

## PERAN ORANGTUA DALAM PEMBENTUKAN IDENTITAS REMAJA PADA ERA DIGITAL

Derselli P. Silitonga

Surel: pranithaderselli@gmail.com

### ABSTRACT

*This study aims to look at and describe the factors that influence adolescent identity; describe the impact of the digital era on teenage identity and how parenting is applied by parents in shaping teenage identity in the digital age. The method used in this research is to use library research on the impact of the digital era on the formation of adolescent identity. Data collection techniques in this paper are to describe the impact of the digital era on adolescent identity and describe how the role of parents to help adolescents in achieving their digital identity influenced by several books and related articles. The findings of this study are the formation of adolescent identity is influenced by the internal and external environment. The external environment including digital influence in the form of the use of smartphones that are very close to teenagers and even teenagers can create a virtual identity. For this reason, it is strongly recommended for parents to apply the concept of parenting in accordance with the needs of adolescents, namely by applying authoritative parenting.*

**Keywords:** *Era Digital, Teenage Identity, The Role of Parents*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mendeskripsikan faktor-faktor yang memengaruhi identitas remaja; mendeskripsikan dampak era digital bagi identitas remaja dan bagaimana *parenting* yang diterapkan orangtua dalam membentuk identitas remaja di era digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*) terhadap dampak era digital terhadap pembentukan identitas remaja. Teknik pengumpulan data dalam tulisan ini adalah mendeskripsikan dampak era digital terhadap identitas remaja dan mendeskripsikan bagaimana peran orangtua untuk membantu remaja dalam pencapaian identitasnya yang dipengaruhi oleh digital dari beberapa buku dan artikel terkait. Adapun hasil temuan dari penelitian ini adalah pembentukan identitas remaja dipengaruhi oleh lingkungan internal dan eksternal. Lingkungan eksternal termasuk pengaruh digital berupa penggunaan *smartphone* yang sangat dekat dengan remaja bahkan remaja dapat menciptakan identitas *virtual*. Untuk itu, sangat disarankan bagi orangtua supaya menerapkan konsep *parenting* yang sesuai dengan kebutuhan remaja yaitu dengan menerapkan pola asuh yang otoritatif.

**Kata kunci:** Era Digital, Identitas Remaja, Peran Orangtua

### PENDAHULUAN

Berdasarkan pada laporan *Wearesocial* pada tahun 2018 pengguna internet di dunia saat ini telah mencapai 4,021 miliar orang. Di

Indonesia pengguna internet telah mencapai 132 juta orang, yang berarti lebih dari 50% penduduk Indonesia memiliki akses melalui internet (Afrilia, 2018). Hal tersebut

menunjukkan bahwa kemajuan teknologi informasi tidak dapat dihalangi bahkan dihentikan oleh apa pun. Salah satu bentuk kemajuan teknologi masa kini adalah hadirnya *smartphone*. Alat ini memiliki berbagai aplikasi dan terkoneksi dengan internet yang dapat menghubungkan setiap individu untuk berkomunikasi melalui aplikasi sosial media.

Kehadiran dari *smartphone* merupakan bagian dari kemajuan teknologi yang biasa disebut dengan era digital yang dapat memengaruhi pola pikir dan perilaku setiap individu untuk berinteraksi sosial khususnya remaja. Hal ini terlihat dari penelitian yang dilakukan oleh Muflih yang menunjukkan bahwa remaja pada umumnya lebih senang berinteraksi dengan *smartphone* daripada berinteraksi langsung dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Hal ini tampak dari perilaku pelajar SMAN 1 Klasan Sleman ketika jam istirahat tiba, mereka lebih memilih untuk menggunakan *smartphone* dengan tujuan berkomunikasi melalui aplikasi sosial media, bermain *game* dan membuka aplikasi lain seperti mendengar musik dan menonton *youtube* (Hamzah dan Wayan, 2017). Sejalan dengan hal tersebut penelitian yang dilakukan oleh Jumailah tentang motif siswa dalam penggunaan *smartphone* memperlihatkan bahwa penggunaan *smartphone* dapat meningkatkan kecerdasan siswa melalui penjelajahan internet untuk mencari materi-materi terkait dengan pembelajaran sekolah. Dalam hal ini,

*smartphone* dijadikan sebagai media untuk bertukar informasi antara satu individu dengan individu yang lain (Alizamar, 2017).

