

Komunikasi Persuasi Eksistensi Remaja Pada Media Sosial

Andika Agung Sutrisno^{1*}, Andhika Putra Herwanto²

^{1*}andika.agung.fs@um.ac.id, ²andhika.putra.fs@um.ac.id

^{1,2}Art & Design Departmen

^{1,2}Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia.

Abstract

Social media is a link to expand relationships and get a lot of information in the distance, space and time of receiving and sending messages quickly. The presence of various kinds of communication and electronic devices available in the community whose function is no longer out of necessity but as part of a lifestyle and prioritizing existence, the easier it is to get various data access information without being filtered or controlled. Because users of this technological development in Indonesia are even partly dominated by young children and adolescents, even elementary school age children. As we know, children and adolescents do not have enough emotional maturity and moral knowledge, so they are easily influenced by the outside environment. Awareness programs are needed to wisely use social media. Campaign activities that focus on the attention of the public or the wider community towards ignorance, addiction, are not wise in utilizing technology that leaves the humanism side. Campaign activities that can be carried out can use unlimited media that is expected to be effective from the message to be conveyed can be delivered on target.

Keywords: Existence, Communication, Wise, Social Media

Abstrak

Media sosial adalah penghubung untuk memperluas pergaulan dan mendapatkan banyak informasi dalam jarak, ruang dan waktu penerimaan serta pengiriman pesan yang cepat. Kehadiran berbagai macam alat komunikasi dan elektronik yang ada dimasyarakat yang fungsinya bukan lagi karena kebutuhan melainkan sebagai bagian dari gaya hidup dan mengedepankan eksistensi, semakin mudahnya mendapatkan berbagai akses data informasi tanpa tersaring atau terkontrol. Dikarenakan pengguna dari perkembangan teknologi ini di Indonesia malah sebagian didominasi oleh anak-anak muda dan remaja, bahkan anak usia Sekolah Dasar. Sebagaimana kita tahu, anak-anak maupun remaja belum memiliki kematangan emosional dan pengetahuan moral yang cukup, sehingga mereka mudah terpengaruh oleh lingkungan luar. Diperlukan adanya program penyadaran untuk bijak dalam menggunakan media sosial. Kegiatan kampanye yang berfokus pada perhatian publik atau masyarakat luas terhadap ketidakpedulian, kecanduan, kurang bijak dalam memanfaatkan teknologi yang meninggalkan sisi humanism. Kegiatan kampanye yang dapat dilakukan dapat menggunakan media-media yang tidak terbatas yang diharapkan efektifitas dari pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan tepat sasaran.

Kata kunci: Eksistensi, Komunikasi, Bijak, Media sosial

PENDAHULUAN

Situasi kehidupan dewasa ini sudah semakin kompleks. Kompleksitas kehidupan seolah-olah telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, sebagian demi sebagian akan bergeser atau bahkan mungkin hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan yang baru. Kencenderungan yang muncul dewasa ini, ditunjang oleh laju perkembangan teknologi dan arus kehidupan global yang sulit atau tidak mungkin dibendung, mengisyaratkan bahwa manusia akan semakin didesak ke arah kehidupan yang sangat kompetitif. Andersen memprediksi situasi kehidupan semacam ini dapat menyebabkan manusia menjadi serba bingung atau bahkan larut ke dalam situasi baru tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak di pahami.(Andersen, 2004: 107).

Penemuan teknologi informasi berkembang dalam skala massal. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dunia dijuluki sebagai *the big village*, yaitu sebuah desa besar, dimana masyarakat yang saling kenal dan saling menyapa satu dengan yang lainnya. (Burhan, 2005: xxi) Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*). Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Internet merupakan singkatan dari *Interconnected Networking* yang apabila diartikan dalam bahasa Indonesia berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan. Hal inilah yang menjadi jawaban keinginan dan mimpi manusia untuk dapat “bersentuhan” dengan sesama secara lebih luas, mengglobal, cepat, dan murah. Dan ini kemudian yang menjadi sebuah bentuk baru media, bentuk baru komunikasi, media baru.

Media baru yang berbasis teknologi komputer, kemajuan teknologinya baik dari segi *hardware* dan *software* membuat internet semakin mutakhir. Daya tarik media baru dirasa sangat hebat, tawaran-tawaran seperti kecepatan, interaktifitas, jaringan luas dan akses yang lebih bersifat pribadi membuatnya dapat berkembang dengan cepat. Indikasi lainnya adalah adanya kecenderungan manusia menjadi *cybernetic organism*, individu akan menjadi makhluk yang terhubung dalam dunia *cyber* dengan segala konsekuensinya. Misal perkembangan agen elektronik, perubahan-perubahan evolusioner dalam *games* hingga adanya dunia virtual. Individu dapat pula memiliki kehidupan lain selain di dunia nyata dengan identitas baru hasil dari bentukan dirinya sendiri. Akibat dari kebebasan individu yang ada dalam dunia baru, budaya virtual muncul dengan tipe hubungan komunikasi baru yaitu komunikasi virtual. Kini manusia berhubungan dan berkomunikasi dengan sesamanya secara virtual lewat sosial media yang mereka miliki. Dengan menggunakan teknologi yang ada kini seperti *smartphone* dan *gadget* lainnya, mereka akan dengan mudah menulis *wall*, *message* atau *comment* bahkan *online dicatroom* untuk sekedar menghubungi temannya.

