



## Pendahuluan

Sebagai inovasi teknologi yang mutakhir internet menjadi pilihan banyak orang. Trend global atas pengguna internet senantiasa mengalami kenaikan sepanjang tahun. Sampai saat ini pengguna internet di seluruh dunia telah mencapai 3 milyar dengan penetrasi 40% dari total keseluruhan jumlah manusia di bumi.<sup>1</sup> Masyarakat Indonesia juga tak ketinggalan mengakses kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan internet.<sup>2</sup> Salah satu alasan semakin meningkatnya ketertarikan masyarakat terhadap internet ialah karena adanya situs jejaring sosial.<sup>3</sup> Situs jejaring sosial

---

<sup>1</sup>Data ini sesuai dengan catatan lembaga PBB di bidang komunikasi dan Informatika, lihat International Telecommunication Union (ITU), ICT fact and figures 2015, <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistic/Documents/facts/ICTFactsFigures2015.pdf>. Diakses pada 10 September 2015.

<sup>2</sup>Tercatat pada tahun 2010 pengguna internet di Indonesia mencapai 42 juta, meningkat pada tahun 2011 menjadi 55 juta, dan pada tahun 2012 mencapai 63 juta dengan penetrasi 24,23%. Pada tahun 2013 kembali meningkat hingga 71,19 juta dengan penetrasi 28%. Pada tahun 2014 pengguna internet di Indonesia mencapai 88 juta dengan penetrasi 34,9% dari keseluruhan jumlah penduduk. Catatan terakhir pada tahun 2017 pengguna internet di Indonesia sebanyak 143,26 juta dengan penetrasi 54,68% dari keseluruhan jumlah penduduk. Data ini sesuai dengan hasil penelitian Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII), Infografis Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia Hasil Survey 2017, <https://apjii.or.id/content/read/39/342/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2017>. Diakses pada 9 September 2018.

<sup>3</sup>Pengguna sosial media berkembang pesat bahkan mencapai 1 juta pengguna baru selama kurun waktu 12 bulan. Ini berarti ada 11 pengguna sosial media yang baru pada tiap detikanya. Jika dilihat dari

memberikan fasilitas bagi seseorang secara personal untuk berinteraksi secara global.

Interaksi global pada situs jejaring sosial merupakan sebuah bentuk aktualisasi diri pada abad informasi.<sup>4</sup> Perwujudan diri dalam abad informasi pasca abad verbal-literal adalah dengan mengakses dan berinteraksi dalam dunia digital. Seseorang merasa bisa mendapat informasi dan menginformasikan dirinya secara praktis melalui situs jejaring sosial. Inilah yang menjadi alasan mengapa media blog yang dinilai memiliki fungsi kurang lebih sama dengan situs jejaring sosial dan yang lebih dahulu lahir pada jaringan internet, tidak memiliki jumlah pengguna sebanyak pengguna jejaring sosial.

Alasan praktis ini pula yang membuat masyarakat Indonesia marak menggunakan situs jejaring sosial. Salah satu situs jejaring sosial yang banyak

---

skala global populasi manusia adalah 7.593 miliar dengan pengguna internet sebanyak 4.021 miliar dengan penetrasi 53%. Dari 4.021 miliar pengguna internet tersebut sejumlah 3.196 miliar dengan penetrasi 42% merupakan pengguna aktif sosial media.

<https://wearesocial.com/uk/blog/2018/01/global-digital-report-2018>. Diakses pada 12 September 2018.

<sup>4</sup>Istilah abad informasi kerap digunakan beberapa tokoh seperti Francis Fukuyama, *The End of History and the Last Man* (New York: Free Press, 1992); Daniel Bell, *The Coming of Post Industrial Society* (USA: Basic Books, 1999); Samuel P. Huntington, *The Clash of Civilization and the Remaking of World Order* (New York: Simon & Schuster, 1996).

diminati masyarakat Indonesia adalah Facebook. Facebook merupakan situs jejaring sosial yang diciptakan oleh Mark Zuckerberg pada tahun 2004 dan kini berpusat di California Amerika Serikat. Sampai dengan tahun 2018 animo masyarakat Indonesia terhadap Facebook tercatat masih tinggi. Sebagai bukti dua kota di Indonesia memasuki peringkat lima besar pengguna Facebook teraktif di dunia. Dua kota tersebut adalah Bekasi yang menempati urutan ketiga dengan pengguna sebanyak 18 juta dan yang berada di urutan keempat yaitu Jakarta dengan pengguna sebanyak 16 juta. Sementara itu dari total keseluruhan pengguna Facebook di dunia Indonesia menempati urutan keempat, sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut:<sup>5</sup>

Tabel 1.1

Data pengguna Facebook di dunia

No	Negara	Jumlah pengguna Facebook	Penetrasi
1	India	250.000.000	12%
2	Amerika	230.000.000	11%

<sup>5</sup>Penelitian ini dilakukan oleh organisasi We Are Social yang fokus bergerak di bidang riset-riset strategis kajian dunia digital. We are Social yang berdiri sejak tahun 2008 ini berpusat di London dan memiliki banyak kantor cabang di kota-kota besar seluruh dunia seperti Milan, Amerika Serikat, Singapura. Penelitian ini sendiri dilakukan sepanjang tahun 2017-2018. <https://wearesocial.com/uk/blog>. Diakses pada 20 September 2018.

	Serikat		
3	Brazil	130.000.000	6%
4	Indonesia	130.000.000	6%
5	Meksiko	83.000.000	4%
6	Filipina	67.000.000	3%
7	Vietnam	55.000.000	3%
8	Thailand	51.000.000	2%
9	Turki	51.000.000	2%
10	Inggris Raya	44.000.000	2%

Sumber: <https://wearesocial.com/uk/blog>

Dengan fakta statistik tersebut tak heran jika Facebook dikatakan mampu mengubah wajah peradaban dunia.<sup>6</sup> Pola interaksi yang terjadi dalam Facebook berbeda dengan interaksi yang sejauh ini telah dilakukan manusia. Interaksi yang dipahami selama ini melibatkan kontak fisik, seperti saling bercakap-cakap dan menatap secara langsung atau melalui suara jika dilakukan menggunakan media telepon. Interaksi pada Facebook mengubah semua pola itu karena yang terjadi adalah interaksi tanpa melibatkan fisik secara langsung.

Untuk dapat berinteraksi melalui Facebook seseorang perlu menempuh tiga tahapan. Pertama diawali dengan membangun profil publik atau semi-publik dalam sistem terbatas, artinya orang yang ingin berinteraksi di

<sup>6</sup>Marshal Kirkpatrick, Why Facebook Changed Its Privacy Strategy. [http://readwrite.com/2009/12/10/why\\_facebook\\_changed\\_privacy\\_policies](http://readwrite.com/2009/12/10/why_facebook_changed_privacy_policies). Diakses pada 1 September 2018.