Masa yang paling sulit dihadapi oleh kalangan remaja/pemuda adalah masa penyesuaian sosial. Karena remaja harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis dalam hubungan yang sebelumnya pernah ada dan harus menyesuaikan dengan orang dewasa di luar lingkungan keluarga dan sekolah. Di sisi lain, situasi sosial juga akan selalu mengalami perubahan sehingga remaja pada masa pencarian identitas harus menyesuaikan dirinya dengan situasi sosial yang terjadi. Dapat disimpulkan bahwa masa remaja juga merupakan salah satu tahap perkembangan sepanjang rentang kehidupan manusia yang paling unik, penuh dinamika, sekaligus penuh dengan tantangan dan harapan untuk menentukan identitas yang sesungguhnya.

Di lain sisi, sosial media menjadi peluang sekaligus ancaman bagi remaja. Peluang yang dimaksud memberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi berupa pendidikan dan kebudayaan sedangkan yang menjadi ancaman adalah berkurangnya interaksi sosial di dunia nyata. Dengan situs-situs yang ditawarkan seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, *whatshApp* dan lain sebagainya (seperti iklan dan kebudayaan barat) memancing remaja untuk mencari idola sebagai gambaran untuk menemukan identitasnya. Tetapi, jika diperhatikan kembali situs-situs yang ditawarkan

tidak semua mengandung nilai-nilai positif. Berbagai macam informasi telah dimuat dalam digital/jejaring internet yang dapat mempengaruhi sikap sosial dari masyarakat. Contoh yang paling dekat yang mungkin sering terjadi adalah seorang remaja yang melakukan kegiatan sehari-harinya bersama dengan keluarga atau kelompok teman sebaya akan memasukkan foto ke situs internet dengan tujuan supaya orang lain mengetahui apa yang sedang ia lakukan dan kerjakan. Secara tidak langsung tindakan demikian menunjukkan identitasnya dalam dunia maya. Dunia perfilman yang dimuat juga dalam digital saat ini juga akan mempengaruhi pembentukan identitas remaja. Kemungkinan remaja akan mengidolakan aktor *film* yang disenangi sehingga dia berusaha berpenampilan sebagaimana yang diidolakannya. Iklan-iklan tentang trend kecantikan yang ditawarkan memancing para kaum remaja khususnya perempuan untuk mempercantik diri dan menampilkan penampilannya melalui sosial media. Hadirnya kamera digital yang dapat mempercantik wajah dapat menimbulkan penipuan. Ketika remaja mampu menggunakan sosial media sebagaimana mestinya tidak menjadi persoalan tetapi realita yang terjadi dewasa ini adalah kebanyakan kaum remaja tidak dapat mengontrol diri dalam penggunaan sosial media. Nilai positif dari sosial media seolah-olah tidak ada karena kebanyakan pengguna sosial media lebih mengarahkannya kepada hal-hal yang

negatif. Situasi ini membuat remaja kini mengalami krisis identitas dalam masa pencarian identitasnya.

Mengingat masa remaja sebagai masa pencarian identitas diri maka diperlukan pendampingan yang ekstra dari keluarga atau disebut juga dengan istilah *parenting* yaitu berupa konsep yang digunakan orangtua dalam mendidik anak yang bertujuan untuk membantu remaja dalam menemukan dan membentuk identitasnya pada era digital kini.

#### **METODE PENELITIAN**

Adapun metode penelitian yang akan digunakan metode kualitatif deskriptif melalui pengumpulan data secara studi kepustakaan (*libarary research*), pemanfaatan berita-berita terkini berupa artikel/jurnal/penelitian terdahulu yang berhubungan dengan era digital terhadap pembentukan identitas remaja dan tidak menutup kemungkinan penulis juga melakukan pengamatan/ observasi singkat terhadap remaja yang ada di HKBP Ambarawa.