Perkembangan waktu dan modernisasi menjadikan internet sebuah kebutuhan dan aktivitas tetap manusia sebagai anggota masyarakat. Selain menjadi tuntutan profesi, pengembangan ilmu pengetahuan, berita, dan hiburan, menggunakan internet juga menjadi cara alternatif seseorang untuk berinteraksi sebagai makhluk sosial. Manusia merupakan makhluk individual dan sekaligus merupakan makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial maka bisa dipastikan bahwa manusia itu dikatakan hidup sempurna bila ia melaksanakan interaksi sosial manusia pasti dihadapkan pada berbagai masalah, hambatan, tantangan dan gangguan dalam mencapai cita-cita hidupnya atau tujuan hidupnya. (M.Habib,1988:180)

Perkembangan media sosial terasa begitu amat pesat pada kurun waktu terakhir ini, media sosial merupakan salah satu sarana untuk memperluas pergaulan dan mendapatkan ,obanyak informasi. Media ini membantu seseorang untuk bertemu teman lama dan mengenal teman baru,

mendekatkan jarak dengan teman yang berada di daerah yang berbeda. Kini kita dapat tetap saling terhubung tidak peduli belahan dunia manapun kita berada. Dalam perkembangannya, alat komunikasi seperti telepon mengalami berbagai perubahan bentuk dan fungsi, sebagai contohnya *handphone*. Saat ini *handphone* bukan lagi menjadi barang mewah bagi masyarakat modern, beragam merk dan tipe *handphone* dengan beragam fitur kini beredar di pasaran. *Handphone* telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat modern, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang tua, hampir semuanya memiliki *handphone*. Berbagai perusahaan produsen *handphone* mulai berlomba-lomba menciptakan inovasi demi inovasi untuk mengembangkan dan menyempurnakan teknologi *handphone*. Salah satu produk inovasi *handphone* yang marak kita kenal pada saat ini adalah *smartphone* yang kini sedang menjadi tren bagi masyarakat kebanyakan.

Ponsel pintar atau yang dikenal dengan *smartphone* adalah teknologi baru yang menjadi digemari oleh masyarakat karena efektivitas, kecepatan, dan kemudahan akses yang ditawarkannya, yang terutama sangat dibutuhkan oleh orang-orang dengan tingkat kesibukan dan ketergantungan terhadap informasi yang tinggi baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pekerjaan. Trend *smartphone* ini pun memunculkan beberapa dampak positif dan negatif di kalangan penggunanya, yang secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi beberapa aspek kehidupan baik psikologis maupun hubungan antar masyarakat hingga memunculkan pertanyaan “Benarkah *smartphone* membuat manusia lebih pintar?”. Penggunaan *smartphone* secara langsung maupun tidak langsung turut mengubah gaya hidup penggunanya. Selain itu, *smartphone* juga meningkatkan jumlah akses internet masyarakat sehari-hari. Lebih mungkin bagi seseorang yang menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet secara berkelanjutan daripada pengguna komputer. Hal ini sedikit banyak juga menimbulkan kecenderungan negatif seperti membuka situs porno, menyebarkan *hoax* atau kabar burung, menimbulkan gosip, *cyber bullying*.

Informasi berputar secara global dalam bentuk informasi virtual lewat jaringan virtual ataupun internet tanpa pernah bersentuhan dengan dunia nyata atau realitas yang merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Perkembangan teknologi komunikasi tidak hanya berfokus pada daerah nyata atau realita saja, tetapi juga menjangkau dunia virtual atau maya. Fenomena yang mungkin kerap dijumpai dan sudah biasa terjadi di kehidupan nyata sehari-hari, terlihat beberapa anak berusia sekitar 7-15 tahun duduk berjajar di depan komputer di suatu ruangan ber-AC dengan tempat duduk yang sangat nyaman dan berjam-jam lamanya sesekali mereka berteriak histeris tetapi bukan *browsing* melainkan bermain *game online*. Atau juga seperti ini, satu keluarga maupun sekumpulan anak remaja duduk bersama di sebuah restoran cepat saji, *café*, di taman kota, tempat rekreasi tetapi masing-masing hampir tidak ada komunikasi verbal (suara) diantara mereka. Mereka masing-masing sibuk sendiri dengan *gadgetnya* berselancar di dunia maya/virtual (*whatsapp-an*, *chat*, *instagraman*, *facebook*, *twitter*, dll). Banyak pula dijumpai pemberitaan di media cetak dan elektronik, yang memberitakan tentang penyalahgunaan situs jejaring sosial. Kasus seorang anak remaja laki-laki yang membawa kabur seorang anak remaja perempuan yang dikenal lewat *social networking*, pencemaran nama baik, dan juga penggunaan *social networking* sebagai ajang prostitusi di kalangan remaja serta kecelakaan atau kasus tabrakan lalu lintas di jalan raya yang terjadi akibat penggunaan barang elektronik ponsel saat berkendara, kemungkinan karena terlalu asyik dengan aktivitas dari bermain *gadgetnya* (*chatting-an*, *nge-like*, *nge-tweet*, *posting*) di dunia virtual. Di Indonesia bahkan kasus remaja yang diculik dan kemudian diperkosa oleh orang tak dikenal melalui jejaring sosial sudah banyak terjadi. Bisa dikatakan akibat dari perkembangan dunia virtual dan banyaknya barang elektronik dan ponsel yang dilengkapi dengan aplikasi internet serta banyaknya situs pertemanan atau media sosial yang ditawarkan sedangkan kesiapan individu untuk mengolah informasi tersebut belum bisa mengimbangi.