Facebook harus menyatakan biodata dirinya meliputi nama, foto diri, jenis kelamin, usia, maupun alamat. Kedua mengartikulasikan daftar pengguna lain dengan siapa mereka ingin berbagi koneksi, proses ini merupakan seleksi pemilihan pertemanan. Ketiga adalah saling memantau dan menelusuri aktivitas antar pengguna yang meliputi pengunggahan foto, deskripsi kegiatan pengguna atau diistilahkan dengan *update* status, pengunggahan video, maupun berkirim pesan secara langsung layaknya pesan singkat sms (*short messaging system*).<sup>7</sup>

Biodata diri yang telah diisikan serta aktivitas yang dituliskan dalam Facebook merupakan tanda pengenal bagi seorang pengguna agar dapat diidentifikasi oleh pengguna lain. Jadi segala isian itulah yang menjadi representasi identitas diri dalam berinteraksi. Begitu pula jika kita ingin mengenal orang lain maka perwakilan dari diri orang tersebut adalah apa yang telah ia cantumkan pada profil Facebook mereka. Maka yang menjadi soal selanjutnya adalah tentang manipulasi identitas diri. Facebook yang berada dalam komponen dunia siber sangatlah

rentan dengan pemalsuan identitas sebab interaksi tidak terjadi secara langsung atau *face to face*.

Lenturnya pengidentifikasian identitas pada Facebook ini memberikan kesempatan terjadinya tindak kejahatan. Tidak sedikit kejahatan siber yang telah terjadi dikarenakan penggunaan Facebook. Mulai dari kasus penculikan, pelecehan seksual, pedofilia, hingga penipuan.<sup>8</sup> Dalam dunia nyata seseorang juga bisa menutupi identitas dirinya terlebih menutupi niat baik atau niat jahat yang ia miliki. Dalam Facebook sesungguhnya identitas abu-abu semacam itu menjadi semakin mudah untuk ditampilkan.

Namun identitas abu-abu di Facebook tidak dapat dipukul rata begitu saja kepada seluruh pengguna. Faktanya identitas pengguna Facebook digunakan pula oleh banyak perusahaan sebagai tolak ukur peluncuran iklan perdagangan produk. Perusahaan-perusahaan tersebut meminta data yang sifatnya sesuai dengan privacy yang berlaku dalam Facebook untuk kemudian menjadi umpan balik penentuan jenis

---

<sup>7</sup>D.M. Boyd dan N. B. Ellison, "Social network sites: Definition, history, and scholarship," *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol. 13, (2008), 210-230.

---

<sup>8</sup>Dominikus Juju dan Feri Suliatna, *Hitam dan Putih Facebook* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010), 15.



faktor eksternal yakni proses kehidupan yang melibatkan kondisi sosial manusia.

Faktor internal manusia dijelaskan Harold W. Noonan sesuai dengan konsep John Locke yang mengatakan bahwa komponen personalitas manusia meliputi tiga bagian. Tiga bagian itu adalah kriteria tubuh, kriteria fisik, dan kriteria otak. Kriteria tubuh adalah identitas pertama yang dapat dikenali dan membedakan seseorang dengan material lain. Material lain yang dimaksudkan ialah material tak hidup. Kriteria kedua yakni kriteria fisik yang meliputi karakteristik gender maupun ras. Kriteria yang terakhir yaitu kriteria otak. Otak menjadi komponen kriteria karena merupakan bagian fisiologis yang kinerjanya mengatur sinkronisasi perilaku tubuh-tubuh yang lain.<sup>13</sup>

Faktor internal manusia oleh Ralph Linton dibahasakan pula dengan *ascribed status* yakni status yang dimiliki oleh individu berdasarkan garis nasib yang tidak bisa dipilihnya sebagai konsekuensi atas kelahirannya di muka bumi. Artinya *ascribed status* adalah segala sesuatu yang *given by nature*. Sebagai permisalan *ascribed status* yaitu status seseorang yang akan dilahirkan

---

<sup>13</sup>Harold W. Noonan, *Personal Identity* (New York: Rotledge, 1991),3-7.

sebagai anak dari buruh miskin atau pengusaha kaya, sebagai seorang laki-laki atau perempuan, lahir pada bulan Agustus atau Maret, berkulit cerah atau gelap, serta tipikal kelebihan maupun kekurangan fisik yang lain merupakan hal yang tidak dapat ditapis oleh seorang manusia sebagai penentu identitas kediriannya.<sup>14</sup>

Faktor berikutnya yang menjadi menyusun identitas manusia adalah faktor eksternal. Faktor eksternal adalah konstruksi sosial yang mampu memformulasi identitas manusia. Erving Goffman menyatakan bahwa pada dasarnya setiap individu melakukan konstruksi penyesuaian saat merepresentasikan identitas. Representasi diri merupakan sebuah bentukan yang ditentukan oleh keinginan audiens atau keinginan lingkungan sosial. Bagi Goffman apa yang ditampilkan seseorang sesungguhnya bukan murni berasal dari dirinya namun lebih dimaksudkan sebagai keinginan diri untuk mendapatkan pengakuan sosial.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup>Penampakan fisik adalah faktor penilaian pertama yang dapat kita dapatkan saat bertemu seseorang yang baru. Hal ini dapat menunjukkan siapa diri kita dan bagaimana keadaan diri kita. Lihat Kath Woodward (ed), *Questioning Identity Gender Class Ethnicity*, 68.

<sup>15</sup>Erving Goffman, *The Presentation of Self in Everyday Life* (New York: Doubleday, 1959), 1-16.

