil daerah buta).

Dinamika pemaparan dan eksplorasi diri di dunia nyata ini dapat diaplikasikan dalam dinamika pemaparan dan eksplorasi diri di dunia maya dengan melihat pergeseran pilihan individu dalam jendela-jendela sel komunikasi pengguna identitas online. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa distorsi dunia maya menyebabkan seseorang cenderung tidak menyadari peralihan jendela komunikasinya dari area publik ke area pribadi. Seseorang cenderung memaparkan hal-hal pribadinya dengan mudah dan terjadi peningkatan pemaparan diri. Komunikasi melalui dunia maya secara signifikan memfasilitasi pemaparan diri dan membantu seseorang mendapatkan umpan

balik (Rheingold, 1993; Rosson, 1999; Tourangeau, 2004; Wallace, 1999; Weisband & Kiesler, 1996). Rosson (1999) mendapatkan bahwa dari 133 cerita yang diposkan ke internet dalam sumber yang disebut "*Web Storybase*", 81 di antaranya berisikan pemaparan area pribadi penulis dengan sangat nyaman di forum umum. McKenna dan Bargh (1998) juga mendapatkan bahwa dalam partisipasi newsgroups, seseorang cenderung lebih memaparkan dirinya.

Matheson dan Zanna (1988) mengatakan bahwa kedua macam kesadaran diri di atas tadi bersifat "relatif ortogonal" yang berarti seseorang dapat menyadari salah satu atau keduanya secara bersamaan, ataupun tidak sama sekali. Matheson dan Zanna berpendapat bahwa dalam kaitannya dengan komunikasi dengan menggunakan mediasi komputer (*Computer Mediated Communication* atau disingkat CMC) dapat meningkatkan kesadaran diri pribadi dan

berkurangnya kesadaran diri publik. Pemaparan diri diasosiasikan dengan kesadaran diri pribadi (private self awareness) (Franzoi & Davis, 1985). Pengguna komputer mengalami peningkatan kesadaran diri seiring dengan penurunan kesadaran publik melalui pemaparan diri (Joinson, 2007).

Matheson dan Zanna (1988) menguji gagasan ini dalam sebuah studi komparatif 27 mahasiswa psikologi dengan mendiskusikan topik menggunakan komputer dan 28 siswa membahas topik yang sama dengan tatap muka. Pengguna CMC mempunyai kesadaran diri pribadi lebih besar dan penurunan kesadaran diri publik dibanding komunikasi tatap muka. Indikasi yang diberikan adalah bahwa sementara pengaturan presentasi diri (manajemen impresi) tidak terlalu dipikirkan dengan menurunnya kesadaran diri publik; regulasi diri dan fokus diri ditingkatkan melalui kesadaran diri pribadi.

Sassenberg, dkk. (2005) meneliti peran kesadaran diri pribadi (*private self awareness*) dalam perubahan sikap selama CMC dan menemukan bahwa dampak pada perubahan perilaku dimediasi oleh variabel kesadaran diri pribadi. Pengurangan perubahan sikap dengan CMC tergantung pada peningkatan kesadaran diri pribadi dan bahwa kesadaran diri pribadi memoderasi pengaruh media pada perubahan sikap. Kedua studi ini mendukung peranan kesadaran diri dalam pengaruh media pada perubahan sikap dan perilaku.

Yuen dan Lavin (2004) mempelajari kerentanan mahasiswa terhadap ketergantungan internet menyimpulkan terdapat hubungan antara tipe kepribadian dan kecenderungan menggunakan dunia maya sebagai pengganti interaksi tatap muka. Siswa pemalu lebih cenderung menggunakan internet dengan kompulsif, beberapa tidak naik kelas dan akhirnya meninggalkan sekolah. Siswa pemalu lebih memilih

interaksi online yang menyebabkan menurunnya keterampilan sosial. Penelitian "Studi Paradoks Internet" dari Kraut dkk. (2002) ini menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan perasaan kesepian dan depresi pada pengguna internet pada pengguna akses komputer gratis. Hasil penelitian ini bertentangan dengan berbagai penelitian lain yang menunjukkan dampak sosial pribadi yang positif dari penggunaan internet. Penelitian ini kemudian membangkitkan beberapa dialog dalam *Psychology Today* dan *APA Monitor* dan disimpulkan bahwa telah terjadi beberapa kesalahan metodologi statistic Studi lanjutan yang dilakukan tiga tahun setelah itu pada kelompok yang sama memeriksa tipe kepribadian introvert atau ekstrovert (Kraut, dkk., 2002). Ditemukan terjadinya efek positif pada kemampuan komunikasi, keterlibatan sosial dan kesejahteraan psikologis terkait tipe kepribadian. Subjek ekstrovert akan meningkatkan

ketrampilan sosialnya dengan beraktivitas di dunia maya, sedangkan subjek introvert yang menggunakan internet cenderung mengalami penurunan kontak sosial. Hasil yang sama dengan para subyek "loneliness" atau kesepian, subjek ekstrovert menjadi kurang kesepian sementara introvert malah menjadi lebih kesepian dengan menggunakan internet.

Teori yang sering digunakan untuk menerangkan mengapa dan bagaimana seorang mempertahankan atau memilih suatu interaksi sosial adalah teori pertukaran sosial (SET) yang diperkenalkan oleh Thibault dan Kelley (1959). Hubungan interpersonal adalah suatu transaksi dagang dan bahwa setiap individu sukarela memasuki dan tinggal dalam hubungan sosial tersebut hanya selama hubungan tersebut cukup memuaskan ditinjau dari segi ganjaran dan biaya (Rakhmat, 2009).

Terdapat empat komponen pertimbangan inti dalam teori ini yaitu : ganjaran, biaya, laba dan tingkat perbandingan. Ganjaran (*rewards*) didefinisikan sebagai akibat yang diperoleh seseorang dari suatu hubungan. Nilai ganjaran dapat berbeda-beda antara seseorang dengan yang lainnya serta dari waktu ke waktu. Biaya (*cost*) adalah komponen kedua yang didefinisikan dalam teori ini sebagai akibat negatif yang terjadi dalam suatu hubungan dapat berupa waktu, usaha, konflik, kecemasan dan keruntuhan harga diri dan kondisi-kondisi lain yang dapat menghabiskan sumber kekayaan individu. Hasil atau laba (*outcomes*) adalah ganjaran dikurangi biaya.

Tingkat perbandingan (*comparisons level*) menunjukkan ukuran seseorang atas ganjaran dan upaya sebagai hasil perbandingan interaksi individu di masa lalu atau alternatif luar yang dapat diterimanya dengan suatu hubungan yang lain, sedangkan tingkat

perbandingan alternatif (*cl-alt*) adalah hasil terburuk yang diterima dari alternatif hubungan lain yang dapat dimilikinya.

Berbagai penelitian lain mempelajari dampak positif yaitu peningkatan kesejahteraan psikologi para pengguna internet. Huang (2010) melakukan studi meta-analisis terhadap berbagai penelitian tersebut dan berfokus pada dua variabel dalam meta-analisisnya yaitu kesejahteraan psikologis pengguna internet dan jenis penggunaan internet seseorang. Huang mengklasifikasikan jenis penggunaan internet menjadi tiga kelompok, yakni internet untuk membentuk hubungan sosial (*social*), internet untuk kepentingan instrumental (*instrumental*), dan internet untuk memperoleh kesenangan (*leisure*).

Indikator kesejahteraan psikologis yang digunakan dalam meta-analisis Huang meliputi, depresi, kesepian, harga diri, dan kepuasan hidup. Huang menyebutkan

bahwa kesejahteraan psikologis berkorelasi tinggi dengan penggunaan internet yang ditujukan untuk membentuk hubungan sosial dan berkorelasi rendah jika digunakan untuk kepentingan instrumental, dua temuan paradoksial pada penelitian ini adalah bahwa di satu sisi internet menyediakan fasilitas interaksi sosial dan perkembangan interpersonal dan dapat meningkatkan kesejahteraan psikologis penggunanya tetapi di sisi lain internet juga dapat memberikan pengaruh buruk terhadap kesejahteraan psikologis penggunanya ketika jenis penggunaan internet mengganggu hubungan dengan keluarga, teman dan komunitas.



BAB 4

**DINAMIKA PSIKOLOGIS
INTERAKSI KONSEP DIRI
DAN IDENTITAS ONLINE**

Dinamika berasal dari kata Yunani "*dynamics*" yang berarti "dapat mampu" atau "kekuatan (*force*)". Dari kata dinamika terlahir kata dinamis yang berarti kemampuan, kekuatan. Dinamis berarti kekuatan eksplosif. Dari kata benda dinamis ini dibentuklah kata sifat dinamika yang berarti mempunyai kekuatan, mempunyai daya gerak. Dinamika tak selamanya aktif, terkadang bersifat laten. Mercon misalnya suatu dinamika yang baru meletus jika diberi api (Drijarkara, 1969). Dinamika dalam konteks komunitas berarti adanya interaksi dan interdependensi antara anggota kelompok yang satu dengan anggota kelompok secara keseluruhan; tingkah laku warga yang mempengaruhi warga yang lain secara timbal balik (Santoso, 2004).

Dinamika psikologis dijelaskan oleh beberapa ahli sebagai keterkaitan antara berbagai aspek psikologis dalam menjelaskan suatu fenomena atau konteks tertentu. Holloway, Suzuki, Yamamoto dan Mindnich

(2006) misalnya menggunakan istilah dinamika psikologis dalam penelitiannya terhadap wanita di Jepang sebagai keterkaitan berbagai aspek psikologis yang ada dalam diri responden dalam hubungannya dengan kondisi masyarakat. Penelitian lain menggunakan istilah dinamika psikologis untuk menjelaskan keterkaitan aspek-aspek psikologis dalam diri seseorang sehubungan dengan penilaian keadilan yang mencakup moralitas dan empati dan faktor-faktor dari lingkungannya yaitu ketersediaan informasi (Faturachman & Ancok, 2001). Saptoto (2009) mendefinisikan dinamika psikologis sebagai aliran keterkaitan antara berbagai aspek psikologis yang ada dalam diri seseorang dengan faktor eksternal yang mempengaruhinya. Berdasarkan berbagai definisi di atas dinamika psikologis interaksi konsep diri dan identitas online yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aliran keterkaitan berbagai aspek psikologis

dalam diri seseorang dengan faktor-faktor dari luar dirinya yang menjelaskan interaksi konsep diri seseorang dan identitas onlinenya.