Gaya hidup boleh berubah, namun perubahan tersebut hendaknya masih dalam kategori wajar dan tidak menyebabkan pergeseran nilai-nilai yang berlaku. Hendaknya perubahan gaya hidup jangan sampai bertentangan dengan moral, agama, dan kesusilaan. *Smartphone* pada awalnya didesain bagi

kalangan eksekutif-eksekutif yang memerlukan akses data dan kemudahan-kemudahan pekerjaannya. Sebaliknya, pengguna *smartphone* di Indonesia didominasi oleh kalangan muda, bahkan anak usia Sekolah Dasar. Sebagaimana kita tahu, anak-anak maupun remaja belum memiliki kematangan emosional dan pengetahuan moral yang cukup, sehingga mereka mudah terpengaruh oleh lingkungan luar. Golongan para eksekutif mengaku menggunakan *smartphone* untuk akses *push email* yang memungkinkan mereka untuk mengakses *email* tanpa perlu membuka komputer, serta *fitur open office* yang sangat mendukung orang-orang yang sehari-hari bekerja dengan data. Hal ini ironis dengan pengguna dari kalangan anak muda yang menggunakan *smartphone* karena kemudahan akses jejaring sosialnya serta aplikasi *Instant Messenger*. Kebanyakan pengguna *smartphone* tidak menggunakan fitur dan aplikasi *smartphone* secara optimal.

Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media *online*, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Media sosial merupakan penghubung untuk memperluas pergaulan dan mendapatkan banyak informasi dalam jarak, ruang dan waktu penerimaan serta pengiriman pesan yang cepat. Media sosial merupakan bagian dari adanya media baru yaitu media yang berbasis teknologi canggih, tidak terlepas dari perkembangan alat komunikasi seperti telepon mengalami berbagai perubahan bentuk, fungsi, dan pola komunikasi masyarakat di era globalisasi ini sebagai contohnya adalah ponsel/*handphone*.

Muncul banyak polemik baru di masa dunia virtual/*cyberspace*, dimana setiap individu saat ini bisa setiap saat mengakses internet dan kemudian mereka cenderung masuk dalam jaringan media sosial dan mulai untuk mengeksistensikan dirinya untuk mendapat respon dari khalayak yang terkoneksi dengan dirinya, dengan kata lain “narsisme” merupakan hal yang ingin dicapai setiap individu. Dengan teknologi yang sudah ada saat ini, setiap individu bisa menciptakan citra atas dirinya melalui media jejaring sosial. Bisa dikatakan seseorang yang sering *login* ke jejaring sosial menjadi lebih narsis. Hal ini terjadi karena seorang mampu mencitra, menampilkan serta “mengiklankan” dirinya selama 24 jam 7 hari seminggu sekehendak hatinya. Kecenderungan yang terjadi akibat hal tersebut adalah munculnya krisis identitas, dimana media sosial mendorong lahirnya generasi “narsis”. Khalayak yang terobsesi dengan dirinya sendiri dan mempunyai keinginan untuk mendapat perhatian terus menerus. Generasi ini bisa dikatakan bahwa mereka adalah generasi mini yang harus senantiasa diamati, ditilik, dan dikagumi oleh pengguna lain.

Remaja

Kata “remaja” berasal dari bahasa latin yaitu *adolescence* yang berarti *to grow*. Banyak tokoh yang memberikan definisi tentang remaja, seperti De Brun (dalam Rice, 1990) mendefinisikan remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Menurut Papalia dan Olds (2001), masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun. Menurut Hurlock (1981) remaja adalah mereka yang berada pada usia 12-18 tahun. Monks, dkk (2000) memberi batasan usia remaja adalah 12-21 tahun. Menurut Stanley Hall (dalam Santrock, 2003) usia remaja berada pada rentang 12-23 tahun. Berdasarkan batasan-batasan yang diberikan para ahli, bisa dilihat bahwa mulainya masa remaja relatif sama, tetapi berakhirnya masa remaja sangat bervariasi. Bahkan ada yang dikenal juga dengan istilah remaja yang diperpanjang, dan remaja yang diperpendek.