Anggapan Goffman yang memberikan porsi besar atas kondisi sosial dalam proses pengonstruksian identitas diri semakin diperkuat oleh gagasan Raymond Williams melalui konsep *indivisible*. Konsep *indivisible* menganggap bahwa sosok individu adalah entitas yang menyatu dan tak dapat dipisahkan dengan kondisi sosialnya. Identitas individu merupakan kesatuan dari identitas komunal. Analogi yang bisa dikaitkan dengan konsep Williams adalah adanya *way of life* maupun kearifan lokal yang dimiliki oleh seorang individu namun identitas itu dapat dipakai juga untuk mewakili identitas komunalnya.<sup>16</sup>

Menanggapi posisi kondisi sosial bagi identitas manusia Ralph Lintoln kembali memberikan konsep berupa adanya *achived status*. Berkebalikan dengan *ascribed status* yang tidak dapat dipilih maka *achived status* ialah status yang diperoleh individu berkat upaya yang melibatkan segala kemampuan fisik dan psikisnya, integritas kepribadiannya, ketangkasan rasional-intelektual, kecakapan emosional, dan kedalaman spiritual.<sup>17</sup> Upaya pendayagunaan segala

potensi kediriannya tersebut merupakan upaya manusia untuk memperoleh label sukses dari lingkungan sosialnya. Contoh dari *achived status* bisa ditemukan dalam kisah-kisah emansipatoris mengenai seorang tokoh yang biasanya merangkak dari bawah hingga pada akhirnya mampu memperoleh pencapaian berupa kesuksesan sebagai *primus inter pares*<sup>18</sup> maupun sebagai *insan kamil*.<sup>19</sup>

Adanya standarisasi berupa pengakuan sosial atas identitas manusia tercermin dalam tiga komponen besar yakni bagaimana diri kita mengkonsepkan kedirian dan bagaimana harapan kita terkonep di hadapan orang lain, serta bagaimana orang lain memperlakukan kita.<sup>20</sup> Identitas

---

<sup>18</sup>Secara bahasa berarti yang pertama di antara yang setara. Frase ini mengacu pada seorang yang secara struktural setara dengan anggota kelompok lain namun secara kultural posisinya lebih diutamakan atau dituakan. Mengacu pada *men are born equal* yang mendambakan kesetaraan asasi pada seluruh makhluk hidup namun tetap mengakui adanya kelebihan-kelebihan pada tiap-tiap manusia. Richard N. McArthur, *Primus Inter Pares* (USA: Literary Licensing, 2013); Jagdeep S. Chokkar (ed), *Culture and Leadership Across the World* (London: LEA Publishers, 2007).

<sup>19</sup>*Insan kamil* adalah fase di saat seseorang meleburkan diri dalam spirit ketuhanan sehingga dia menjadi pribadi yang adiluhung. Pribadi yang adiluhung tercermin dari perilakunya yang selalu memancarkan keagungan Tuhan. Jaferhusein I. Laliwala, *Islamic Philosophy of Religion Synthesis of Science Religion and Philosophy* (New Delhi: Sarup & Sons, 2005); Hayati Aydin, "Concepts of the Self in Islamic Tradition and Western Psychology a Comparative Analysis," *Studies in Islam and the Middle East*, Vol. 17, No. 1, (2010).

<sup>20</sup>Andrew Wood dan Matthew J. Smith, *Online Communication* (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2005), 51.

---

<sup>16</sup>Raymond Williams, *Keywords a Vocabulary of Culture and Society* (New York: Oxford University Press, 1983), 154-156

<sup>17</sup>Ralph Lintoln, *The Study of Man* (New York: Appleton Century Crofts, 1963), 28.

bukanlah sesuatu yang dapat angkuh berdiri sendiri sebab identitas melibatkan hubungan antara sisi personal dan sisi sosial.<sup>21</sup> Oleh Peter L. Berger hubungan interaktif yang terjadi antara sisi personal dan sisi sosial manusia memunculkan adanya pelabelan atas suatu entitas identitas.<sup>22</sup>

Bahkan dari sudut pandang yang berbeda Goffman menyebutkan adanya pelabelan dari alam sosial yang mau tidak mau melekat sebagai identitas diri kita. Pelabelan yang dimaksud oleh Goffman disebutnya sebagai stigma. Stigma yang berasal dari terminologi Yunani ini pada awalnya dipakai untuk penanda akan ketidakwajaran yang tampak pada tubuh seseorang. Ketidakwajaran dimaksudkan karena adanya perbedaan dari yang lazim semisal kaki yang bengkok, kulit yang belang, dan lain sebagainya. Sesuatu dinilai tidak wajar sebab da identitas sosial virtual dan ada identitas sosial aktual. Identitas sosial virtual adalah kondisi ideal bagi anggapan masyarakat secara umum sementara identitas sosial aktual ialah kondisi real yang asli terjadi di lapangan. Stigma beraku mulai dari

---

<sup>21</sup>Kath Woodward, *Questioning Identity Gender Class Ethnicity*, 50.

<sup>22</sup>Peter L. Berger dan Thomas Luckmann, *The Social Construction of Reality a Treatise in the Sociology of Knowledge* (London: Penguin, 1966).

tubuh, karakteristik individu, serta kesukuan yang terdiri dari ras, kebangsaan, agama dari seorang individu.<sup>23</sup> Akibat yang ditimbulkan dari stigma adalah adanya wujud yang lebih merasa superior dibanding yang lain. Sedangkan bagi yang tidak sesuai dengan identitas sosial virtual cenderung merasa sebagai pribadi yang inferior.<sup>24</sup>

Dialektika antara kondisi identitas dan alam sosial melahirkan negosiasi identitas sebagai upaya penerimaan akan keunikan masing-masing diri.<sup>25</sup> Negosiasi identitas yang berupa penerimaan ini mengalami penekanan kedalam maupun keluar. Penekanan kedalam yakni penerimaan kondisi diri dan pengupayaan untuk mencapai identitas sosial virtual. Sedangkan penekanan keluar berupa penerimaan dari lingkungan sosial akan adanya kekurangan yang ditampakkan oleh sebuah entitas identitas.<sup>26</sup>

Kembali pada kondisi eksternal identitas yang menjadi dikursus utama

---

<sup>23</sup>Erving Goffman, *Stigma Notes on the Management of Spoiled Identity* (New York: Simon & Schuster Inc, 1986).

<sup>24</sup>Graham Thornicroft, Diana Rose, Aliya Kassam, dan Norman Sartorius, "Stigma Ignorance Prejudice or Discrimination," *The British Journal of Psychiatry*, Vol. 190, No. 3. (2018), 192-199.

<sup>25</sup>Stella Ting-Tomey, *Identity Negotiation Theory* dalam J. Bennet (ed), *Sage Encyclopedia of Intercultural Competence*, Volume 1 (Los Angeles: Sage, 2015), 418-422.

<sup>26</sup>Susie Scott, *Negotiating Identity Symbolic Interactionist Approaches to Social Identity* (UK: Polity Press, 2015).

sub bab ini maka dapat dikabarkan bahwa identitas terdiri dari *selfhood* dan *personhood*. *Selfhood* merupakan kesediaan reflektif tentang pikiran dan perasaan internal seseorang sedangkan *personhood* ialah serangkaian citraan publik atau karakteristik atributis yang digunakan orang lain untuk menentukan status kita.<sup>27</sup> Identitas memuat unsur *sense of belonging with others* sebagai unsur pengakuan akan adanya kesamaan dengan yang lain.<sup>28</sup> Keterkaitan antara kondisi diri dan lingkungan sosial ini diamini sebagai *grand theory* oleh banyak ilmuan.