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam teori identitas yang dikemukakan Erik Erikson bahwa faktor utama yang mempengaruhi pembentukan identitas remaja adalah keluarga dan teman sebaya. Orangtua menjadi salah satu tokoh yang sangat berperan dalam pembentukan identitas remaja. situasi ini dilihat dari pola asuh yang diterapkan orangtua dalam diri anak. Orangtua yang menerapkan pola asuh demokratis

akan mendorong anak remajanya untuk berpartisipasi dalam pengambilan keputusan akan mengembangkan *identity achievement*. Sebaliknya, orangtua otokrasi yang mengontrol perilaku remaja dan tidak memberikan peluang kepada mereka untuk mengekspresikan pendapat, akan mengembangkan *identity diffusion* (Santrock, 2007). Situasi demikian juga terjadi di kalangan remaja di Ambarawa, beberapa diantara mereka dapat menemukan identitasnya karena didikan orangtua yang paling utama dan juga teman sebaya. Relasi dalam keluarga yang tercipta dengan baik membantu remaja untuk berekspresikan dalam menemukan identitasnya. Cara remaja dalam mengeksplor identitasnya dilakukan melalui pergaulan dengan teman sebaya. Mereka menunjukkan kompetensi atau keterampilan-keterampilan mereka dalam kelompok tertentu (lingkungan teman sebaya).

Walaupun orangtua memberikan kesempatan bagi anak remajanya untuk bergaul dengan teman sebaya bukan berarti remaja sudah menemukan identitasnya; karena realitanya mereka selalu ingin mencari identitas mereka yang sesungguhnya dan dipengaruhi oleh perubahan sosial yang terjadi. Jika awalnya remaja mengeksplor potensinya dalam lingkungan keluarga atau pergaulan teman sebaya, dengan perubahan yang terjadi mereka juga akan mengeksplor identitasnya melalui media sosial sehingga teman-teman yang lain juga

mengetahui keberadaannya. Penggunaan media sosial juga sebagai aksi dalam menunjukkan identitasnya dalam berelasi atau berhubungan dengan orang lain. Kendalanya, apabila remaja tidak dapat mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya maka dia akan kebingungan identitas sebagaimana yang dikemukakan oleh Erik Erikson mengenai identitas versus kebingungan identitas yang berlangsung selama remaja menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Pencarian identitas pada masa remaja menjadi hal penting yang mana pada masa ini remaja harus memutuskan siapakah mereka, apa keunikannya, dan apa yang menjadi tujuan hidupnya. Sebagai bagian dari eksplorasi identitasnya, remaja mengalami *psychosocial moratorium*, istilah yang digunakan Erikson merujuk kepada kesenjangan antara rasa aman anak-anak dengan otonomi di masa dewasa (Santrock, 2007). Dalam proses mengeksplorasi dan mencari identitas budayanya, mereka akan bereksperimen dengan berbagai peran. Remaja yang berhasil mengatasi dan menerima peran-peran yang saling berkonflik satu sama lain mengidentifikasi bahwa remaja tersebut dapat menemukan penghayatan dalam diri yang baru. Remaja yang tidak berhasil mengatasi krisis identitas akan mengalami kebingungan identitas (*identity confusion*). Akibatnya remaja menarik diri, mengisolasi diri dari kawan-kawan atau keluarga sehingga tidak menutup kemungkinan akan kehilangan identitas.

Menurut Marcia (1987, 1996) terdapat minimal tiga aspek dari perkembangan remaja muda yang penting mengidentifikasi pembentukan identitas. Remaja tersebut harus yakin bahwa mereka memperoleh dukungan dari orangtua, harus mencapai prakarsa (*sense of industry*), dan harus mampu melakukan refleksi diri yang menyangkut masa depannya.

Tiga konsep di atas menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi pembentukan identitas remaja adalah lingkungan internal dan eksternal.

- a. Lingkungan internal merupakan diri sendiri yang memiliki proses keingintahuan yang tinggi (tentu dipengaruhi oleh pertumbuhan dan perkembangan usia) dan orangtua yang mencakup relasi dalam kehidupan keluarga, memberikan dukungan serta kesempatan untuk berekspresi.
- b. Lingkungan eksternal adalah teman sebaya dan juga lingkungan sekolah. Apabila seorang remaja bergaul dengan teman sebaya yang memiliki karakter yang baik maka sedikit kemungkinan remaja akan melakukan penyimpangan apalagi ketika remaja memiliki kesamaan (misalnya sama-sama menerima pola asuh yang otoritatif dari orangtua).