Menurut Witherington (dalam Dadang, 1995) masa remaja (*adolesence*) dibagi menjadi dua fase, yaitu yang disebut “masa remaja awal” atau “pre *adolensence*”, yang berkisar antara usia 12-15 tahun dan “masa remaja akhir” atau “late *adolensence*”, yaitu antara usia 15-18 tahun. Pembagian lain

dikemukakan oleh Gilmer sebagai berikut :1) Pre adolesen, yaitu usia 10-13 tahun. 2) Masa adolesen awal, yaitu 13-17 tahun. 3) Masa adolesen akhir, yaitu 18-21 tahun. Ini berlaku untuk laki-laki yang biasanya mencapai kematangan lebih lambat dari gadis-gadis, sedangkan untuk wanita yang biasanya matang lebih cepat pembagiannya adalah : 1) Pre adolesen datang pada usia 10 dan 11 tahun. 2) Masa adolesen awal antara usia 12-16 tahun, dan 3) Masa adolesen akhir antara usia 17-21 tahun

Masa remaja awal ditandai oleh hal-hal sebagai berikut:

1. pertumbuhan *physic* berjalan secara cepat bila dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya, terutama pertumbuhan tinggi dan berat badan serta perubahan-perubahan secara umum dalam proporsi dari berbagai bagian tubuh. Disamping itu terjadi perubahan kelenjar kelamin.
2. Pada perubahan ini para remaja mulai mengadakan penyesuaian social. Mereka senang hidup berkelompok. Kesadaran kelamin bertambah. Mulai timbul minat terhadap jenis kelamin, sehingga memudahkan melakukan kegiatan-kegiatan social secara kooperatif.
3. Mereka mulai mempertimbangkan nilai-nilai. Kepalsuan serta kebohongan akan cepat dikethau mereka. Dalam tindakan tindakanya sering ingin dibenarkan oleh orangtuanya
4. Disekolah mereka banyak melakukan penyelidikan dalam dunia music, kesenian, kerajinan tangan, seni drama dan lain lain. Pada usia ini semakin berkembanglah kemampuan untuk belajar, memahami hubungan-hubungan, memperelajari hal-hal yang lebih kompleks, mampu untuk mengadakan generalisasi, mampu untuk memikirkan hal hal abstrak, minatnya terhadap diri sendiri dan orang lain lebih besar. Mereka bersifat kritis, baik terhadap dirinya maupun terhadap orang lain.

Masa remaja akhir ditandai oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Pemilihan kehidupan mulai mendapat perhatian tegas
2. Telah ada spesialisasi/pengkhususan berdasarkan bakat-bakat yang diselidikanya
3. Kecenderungan untuk menetapkan jenis pekerjaan yang akan dipilihnya sebagai bekal mencari nafkah
4. Memilih teman hidup dan memikirkan masalah keluarga
5. Berhati hati dalam memilih pakaian dan cara berdandan, ini tentu berhubungan dengan kesadaran, berpakaian dan cara berdandan yang rapih akan cukup menarik, bukan saja untuk kelamin yang berlainan, tapi juga bagi teman-teman sejenis.
6. Kalau pada usian remaja awal sikap dan tindakan –tindakannya serba kaku, maka kekakuan ini pada remaja akhir telah ditinggalkan (hilang)
7. Keamanan dan kebebasan ekonomis. Mereka secara ekonomis tidak tergantung lagi pada orang tua, tetapi ia sendiri telah dapat mencari uang untuk membiayai keperluan hidupnya
8. Mereka mulai berfikir tentang tanggung jawab social moral, ekonomis dan keagamaan.
9. Perspektif kehidupan semakin meluas, nilai-nilai kehidupan mulai muncul, pengertian-pengertian lebih diperluan dan diperdalam
10. Mereka benar-benar telah menjadi laki laki dan wanita muda. Mulai muncul rasa tanggung jawab kelaki-lakian dan kewanitaan sebagai manusia-manusia dewasa.



Gambar 1. Remaja akrab dengan dunia virtual

Peningkatan emosional yang terjadi secara cepat pada masa remaja awal yang dikenal dengan sebagai masa *storm* dan *stress*. Dari segi kondisi sosial, peningkatan emosi ini merupakan tanda

bahwa remaja berada dalam kondisi baru yang berbeda dari masa sebelumnya. Pada masa ini banyak tuntutan dan tekanan yang ditujukan pada remaja, misalnya mereka diharapkan untuk tidak lagi bertingkah seperti anak-anak, mereka harus lebih mandiri dan bertanggung jawab.

Perubahan dalam hal yang menarik bagi dirinya dan hubungan dengan orang lain. Selama masa remaja banyak hal-hal yang menarik bagi dirinya dibawa dari masa kanak-kanak digantikan dengan hal menarik yang baru dan lebih matang. Hal ini juga dikarenakan adanya tanggung jawab yang lebih besar pada masa remaja, maka remaja diharapkan untuk dapat mengarahkan ketertarikan mereka pada hal-hal yang lebih penting. Perubahan nilai, dimana apa yang mereka anggap penting pada masa kanak-kanak menjadi kurang penting karena sudah mendekati dewasa. Kebanyakan remaja bersikap *ambivalen* dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Di satu sisi mereka menginginkan kebebasan, tetapi di sisi lain mereka takut akan tanggung jawab yang menyertai kebebasan tersebut, serta meragukan kemampuan mereka sendiri untuk memikul tanggung jawab tersebut. Bisa dikatakan masa remaja adalah masa terjadinya krisis identitas atau pencarian identitas dan karakter diri.