Sebagai pijakan teoritis dari ulasan tersebut dapat disimpulkan bahwa identitas manusia manusia bukanlah sesuatu yang linier atau tetap. Identitas manusia bersifat progresif sesuai dengan perkembangan internal dan eksternalnya. Sebagai pelengkap rangkuman mengenai identitas manusia yang dicatat oleh Michael Sastrapratedja dapat mengintegrasikan konsepsi identitas yakni:<sup>29</sup>

1. Manusia bukanlah *datum* yang pejal. Manusia selalu berada dalam proses untuk menjadi karena manusia merupakan makhluk sejarah yang senantiasa berubah.
2. Identitas manusia merupakan hasil dialektikanya dengan kondisi pribadi, lingkungan sosial, dan alam ekologis.
3. Identitas manusia bergantung pada pengakuan dan kesamaannya dengan kebudayaan, struktur sosial dan istitusional, serta waktu dan tempat tertentu.

### Hakikat Ruang dalam Dialektika Peradaban

Pokok bahasan kedua dalam penelitian ini ialah konsep ruang. Pengertian ruang harus dijelaskan sebab identitas selalu berada dalam posisi menempati ruang. Terlebih jika dikaitkan dengan Facebook yang merupakan sebuah ruang di dalam dunia siber. Ruang atau tempat pada mulanya dikonsepsikan sebagai titik bertemunya tiga dimensi yakni panjang, lebar, dan tinggi.<sup>30</sup> Sebuah materi yang menempati suatu ruang cenderung mempertahankan keberadaannya. Hukum ini sesuai dengan konsep kelembaman atau inersia

---

<sup>27</sup>Richard Jenkins, *Social Identity Third Edition* (London: Routledge, 1996), 50.

<sup>28</sup>Rogers Brubaker dan Frederick Cooper, "Beyond Identity," *Theory and Society*, Vol. 29, No. 1, (2000), 1-47.

<sup>29</sup>A. Setyo Wibowo, *Manusia Teka-teki yang Mencari Solusi* (Jakarta: Gramedia, 2009).

---

<sup>30</sup>Gerry Van Klinken, *Revolusi Fisika dari Alam Gaib ke Alam Nyata* (Jakarta: Gramedia, 2004).

Newton.<sup>31</sup> Ruang adalah sesuatu *place of belonging* yang menjadi lokasi keberadaan yang tepat bagi setiap elemen fisik. Elemen-elemen fisik senantiasa bergerak ke atas ke bawah menuju tempat yang tetap.

Teori ruang newtonian lebih mengedepankan unsur hakikat pengertian ruang secara fisis sehingga kurang memadai apabila dipergunakan dalam konteks sosial. Hakikat ruang dalam konteks ranah sosial sangat erat kaitannya dengan kesadaran subjektif. Berkaitan dengan pendekatan ini Immanuel Kant memberikan beberapa kritikan terkait pemaknaan ruang yang hanya dibatasi pada wujud fisik belaka. Menurut Kant ruang bukanlah sesuatu yang objektif atau nyata terindra namun merupakan sesuatu yang amat subjektif sebagai hasil pergolakan pikiran dan perasaan manusia.<sup>32</sup> Bahkan secara radikal Kant menyatakan bahwa ruang merupakan suatu ide apriori yang bukan berwujud sebagai suatu objek empiris yang dihasilkan dari penyimpulan pengalaman-pengalaman eksterior. Secara intensional menurut

kesadaran manusia ruang dan waktu memiliki kualitas yang tidak terbatas.<sup>33</sup>

Ruang yang berkaitan dengan kesadaran subjektif memiliki berbagai penamaan. Pembahasan awal mengenai penamaan ruang-ruang dapat dimulai dengan adanya perbedaan antara *space* dan *place*. *Space* merupakan ruang secara umum sementara *place* ialah ruang yang sudah dimaknai. *Place* lebih spesifik dibandingkan *space*. *Place* menyiratkan adanya pengalaman manusia untuk meruangi suatu tempat. Contoh yang dapat diangkat ialah *space* berupa tanah lapang tua yang ditumbuhi rerumputan. Sementara *place* merupakan lapangan sepak bola yang juga berupa tanah lapang berumput.<sup>34</sup>

Ruang yang termaknai menurut Lefebvre disebut dengan ruang abstrak yang berfungsi sebagai tempat produksi. Makna produksi tentu saja tidak diartikan secara sempit sebagaimana teori marxian. Selain untuk menghasilkan materi tempat produksi juga dipahami sebagai tempat berprosesnya pembentukan simbol-simbol, citra, pengetahuan, dan realitas.<sup>35</sup>

---

<sup>31</sup>Vasselin Petkov, *Inertia and Gravitation from Aristotle's Natural Motron to Geodesic Worldlines in Curved Spacetime* (Canada: Minkowski Institute Press, 2012).

<sup>32</sup>Jan T. J. Srzednicki, *The Place of Space and Other Themes Variation of Kant's First Critique* (Netherlands: Martinus Nijhoff Publishers, 1983).

---

<sup>33</sup>Helge Svare, *Body and Practice in Kant* (Netherlands: Springer, 2006).

<sup>34</sup>Yi-Fu Tuan, *Space and Place the Perspective of Experience* (London: E. Arnold, 1997).

<sup>35</sup>Henri Lefebvre, *The Production of Space* diterjemahkan oleh Donald Nicholson-Smith (Willey, 1992).

Ruang yang tidak dimaknai dinyatakan Lefebvre sebagai ruang mutlak. Ruang mutlak adalah ruang secara harfiah atau *space in itself*. Ruang seperti ini tidak dapat menghasilkan apa-apa.<sup>36</sup>

Ruang abstrak sebagai tempat produksi dibagi oleh Lefebvre kedalam tiga bagian. Yang pertama *perceived space* yakni ruang yang terjangkau oleh panca indra yang merupakan elemen-elemen material tempat terjadinya berbagai praktik sosial. Ruang yang kedua ialah *conceived space* yang merupakan ruang perspektif dalam jangkauan pengetahuan tempat keberadaan bahasa, simbol, ideologi. Serta ruang jenis ketiga yaitu *lived space* yang berupa tempat terjadinya pengalaman kehidupan manusia berdasarkan adanya *perceived space* dan *conceived space*.<sup>37</sup> Apabila dilihat dari berbagai pengertian mengenai ruang maka Facebook dapat pula dikategorikan sebagai sebuah ruang. Facebook merupakan tempat beradanya bahasa dan simbol yang diunggah oleh entitas identitas penggunanya. Namun untuk memberikan kedalaman kajian maka

dalam pembahasan selanjutnya akan dipaparkan posisi Facebook sebagai sebuah ruang.