Perspektif yang digunakan untuk menjelaskan dinamika interaksi konsep diri dan identitas online belum banyak ditemukan. Pada banyak penelitian perspektif teoritis pembentukan identitas maupun hubungan di dunia maya mengambil perspektif interaksionisme simbolik dan atau dramaturgi Goffman (Talamo & Ligorio, 2001; Yee, Bailenson & Ducheneaut, 2009; Zarghooni, 2007). Perspektif teoritis yang digunakan dalam penelitian ini adalah gabungan dari teori interaksi simbolik, analisis dramaturgi Goffman dan teori identitas sosial. Ketiga perspektif tersebut digunakan secara bersama-sama karena salah satu teori saja kurang lengkap mewakili aliran keterkaitan antar berbagai aspek psikologis dari individu maupun faktor eksternal dalam interaksi konsep diri dan

identitas online. Kombinasi ketiga teori di atas mampu memberikan perspektif lebih komprehensif dalam menggambarkan dinamika interaksi konsep diri dan identitas online. Berikut ini akan dipaparkan secara ringkas masing-masing teori tersebut.

a. Teori Interaksi Simbolik

Mead memberikan perhatian besar pada interaksi sosial yang mana di dalamnya dua individu atau lebih berpotensi mengeluarkan simbol yang bermakna. Perilaku seseorang dipengaruhi oleh simbol yang dikeluarkan orang lain, demikian pula perilaku orang lain tersebut. Melalui pemberian isyarat berupa simbol; manusia mengutarakan perasaan, pikiran, maksud dengan cara membaca simbol yang ditampilkan orang lain. Demikian pula sebaliknya; menangkap pikiran dan perasaan orang lain dengan menggunakan simbol. Interaksi di antara beberapa pihak tersebut akan tetap

berjalan lancar tanpa gangguan manakala simbol yang dikeluarkan oleh masing-masing pihak dapat dimengerti bersama oleh semua pihak. Hal ini biasanya terjadi bila individu-individu yang terlibat dalam interaksi tersebut berasal dari budaya yang sama atau sebelumnya telah berhasil memecahkan perbedaan makna yang terjadi. Bila interaksi tidak berjalan dengan baik, orang tersebut harus terus mencari kesamaan pemahaman.

Paham interaksionis ini mempunyai tiga pikiran dasar. Pertama, bahwa manusia memberi respons terhadap lingkungan dengan dasar pemaknaan dari unsur-unsur lingkungan. Kedua, bahwa pemaknaan tersebut merupakan hasil interaksi sosial dan yang terakhir arti-arti sosial kultural ini dimodifikasikan melalui interpretasi individu di dalam interaksi individu dan lingkungannya (Burns, 1979).

Cooley berpendapat bahwa "diri dan masyarakat adalah saudara kembar". Ia menunjukkan pentingnya umpan-balik yang diinterpretasikan secara subjektif dari orang-orang lain sebagai suatu sumber data utama konsep diri. Diri dan orang-orang di sekitarnya yang disebut masyarakat membentuk kesatuan yang tak dapat dipisahkan karena masyarakat dibangun dari sejumlah tingkah laku manusia yang menyusun masyarakat itu. Masyarakat kemudian menempatkan batas-batas sosial kepada tingkah laku individu. Cooley memperkenalkan teori *looking-glass self*, dengan pemikiran bahwa konsep diri seseorang dipengaruhi oleh apa yang diyakini individu-individu sebagai pendapat orang lain mengenai dirinya. Cermin memantulkan evaluasi-evaluasi yang dibayangkan orang-orang lain, inilah yang kemudian disebut konsep diri.

Evaluasi cermin dilakukan dalam tiga cara: pertama, individu mengembangkan bayangan bagaimana ia tampil bagi orang lain; kedua, individu membayangkan bagaimana penilaian atas penampilannya dan ketiga, individu mengembangkan sejenis perasaan diri, seperti kebanggaan atau malu, sebagai akibat membayangkan penilaian orang lain tersebut. Dengan imajinasinya, individu mempersepsi dalam pikiran orang lain suatu gambaran tentang penampilan individu, perilaku, tujuan, perbuatan, karakter teman-teman dan sebagainya dan dengan berbagai cara dipengaruhi olehnya (Burns, 1979).

b. Analisis Dramaturgi Goffman

Goffman (1967) menawarkan suatu perluasan dari paham interaksi simbolis ke dalam metafora dramaturgis, dengan menyatakan bahwa setiap individu mengadakan suatu pertunjukan bagi orang-

orang lain dengan mengatur kesan-kesan yang dia berikan kepada orang lain tentang dirinya sendiri. Presentasi diri melalui peran dan pertunjukan adalah upaya menciptakan identitas-identitas individu. Diri dan masyarakat yang menurut Mead merupakan saudara kembar; dipandang oleh Goffman bagai naskah adegan drama yang mana di dalamnya diri dan masyarakat berinteraksi di dalam episode-episode singkat. Terdapat naskah adegan yang diikuti dan ketika pertunjukan telah selesai, individu akan menanggalkan kostumnya dan memakai pakaian lainnya pada kesempatan berikutnya. Ini adalah proses alami adaptasi diri terhadap peranan-peranan yang berbeda dengan tujuan untuk memudahkan proses-proses social.

Analisa dramaturgis dari Goffman terhadap masyarakat ini menawarkan cara pandang bahwa diri tidak mencoba untuk berbuat tetapi menjadi

sesuatu. Tugas dari proyeksi citra dilihat sebagai bagian proses sosialisasi. Identitas-identitas sosial digunakan sebagai dasar tingkah laku di dalam konteks khusus, yang menyediakan isyarat-isyarat bagi orang lain untuk memudahkan tugas berkomunikasi dengan orang-orang lain dengan menunjukkan siapa dia sebenarnya pada waktu dan tempat tertentu. Dramaturgi menyajikan terminologi "presentasi diri" sebagai cara manusia mengatur impresi yang dilakukan oleh seseorang dengan kesadaran penuh (Trammell & Keshelashvili, 2005). Pengaturan impresi itu sendiri adalah sebuah proses berkelanjutan dan interaktif. Presentasi diri merupakan serangkaian pertunjukan adegan panggung; interaksi sosial adalah penampilan teatrical yang mana di dalamnya setiap orang menunjukkan tindakan verbal maupun non verbal untuk mengekspresikan dirinya. Orang selalu

berganti peran, sesuai dengan panggungnya. Kesan yang baik diistilahkan dengan *in face*, sedangkan yang buruk *out of face*.

Pertunjukan, tiap pemeran mempunyai bagian depan (*front*) dan bagian belakang (*back*). Sehari-harinya pemain bergantian peran sebagai artis utama dan di saat lain sebagai penonton. Di suatu saat berada di panggung depan dan di saat lain mundur ke belakang panggung dan menjadi pemain non-peran. Pada saat seseorang melakukan pertunjukan (*performance*) di hadapan khalayak, penting untuk memelihara citra diri yang stabil (Goffman, 1959). Peran adalah ekspektasi yang didefinisikan secara sosial dimainkan seseorang dalam suatu situasi untuk memberikan citra tertentu kepada khalayak yang hadir. Bagaimana sang aktor berperilaku bergantung kepada peran sosialnya dalam situasi tertentu. Untuk memainkan

peran tersebut, sang aktor menggunakan bahasa verbal dan menampilkan perilaku non-verbal tertentu serta mengenakan atribut- atribut tertentu, misalnya kendaraan, pakaian dan aksesoris lainnya yang sesuai dengan perannya dalam situasi tertentu (Goffman, 1959).

Belakang panggung adalah surga bagi para pelakon, tempat untuk rileks dan melonggarkan beberapa batasan diri karena "restriksi" wilayah depan. Goffman mendefinisikan belakang panggung sebagai "tempat di mana kesan pertunjukan bagi para pelakon mungkin tampak berkontradiksi dibading peranya di depan panggung". Tidak ada penonton mengganggu di belakang panggung ini. Sebuah ruang makan siang staf di rumah sakit merupakan salah satu contoh belakang panggung, atau kantin di kampus untuk dosen misalnya. Pelakon dapat mengesampingkan perannya,

memeriksa penampilannya dan memohon "make-up ulang" dengan mundur ke belakang panggung, (Zarghooni, 2007). Dramaturgi menyimpulkan bahwa presentasi diri sangat bergantung terhadap waktu, tempat dan audiens. Tujuan utamanya adalah bahwa seseorang memperoleh nilai ideal.

pandangan orang lain dan memenuhi apa yang disenangi oleh orang lain (Rafaeli & Harness, 2002). Dinamika pembentukan identitas online dapat dimetaforakan sebagai topeng atau baju yang dipakai seseorang pada suatu waktu tertentu yang bersifat dinamis dalam kerangka analisis Goffman ini

c. Teori Identitas Sosial

Manusia hidup dalam lingkungan yang lebih besar yaitu masyarakat. Individu tak dapat dilepaskan dari masyarakat. Identitas seseorang tak dapat dipisahkan dari identitas sosialnya

(Fromm ,1947). Sebagai makhluk individual dan makhluk sosial, individu membangun konsep dirinya berdasarkan gambaran dan cita-cita diri ideal yang secara sadar dipilih, tetapi selalu terikat dengan norma masyarakat tempatnya hidup dan mengambil peran sosial. Teori yang menghubungkan identitas individu dengan kelompoknya dikenal dengan teori identitas sosial.

Teori identitas sosial berangkat dari pemikiran bahwa individu adalah bagian dari kelompok tertentu baik itu disadari maupun tidak disadari. Konsep identitas sosial adalah bagaimana seseorang itu dapat didefinisikan secara sosial (Verkuyten, 2005). Hal ini sejalan dengan teori Lacan yang menyatakan bahwa diri ideal terbentuk ketika terjadi mekanisme psikis yang mengkaitkan dan menyesuaikan citra diri dengan aturan yang berlaku, hukum dan adat dalam sistem

kemasyarakatan. Pandangan identitas sosial mengklaim bahwa manusia bercermin ke suatu gambaran ideal komunal yang diambil sebagai identitas dirinya. Identitas tersebut bukanlah dirinya yang otentik melainkan hasil olahan bentuk yang diambilnya dari luar dirinya dan diakui sebagai miliknya sendiri. Diri yang sehat terus menerus berusaha mengasosiasikan dirinya dengan suatu atribut dari kelompok yang dirasanya dekat, juga mewakili hasrat pencarian kesamaan (identifikasi) manusia.

Tajfel (1979) mendefinisikan identitas sosial sebagai pengetahuan individu dimana ia merasa menjadi bagian anggota kelompok yang memiliki kesamaan emosi serta nilai. Identitas sosial menurut Abrams dan Hogg (1990) adalah konsep diri seseorang sebagai anggota kelompok. Identitas sosial ini bisa berbentuk kebangsaan, ras, etnik,

kelas pekerja, agama, umur, gender, suku, keturunan, dan berbagai hal lain. Fungsi identitas sosial adalah sebagai pengacu keberadaan posisi seseorang berada di mana dia saat itu, posisi apa saja yang sama dan yang berbeda. Identitas sosial pada umumnya berbentuk ide, perilaku, sikap juga simbol bahasa yang ditransfer dari generasi ke generasi melalui proses sosialisasi.