Beberapa karakteristik remaja yang dapat menimbulkan berbagai permasalahan pada diri remaja, yaitu :

- Ketidakstabilan emosi. Kecanggungan dalam pergaulan dan kekakuan dalam gerakan.
- Adanya perasaan kosong akibat perombakan pandangan dan petunjuk hidup.
- Adanya sikap menentang dan menantang orang tua.
- Pertentangan di dalam dirinya sering menjadi pangkal penyebab pertentangan pertentang dengan orang tua.
- Kegelisahan karena banyak hal diinginkan tetapi remaja tidak sanggup memenuhi semuanya.
- Senang bereksperimentasi.
- Senang bereksplorasi.
- Mempunyai banyak fantasi, khayalan, dan bualan.
- Kecenderungan membentuk kelompok dan kecenderungan kegiatan berkelompok.

Berdasarkan tinjauan teori perkembangan, usia remaja adalah masa saat terjadinya perubahan-perubahan yang cepat, termasuk perubahan fundamental dalam aspek kognitif, emosi, sosial dan pencapaian (Fagan, 2006). Sebagian remaja mampu mengatasi transisi ini dengan baik, namun sebagian besar remaja bisa jadi mengalami penurunan pada kondisi psikis, fisiologis, dan sosial. Permasalahan remaja yang muncul biasanya banyak berhubungan dengan karakteristik identitas diri dan eksistensi pada personalnya.

Medium Komunikasi yang Diperluas (Teknologi),

Sesuai dengan pengamatan atas fenomena yang terjadi terhadap perkembangan internet. Internet berdiri sebagai jagat *technoscience* komprehensif yang memberi contoh tentang 'cyberspace' (holmes, 2012). Peran besar berupa sub-sub media seperti *World Wide Website* (WWW) serta kemampuannya untuk memfasilitasi kompleksitas, internet memberi medium yang tak tertandingi dalam hal potensinya dan cakupannya. Asumsi terhadap internet dan teknologi-teknologi interaktif pada umumnya telah menanamkan diri pada substansi dalam keberadaan individu sehari-hari yang hidup dalam masyarakat informasi telah merampas kemampuan komunikasi secara tatap muka/*face to face* itu bisa dibenarkan dalam dunia *cyberspace*.

Definisi *gadget* sebagai objek baru baik berupa sebuah barang ataupun alat baru sering menjadi ungkapan dalam menunjukkan sebuah alat/barang yang baru diciptakan, diluncurkan dan mempermudah kegiatan manusia. Kalkulator pada jamannya bisa dikatakan gadget, karena kalkulator pada masanya sangat membantu dalam melakukan hal hitung menghitung bagi pengguna yang membutuhkan akses cepat dalam mencapai sebuah hasil perhitungan akurat. Dalam teknologi informasi juga bisa dikatakan sebuah gadget, seperti halnya computer, laptop, *handphone*, atau barang elektronik yang membantu mempermudah akses khalayak dalam mencari informasi dalam konteks tertentu. Seperti *Smartphone* merupakan sebuah *device* pengembangan dari telepon/ *handphone* yang

memungkinkan untuk melakukan komunikasi juga di dalamnya terdapat fungsi PDA (*Personal Digital Assistant*) dan berkemampuan seperti layaknya komputer. *Handphone* merupakan alat komunikasi yang bisa dibawa-bawa untuk menghubungkan seseorang dengan yang lainnya ketika jarak jauh. Setiap orang sudah memiliki *handphone*, dari anak kecil sampai orang tua, dari anak sekolah sampai orang yang sudah bekerja. Saat ini *handphone* sangat penting bagi kehidupan manusia dan sudah merupakan bagian dari kehidupan khalayak penggunaannya.

Gaya hidup memang boleh berubah, namun perubahan tersebut hendaknya masih dalam kategori wajar dan tidak menyebabkan pergeseran nilai-nilai yang berlaku. Perubahan gaya hidup jangan sampai bertentangan dengan moral, agama, dan kesusilaan. Diperlukan juga kontrol diri untuk mencegah penyimpangan sosial yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget*. Kebanyakan pengguna *gadget* tidak menggunakan fitur dan aplikasi *smartphone* secara optimal. Golongan para eksekutif mengaku menggunakannya untuk akses *push email* yang memungkinkan mereka untuk mengakses *email* tanpa perlu membuka dengan komputer, serta fitur *open office* yang sangat mendukung orang-orang yang sehari-hari bekerja dengan data. Hal ini ironis dengan pengguna dari kalangan anak muda yang bahkan hanya menggunakan *gadget* karena kemudahan akses jejaring sosialnya serta aplikasi *Instant Messenger*. Kebanyakan dari mereka menggunakannya hanya karena ikut-ikutan teman, maupun terpengaruh tren dan perkembangan zaman, atau karena diberi oleh orang tua. Mereka tidak memahami dengan baik dan mengetahui fungsi dari *gadget* sendiri.