### Facebook sebagai Ruang Aktualitas Identitas di Ruang Siber

Untuk mengada secara eksistensial manusia harus menempati ruang dan waktu. Oleh Hardiman manusia disebut sebagai makhluk spasial eksistensial yang berarti ada yang keberadaannya meruang secara eksistensial atau memukimi ruang dan waktu secara eksistensial.<sup>38</sup> Anggapan ini sesuai pula dengan tesis Heidegger dalam *Sein und Zeit* yang mengemukakan bahwa manusia tidak terletak begitu saja di dunia melainkan bermukim (*wohnen*) dalam dunia dan secara aktif memaknai dunia.<sup>39</sup> Dalam konteks tubuh yang membawahi peran meruangnya manusia dalam ruang dan waktu Ponty turut menambahkan bila manusia berada di dunia bukan di dalam tubuh namun sebagai entitas tubuh.<sup>40</sup>

Kondisi penggabungan antara ruang dan waktu disebut dengan

<sup>36</sup>Kanishka Goonewardena, Stefen Kipfer, Richard Milgrom, Christian Schimid (ed), *Space Difference Everyday Life Reading Henri Lefebvre* (London: Routledge, 2008).

<sup>37</sup>Neill Brenner dan Stuart Elden, "Henri Lefebvre on State Space Territoriality," *International Political Sociology*, Vol. 3, No. 4, (2009), 353-377.

<sup>38</sup>F. Budi Hardiman, "Ruang dan Fragmentasi sebuah Rancangan Hermeneutis," dalam Hidayat Tyaya dan J. Sudarminta (ed), *Menggagas Manusia Sebagai Penafsir* (Yogyakarta: Kanisius, 2005), 113-160.

<sup>39</sup>Martin Heidegger, *Being and Time* Terjemahan Joan Stambaugh (USA: State University of New York, 1996).

<sup>40</sup>Maurice Merleau Ponty, *Phenomenology of Perception* Terjemahan Donald A. Landes (London: Routledge, 2012).

realitas.<sup>41</sup> Manusia dapat memaknai realitas dan berdialektika dengannya maupun di dalamnya dengan entitas-entitas lain sehingga terjadilah kehidupan dalam hirarki fisis, psikis, spiritual, sosial, dan budaya. Pantulan-pantulan ruang dan waktu yang melampaui alam fisik dijelaskan sebelumnya dengan istilah ruang abstrak dan waktu subjektif. Ruang abstrak dan waktu subjektif bergabung membentuk realitas virtual.

Realitas virtual tidak terbatas secara material dan dalam alam pikiran saja. Walaupun definisi paten mengenai makna realitas virtual belum mencapai kesepakatan oleh berbagai kalangan. Akan tetapi secara umum realitas virtual disandingkan pengertiannya dengan miniatur atau simulasi dari sebuah realitas material ke dalam suatu bentuk visual yang terkadang disertai pula dengan audio melalui tampilan layar.<sup>42</sup> Hampir keseluruhan pendapat mengenai realitas virtual juga dikaitkan secara langsung dengan komputerisasi. Secara

---

<sup>41</sup>David Deutsh, *The Fabric of Reality The Science of Parallel Universes and Its Implication* (London: Routledge, 1998); Philip Goff, *Consciousness and Fundamental Reality* (UK: Oxford University Press).

<sup>42</sup>John Vince, *Introduction to Virtual Reality* (UK: Springer, 2004); Brett S. Martin, *Virtual Reality* (Chicago: Norwood House Press, 2018); Jessie Y. C. Chen dan Gino Fragomedi (dkk), *Virtual Augmented and Mixed Reality* (UK: Springer, 2018).

pribadi penulis pun merasa lebih mudah memahami makna realitas virtual ketika disandingkan dengan proyeksi komputer.

Dalam konsep McLuhan realitas virtual disandingkan dengan terma *global village*. *Global village* berkaitan erat dengan era komputerisasi. Dengan sudut pandang humanis optimistisnya McLuhan memuji-muji keunggulan kebudayaan komputer. McLuhan mengafirmasi kemudahan manusia masa kontemporer dalam kecepatannya menyerap dan bertukar berbagai informasi. Konsep ruang dan waktu Newtonian yang linear dan simultan dapat diganti secara desentralistik dan plural melalui kehadiran sitem komunikasi media elektronik.<sup>43</sup> Akan tetapi optimisme McLuhan akan kehadiran budaya komputer membuat ia kehilangan daya kritisnya. Dalam lajunya kecepatan pertukaran informasi terjadi pula peluruhan dimensi ruang dan waktu. Peluruhan ruang dan waktu dapat mengaburkan nilai-nilai faktual dan otoritas entitas identitas di dalamnya. Sikap kritis inilah yang dipergunakan Baudrillard untuk menelusuri ketimpangan-ketimpangan yang terjadi di zaman komputerisasi.

---

<sup>43</sup>Yasraf Amir Piliang, *Sebuah Dunia yang Dilipat Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga* (Bandung: Mizan, 1998), 196.



Thomas<sup>50</sup>; Shanyang Zao<sup>51</sup>; dan Bert Oliver<sup>52</sup>.

### **Instrumentasi Analisis Fenomenologis Interpretatif**

Penelitian berbasis fenomenologi kerap menggunakan Analisis Fenomenologis Interpretatif (AFI) sebagai pisau analisis. Begitu pula dalam penelitian ini yang menggunakan AFI sebagai teknik analisis data. Menurut Jonathan A. Smith teknik analisis AFI adalah analisis mengenai bentuk pengungkapan secara detail tentang bagaimana seseorang memaknai dunia personal dan sosialnya. Tujuan utama AFI adalah pemaknaan dari berbagai pengalaman, peristiwa, serta keadaan yang terjadi dalam hidup partisipan. Keseluruhan pemaknaan itu dieksplorasi dari sudut pandang persepsi partisipan sebagai seorang individu yang berhubungan dengan subyek maupun obyek lain. Posisi peneliti dalam AFI adalah *try to understand what an*

*experience is like from the participant's perspective.*<sup>53</sup>

Adapun proses analisis teknik AFI terbagi menjadi enam tahapan antara lain:<sup>54</sup>

#### 1. *reading and re-reading*

merupakan proses membaca dan pembacaan ulang. Dalam konteks penelitian ini proses *reading and re-reading* berada pada tahapan pembacaan ulang atas pengertian identitas, hakikat ruang dan Facebook, serta kaidah tentang batasan autentisitas yang disesuaikan dengan teori ilmu sosial.