Teori identitas sosial beraras pada tiga proses interaksi keanggotaan suatu kelompok yaitu kategorisasi, identifikasi dan komparasi (Oakes, Haslam, & Turner, 1998). Proses kategorisasi dilakukan individu dengan melekatkan nilai-nilai dalam kelompoknya saat menilai kelompok lain. Kategorisasi sosial melihat apakah individu bagian atau bukan bagian sebuah anggota kelompok sosial yang berarti (Stangor, 2004). Kategorisasi diri memberikan perbandingan antara kelompok yang

dirasa dimilikinya (*in-group*) dengan kelompok yang tidak dirasa dimilikinya (*out-group*). Identifikasi adalah proses psikologis melibatkan diri dalam suatu konstruksi sosial tertentu (Verkuyten, 2005). Mengidentifikasi diri adalah proses yang dilakukan terus menerus oleh seorang individu untuk mendapatkan identitas. Identifikasi terjadi untuk mencari "keserupaan". Identifikasi memahami identitas pribadi berada dalam identitas apa (Hall dalam Verkuyten, 2005). Sedangkan komparasi adalah proses membandingkan diri dengan yang lain, siapa yang serupa dan siapa yang berbeda.



Data menunjukkan bahwa 65,5% responden menggunakan internet untuk kepentingan sosial komunikasi diikuti oleh 23,2% penggunaan hiburan dan 11,3% penggunaan instrumental (lihat Gambar 4.2, hlm. 178). Survei tentang penggunaan internet dan jejaring sosial di Indonesia yang menemukan bahwa 89% dari pengguna internet di Indonesia menggunakan internet untuk komunikasi dalam situs jejaring sosial (Kemp, 2011). Bahkan situs resmi Kementerian Komunikasi dan Informasi mencatat bahwa penggunaan untuk social networking (jejaring sosial) Facebook mencapai 90% dari total penggunaan internet di Indonesia.

Tweets (percakapan dalam Twitter) dari Indonesia bahkan mencapai 15 tweets per detik, yang adalah jumlah terbesar di Asia. Survei yang sama menyebutkan hadirnya internet merubah perilaku keterhubungan masyarakat Indonesia, 71% dari pengguna internet memilih menggunakan jejaring sosial

dengan sambungan internet untuk mengirimkan pesan dan 51% memilih menggunakan email.

Apakah terdapat hubungan antara jenis kelamin dan penggunaan ini? Perempuan memimpin persentase penggunaan sosial komunikasi sedikit lebih tinggi yaitu 68,5% dibandingkan laki-laki 62,5%; di sisi lain laki-laki pengguna instrumental lebih besar yaitu 13,5% dibandingkan pengguna instrumental perempuan sebesar 9,1% (lihat lampiran C.11). Akan tetapi analisis tabulasi silang yang dilakukan untuk melihat hubungan jenis kelamin dan penggunaan tidak menunjukkan adanya hubungan yang signifikan.

Apa tujuan penggunaan sosial komunikasi dalam interaksi konsep diri dengan identitas online?

"Biar bisa dekat lagi sama teman yang udah lama tidak bertemu " (ST), 2, "Untuk berkomunikasi melalui dunia maya, cari temen baru dan tetep keep kontak dengan temen-

*temen lama yang pada jauh-jauh" (RE), 9
(KUIS1.Jogjakarta.Maret 2010).*

Jawaban-jawaban lain senada dengan jawaban di atas, tetapi lebih dari itu, didapatkan data bahwa ternyata tidak hanya dengan chatting, keterhubungan dapat dirasakan bahkan hanya dengan melihat profil teman-temannya.

"Melihat foto teman-teman" (ED), 44,

*"untuk mengetahui kondisi teman-teman" (VR),
69*

*"Entahlah, menyenangkan saja..melihat-lihat
profil orang lain" (RK)
(KUIS1.Jogjakarta.Maret 2010).*

Tampaknya melihat-lihat foto teman, membuat individu merasa mengetahui kondisi teman dan menjadi "terhubung". Terdapat hubungan mengetahui kondisi teman dengan perasaan senang dan puas pada seseorang. Penulis mendapatkan fakta bahwa

penggunaan tinggi sosial komunikasi di Indonesia sangat terkait kebutuhan keterhubungan yang tinggi pada pengguna internet di Indonesia. Kebutuhan keterhubungan ini jika dipenuhi memberikan dampak rasa kesenangan, kebahagiaan dan kesejahteraan psikologis tertentu. Di sisi lain, kebutuhan akan rasa kesenangan ini pula yang mendorongnya untuk menjadi tetap terhubung. Keterhubungan dan rasa puas ini menjadi penyebab sekaligus dampak.

Pengguna internet di Indonesia suka menjadi bagian dari suatu kelompok tertentu. Hal ini juga sesuai dengan teori identitas sosial di mana individu terhubung dengan cara-cara identifikasi.

"Karena banyak teman, menghilangkan stress, memiliki/mendapatkan banyak informasi"
(AL), 85 *"Karena dengan jejaring sosial ini saya bisa menemukan teman-teman lama dan*

*dapat banyak pengetahuan" (ED), 44
(KUIS1.Jogjakarta.Maret 2010).*

Fakta lain yang menarik adalah bahwa "banyak teman", "hilangnya stres" dan "mendapatkan informasi serta mendapatkan pengetahuan" berada di jalur yang sama. Berteman tidak saja memberi nilai kepuasan dan hiburan tetapi berakar dari satu kebutuhan yang lebih dalam akan penguasaan informasi dan jejaring sosial. Penggunaan internet untuk instrumental dan hiburan di Indonesia tak dapat dipisahkan dari penggunaan sosial komunikasi. Pengguna internet di Indonesia adalah masyarakat yang terhubung; dan dengan terhubung dia terhibur dan terlengkapi. Dengan keterhubungan inilah, dirasakan kepuasan, kebahagiaan dan penguasaan lingkungan yang lebih baik. Penelitian Ericsson dalam Kasali (2010) menunjukkan bahwa kegiatan berjejaring masyarakat Indonesia dilakukan dengan dalam individu pada

masyarakat dengan tingkat kolektivitas yang tinggi, keterhubungan menjadi motivasi mendasar pilihan-pilihan perilakunya dan orientasi hidupnya (Hoefstede, 2005). Pertemuan berpindah dari pertemuan langsung ke pertemuan di ruang maya. Ajang reuni maya memberikan perasaan "refresh" dan "terupdate" sehingga memenuhi kebutuhan penggunaan hiburan dan instrumental.

"Refreshing, cari teman lama (reunian di dunia maya)" (CP), 14,

"biar komunikasi lancar, bisa tukar info dan terupdate" (FB), 90, "tambah temen, tali silaturahmi tetap terjaga, ajang reunian gitu" (DS), 77,

"asyik aja, bisa ketemu tman lama di penjuru manapun dan berkomunikasi lewat chatting" (YS), 179,

"menghilangkan penat dan lebih asik mengobrol di chattingan" (NS), 180. (KUIS1.Jogjakarta.Maret 2010).

tujuan pengaman bisnis (49%), menjaga hubungan (65%), memper- luas pergaulan (36%), sebagai simbol kelas dan kehidupan modern (49%) dan alat mengurangi stres (36%).

Pengaruh sosial pada penggunaan internet di Indonesia sangat besar. Tumpang tindihnya diri (mikro) dan lingkungan (makro) ini sejalan dengan konsep diri interdependen masyarakat timur yang digagas Markus dan Kitayama (1991). Konsep diri interdependen menekankan "kesalingterkaitan yang mendasar pada manusia." Tugas normatif utamanya adalah melakukan penyesuaian diri untuk menjadi pas dan mempertahankan interdependensi di antara individu, sehingga individu dalam budaya-budaya ini dibesarkan untuk "menyesuaikan peran yang

diberikan," dan "bertindak secara pantas". Perilaku imitasi dan identifikasi ini mewarnai penggunaan internet.

*" Karena teman-teman juga menggunakannya"
(EA), 56 " karena hampir semua atau bahkan
semua teman saya
menggunakannya" (HK), 163
(KUIS1.Jogjakarta.Maret 2010).*

Pengertian orang tentang nilai, kepuasan, atau harga diri memiliki karakter yang sangat berbeda dengan individu dengan tingkat individualisme yang tinggi seperti di Barat. Harga diri orang dengan pemahaman diri yang interdependen tergantung pada apakah orang tersebut bisa cocok dan menjadi bagian dari suatu hubungan relevan yang langgeng. Individu cenderung terfokus pada status inter- dependennya dengan orang lain dan berusaha memenuhi atau bahkan

menciptakan tugas-tugas kewajiban-kewajiban dan tanggung jawab sosial (Markus dan Kitayama, 1991).

Masyarakat pengguna internet Indonesia terhibur dengan bersosialisasi. Masyarakat Indonesia pun belajar dengan bersosialisasi, mendengar, melihat dan bertanya. Banyaknya jejaring komunikasi di Indonesia menentukan banyaknya penguasaan lingkungan.

*"Banyak temen banyak rejeki" (AR), 61,
"Banyak teman, bahkan bisa jadi keluarga,
Seluruh dunia bahkan uyee" (MA), 72
(KUIS1.Jogjakarta.Maret 2010).*

Besarnya penggunaan internet untuk sosial komunikasi ini memperlihatkan kebutuhan keterhubungan pengguna internet di Indonesia dengan orang lain yang sangat besar. Hal ini dinilai oleh Shahab (2011) sangat terkait dengan budaya kolektivis masyarakat Indonesia yang mana keterhubungan dan peran pengaruh sosial dalam menentukan perilaku

bahkan harapan individu adalah sangat besar. Budaya kolektivistis masyarakat Indonesia cenderung mengutamakan hubungan jangka panjang. Persetujuan komunal sangat penting bagi individu dalam masyarakat dengan tingkat kolektivisme yang tinggi. Rendahnya tingkat individualisme masyarakat Indonesia juga membuat pengaruh sosial membentuk kebutuhan dan keinginan individu (Hofstede, 2005). Individu Indonesia mendengar dan memahami e-learning dan e-instrumental lainnya dari lingkungan dan dengan lingkungan. Masyarakat Indonesia belajar melalui berkommunikasi, memperoleh informasi melalui chatting. Melakukan perubahan jenis penggunaan internet di Indonesia memerlukan pendekatan sosiopsikologis di atas.

Jenis penggunaan hiburan menjadi pilihan kedua (23,2%, lihat Gambar 4.7). Penelitian Nielsen (2011) menunjukkan bahwa di Indonesia penggunaan internet

untuk hiburan semakin meningkat dengan semakin stabilnya jaringan internet di Indonesia. Data dari penelitian Kemp (2011) mengatakan bahwa 51% pengguna internet di Indonesia mengunduh video dari dunia maya setiap bulannya. Hal ini kemungkinan besar akan terus meningkat karena penetrasi peralatan komunikasi handphone dan internet dicanangkan menjangkau semua desa di Indonesia hingga ke pelosok desa akhir tahun 2011 oleh Kemenkominfo.