Kehadiran berbagai macam alat komunikasi dan elektronik yang ada dimasyarakat, fungsi bukan lagi karena kebutuhan melainkan sebagai bagian dari gaya hidup era revolusi industri 4.0. ini menjadikan semakin mudahnya mendapatkan berbagai akses data informasi tanpa tersaring atau terkontrol. Dikarenakan pengguna dari perkembangan teknologi ini di Indonesia sebagian besar didominasi oleh anak-anak muda, bahkan anak usia Sekolah Dasar hingga SMA/SMK. Sebagaimana kita tahu, anak-anak maupun remaja belum memiliki kematangan emosional dan pengetahuan moral yang cukup, sehingga mereka mudah terpengaruh oleh lingkungan luar. Kebanyakan dari mereka menggunakan *smartphone* hanya karena ikut-ikutan teman, maupun terpengaruh tren dan perkembangan zaman. Mereka tidak memahami fungsi dari elektronik dan alat komunikasi (*smartphone*) itu sendiri sendiri

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus pada komunikasi persuasi eksistensi virtual pada media sosial. Dalam *research design : Qualitative & Quantitative Approaches*; dijelaskan studi kasus merupakan strategi penelitian yang mengkaji suatu objek secara mendalam (Creswell, 1994;343). Studi kasus yang digunakan adalah studi kasus tunggal. Model perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah model perancangan prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif, dimana menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan sebuah produk. Menurut (Arikunto, 1998:245) pada umumnya, penelitian deskriptif merupakan penelitian non-hipotesis. Sehingga dalam langkah penelitiannya tidak perlu merumuskan hipotesis.

Kata kualitatif menyiratkan penekanan pada proses dan makna yang tidak dikaji secara ketat atau belum diukur (jika memang diukur) dari sisi kuantitas, jumlah, intensitas, atau frekuensinya. Para peneliti kualitatif menekankan sifat realita yang terbangun secara sosial hubungan erat antara peneliti dengan subjek yang diteliti, dan tekanan situasi yang membentuk penyelidikan. Para peneliti semacam ini mementingkan sifat penyelidikan yang syarat nilai. mementingkan sifat penyelidikan yang syarat nilai. Mereka mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang menyoroti cara munculnya pengalaman sosial sekaligus perolehan maknanya. Sebaliknya, penelitian kuantitatif menitikberatkan pengukuran dan analisis hubungan sebab-akibat antara bermacam-macam variabel, bukan prosesnya. Penyelidikan dipandang berada dalam kerangka bebas nilai (Denzin, 2009:6).

Penelitian kualitatif mempunyai karakteristik yang berakar pada latar alamiah sebagai keutuhan, mengandalkan manusia sebagai alat (instrumen) penelitian, memanfaatkan metode kualitatif,

mengadakan analisis data secara induktif, mengarahkan sasaran pada usaha menemukan teori dasar, bersifat deskriptif, lebih mementingkan proses daripada hasil, membatasi studi dengan fokus, memiliki kriteria untuk memeriksa keabsahan data, rancangan penelitian bersifat sementara, dan hasil penelitian dirundingkan dan disepakati bersama (Moleong, 2006:44). Sedangkan cara memperoleh data dari metode kualitatif yaitu dengan pengamatan, wawancara, atau penelaahan dokumen (Moleong, 2006:9). Penerapan metode kualitatif ini, data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Selain itu semua yang dikumpulkan mempunyai kemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti (Moleong, 2006:11). Data tersebut bisa berupa naskah wawancara, catatan lapangan, foto, *videotape*, dokumen pribadi, dan dokumen resmi lainnya. Pendekatan merupakan ruang lingkup penelitian, berhubungan dengan aspek-aspek yang akan diungkap dalam penelitian. Pendekatan akan membingkai objek apa saja yang mungkin diungkap dalam penelitian. Itulah sebabnya pendekatan juga sering dinamakan metode penelitian. Metode penelitian adalah cara yang dipilih peneliti dengan mempertimbangkan karakteristik remaja dalam melakukan eksistensi mereka melalui komunikasi persuasi secara virtual diplatform digital atau media sosial. Metode semestinya mengangkat cara yang operasional dalam penelitian. Metode ini membutuhkan langkah penelitian yang pantas diikuti. Adapun teknis berhubungan dengan proses pengambilan data dan analisis penelitian (Endraswara, 2008:8).

Penulisan karya tulis ini menggunakan metode deskriptif analisis. Metode deskriptif dapat dilakukan pencandraan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai faktafakta serta sifat-sifat populasi atau daerah. Usaha mendiskripsikan fakta-fakta ini tahap permulaan tertuju pada usaha mengemukakan gejala-gejala secara lengkap di dalam aspek yang diselidiki, agar lebih jelas keadaan atau kondisinya. Oleh karena itu pada tahap ini metode deskriptif tidak lebih dari pada penelitian yang bersifat fakta-fakta seadanya (*fact finding*). Deskriptif juga bisa dimaksudkan untuk membeberkan suatu kajian secara rinci dan jelas dengan disertai argumentasi atau pembuktian. Analisis dimaksudkan untuk menguraikan atau mengadakan penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui segala aspek yang terkandung di dalam obyek tersebut. Jadi, deskriptif analisis merupakan suatu metode penelitian yang mengungkapkan tentang obyek dalam bentuk deskriptif yang disertai analisis terhadap segala sesuatu melalui pendekatan yang telah ditentukan.