#### 2. *initial noting*

tahapan kedua merupakan pengidentifikasian dengan pemikiran terbuka secara eksploratoris. Dalam konteks penelitian ini tampilan akun pengguna Facebook yang dipilih sebagai narasumber akan dieksplorasi. Pengeksplorasiannya meliputi foto profil, foto cover, unggahan lini masa, jenis dan jumlah pertemanan.

#### 3. *developing emergent themes*

mengembangkan kemunculan tema-tema dilakukan dengan cara

---

<sup>50</sup>Angela Thomas, *Youth Online Identity and Literacy in The Digital Age* (New York: Peter Lang, 2007).

<sup>51</sup>Shanyang Zhao and Sherri Grasmuck and Jason Martin. "Identity Construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationship." *Computers in Human Behavior*, Vol. 24, No. 5, (2008), 1816-1836.

<sup>52</sup>Bert Oliver, "Facebook Cyberspace and Identity," *Departement of Journalism, Media and Philosophy*, Vol. 41, (2011), 40-58.

---

<sup>53</sup>Jonathan A. Smith (ed), *Qualitative Psychology a Practical Guide to Research Method*.

<sup>54</sup>Mami Hajaroh, "Paradigma, Pendekatan, dan Metode Penelitian Fenomenologi," *Jurnal Ilmiah FIP Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. 1, (2009), 1-21.



di era digital dan tumbuh di era perkembangan informasi digital.<sup>57</sup> Mereka tidak canggung menggunakan perangkat elektronik berbasis digital dan kehidupan mereka pun berbasis pada peralatan digital.<sup>58</sup> Berbagai batasan usia kelahiran *digital natives* memiliki berbagai variasi, ada yang menyebutkan mereka yang lahir sebelum tahun 1995,<sup>59</sup> 1994,<sup>60</sup> dan 1980.<sup>61</sup> Golongan yang berlawanan dengan digital natives adalah *digital immigrant* yang dikategorikan sebagai golongan tua yang jarang mengakses peralatan digital.

---

*The Fourth Turning American Prophecy* (New York: Broadway Books, 1997), 65.

<sup>57</sup>Istilah *digital natives* kali pertama dicetuskan oleh Marck Prensky dalam penelitiannya terkait teknik mengajar di bidang Teknologi Informasi. Namun rupanya dalam penelitian itu Prensky secara serius menelaah kembali definisi *digital native* sehingga dapat dijadikan sebagai batasan pengguna internet dalam berbagai kajian pendekatan penelitian. Lihat Marc Prensky, "Digital Natives Digital Immigrants," *On the Horizon MCB University*, Vol. 9, No. 5, (2008); dan Marc Prensky, *Teaching Digital Natives Partening for Real Learning* (USA: Corwin a Sage Compsny, 2010).

<sup>58</sup>Alex Dingli dan Dylan Seychell, *The New Digital Natives Cutting the Chord* (London: Springer, 2015).

<sup>59</sup>Maria Leena Korpjiaakoo, *Consuming Facebook Prosuming the Self: The Socio-cultural Implication of Facebook Use for Members of the Cusp Generation*, vi.

<sup>60</sup>Michael Thomas, *Deconstructing Digital Natives Young People Technology and the New Literacies* (New York: Routledge, 2011).

<sup>61</sup>John Palveri dan Urs Gasser, *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives* (USA:Basic Books, 2008).

2. memiliki hubungan *anchored relationship* dari peneliti *anchored relationship* adalah suatu hubungan yang berkembang dari waktu ke waktu dengan melewati berulang interaksi antar individu yang terikat pada tempat, waktu, maupun kegiatan tertentu.<sup>62</sup> *Anchored relationship* juga bukan interaksi berbasis status gender seperti perkawinan.<sup>63</sup> Meskipun ada sebagian yang berpendapat bahwa interaksi *anchored relationship* merupakan interaksi secara langsung *face to face* namun dalam konteks kajian situs jejaring sosial interaksi langsung tersebut dapat termediasi melalui perangkat internet.<sup>64</sup> *Anchored relationship* juga dapat diartikan sebagai perantara antar individu untuk menunjukkan identitas dirinya untuk kemudian bersama-sama membentuk identitas sosial.<sup>65</sup>

---

<sup>62</sup>Erving Goffman, *Relation in Public* (New York: Basic Books, 1971).

<sup>63</sup>Erving Goffman, "The Interaction Order," *Americans Sociological Review*, Vol. 48, (1983), 1-17.

<sup>64</sup>Shanyang Zhao and Sherri Grasmuck and Jason Martin, "Identity Construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationship," 1816-1836.

<sup>65</sup>Nomak K. Denzin (ed), *Studies in Symbolic Interaction* (United Kingdom: Emerald Group, 2009), 37.



menjadikannya hilangya sisi autentiknya.<sup>68</sup>

Tidak dapat dipungkiri jika terdapat praktik hiperbolis yang dilakukan pengguna Facebook dalam menampilkan identitas di akunnya. Pada foto profil misalnya seseorang pasti menampilkan foto tertampan atau tercantiknya, pada nama akun pun pengguna Facebook kerap menggunakan nama alias yang tetap mengandung sebagian nama aslinya, begitu pula dengan informasi pribadi yang sering merahasiakan tahun kelahiran. Namun tampilan tersebut tidak secara langsung menjadi sebuah patokan bahwa akun Facebook tersebut palsu. Bagaimana manusia menampilkan jati dirinya tentu mengalami penyesuaian berdasarkan dengan dimensi ruang yang ditempatinya. Penyesuaian itulah yang disebut dengan progresifitas identitas.

Seorang pengguna Facebook aktif yang melakukan interaksi dengan pengguna lain dapat menyadari apakah orang di balik akun adalah sosok yang sebenarnya atau bukan. Proses penyadaran akan keautentikan itu dimulai pada tahap perkenalan. Perkenalan ialah pertukaran informasi identitas dasar hanya saja dalam dunia

nyata seseorang dapat langsung terlihat tampilan fisiknya. Sementara dalam Facebook keseluruhan informasi identitas dasar pengguna adalah apa yang ditampilkan dalam akunnya. Melalui tampilan akun yang meliputi foto profil; foto cover; jumlah teman; jumlah pertemanan yang sama; unggahan; dan respon pengguna lain atau komentar atas unggahan akan diketahui seperti apa sesungguhnya sosok di balik akun tersebut.