Satu hal yang begitu penting lagi disoroti oleh Erikson yang mempengaruhi pembentukan identitas remaja adalah identitas etnik/budaya. Identitas etnik merupakan sebuah

identitas yang melekat pada diri anak (*self*) yang mencakup penghayatan dan perasaan yang berkaitan dengan keanggotaan. Apabila remaja diperhadapkan dengan budaya yang berbeda dengan dirinya, dia akan berusaha untuk melakukan penyesuaian dengan kelompok identitas yang sedang ia alami. Secara tidak langsung remaja itu telah membentuk identitasnya tetapi bukan berarti menghilangkan identitas yang dimilikinya sebagai salah satu etnik yang dianutnya.

Dampak Era Digital Terhadap Perkembangan Identitas Remaja. Sebagaimana yang dikemukakan di muka bahwa salah satu faktor yang berpengaruh dalam pembentukan identitas remaja adalah era digital. Pada topik pembahasan kedua ini penulis akan menguraikan beberapa dampak era digital terhadap perkembangan identitas remaja. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Neal Stephen dalam novel yang pernah dituliskan bahwa manusia akan bergerak dan menghidupi dunia kedua sebagai bentuk identitas dirinya yang disebut dengan *The Second Life* (Stephenson, 1992). Tanpa disadari globalisasi merembes tanpa mengenal batas baik dari segi ekonomi, politik, pendidikan bahkan budaya.

Salah satu dampak dari era globalisasi adalah menghasilkan beberapa media sosial yang berbasis internet yang biasa dikenal dengan era digital. Era digital mempunyai pengaruh besar terhadap kehidupan sosial masyarakat yang menciptakan peluang dan sekaligus ancaman bagi

para pengguna atau pun para konsumen. Situasi ini tampak dari remaja yang menggunakan media internet untuk menunjukkan identitasnya dalam ruang publik.

Oleh karena rasa keingintahuan remaja tinggi, sehingga pengguna internet online yang paling dominan adalah kalangan remaja. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Natali Wood dalam bukunya menunjukkan hasil penelitian bahwa remaja adalah sasaran media sosial yang paling dominan. Hasil observasi lapangan yang telah dilakukan penulis juga menunjukkan kasus yang sama. Remaja telah menjadi bagian dari media sosial/jejaring internet bahkan telah melibatkan dirinya menjadi bagian identitas dunia maya. Tampak dari status yang dimuat dalam facebook, Instagram, Whatsapp dan akun lainnya. Di sisi lain, remaja pria menunjukkan identitasnya dalam dunia maya melalui game online, yang mana dirinya digantikan dengan "avatar". Avatar merupakan perwakilan diri yang menjadi profil dalam dunia maya atau bisa dikatakan representasi diri manusia di dunia maya (Wood, 2009).

Era digital menjadi peluang dan ancaman bagi remaja karena berdampak positif dan juga negatif. Dampak positif antara lain membantu remaja cepat mengakses informasi yang berbaur pendidikan dan juga budaya orang lain, meningkatkan wawasan yang lebih luas karena tidak hanya mengetahui situasi dan kondisi daerah atau negaranya sendiri tetapi juga negara orang lain, merasa

percaya diri karena mampu mengikuti perkembangan zaman yang ada. Sementara yang menjadi dampak negatif adalah secara tidak langsung remaja akan ketergantungan dengan dunia maya, kurang menikmati proses kehidupan karena jejaring internet mampu menjawab kebutuhan dari remaja dengan cepat dan simpel, menciptakan hubungan yang jauh dengan yang dekat dan mendekatkan hubungannya dengan orang yang jauh bahkan yang tidak dikenal secara nyata, remaja yang kurang dapat mengontrol diri bisa terjerumus ke dalam perilaku yang melanggar norma adat yang berlaku, dan penipuan bisa terjadi di kalangan masyarakat.