Analisis yang paling mudah, umum, dan banyak digunakan adalah analisis SWOT, yaitu analisis tentang kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Sebagaimana pengertian berikut ini. Analisis SWOT adalah tinjauan tentang kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang akan mempengaruhi kesuksesan promosi suatu produk, jasa atau perusahaan. (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2006:44) Analisis SWOT adalah alat perencanaan strategi yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, lawan dan ancaman meliputi dalam proyek atau dalam spekulasi bisnis. Ini melibatkan obyek yang spesifik pada spekulasi bisnis atau proyek dan mengidentifikasi faktor didalam dan faktor di luar yang menyenangkan atau yang tidak menyenangkan dalam mencapai obyek tersebut.

Segi kekuatan dan kelemahan merupakan kondisi internal sebagai pijakan dilakukannya perancangan media ini, sedangkan peluang dan ancaman merupakan faktor eksternal dilakukannya perancangan media. Tujuan adanya analisis SWOT ini adalah mengetahui kekuatan-kekuatan dari segala kemungkinan yang diperkirakan dapat dijadikan dasar pengembangan konsep.

- *Strength* :

Belum banyak yang mengkampanyekan atau mensosialisasikan untuk berpikir bijak dan cermat menyikapi kecanduan yang berlebihan terhadap dunia virtual atau dunia maya. Sehingga bisa menyadarkan masyarakat tentang pentingnya berinteraksi secara nyata antar individu

- *Weakness* :

Masyarakat sadar untuk dapat berpikir bijak dan cermat menyikapi kecanduan yang berlebihan terhadap dunia virtual atau dunia maya melalui media yang efektif dan kreatif yang bisa menyentuh di hati khalayak.

- *Opportunity* :

Mengamati dari berbagai media cetak maupun elektronik mengenai pemberitaan negative akibat keseringan berkomunikasi dan berinteraksi dengan dunia virtual dalam eksistensi remaja, inilah merupakan peluang dasar untuk mengetahui bagaimana eksistensi remaja yang dibentuk remaja untuk mencapai apa yang diinginkan.

- *Threat* :

Ancaman nyata yaitu menumbuhkan persepsi positif ke khalayak tentang sebab akibat terlalu eksis di media, tujuan yang dimaksud yaitu menyadarkan masyarakat tentang pentingnya berinteraksi secara nyata antar individu.

Menurut Rangkuti (2005:19) analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi, berdasarkan logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*Strengths*) dan peluang (*Opportunities*), dan secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*Weaknesses*) dan ancaman (*Threats*). Jadi, analisis SWOT membandingkan antara faktor eksternal Peluang dan Ancaman dengan faktor internal Kekuatan dan Kelemahan. Dapat digambarkan melalui matriks SWOT berikut ini :

Tabel 2. Format Matriks SWOT. Rangkuti (2005:19)

Eksternal Internal	<i>Opportunity</i> (Peluang)	<i>Threats</i> (Ancaman)
<i>Strengths</i> (Kekuatan)	S-O strategi	S-T strategi
<i>Weaknesses</i> (Kelemahan)	W-O strategi	W-T strategi

Keterangan Matriks SWOT menurut Rangkuti (2005:20) tersebut sebagai berikut :

- S-O strategi: ini merupakan situasi yang menguntungkan. Perusahaan memiliki peluang dan kekuatan sehingga dapat memanfaatkan peluang yang ada. Strategi yang harus diterapkandalam kondisi ini adalah mendukung kebijakan pertumbuhan yang agresif (*Growth oriented strategy*).
- S-T strategi: dalam situasi ini perusahaan menghadapi berbagai ancaman, tetapi masih memiliki kekuatan dari segi internal. Strategi yang harus diterapkan dalam kondisi ini adalah menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang jangka panjang dengan cara strategi diversifikasi (produk/pasar).
- W-O strategi: dalam situasi ini perusahaan menghadapi peluang pasar yang besar, tetapi juga menghadapi beberapa kendala/kelemahan internal. Fokus strategi pada situasi ini adalah meminimalkan masalah-masalah internal sehingga dapat merebut peluang pasar yang lebih baik.
- W-T strategi: ini merupakan situasi yang tidak menguntungkan, sehingga perusahaan harus menghadapi berbagai ancaman dan kelemahan internal.

Konsep penelitian ini nantinya menekankan pada S-O strategi yaitu menjadikan kekuatan dan memanfaatkan peluang yang ada sebagai dasar pengembangan konsep untuk kegiatan kampanye sosial bijak dan cermat nantinya. Strategi yang diciptakan oleh para remaja dengan memanfaatkan kekuatan dan peluang dalam mencari eksistensi dalam membentuk citra. mereka melakukan dengan cara melakukan aktifitas posting, melalui akun yang mereka miliki (instagram, facebook, status WA, dll). pada remaja awal mereka melakukan ini dengan alasan karena ingin, agar dilihat teman lain, dan bahkan ada yang sengaja melakukan hal tersebut untuk diketahui orang lain. Bagi kalangan remaja tengah kegiatan eksistensi yang mereka lakukan sudah mulai berstrategi dalam aktivasi posting-an. dikarenakan kebanyakan remaja tengah sudah memiliki kepentingan untuk pengakuan eksistensi, ketika mem-posting suatu kegiatan harus memiliki nilai prestige. karena mereka sangat membutuhkan pengakuan tersebut. Hal ini juga terjadi untuk remaja akhir, yang begitu sangat ambisius dalam pengakuan diri dalam golongan tertentu, bahkan muncul rasa harus berkompetisi dalam melakukan eksistensi agar (lawan) khalayak lain merasa tersaingi dengan kegiatan yang mereka sengaja publish pada akun media sosial.