BAB 6
EKSPERIMEN INTERAKSI
ONLINE

Melihat karakter teknologi dalam kecepatan pembentukan jaringan dan eksplorasi identitas; penulis melakukan eksperimen singkat pembuatan identitas online di dunia maya. Data di ruang maya hanyalah rangkaian listrik 1 dan 0 dengan pola tertentu, demikian yang dipelajari penulis dalam Rangkaian Logika dan Struktur Data. Semua materi ditranskripsikan menjadi rangkaian susunan 1 dan 0 di kumparan elektronik pembawa data sampai ke titik yang lain di mana rangkaian 1 dan 0 tersebut disusun kembali menjadi rangkaian kenyataan lagi yang dapat diindra oleh mata kita di layar monitor. Sinta Lita adalah konstruksi identitas yang terdiri dari byte 1 dan 0 dibangun oleh penulis secara random. Nama Sinta Lita didapatkan dari nama responden pertama peserta kuesioner interaksi internet. Pada 25 Juli 2011, terlahirlah Sinta Lita, seorang dara rupawan berusia 19 tahun bertempat tinggal di DKI Jakarta di

dunia maya. Penulis mengambil secara acak gambar untuk mewakili identitas Sinta Lita dari google image. Demikian juga tanggal lahir Sinta Lita 19 September 1992 hanyalah hasil gerakan mouse secara random.

Sinta Lita dengan gambar yang menarik berhasil mengundang beberapa teman berjenis kelamin berbeda melontarkan sapaan lewat wall maupun message/chat fb. Pada jam kedua Sinta Lita terlahir, mulai memunculkan status wall "siang-siang gini enak nya ngapain ya" cukup berhasil mengundang respon pada wall maupun chat/message maupun penambahan teman. Tak lebih dari 5 menit respon berdatangan ke wall, kebanyakan dari jenis kelamin yang berbeda memberikan tanda acungan jempol maupun respon verbal.

Dalam 2 jam, penulis berhasil menambahkan 48 teman bagi Sinta Lita dan selanjutnya jumlah ini bergerak sendiri. Peneliti sengaja membiarkan untuk

melihat efek undangan dari friend of friend. Dalam 24 jam penulis melihat angka teman Sinta Lita bergerak ke 120 teman. Dalam 48 jam (2 hari) Sinta Lita yang tak lebih dari gambar telah mempunyai 200 teman.

Enam "teman" yang ingin berkenalan mengirimkan pesan pribadi ke fb message. Dalam 48 jam tersebut, lima di antaranya mengajak kopi darat atau bertemu, tiga memberikan nomor teleponnya dan meminta nomor telepon, satu mengajak Sinta Lita masuk dalam pembicaraan intim. Setelah hari keempat terlahir, karena banyaknya teman yang diterima dan diundang, Facebook mengenali Sinta Lita sebagai uncommon user. Facebook memasukkannya dalam status suspected, dan memberikan status dormant agar penulis menghidupkan kembali dengan cara melakukan konfirmasi yahoomail yang digunakan. Penulis tak merasa perlu menghidupkan kembali identitas Sinta

Lita karena telah mendapatkan data yang cukup dari eksperimen laboratorium identitas ini.

Teknologi internet terbukti mampu menciptakan konstruksi identitas dan jaringan dalam waktu yang sangat singkat tanpa peduli tentang diri yang ada di baliknya. Dalam keuntungan teknologi ini terdapat ruang besar terjadinya eksplorasi diri tetapi sekaligus arena perwujudan perilaku psikopatologis yang tak bertanggung jawab. Teknologi seperti pedang bermata dua, terus menampilkan karakter paradoksialnya. Teknologi sendiri adalah hasil ciptaan manusia, diciptakan untuk membantu manusia, makin lama makin mendekati pola natural interaksi maupun perilaku manusia. Setiap teknologi memiliki siklus yang mana pada saat suatu inovasi teknologi mencapai puncaknya, seringkali teknologi disorot memberi dampak negatif atau positif; tetapi sesungguhnya semua ini hanyalah bungkus dari perilaku instingtif diri yang terus

mencari identitasnya, diri yang sejahtera dan menguasai lingkungannya.

Mencermati siklus pertumbuhan teknologi internet, pembentukan jaringan dan kolaborasi adalah kekuatannya. Internet dimulai dengan teknologi komputer, sebuah alat komputasi. Pada awalnya komputer dipergunakan untuk mempermudah menghitung, tetapi dalam perkembangannya komputer berkonvergensi dengan berbagai multimedia lainnya seperti televisi, radio dan layar lebar; bersatu menjadi teknologi multimedia. Ini semua terjadi dengan fasilitas internet yang tertanam saat ini di hampir setiap komputer membuat mesin komputer yang satu dan diri penggunanya terhubung dengan orang lain di seluruh dunia.

Berkembangnya teknologi internet membawa masyarakat pada titik kolaborasi di mana semua dapat menyumbangkan suara dan pemikirannya secara bebas

bagi buah pikiran apapun yang ada. Sifat kolaboratif ruang publik ini yang kita kenal dengan social media atau media sosial. Pada Bab I telah dibahas secara historis, bagaimana internet pada awalnya bertujuan mem-backup keberadaan suatu data dengan cara paradoks yaitu malah berbagi. Paradoksial pertama yang terjadi adalah bahwa agar data aman, data malah perlu dibagikan. Hal ini untuk mencegah jika ada penyerangan pada satu pusat data, maka data yang sama ada di pusat data yang lain. Sifat keterhubungan ini sangat dekat analoginya dengan budaya ulayat kolektivisme bangsa Indonesia yang menekankan kekayaan didapatkan dengan membagikan sesuatu karena semua itu akan kembali pada saatnya (budaya menyama braya, studi kasus partisipan non pengguna Bali).

Pada tahun 1969, jaringan internet yang saat itu masih bernama ARPA net mulai digunakan oleh para

ilmuwan untuk kepentingan distribusi dan kolaborasi. Awalnya hanya di tiga universitas yaitu UCLA, Utah dan Stanford yang menggunakannya untuk memperkuat pengembangan keilmuan dengan menyatukan dan membagikan ilmu/temuan-temuan mereka. Lahirnya www di tahun 1991 yang dibidani Tim Berners Lee, memperluas area kolaborasi, menjadikan lebih banyak orang mengakses dan mempergunakan jaringan ini dengan fasilitas teknologi hiperteks yang dipergunakannya. Orang jadi lebih mudah mengunduh atau mengunggah file dengan teknologi httpd. Lagi-lagi prinsip kolaborasi dikedepankan.

Perkembangan berikutnya adalah semakin banyaknya tipe file yang bisa diunggah atau diunduh, tidak hanya berita tetapi juga gambar, audio maupun video tetapi juga berbagai tipe data lain dapat diunggah dan diunduh membuat internet makin kaya kolaborasi Teknologi pemrograman internetpun

mengubah kiblatnya ke arah interaksi dinamis, dunia bisnis pun mulai mengerubutinya. Budaya kerjasama pada tahap ini berkembang menjadi jaringan yang berusaha mengatasi kendala ruang dan waktu. Filosofi kolaborasi Wikipedia misalnya sangat analog dengan filosofi "bersatu kita kuat" Indonesia, filosofi Bhineka Tunggal Ika. Maka tak mengherankan jika bangsa Indonesia menjadi negara pengguna terbesar jejaring sosial ini. Semua media sosial yang menyatukan akan mengobarkan kekhasan ulayat bangsa Indonesia. Siklus teknologi internet sangat erat hubungannya dengan budaya ulayat bangsa Indonesia yang menekankan jaringan keterhubungan dan persatuan karena kolaborasi.



Partisipan kuesioner didapatkan bahwa dampak interaksi konsep diri dan identitas online tergantung pada tujuan yang ditetapkan oleh unsur diri pengguna internet. Hal ini memperkuat proposisi penulis bahwa konsep diri dan identitas online dalam hal ini tidaklah berada dalam kedudukan yang sejajar. Konsep diri lah yang membentuk identitas online dan menentukan fragile tidaknya identitas online serta dampak baik-buruk identitas tersebut. Bagian "tujuan" dari konsep diri berperan sangat besar pada dampak interaksi.

Dampak dan tujuan berbagi atribut yaitu diri; tujuan membingkai akti- vitas maka implikasinya adalah konsep diri menjadi precedence aktivitas interaksi maupun karakter dan dampak interaksi di dalam tujuan diri ada suatu dorongan yang khas, yaitu "dorongan untuk muncul" (Canton, 2011). Ahli AJ mengistilahkan hal ini sebagai dorongan penguasaan akan lingkungan. Dorongan ini sama baik pada kasus patologis (hacker)

maupun pada pengguna internet yang gagap teknologi dan menggunakan internet demi pengakuan. Semuanya beraras pada pencarian identitas.

"kadang orang yang hacker itu memang punya pola sendiri ya, mereka lebih suka bergaul memang ma komputer, bangunnya malem-malem. Lalu ya asyik aja biasanya di jaringan dulu. Hacker biasanya berangkat dari jaringan, makanya banyak yang jadi penjaga warnet misalnya.. lalu ngerti jaringan baru ke coba-coba yang lebih luas. Ya begitu underground gitu, ya biasanya keterusan itu, makin lama makin asyik sendiri. Nah yang ekstrim-ekstrim gini ya biasanya memang kecenderungannya ya. Kalau gak sadar sendiri ya repot. Mereka biasanya merasa mendapat semacam pengakuan gitu di komunitas hacker kalau bisa ngehack dengan hebat. Sedangkan

yang suka FB-FB ria kan cari pengakuannya caranya lain. Kuasain jaringan juga berjenjang sama seperti kehidupan nyata begini ada yang level RT, RW, kota dan seterusnya. Ini menandakan hebatnya dia. Ya kita yang di situ-situ ya tau ini di level mana penguasaannya. (WA. AJ. 22 Juni 2010, 95-111).

Data di atas menunjukkan bahwa tema sentral dinamika interaksi konsep diri dan identitas online adalah dorongan aktualisasi diri, dorongan berkuasa dan menemukan identitas yang dikehendaki dalam gesekan pencarian identitas yang sesuai, interaksi konsep diri dan identitas online memercikkan karakter-karakter yang paradoksial. Secara konstan penulis mendapatkan tema-tema paradoksial ini pada respon para partisipan. Interaksi dengan internet membuat bebas tetapi menjadi tergantung; membuat

pintar tetapi menjadi tak berdaya; membuat terhubung tetapi merasa terasing. Seperti candu, interaksi dengan internet menghilangkan stress, dan membuat stress saat ia tak hadir.

"Online membuat saya bebas, tidak memikirkan masalah yg ada untuk sementara waktu."

"Online bisa membuat saya tahu lebih banyak informasi dari belahan dunia lain dan sekitar."

"Online pokoknya mengajari saya banyak hal; Bisa bikin saya well informed, kalo butuh apa-apa bisa tanya Google" (JT),

"online membuat saya lebih percaya diri jadinya kalau ngomong dengan orang lain karena tau info-info terbaru; Bisa membuat diri saya dekat dan berhubungan dengan orang lain. Online juga bisa menambah ilmu dan alternatif hiburan" (AS),

"Lebih smart, lebih gaul; lebih pintarlah, dan dapat banyak info" (DU), "Lebih kaya, lebih pintar" (CK), "lebih hidup, lebih nyata, lebih di kenal" (JN),

"update, hilangin stress gitu kalau baca email - email jokes" (AC) (KUIS2.Jakarta.20 Desember 2010).