Berdasarkan wawancara dengan narasumber penelitian ini keseluruhannya memberikan pernyataan bahwa mampu menilai sisi keautentikan sebuah akun. Tidak saja pada orang yang dikenal di dunia nyata namun pada pengguna yang hanya dikenal di Facebook pun dengan mudah mereka ketahui apabila akun tersebut adalah *fake account*. Bahkan mereka mengakui mampu membedakan pengguna Facebook berdasarkan dengan dukungan politik pada calon presiden tertentu. Polarisasi dukungan pada calon presiden yang jamak diistilahkan dengan *cebong* dan *kampret* akan dengan mudah diidentifikasi berdasarkan jenis unggahan yang dilakukan oleh pengguna Facebook yang menjadi teman mereka. Temuan fakta ini sesungguhnya mematahkan argumentasi mengenai

---

<sup>68</sup>Ruli Nasrullah, "Konstruksi Identitas Muslim di Media Baru," *Komunika*, Vol. 5, No. 2, (2011), 221-234.

linieritas identitas yang mengharuskan identitas di alam nyata sepadan secara *vis a vis* dengan identitas di ruang siber.

### **Urgensi Autentisitas sebagai Penentu Kelayakan Kehidupan Dunia Siber**

Akun pengguna Facebook dapat menjadi perwakilan kediriannya untuk beraktifitas di dunia siber. Perwakilan kedirian menjadi valid manakala terdapat kesepadanan atau keautentikan antara kondisi daring dan luring pengguna. Keautentikan tersebut menjadi kepercayaan oleh pengguna untuk melakukan interaksi sosial dalam Facebook. Melalui keautentikan pula akun Facebook menjadi representasi otoritatif bagi penggunanya. Secara nyata contoh pengertian ini adalah sistem penanda selamat bencana yang kerap diaktifkan Facebook pada kondisi tertentu. Saat terjadi gempa di Lombok dan Palu beberapa waktu belakangan Facebook membuat penanda selamat bagi pengguna yang berada di lokasi terdampak. Seorang pengguna Facebook yang aman dapat mengabarkan bahwa dia terlindung dari bencana melalui akun yang dimilikinya. Dengan pengabaran itu maka pengguna lain akan mengetahui bahwa yang bersangkutan dalam kondisi aman.

Akun Facebook yang merepresentasikan eksistensi penggunanya merupakan jawaban dari tesa yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara dunia siber dan dunia nyata. Sesuai dengan pandangan Santaella yang menyebutkan bahwa dunia siber tak bisa dibayangkan sebagai dunia palsu yang berada jauh di awang-awang sebab dunia siber sangat berkaitan dengan realitas faktual. Hal ini disebabkan karena dalam dunia siber aktivitas pengguna memiliki kesamaan seperti hubungan yang terjadi antara masyarakat dengan negara.<sup>69</sup>

Facebook misalnya dapat dikatakan sebagai negara sementara para penggunanya disejajarkan dengan masyarakat. Persamaan ini seperti yang diungkapkan oleh David Kirkpatrick yang mencermati bagaimana Facebook mengadakan konsep ruang dalam situsnya untuk kemudian memberikan akses berupa ruang-ruang pribadi pada tiap-tiap anggotanya yang sungguh sangat mirip dengan alur kepemilikan ruang sebagai tempat tinggal suatu penduduk dalam negara. Untuk mendapatkan ruang atau akun maka pengguna harus memasukkan data-data diri mereka dan mengikuti segala syarat

---

<sup>69</sup>Lucia Santaella, *Cultura das Midias e Artes de lo Posumano da Cultura das Midias a Cibercultura* (Sao Paulo: Paulus, 2010).

dan aturan-aturan yang telah ditetapkan Facebook. Begitu pula jika Facebook menyalahi aturan maka pengguna dapat mengkritik bahkan menuntutnya.<sup>70</sup>

Facebook misalnya dapat dikatakan sebagai negara sementara para penggunanya disejajarkan dengan masyarakat. Persamaan ini seperti yang diungkapkan oleh David Kirkpatrick yang mencermati bagaimana Facebook mengadakan konsep ruang dalam situsnya untuk kemudian memberikan akses berupa ruang-ruang pribadi pada tiap-tiap anggotanya yang sungguh sangat mirip dengan alur kepemilikan ruang sebagai tempat tinggal suatu penduduk dalam negara. Untuk mendapatkan ruang atau akun maka pengguna harus memasukkan data-data diri mereka dan mengikuti segala syarat dan aturan-aturan yang telah ditetapkan Facebook. Begitu pula jika Facebook menyalahi aturan maka pengguna dapat mengkritik bahkan menuntutnya.<sup>71</sup>

Sesuai dengan rangkuman Jonathan Zittrain yang mengumpulkan

syarat dan aturan dalam Facebook beberapa di antaranya yakni:<sup>72</sup>

1. Tidak boleh memalsukan identitas personal.
2. Tidak boleh membuat lebih dari satu akun untuk satu identitas personal yang telah didaftarkan.
3. Tidak boleh membuat akun sebagai nama atau sosok lain tanpa izin yang bersangkutan.
4. Melarang segala bentuk perundungan, intimidasi, maupun gangguan pada pengguna lain.

Melalui sekurang-kurangnya empat point tersebut dapat diketahui bahwa Facebook memiliki otoritas untuk mengatur pergaulan antar sesama penggunanya. Bahkan seorang pengguna dapat memperoleh sanksi apabila akunnya dilaporkan oleh banyak pihak karena unggahan yang tidak sesuai dengan peraturan Facebook. Melalui upaya ini Facebook menjadi ruang yang lebih aman dari anonimitas yang ada di dunia siber. Atmosfer pergaulan yang terjadi dalam Facebook menjadi jelas tersasar karena masing-masing pengguna memiliki manifestasi identitas yang sesuai dengan kondisi nyata. Imigrasi hubungan di ruang publik ke

---

<sup>70</sup>David Kirkpatrick, *The Facebook Effect the Inside Story of the Company that is Connecting the World* (New York: Simon&Schuster, 2010).

<sup>71</sup>David Kirkpatrick, *The Facebook Effect the Inside Story of the Company that is Connecting the World* (New York: Simon&Schuster, 2010).

---

<sup>72</sup><https://www.opendemocracy.net/article/e-pluribus-facebook&hl=en-ID> (Diakses pada 10 Januari 2018).

dalam ruang siber pada akhirnya juga memberikan konsekuensi nyata berupa sanksi sosial bagi para penggunanya.<sup>73</sup>

Cara kerja sanksi sosial dalam Facebook adalah melalui viralisme. Viral pada mulanya merupakan istilah yang berlaku di dunia medis. Viral dalam dunia medis berarti penyebaran infeksi yang disebabkan oleh virus.<sup>74</sup> Viral dalam dunia internet kemudian memiliki arti yang berbeda yakni suatu arus penyebaran informasi secara cepat dan massal oleh pengguna internet.<sup>75</sup> Informasi yang cenderung menjadi viral adalah informasi yang memiliki nilai spesial. Nilai spesial itu bisa karena faktor keunikan isu yang disampaikan dan bisa juga karena faktor sosok yang berpengaruh.<sup>76</sup> Sebuah informasi menjadi mudah disebarkan sehingga menjadi viral disebabkan oleh keinginan pengguna internet untuk mengubah perhatian atau kesadaran masyarakat.<sup>77</sup>

---

<sup>73</sup>Andrew Moore, "Facebook and Liberal Art," *The Journal of General Education*, Vol. 61, No. 3, (2012), 264-276.