Remaja yang memiliki keinginan eksistensi yang tinggi ini tidak memperdulikan ancaman dengan memberi informasi terkait ruang privasi mereka dalam konteks eksistensi, bahkan muncul asumsi bahwa semakin banyak follower yang mereka miliki semakin eksis pemilik akun tersebut. pertimbangan terhadap postingan yang dilakukan itu menyinggung orang lain atau tidak menjadi tidak penting, yang diprioritaskan adalah khalayak mengetahui apa yang sedang dan akan mereka lakukan untuk pengakuan di media sosial sebagai ajang aktualisasi diri. Konflik acapkali muncul pada remaja yang sangat mencari aktualisasi diri di media sosial, perselisihan muncul dikarenakan persepsi yang ingin disampaikan oleh pemilik akun berbeda makna dengan apa yang ditangkap penerima pesan. konflik yang muncul bahkan menimbulkan kontak fisik saat mereka bertemu secara nyata. Permasalahan tindak kriminal, berani mengadudomba, mengeluh dengan bebas, merupakan dari sebab akibat dari posting yang memicu perselisihan dikarenakan para remaja ini tidak mempertimbangkan efek terhadap kegiatan posting untuk aktualisasi diri di media sosial.

Esensi pesan dari masalah yang muncul pada kasus eksistensi remaja pada media sosial ini adalah mengingat hakekat manusia sebagai makhluk sosial yang tidak lepas dari interaksi social. Manusia sebagai makhluk sosial yang tidak bisa lepas dari bantuan dan perhatian orang lain, keinginan untuk eksis dan diperhatikan oleh insan lain sangatlah mungkin. Dengan adanya jejaring social manusia semakin mudah untuk melakukan sosialisasi, akan tetapi sosialisasi yang dilakukan melalui media social kebanyakan tidak berimbang, mereka cenderung masuk kebudayaan layarnya/virtual dibanding sosialisasi nyata, sebaiknya mereka bisa mengimbangi antara interaksi social seharusnya sehingga hakekat sebagai insan manusia sebagai makhluk social tidak akan menjadi individualis

SIMPULAN

Perkembangan abad informasi dewasa ini telah mengubah manusia kini menjadi manusia digital yang relasi dan komunikasi tidak lagi berlangsung secara alamiah tetapi lewat mediasi teknologi digital yaitu oleh tempat elektronis (telepon, *handphone*, sms, televisi) atau ruang virtual (internet). Perubahan zaman seperti itu selalu disiasati. Begitupun dalam menciptakan hubungan harmonis antara sesama manusia agar menjadikan hidup lebih berkesan .

Kehadiran ruang sosial virtual memberikan perspektif baru dalam memahami perkembangan teknologi media. Ruang sosial virtual/maya ini berguna untuk mengeksplorasi dan menyalurkan segala informasinya tanpa memperhatikan batasan-batasan ruang dunia nyata. Sosial media sebagai sebuah fenomena tidak terelakkan dari perkembangan internet harus ditempatkan secara bijak dan cermat dalam penggunaannya sehingga tidak mengabaikan kehidupan sosial di dunia nyata.

Persoalannya disini tidak hanya sebagai bahan ilmu desain untuk memecahkan sebuah permasalahan dan juga untuk renungan kehidupan semata tetapi bisa menjadikan individu yang lebih baik dan bijaksana dalam menggunakan media social di era globalisasi sekarang ini dalam memanfaatkan teknologi.

DAFTAR RUJUKAN

- Andersen, 2004. *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Burhan Burgin, 2005. *Pornomedia : Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*, Jakarta, Kencana.
- Creswell, J. W. 1994. *Research Design Qualitative and Quantitative Approaches*. Sage Publications. London.
- Denzin, Norman K. dan Yvonna S. Lincoln (eds.). 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Terj. Daryatno dkk. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metode Penelitian Psikologi Sastra*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Mustopo, M. Habib. (1988). *Immu Budaya Dasar: Kumpulan Essay- Manusia Dan Budaya*. Surabaya. Usaha Nasional

- Moleong, j, Lexy. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rangkuti, F. (2009), Analisis SWOT : Teknik Membedah Kasus Bisnis, Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Susanto, Moh. Rusnoto. (2010). Virtual Displacement, dalam Surya Seni, Volume 6 no.1, Februari, Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni PPS ISI Yogyakarta
- Wells, Wiliam et all. 2012. Advertising & IMC Principles and Practice. Prentice-Hall, INC : New Jersey