Ikatan diri dan teknologi berlangsung dua arah. Ketika teknologi menjadi perpanjangan diri, diri menjadi perpanjangan dari teknologi. Ketika tukang kayu meraih palu, dia menggunakan tangan itu untuk hanya melakukan apa yang bisa dilakukan sebuah palu. Ketika tentara menggunakan teropong di kedua matanya, dia hanya bisa melihat apa yang bisa dilihat lensa. Medan pandanginya meluas tapi menjadi buta terhadap apa yang ada di dekatnya. Ketika alat tenun mesin ditemukan, para pengrajin tenun membuat lebih banyak kain dalam sehari dibanding ketika mereka

masih menggunakan tangan, namun mereka mengorbankan sebagian dari kecakapan tangan mereka sentuhan "rasa" terhadap kain (Carr, 2010). Ada harga yang harus dibayar dengan hubungan diri dan teknologi yang paradoksial ini.

Wawancara ahli dengan RM, seorang sosiolog yang meneliti jejaring sosial dan pengajar di Program Pascasarjana UI Fakultas Psikologi, mengatakan bahwa karakter paradoksial interaksi internet ini dikarenakan reduksi teknologi internet pada aspek-aspek ekspresi dan presentasi diri di dunia maya.

"menurut saya dinamika diri dan internet itu seperti paradoks, di satu sisi memberi kesempatan yang luar biasa, tetapi di sisi lain ya mereduksi secara luar biasa kebebasan seseorang. Membuat sisi-sisi hidup kita menjadi 'flat', yang bisa bervariasi diflatkan di permukaan layar, jadi tampak semuanya..."

Internet memberi keleluasaan berekspresi tetapi sekaligus membatasi diri seseorang dengan menampilkan semua sisi diri seseorang." (WA RM. Jakarta.16 Desember 2010, 2-8)

Internet, lanjutnya, sangat mereduksi kekayaan diri manusia. Di internet kita dipaksa untuk menjadi diri yang terlihat semua sisinya sehingga perubahan-perubahan dan dinamika yang terjadi ditangkap dengan sangat reduksionis dan menetap.

"Di satu sisi, internet itu membebaskan seorang bereksplorasi identitas, di sisi lain memberikan tirani dan penjara bagi diri." (WA RM. Jakarta.16 Desember 2010, 17-18).

Daftar Pustaka

- Abrams, D. & Hogg, M. A. (1990). Social identification, self categorization and social influence. *European Review of Social Psychology*, 1, 195-228.
- Ali, M. (2010). *Filsafat India*. Jakarta : Sanggar Luxor.
- Anonim. (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka. Azwar, S. (2009). *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Anastasi, A. & Urbina, S. (1997). *Psychological testing* 7th ed.. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Barrocas, A. L. (2008). *Adolescent Attachment to Parents and Peers*. (www.marial.emory.edu/pdfs/barrocas diunduh pada tanggal 25 April 2011).
- Bakardjieva, M. (2003). *Virtual togetherness : an everyday life perspective*. *Media, Culture and Society*. 25(3), 291-313.

Baym, N. K. (2000). *Tune In. Log On : Soaps, Fandom and Online Community*. London : Sage.

Berger, C., & Calabrese, R., (1975). Some explorations in initial interaction and beyond: toward a developmental theory of interpersonal communication. *Human Communication Research*, 1, 99-112.

Berzonsky, M. D. & Adam, G. R.. (2003). *Adolescence*. Oxford : Blackwell. Boyd, D. (2010). *Social Network Sites as Networked Publics: Affor&ces,*

Dynamics, and Implications. Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites (ed. Zizi Papacharissi), 39-58

Bracken, B.A. (1992). *Multidimensional self concept scale: Examiner's manual*.

Austin: PRO-ED, Inc.

Brehm, S.S. & Kassin, S.M. (1993). *Social Psychology*. Boston : Houghton Mifflin Company

-
- Bronfenbrenner, U. (1981). *On Making Human Being Humans*. California: Sage Publications
- Budiman, I. Y. (2009). Hubungan identity disclosure dengan kesejahteraan psikologis pada lesbian. Unpublished thesis.
- Buente, W. & Robbin, A. (2008). Trends in internet information behavior, 2000- 2004. *Journal of the American Society for Information Science*, 8, 1-28.
- Burhani, A.N. (2001). *Sufisme Kota Berpikir Jernih Menemukan Spiritualitas Positif*. Jakarta : Serambi.
- Burkhlater, B. (1999). Reading race online : discovering racial identity in usenet discussion. in M.A. Smith and P. Kollock (eds). *Communities in Cyberspace*. 60-75. London : Routledge.
- Burns, R.B. (1979). *The Self Concept : Theory, Development and Behaviour*.
London : Longman Group Ltd.

Burns, R.B. (1993). *Konsep Diri; Teori, Pengukuran, Perkembangan & Perilaku.*

Jakarta : Penerbit Arcan.

Calhoun, J.F., dan Acocella, J.R. (1990) *Psikologi Tentang Penyesuaian Dan Hubungan Kemanusiaan.*
Penerjemah : Satmoko. Semarang : R.S. IKIP Semarang Press.

Cao, F. & Su, L. (2006). *Internet Addiction among Chinese adolescent : prevalence and psychological features.* Journal Compilation : Blackwell Publishing, 275-281.

Canton, J. (2009). *The Extreme Future.* Terjemahan. Tangerang: Pustaka Alfabet.

Carr, N. (2010). *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains.* New York: Norton & Company, Inc.

Carver, C. S., & Scheier, M. F. (1981). *Attention and self-regulation: A control theory approach to human behavior.* New York: Springer Verlag.

-
- Chesney, T. (2005). Online self disclosure in diaries and its implications for knowledge managers. UKAIS Conference, United Kingdom: Northumbria University.
- Chou, C., Condrón, L. & Bellan, J.C. (2005). A review of the research on internet addiction. *Educational Psychology Review*, 174, 363-387.
- Christofides, E., Muise, A., & Desmarais, S. (2009). More Information than you ever wanted: does facebook bring out the green eyed monster of jealousy?. *Cyberpsychology & Behavior*, 124, 341-345.
- Chua, W.F. (1986). Radical developments in accounting thoughts. *The Accounting Review*. 61(4), 601-631.
- Clark, D. (2011). JoHarry Windows diunduh tanggal 22 Oktober 2011.
<http://www.nwlink.com/~donclark/>.
- Coleman, L. H., Paternite, C. E., & Sherman, R. C. (1999). A reexamination of deindividuation in synchronous computer-mediated communication. *Computers in Human Behavior*. 15, 51-65.

-
- Cowen, T. (2008). *Why everything has changed : the recent revolution in cultural economics*. *Journal of Cultural Economics*. 32, 261-273.
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design*. California : Sage Publications, Inc.
- Creswell, J. W., & Plano, C. V. L. (2007). *Designing and conducting Mixed Method Research*. Thousand Oak : Sage Publications, Inc.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design : Qualitative, Quantitative and Mixed Method Approach*. California : Sage Publications, Inc.
- Davies, J. (2007). *Display, Identity and the everyday : self presentation through online image sharing*. *Discourse:Studies in the cultural politics of education*. 284, 549-564.
- Deegan, M.J. (2001). *Essays in Social Psychology*. New York :Transaction Books.

Denzin, N. K. & Lincoln, Y. S. (2005). Handbook of Qualitative Research.

California : Sage Publication, Inc.

Dictionary.com. (2005). Identity, diunduh pada 25 Maret 2010, dari <http://dictionary.reference.com/search?r=2&q=identity>

Djaya, A. B. (2011). Indonesia Urutan Kelima Pengguna Terbesar Twitter. diunduh pada 15 Februari 2011 dari www.salingsilang.com.

Dodds, P. S., Watts, D. J. & Muhammad, R. (2003). An experimental study of search in global social networks. *Science*, 30(18), 827-829.

Drijarkara, N. (1969). Filsafat Manusia. Yogyakarta : Penerbit Kanisius

Dua, M. (2011). Kebebasan Ilmu Pengetahuan & Teknologi. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.

Duffy, K. G. & Atwater, E. (2005). *Psychology for Living. Adjustment, Growth, and Behavior Today*. New Jersey:Prentice-Hall.

D'Urso, S. C. (2009). The past, present, and future of human communication and technology research: an introduction. *Journal of Computer Mediated Communication*. 14 , 708-713.

Duval, S., & Wicklund, R. A. (1972). *A theory of objective self-awareness*. New York: Academic Press.

Edman, M. & Yener, B. (2009). On anonymity in an electronic society : a survey of anonymous communication systems. *ACM Computing Surveys*, 42(1), article 5.

Eisenstein, E.L. (1997). *Printing press as an agent of change*. Cambridge : Press Syndicate of the University of Cambridge.

Ellison, N.B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The benefits of Facebook friends : social capital and college students, use of online social network

sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1143-1148.

Engel, K., Moosbrugger, H. & Muller, H. (2003). Evaluating the Fit of Equation Models: Tests of Significance and Descriptive Goodness of Fit Measures. *Methods of Psychological Research Online*, 8(2), 23-74.

Engelberg, E., & Sjoberg, L. (2004). Internet use, social skills, and adjustment.

CyberPsychology & Behavior.71, 41-47.

Erdogan, Y. (2008). Exploring the relationships among internet usage, internet attitudes and loneliness of Turkish adolescents. *Cyberpsychology*, 22, 4.

Erikson, E. H. (1989). *Identitas & Siklus Hidup Manusia: Bunga Rampai 1*. Penerj.: Agus Cremers. Jakarta : PT. Gramedia.

Faturochman & Ancok, D. (2001). Dinamika psikologis penilaian keadilan. *Jurnal Psikologi*, 1, 41-60.

-
- Festinger, L., Pepitone, A., & Newcomb, T. (1952). Some consequences of deindividuation in a group. *Journal of Abnormal and Social Psychology*. 47, 382- 389.
- Fitts, W. H. (1971). *The Self Concept and Self Actualization*. Los Angeles: Western Psychological Services.
- Fonseca, B. & McCarthy, J. (2002). Identity management: Technology of trust. *Infoworld*. 25, 54.
- Foo, C.T. (2003). Child of the internet. *CyberPsychology & Behavior*, 6(2), 195- 199.
- Franzoi, S. L. & Davis, M. H. (1985). Adolescent self-disclosure and loneliness: Private self-consciousness and parental influences. *Journal of Personality and Social Psychology*. 48, 68-780.
- Friedenberg, L. (1995). *Psychological Testing*. Singapore : Allyn & Bacon. Fromm, E. (1947). *Man for Himself*. London : Routledge.