<sup>74</sup>Criston J. Hurst (ed), *Viral Ecology* (London:Academic Press, 2000).

<sup>75</sup>Karin Nahon dan Jeff Hemsley, *Going Viral* (Cambridge: Polite Press, 2013).

<sup>76</sup>Jonah Berger dan Katherine L. Milkman, "What makes Online Content Going Viral," *American Marketing Association*, Vol.15, No.7, (2011).

<sup>77</sup>Michiko Izawa, "What Makes Viral Video Viral? Roles Emotion Impression Utility and Social Ties in Online Sharing Behaviour," *Tesis*, (USA: Johns Hopkins University, 2010).

Cara kerja Viralisme yang tidak disertai dengan proses klarifikasi dapat dibuktikan dari banyaknya kasus yang diawali dengan unggahan status Facebook yang berakhir dengan hukuman di meja hijau. Sederet kasus semacam itu antara lain kasus kekesalan pengguna Facebook karena ditilang oleh polisi lalu lintas dan kemudian menumpahkan kekesalannya pada unggahan status Facebook dan berujung pada pelanggaran pasal pencemaran nama baik dengan hukuman maksimal denda dan kurungan; kasus seorang mahasiswi asal Bulukumba yang menuliskan unggahan status berisi cemoohan pada warga Yogyakarta yang berakhir dengan hukuman pidana; unggahan pengguna Facebook yang mengungkapkan kekesalan pada suaminya sehingga menyatakan ingin memutilasi suaminya tersebut sehingga berujung pada hukuman pidana.<sup>78</sup> Namun tidak semua kasus viral berujung dengan hukuman di meja hijau. Yang menjadi titik tekan pada pembahasan ini ialah adanya koneksi antara dunia siber yang diwakili media sosial dengan dunia nyata serta berkurangnya anonimitas dalam pergaulan antar pengguna Facebook.

---

<sup>78</sup><https://www.liputan6.com/news/read/3029350/5-status-di-media-sosial-berujung-pidana> (Diakses pada 20 Agustus).

Berkurangnya anonimitas dalam Facebook sebanding dengan keautentikan penggunanya. Akun Facebook dengan pengguna yang autentik tidak akan mudah digandakan. Terdapat alasan logis pada terma tersebut. Setidaknya dapat dijelaskan melalui tiga alasan. Pertama membutuhkan proses yang tidak sebentar untuk membuat sebuah akun. Memang cukup dengan mencantumkan surat elektronik valid dan info-info mendasar saja bagi seorang individu sehingga dapat otomatis menjadi pengguna Facebook. Akan tetapi proses pengisian akun yang meliputi foto-foto, informasi tambahan, bahkan jumlah pertemanan perlu waktu yang cukup lama untuk dapat menyamai akun dengan pengguna yang autentik.

Kedua pemilihan foto profil palsu maupun nama pengguna palsu tidak dengan mudah dipercaya oleh pengguna lain untuk diterima permintaan pertemanannya. Pengguna Facebook cenderung menerima permintaan pertemanan dengan jumlah teman bersama yang lebih banyak atau minimal secara personal sudah pernah mengenal di dunia luring. Sehingga mereproduksi akun palsu di balik pengguna autentik terlebih satu pengguna yang berniat membuat dua akun akan cukup

merepotkan karena manipulasi kerap tidak membuahkan hasil.

Ketiga bahwasannya akun palsu dengan pengguna yang tidak autentik akan terlihat pada linimasa yang berisi kumpulan unggahan-unggahannya. Kumpulan unggahan-unggahan tersebut lebih sering minim interaksi dengan pengguna lain. Ketika mengunggah status teks tak ada yang memberi komentar atau saat mengunggah foto hampir tidak ada yang mengirimkan pesan pada tombol Suka.

Berdasarkan gagasan Rosseau tahapan-tahapan autentisitasi identitas diri dalam dunia siber dapat dilakukan dalam lima jenjang antara lain:<sup>79</sup>

1. Konsep yang mengintegrasikan bawa diri tiap-tiap manusia memiliki identitas yang asli dan unik;
2. Singularitas identitas itu menetap dalam diri kita;
3. Karakteristik unik itu harus terus kita cari dan kita temukan melalui berbagai kontemplasi;
4. Sehingga kita benar-benar mengetahui kekhususan itu untuk kemudian merasa terpanggil untuk mengespresikannya;

---

<sup>79</sup>Meredith Salisabury dan Jefferson D. Pooley, "The Nofiter Self the Conters for Authenticity among Sosial Networking Sites 2002-2006," *Social Science*, Vol. 6, No. 10, (2017).



- Communication*, Vol. 13, (2008), 210-230.
- Dingli, Alex dan Dylan Seychell. *The New Digital Natives Cutting the Chord*. London: Springer, 2015.
- Fukuyama, Francis. *The End of History and the Last Man*. New York: Free Press, 1992.
- Huntington, Samuel P. *The Clash of Civilization and the Remaking of World Order*. New York: Simon & Schuster, 1996.
- Juju, Dominikus dan Feri Suliatna. *Hitam dan Putih Facebook*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010.
- Korpijaakoo, Maria Leena. *Consuming Facebook Prosuming the Self: The Socio-cultural Implication of Facebook Use for Members of the Cusp Generation*. Montreal: McGill University, 2014.
- Nasrullah, Ruli. "Konstruksi Identitas Muslim di Media Baru." *Komunika*, Vol. 5, No. 2, (2011), 221-234.
- Palveri, John dan Urs Gasser. *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*. USA: Basic Books, 2008.
- Salisbury, Meredith dan Jefferson D. Pooley. "The Nonfilter Self The Contest for Authenticity among Social Networking Sites 2002-2006," *Social Science*, Vol. 6, No. 10, (2017).
- Zhao, Shanyang and Sherri Grasmuck and Jason Martin. "Identity Construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationship." *Computers in Human Behavior*, Vol. 24, No. 5, (2008), 1816-1836.

**Sumber Daring:**

<https://wearesocial.com/uk/blog>.

<http://readwrite.com/2009/12/10/why-facebook-changed-privacy-policies>.

<https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistic/Documents/facts/ICTFactsFigures2015.pdf>.

<https://apjii.or.id/content/read/39/342/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2017>.

<https://wearesocial.com/uk/blog/2018/01/global-digital-report-2018>.