-
- Fuhrmann, B. S. (1990). *Adolescence, Adolescents*. London : Scott, Foresman & Company.
- Gackenbach, J. (ed). (2007). *Psychology and the Internet : intrapersonal, interpersonal and transpersonal implications*. New York : Academic Press.
- Galacz, A. & Smahel, D. (2007). Information society from a comparative perspective : digital divide and social effects of the internet. *Cyberpsychology*, 11, article 5.
- Gergen, K. (1999). Keynote speech at the Conference on Technology and Identity. NewYork: Cornell University, Ithaca.
- Ghozali, I. & Fuad. (2008). *Structural Equation Modeling: Teori, Konsep, dan Aplikasi Dengan Program LISREL 8.80*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gibbs, J. L., Ellison, N. B. & Heino, R. D. (2006). Self presentation in online personals, *Communication Research*. 33, 152-177.

Giles, D. (2003). *Media Psychology*. New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates. Goertzel, B. (2007). *World Wide Brain*. In Gackenbach, Psychology and the

Internet. New York : Academic Press.

Goffman E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. United States : Anchor Books.

Goffman E. (1967). *Interaction Ritual: Essays in Face to Face Behaviour*.

Chicago: Aldine Press.

Gordon, C. F., Juang, L. P., & Syed, M. (2007). Internet use and well-being among college Students: beyond frequency of use, *Journal of College Student Development*. 48(6), 674-688.

Greene, J. C., & Caracelli, V. J. (1997). Defining and describing the paradigm issue in mixed-method evaluation. In J. C. Greene & V. J. Caracelli Eds., *Advances in mixed-method evaluation: The challenges and benefits of integrating diverse*

paradigms pp. 5-17. *New Directions for Evaluation*, No.

74. San Francisco: Jossey-Bass.

Grover, M. F. (2009). *A Theory of Unified Online Identity*. Thesis. Saskatoon: University of Saskatchewan.

Griffiths, M. D. (1996). Internet addiction: An issue for clinical psychology?

Clinical Psychology Forum. 97, 32-36.

Griffiths M. D. (1998). Internet addiction: Does it really exist? In J. Gackenbach Ed., *Psychology and the internet: Intrapersonal, interpersonal, and transpersonal applications*. 61-75. New York: Academic Press.

Griffiths, M. D. (2000). Internet addiction : Time to be taken seriously? *Addiction Research*, 8,413-418.

Handcock, B. (2002). *An Introduction to Qualitative Research*. England: University of Nottingham Trend Focus Group.

Hadi, P. H. (1996). *Jatidiri Manusia Berdasar Filsafat Organisme Whitehead*.

Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., Anderson, R. E. & Tatham, R. L. (1998).

Multivariate Data Analysis 5th Edition. New Jersey: Prentice-Hall.

Hair, Jr. J. F., Bush, R. P. & Ortinau, D. J. (2003). *Marketing research-within a changing information environment 2nd ed*. New York: McGraw-Hill.

Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., Anderson, R. E. & Tatham, R. L. (2006). *Multivariate Data Analysis 5th ed.* New Jersey: Pearson Education International, Inc.

Heino, R.K., Lintonen, T. & Rimpela, A. (2004). *Internet addiction? Potentially problematic use of the internet in a population of 12-18 year old*

adolescents. *Addiction Research and Theory*, 12(1), 89-96.

Herring, S. C.(1996). *Computer-mediated communication: Linguistic, social and cross-cultural perspective*. Amsterdam: J. Benjamins.

Higgins, E.T. (1987). *Self discrepancy : a theory relating self and affect*.

Psychological Review, 94 (3), 319-340.

Hiller, H. H. & Franz, T. M. (2004). *New ties, old ties and lost ties : the use of internet in diaspora*. *New Media and Society*, 6(6), 731-752.

Hills, P. & Argyle, M. (2003). *Uses of the Internet and their relationships with individual differences in personality*. *Computers in Human Behavior*. 191, 59-70.

Hofstede, G. (1980). *Culture's consequences: international differences in work- related values*. California: Sage Publications.

Hofstede, G. (2005). *Cultures and organization, Software of the mind*. New York: McGraw-Hill.

Hogg, M.A. & Abrams, D. (1988). *Social Identification*. London and New York: Routledge.

Hoggs, M. A., Abrams, D., Otten, S., & Hinkle, S. (2004). The social identity perspective: Intergroup relations, self-conception, and small groups. *Small Group Research*. 35, 246-276.

Holloway, S.D., Suzuki, S., Yamamoto, Y., & Mindinich, J.D. (2006). Relation of maternal role concepts to parenting, employment choices and life satisfaction among Japanese woman. *Sex Roles*, 54, 235-249.

Horrigan, J. B. (2002). *New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implication for the 'Net's Future*. diunduh pada tanggal 16 Januari 2011 dari http://www.pewinternet.org/pdfs/New_User_Report.pdf.

Huang, C. (2010). Internet use and psychological well being: A meta analysis.

Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. 13 (3)

Indrajit, R.E. (2009). Relasi dunia nyata dan dunia maya dalam menjaga keamanan internet. Diunduh pada 15 Maret 2010 dari www.idsirtii.or.id.

Jaccard, J. & Wan, C. K. (1996). LISREL approaches to interaction effects in multiple regression. Thousand Oaks : Sage Publications.

Jackson, L.A., Zhao, Y., Witt, E.A., Fitzgerald, H.E., von Eye, A. & Harold, R. (2009). Self concept, self esteem, gender, race, and information technology use. *Cyberpsychology & Behavior*,12(4), 437-440

Jimenez, C.M. & Marshall, L. (2001). True Anonymity without mixes.

Proceedings of the second IEEE.

Johnson, D. (1993). Reaching out: interpersonal effectiveness and self actualization. USA : Allyn & Bacon.

Johnson, A. N. (2007). Disinhibition and the Internet. Bab 4 dalam Gackenbach,

Psychology and the Internet. New York : Academic Press.

Johnston, L.G. & Sabin, K. (2010). Sampling hard-to-reach populations with respondent driven sampling. *Methodological Innovations Online*. 5(2), 38- 48.

Kaplan, H. I., Sadock, B. J., & Grebb, J. A. (1997). *Sinopsis Psikiatri*. Jakarta: Bina Rupa Aksara

Kashima, Y., Foddy, M. & Platow, M. (2009). *Self and identity*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Kazali, R. (2010). *Cracking zone*. Jakarta : Gramedia.

Kemp, S. (2011). *We are Social-Social Digital and Mobile in Indonesia*.

December 2011 diunduh pada 29 Januari 2012 dari www.wearesocial.net.

Kiesler, S., Siegal, J., & McGuire, T. W. (1984). Social psychological aspects of computer mediated communication. *American Psychologist*. 39, 1123-1134.

Kiesler, S., Zubrow, D., Moses, A. M., & Geller, V. (1985). Affect in computer mediated communication: An experiment in synchronous terminal-to-terminal discussion. *Human Computer Interaction*, 1, 77-104.

Kiesler, S., & Sproull, L. S. (1986). Response effects in the electronic survey.

Public Opinion Quarterly, 50, 402-413.

Kinnear, T.C. & Taylor, J.R. (1983). *Marketing Research an Applied Research*.

London: McGraw-Hill.

Kline, R.B. (1998). *Principles and practice of structural equation modeling*. New York: Guilford Press.

Korsell, L.E. & Soderman, K. (2001). IT Related Crime, old crime in a new guise, but new directions too. *Journal of Scandinavian Studies in criminology and Crime Prevention*, 2, 5-14.

Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S. & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and

psychological well-being? *American Psychologist*,
53, 1017-1031.

Kumar, R. (1999). *Research methodology: a step-by-Step guide for beginners*. Thousand Oaks : Sage Publications.

Larrain, M. E., Zegers, B., Trapp, A. (2007). Do Adolescent compromise their identity when chatting on the internet?. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studie*. 42, 91-109.

Lea, M., O'Shea, T., Fung, P., & Spears, R. (1992). "Flaming" in computer- mediated communication. dalam M. Lea Ed.. *Contexts in computer-mediated communication* pp. 89-112. London: Harvester Wheatsheaf.

Leary, M. R. (1996). *Self presentation - impression management and interpersonal behavior*. Boulder, CO: Westview.

Le Bon, G. (1995). *The crowd: a study of the popular mind*. London: Transaction Publishers. Original published 1895.

-
- Lee, S. J. (2008). Online Communication and Adolescent Social Ties : Who benefits more from internet users?. *Journal of Computer Mediated Communication*. 14, 509-531.
- Lewin, K. (1936). *Principles of topological psychology*. New York : McGraw- Hill.
- Lim, F. (2008). *Filsafat teknologi*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.
- Livingstone, S. (2008). Taking risky opportunities in youthful content. *New Media and Society*, 10(3), 393-411.
- Maczewski, M. (2002). Exploring identities through the internet: Youth experience online. *Child & Youth Care Forum*, 31 (2), 111-129
- Malhotra, N. K. (2007). *Marketing reseacrch: an applied orientation (5th ed.)*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Manovich, L. (2003). *New Media From Borges to HTML*. *The New Media Reader*. Ed. Noah

Wardrip-Fruin & Nick Montfort. Massachusetts :
Cambridge, 13-25.

Marcia I E. (1966). Development and validation of ego
identity status. I. Personal.

Soc. Psychology. 3(55) 1-8.

Markham, A. (1998). *Life Online : Researching Real
Experiences in Virtual Space*. London : Sage.

Markus, H. R., & Kitayama, S. (1991). Culture and the
self: Implications for cognition, emotion and
motivation. *Psychological Review*. 98, 222-253.

Matheson, K. & Zanna, M. P. (1988). The impact of
computer-mediated communication on self
awareness. *Computers in Human Behaviour*. 4,
221- 233.

Matsuba, M. K. (2006). Searching
for Self and Relationship Online.

CyberPsychology & Behavior. 9(3), 275-284.

Maruyama, G. M. (1998). *Basic Structural Equation
Modeling*. Thousand Oaks: Sage Publications.

Matheson, K., & Zanna, M. P. (1988). The impact of computer-mediated communication on self awareness. *Computers in Human Behaviour*. 4, 221- 233.

McKenna, K. Y. A., & Bargh, J. (1998). Coming out in the age of the Internet: Identity demarginalization through virtual group participation. *Journal of Personality and Social Psychology*. 75, 681-694.

McLuhan, M. (1964). *Understanding the media: extension of a man*. Canada: University of Toronto Press.

McManus, S. (2005). *Biometrics: A helping hand for online security?*, diunduh pada 15 Maret 2010, dari <http://www.sean.co.uk/a/science/biometrics.shtml>.

Mead, G. H. (1972). *Mind, self, and society : from the standpoint of a social behaviorist*. London: The University of Chicago Press.

Miah, A. (2000). Virtually nothing: re-evaluating the significance of cyberspace.

Leisure Studies. 19, 211-225.

Milgram, S. & Travers, J. (1969). An Experimental Study of the Small World Problem. *Sociometry*. 324, 425-443.

Miller, D. (1982). *The Individual and the Social Self: Unpublished Essays by G.*

H. Mead. Chicago: University of Chicago Press.

Miller, H. (1995). The presentation of self in electronic life: goffman on the Internet. Paper presented at the Virtual Knowledge and Virtual Space Conference London: Goldsmiths' College, University of London, diunduh pada tanggal 23 Juni 2011 dari <http://www.ntu.ac.uk/soc/psych/miller/goffman.htm>.

Miller, H., & Slater, D. (2000). *The Internet: An Ethnographic Approach*. Oxford : Berg.

Miller, K. (2005). *Communication Theories*. New York: McGraw-Hill.

Miniwatts Marketing Group. (2011). *Internet World Statistics*. diunduh pada 5 Mei 2011 dari <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

Moore, G. C. & Benbasat, I. (1991). Development of an instrument to measure the perceptions of adopting an information technology innovation, *Information Systems Research*. 62, 144-176.

Morahan-Martin, J. & Schumacher, P. (2003). Loneliness and social uses of the Internet. *Computers in Human Behavior*. 196, 659-671.

Morgan, D. (1998). Practical Strategies for combining qualitative and quantitative methods: Applications for Health Research, *Qualitative Health Research*. 83, 362-376.

Morgan, C. & Cotton, S. (2003). The relationship between Internet activities and depressive symptoms in a sample of college freshmen. *Cyberpsychology & Behavior*. 62, 133-142.

-
- Moustakas, C. (1994). Phenomenological research methods. Thousand Oaks: Sage Publication.
- Mustofa, M. (2010). Kriminologi. Jakarta : Sari Ilmu Pratama.
- Muus, R. (1996). Theories of adolescence. New York : McGraw-Hill.
- Netmeyer, R.G, Bearden, W.O., & Sharma, S. (2003). Scaling Procedures: Issue and Applications. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Neuman, W. L. (1997). Social research methods: qualitative and quantitative approaches. Boston : Allyn & Bacon
- Nielsen Consulting. (2011). Social Media Report State of The Media Quarter 3, 2011, diunduh pada 15 Februari 2012 dari www.nielsen.com.
- Norman, K. L. (2007). Cyberpsychology : an Introduction to the Psychology of Human Computer Interaction. E-Book.

-
- Oakes, P. J., Haslam, S. A., & Turner, J. C. (1994). *Stereotyping and Social Reality*. Oxford: Blackwell Publishers.
- O'Brien, J. (1999). *Writings in The Body : Gender and (Re)Production in Online Interaction*. pp 76-104 in M.A. Smith and P. Kollock. *Communities in Cyberspace*. London : Routledge.
- O'Connor. B. & MacKeogh, C. (2007). *New media communities : performing identity in an online women's magazine*. *Irish Journal of Sociology*, 16(2), 97-116.
- Offir, B. & Aflalo, M. (2008). *Learning by doing. the influence of students' experience in community television production on personality variables*. Netherlands : Springer.
- OREO & IPSOS Global Survey. (2012). *Semangat masa anak-anak dan momen kebersamaan orang tua dan anak*. Dimuat dalam *Majalah Marketing* April 2012. Jakarta: Info Cahaya Hero.

-
- Papacharissi, Z. (2002). *The Presentation of Self in Virtual Life: Characteristics of the Homepages*. *Journalism and Mass Communication Quarterly*.
- Papalia, D. E., Olds, S. W. & Feldman, R. D. (2008). *Human development (10th ed.)*. USA: McGraw-Hill.
- Patton, M. Q. (2009). *Metode Evaluasi Kualitatif*. Terjemahan. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Perdana. (2011). *Uji Utilitas dan Adaptasi Skala MSCS di Indonesia*. Unpublished thesis. Jakarta : Universitas Kristen Krida Wacana.
- Pfitzman, A. & Hansen, M. (2008). *Anonymity, Unlinkability, Pseudonymity, and Identity Management - A Consolidated Proposal for Terminology*. Technische Universität Dresden: Faculty of Computer Science. Didunduh pada 25 Juni 2011 dari http://dud.inf.tudresden.de/literatur/Anon_Terminology_v0.31.pdf

Postmes, T. & Spears, R. (1998). Deindividuation and anti-normative behavior: A meta-analysis. *Psychological Bulletin*. 123, 238-259.

Prawitasari, J. E. (2009). Teori, sistem dan model dalam psikologi. Paparan presentasi disampaikan dalam kelas Teori Sistem Model pada kelas doktoral. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants. On the Horizon*, MCB University Press, 95.

Prihartanti, N. (2004). *Kepribadian Sehat Menurut Konsep Suryomentaram*.

Surakarta : Muhammadiyah University Press.

Qomariyah, A. N. (2007). Perilaku penggunaan internet pada kalangan remaja di perkotaan. Unpublished thesis.

Qualman, E. (2009). *Statistics Show Social Media Is Bigger Than You Think*.

Diunduh pada tanggal 28 Juli 2011 dari <http://www.socialnomics.net/2009>.

-
- Rafaeli, A. & Harness, A. (2002). *Validation of Self-Presentation: Theory and Findings from Letters of Application for Employment*. Elsevier Science Ltd.: *Qualitative Organization Research*. 4, 1-37.
- Rakhmat, J. (2009). *Psikologi komunikasi*. Bandung : Rosdakarya.
- Ramdhani, N. (2010). *Generasi digital dan kualitas komunikasi : apakah media dan topic diskusi menentukan kualitas komunikasi bagi generasi digital?. Makalah dipresentasikan pada Kongres HIMPSI XI, Solo : 19 Maret 2010.*
- Rathus, S.A. (2012) *Psychology Concepts and Connectons*. Japan : Wadsworth Cengage Learning.
- Reicher, S. D., Spears, R., & Postmes, T. (1995). A social identity model of deindividuation phenomena. dalam W. Stroebe & M. Hewstone Eds., *European Review of Social Psychology*, Vol. 6, pp. 161-198. Chichester: Wiley.

Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community : Homesteading on the Electronic Frontier*. MA : Addison-Wesley.

Robins, G. (2008). Understanding individual behaviors within covert networks : the interplay of individual qualities, psychological predisposition and network effects. *Trends Organ Crime*. 12, 166-187.

Rogers, C. R. (1951). *Client centered therapy*. Boston : Houghton Mifflin.

Rogers, C. R. (1959). A theory of therapy, personality, and interpersonal relationships as developed in the client centered framework. *Psychology : A Study of a Science*, vol.3. New York : McGraw-Hill.

Rosson, M. B. (1999). I get by with a little help from my cyber-friends: Sharing stories of good and bad times on the Web. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 4(4).

Ryff, C. D., & Keyes, C. L. M. (1995). The structure of psychological well being revisited. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69 (4), 719-727.

Ryff, C. D. & Singer, B. H. (2008). Know thyself and become what you are: a eudaimonic approach to psychological well-being. *Journal of Happiness Studies*. 9. 13-39.

Santrock, J. W. (2002). *Life span development; perkembangan masa hidup*.

Terjemahan. Jakarta : Penerbit Erlangga

Saptoto, R. (2009). Dinamika Psikologis Nerimo Dalam Bekerja: Nerimo Sebagai Motivator atau Demotivator?. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 6(2), 131-137.

Sarwono S. W. (2008). *Teori-teori psikologi sosial*. Jakarta : Rajawali Press. Sarwono S. W. & Meinarno E.A. (2009). *Psikologi sosial*. Jakarta: Salemba

Humanika.

-
- Sastrapratedja, M. (2009). *Filsafat manusia*. Jakarta: Pusat Kajian Filsafat dan Pancasila.
- Sassenberg, K., Boos, M., & Rabung, S. (2005). Attitude change in face to face and computer-mediated communication: Private self-awareness as mediator and moderator. *European Journal of Social Psychology*. 35, 361-374.
- Schau, H. J. (2003). *We are what we post? self-presentation in personal web space*. The University of Chicago Press:.
- Scherer, K. (1997). *College life on-line: Healthy and unhealthy internet use*.
Journal of College Student Development, 38, 655-665.
- Schneider, G. P., Evans, J., & Pinard, T. K. (2009). *The Internet*. Boston, MA: Course Technology Engage Learning
- Sekaran, U. (2003). *Research Methods for Business: Skill Building Approach*, 4th Edition. New York: John Wiley & Sons, Inc.

Selfe, C. L., & Meyer, P. R. (1991). Testing claims for on-line conferences.

Written Communication, 8,163-192.

Semiun, Y. (2006). Kesehatan Mental. Yogyakarta : Kanisius.

Setiyawan A., Suparwita, H., Nugroho, R. & Ramadhani D. (2009).

www.god.co.id. Yogyakarta : Kanisius.

Shahab, Q. (2011). Success in Indonesia : Mobile and Social. Diunduh pada 20 Februari 2012 dari www.dailysocialnet.org.

Shavelson, R. J., Hubner, J. J., & Stanton, G. C. (1976). Self-concept: Validation of construct interpretations. Review of Educational Research, 46, 407-441.

Shaw, M. (1981). Group dynamics: The psychology of small group behavior. New York: McGraw-Hill.

Shields, R. (2003). *The Virtual*. London & New York :
Routledge.

Shneiderman, B. (2003). *Leonardo's laptop: human
needs and the new computing technologies*. MIT
Press.

Sholikhin, M. (2011). *Manunggaling kawula-gusti*.
Yogyakarta : Penerbit Narasi. Simamora, B.
(2002). *Panduan Riset Perilaku Konsumen*.
Jakarta: Gramedia

Pustaka Utama

Slater, D. (2002). *Social relationships and identity
online and offline*. *Handbook of new media: Social
Shaping and consequences of ICTs*, 533-546.

Sledgianowski, D. & Kulviwat, S. (2009). *Using Social
Network Sites: The effects of playfulness,
critical mass and trust in hedonic context*.
Journal of Computer Information System,49(4),
74-83.

-
- Steinberg, L. (2011). *Adolescence* (9th ed.). New York : Mc. Graw Hill.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian bisnis*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Smith, J. A., Harré, R. & Van Langenhove, L. (1995). *Rethinking Methods in Psychology* London: Sage.
- Smith, J. A. (2008). *Qualitative Psychology: A practical guide to research methods*. New Delhi : Sage Publication India.
- Snijders, A. (2004). *Antropologi filsafat : manusia, paradoks dan seruan*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.
- Snijders, A. (2006). *Manusia dan Kebenaran*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Socialbakers. (2011). *Persentase Pengguna Facebook diunduh dari <http://www.socialbakers.com/facebook-statistics> pada 17 Juni 2011*

Soeparno, K. (2008). Diktat kuliah psikologi sosial.
Yogyakarta : UGM.

Solimun, M. S. (2002). Multivariate analysis,
structural equation modelling SEM Lisrel, &
AMOS. Malang: Penerbit Universitas Negeri
Malang.

Spector, P. E. (1992). Summated Rating Scale
Construction, an introduction.

California: Sage Publication.

Sproull, L., & Kiesler, S. (1986). Reducing social
context cues: Electronic mail in organizational
communication. *Management Science*, 32, 1492-
1512.

Stangor, C. (2004). *Social Groups in Action and
Interaction*. New York : Psychology Press.

Steinberg, L. (2002). *Adolescence*. New York : The
McGraw-Hill Companies.

Inc.

Stern, S. (2002). Sexual selves on the World Wide Web: Adolescent girls' home pages as sites for sexual self-expression. Dalam J. D. Brown, J. E. Steele, &

K. Walsh-Childers Eds., *Sexual teens, sexual media: Investigating media's influence on adolescent sexuality* h. 265-285. Mahwah, NJ: Lawren Erlbaum Associates.

Stets, J. E. & Burke, P.J. (1998). Identity Theory and Social Identity Theory.

Social Psychology Quarterly, 633, 224-237.

Stock, G. (1993). *MetaMan*. New York: Simon & Schuster.

Stramo, M.M. (2008). User descriptions and interpretations of self presentation through facebook profile images. *Cyberpsychology* 22, article 5.

Strang,R. (1957). *The Adolescent Views Himself: A Psychology of Adolescence*.

New York : McGraw-Hill.

-
- Strauss, A. & Corbin, J. (1990). Basics of qualitative research : grounded theory procedures and techniques. California : Sage Publications, Inc.
- Stryker, S. (2003). Symbolic Interactionism: A Social Structural Version. New Jersey : Blackburn Press.
- Subrahmanyam, K., Reich, S.M., Waechter, N. & Espinoza, G. (2008). Online and offline social networks: use of social networking sites by emerging adults. Journal of applied developmental psychology 29, 420-433.
- Sugiyono. (2009). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Suleman, S. (2002). Christianity and Islam in Indonesia. Presented to the Christianity in the World Class taught by Prof. C.S. Song April 22, 2002 at Pacific School of Religion, Berkeley, California.
- Suler, J. (1999). The Palace. New Observations: Cultures of Cyberspace, 120, 10. <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/palacestudy.html>.

-
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *Cyberpsychology & behavior*, 73, 321-326.
- Suler, J. (2006). *The Psychology of Cyberspace*. Electronic Book.
- Supeli, K. (2010). *Ruang Publik Dunia Maya. Ruang Publik* (Ed. Hardiman, F.B.). Yogyakarta: Kanisius.
- Supranto, J. (2008). *Statistik Teori dan Aplikasi*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Suseno, F. M. (2008). *Menalar Tuhan*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.
- Suryomentaram. (1985). *Ajaran-ajaran Ki Ageng Suryomentaram*. Jakarta : CV Masagung Haji.
- Tajfel, H. (1979). Individuals and groups in social psychology. *British Journal of Social and Clinical Psychology*, 18, 183-190.
- Talamo, A., & Ligorio, B. (2001). Strategic identities in cyberspace. *CyberPsychology & Behavior*, 41, 109-122.

-
- Tapscott, D. (2008). *Grown Up Digital*. New York : McGraw-Hill.
- Tashakkori, A. & Teddlie, C. (ed). (2003). *Handbook of Mixed Methods in Social & Behavioral Research*. California : Sage Publications, Inc.
- Thibaut, J. W. & Kelley, H. H. (1959). *The Social Psychology of Groups*, New York: John Wiley & Sons Inc.
- Tidwell, L. C., & Walther, J. B. (2002). Computer-mediated communication effects on disclosure, impressions, and interpersonal evaluations: Getting to know one another a bit at a time. *Human Communication Research*, 28, 317-348.
- Tourangeau, R. (2004). Survey research and societal change. *Annual Review of Psychology*, 55, 775-801.
- Trammell, K. D. & Keshelashvili, A. (2005). Examining the new influencers: a self presentation study of a list-blog. *Journalism and Mass Communication Quarterly*, 82(4), 968-982.

-
- Tufekci, Z. (2009). Can you see me now? Audience and disclosureregulation in online social network sites. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 28(1), 20-36
- Turkle, S. (1995). Chapter 7: Aspects of the self. *From Life on the Screen: Identity in the age of the Internet* h. 177-209, 310-312. New York: Simon & Schuster.
- Turner, J.S. & Helms, D.B. (1987) *Lifespan Development*. Orlando : Holt, Rinehart and Winston International.
- Turner, J.C., Hogg, M.A., Oakes, P.J., Reicher, S.D. & Wetherell, M.S. (1987). *Rediscovering the social group: A self-categorization theory*. Oxford: Blackwell.
- Umar, H. (2002). *Metode Riset Bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Usman,M.S. (2011). "Pengguna Internet di Indonesia" diunduh dari <http://www.indonesiainancetoday.com> pada 28 Juni 2011.

-
- Vaast, E. (2007). Playing with masks Fragmentation and continuity in the presentation of self in an occupational online forum. *Information Technology & People*, 20(4), 334-351.
- Vas, L. & Gombor, A. (2008). Exploring internet motives and life satisfaction among Hungarian and Israel medical student, living in Hungary. *Journal of Happiness Study*. 10, 685-701.
- Valkenburg, P. M., Schouten, A. P., & Peter, J. (2005). Adolescents' identity experiments on the internet. *New Media & Society*, 73, 383-402.
- Valkenburg, P. M., Schouten, A. P., & Peter, J. (2006). Friend Networking Sites and their relationship to adolescent's well being and social self esteem. *Cyberpsychology & Behavior*, 9 (5), 584-590.
- Vazire, S., & Gosling, S. D. (2004). e-Perceptions: Personality impressions based on personal websites. *Journal of Personality and Social Psychology*, 87, 123-132.
- Verkuyten, M. (2005). *The Social Psychology of Ethnic Identity*. New York : Psychology Press.

-
- Vohs, K.D., Ciarocco, N.J. & Baumeister, R.F. (2005). Self regulation and self presentation : regulatory resource depletion impairs impression management and effortful self presentation depletes regulatory resources. *Journal of Personality and Social Psychology*, 88(4), 632-657.
- Young, K. (1999). Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment. In L. VandeCreek & T. Jackson Eds., *Innovations in Clinical Practice: A Source Book* Vol. 17, pp. 19-31. Sarasota, FL:Professional Resource Press.
- Yuen, C.N. & Lavin, M.J. (2004). Internet dependence in the collegiate population: the role of shyness. *Cyberpsychology & Behavior*. 7, 379- 383.
- Wallace, K. (1999). Anonymity. *Ethics and Information Technology*,1(1), 23-35
Wallace, P. (1999). *The Psychology of the Internet*. Cambridge : University Press.
Waltzy. (2011). *Survey MarkPlus Insight: Pengguna Internet di Indonesia*.

Majalah *Marketers*, November 2011. Diunduh dari [\[www.marketeers.com\]\(http://www.marketeers.com\) pada 25 Januari 2012.](http://www.the-</p></div><div data-bbox=)

Warr, P. (1978). A study of psychological well being. *British Journal of Psychology*. 69, 111- 121.

Weisband, S., & Kiesler, S. (1996). Self-disclosure on computer forms: Meta- analysis and implications. *Proceedings of CHI96*. Diunduh pada 15 Februari 2010 dari http://www.acm.org/sigchi/chi96/proceedings/papers/Weisband/sw_txt.htm.

White, E.G. (2001). *Mind, Character and Personality*. Washington : Review and Herald Publishing Association.

Wibowo, S. (2009). *Para Pembunuh Tuhan*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius. Wibowo, S. (2010). (ed). *Manusia*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Widyanto, L. & Griffiths, M. (2006). *Internet Addiction : A Critical Review*.

Mental Health Addict, 4, 31-51.

Tentang Penulis

DINAMIKA PSIKOLOGIS INTERAKSI KONSEP DIRI DAN IDENTITAS ONLINE



Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Lidia Sandra, S.Psi, S.Kom, M.Comp.Eng.Sc, CCDC, CH, CHRP, CBA, Diploma in Montessori Education
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP	1605
5	NIDN	0505077504
6	Tempat dan Tanggal lahir	Pasuruan, 5 Juli 1075
7	E-mail	Lidia.sandra@ukrida.ac.id
8	Nomor HP	081284577503
9	Alamat Kantor	Jln. Tanjung Duren Raya No. 4, Jakarta Barat
10	Nomor Telepon	(021) 5666952

DINAMIKA PSIKOLOGIS INTERAKSI KONSEP DIRI DAN IDENTITAS ONLINE

Teknologi menjadi salah satu media dalam berkomunikasi dengan orang lain dan internet membuat seseorang mudah berkomunikasi dengan orang-orang di seluruh dunia. Identitas merupakan hal yang selalu melekat ke dalam diri manusia dan untuk masuk ke dalam suatu komunitas atau lingkup masyarakat, manusia memerlukan identitas sehingga kebanyakan orang membuat identitas online untuk masuk ke dalam dunia maya. Berdasarkan paparan beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa dengan internet, seseorang lebih nyaman berinteraksi dengan orang lain dan meningkatkan kesadaran diri mereka di dunia maya tetapi hal ini juga berdampak terhadap penurunan kesadaran diri di dunia nyata. Dinamika psikologi adalah keterkaitan aspek psikologis terhadap berbagai fenomena yang terjadi. Terdapat beberapa perspektif yang dapat menjelaskan dinamika interaksi konsep diri dan identitas online, yaitu teori interaksi simbolik, analisis dramaturgi Goffman, dan teori identitas sosial. Kebanyakan orang menggunakan internet untuk memenuhi kebutuhannya dalam hal keterhubungan dengan orang lain. Berdasarkan hasil survei, orang-orang mengatakan bahwa dengan mempunyai hubungan di dunia maya berdampak terhadap kesenangan, kebahagiaan, dan kesejahteraan psikologis mereka. Hal ini membuat orang-orang tetap berhubungan dengan orang lain di dunia maya demi mendapatkan dampak tersebut. Penulis melakukan sebuah eksperimen dengan membuat sebuah konstruksi identitas yang bernama Sinta Lita. Sinta Lita dengan gambar yang menarik berhasil mengundang beberapa teman berjenis kelamin berbeda melontarkan sapaan lewat wall maupun message/chat facebook. Setelah beberapa saat, banyak teman berjenis kelamin berbeda yang ingin mengajak Sinta Lita bertemu secara langsung ataupun berkomunikasi secara intim. Teknologi internet terbukti mampu menciptakan konstruksi identitas dan jaringan dalam waktu yang sangat singkat tanpa peduli tentang diri yang ada di baliknya. Berdasarkan hasil kuesioner, dampak interaksi konsep diri dan identitas online tergantung pada tujuan yang ditetapkan oleh unsur diri pengguna internet. Konsep diri lah yang membentuk identitas online dan menentukan fragile tidaknya identitas online serta dampak baik-buruk identitas tersebut. Interaksi dengan internet membuat bebas tetapi menjadi tergantung; membuat pintar tetapi menjadi tak berdaya; membuat terhubung tetapi merasa terasing. Internet sangat mereduksi kekayaan diri manusia. Dalam internet pengguna dipaksa untuk menjadi diri yang terlihat semua sisinya sehingga perubahan-perubahan dan dinamika yang terjadi ditangkap dengan sangat reduksionis dan menetap.

Penerbit
Syntax Computama
Greenland Sendang Residence, Blok D2
Jl. Pangeran Cakrabuana
Cirebon 45611

www.syntax.co.id