Era digital juga dapat membentuk identitas virtual di kalangan remaja. Identitas virtual merupakan eksistensi atau pun keberadaan individu dalam dunia maya yang seolah-olah nyata akan tetapi tidak nyata. Dalam hal ini, remaja akan ditantang untuk menghadapi dunia identitas yang dapat dikatakan fundamental. Sebagaimana disebutkan dalam buku komunikasi antarbudaya di era budaya siber terbentuknya "identitas virtual vs identitas real". Interaksi virtual yang mampu melahirkan *self-defenition* dan menawarkan *self-invention*. Artinya setiap individu memiliki kemampuan tanpa batas untuk mengkreasi dirinya di dunia maya. Fenomena ini menurut Tim Jordan menyebutnya sebagai tiga elemen dasar kekuatan individu dalam dunia maya, yaitu *identity*

*fluidity* bermakna sebuah proses pembentukan identitas secara online dan identitas yang terbentuk itu tidak mesti sama atau mendekati dengan identitasnya dalam dunia nyata (*offline identities*); *Renovated hierarchies* adalah proses dimana hirarki-hirarki yang terjadi di dunia nyata dibentuk kembali menjadi *online hierarchis*. Bahkan dalam praktiknya Tim Jordan mendefinisikan istilah ini dengan *anti-hierarchies* yang pada akhirnya membentuk *informational space*, yakni informasi yang menggambarkan realita hanya berlaku di dunia virtual (Nasrullah, 2012).

Peran Orangtua untuk Membantu Remaja dalam Penemuan Identitas di Era Digital. Globalisasi merupakan sebuah perubahan yang mengglobal di tengah-tengah dunia, sebagaimana dikemukakan di muka tidak mengenal batas baik dari segi pendidikan dan etnik. Dengan pesatnya globalisasi mempengaruhi kehidupan sosial masyarakat bahkan dapat mengikis kebiasaan kehidupan yang sudah lama dihidupi oleh masyarakat. Sasaran yang tampak hadirnya era digital berbasis internet adalah perilaku dari para remaja. Memang tidak mudah bagi orangtua untuk mendidik anak remaja apalagi situasi yang terjadi kini dimana orangtua baik ayah atau pun ibu sibuk dalam karir atau pun pekerjaan masing-masing. Tanpa disadari kebutuhan anak secara emosional sering terabaikan. Oleh karena itu penting bagi orangtua untuk menerapkan pola asuh (*parenting*) terhadap anak

remaja. Sebagaimana yang ditawarkan oleh Marc H. Bornstein dalam buku John Wiley yang berjudul *What Can Parents Do?* untuk memberikan *parenting* terhadap anak perlu program dari orangtua. Bronfenbrenner (2005) telah menunjukkan model ekologis kontekstual pembangunan manusia yang banyak faktor mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu budaya dan sosial media dan sekolah, keluarga dan teman sebaya (Waley and Sons, 2008). Tetapi dalam situasi saat ini yang paling berperan dalam membentuk identitas anak adalah orangtua karena orangtua adalah orang yang paling awal menjalin relasi dengan anak-anaknya dan menjadi pendukung utama dalam perkembangan anak. Apa yang harus dilakukan oleh orangtua dalam pembentukan identitas remaja? ada tiga hal yang ditawarkan oleh peneliti Amerika (meneliti kondisi pertumbuhan dan perkembangan remaja dalam pencarian identitas di USA).

*Pertama* hubungan relasi yang mendukung dalam keluarga (kakek-nenek, ayah-ibu, orangtua-anak) artinya ada komunikasi yang terjalin diantara keluarga itu sendiri. Otomatis ketika anak sudah beranjak remaja akan lebih menunjukkan identitas yang pernah dialami dalam sebuah keluarga yaitu mampu berkomunikasi dan mengkomunikasikan hal-hal tertentu dalam kehidupan sosialnya. *Kedua* orangtua harus ikut membangun lingkungan anak termasuk gaya pengasuhan secara

materi. Orangtua harus mampu menyediakan, mengatur dan memilah apa yang menjadi kebutuhan anak remajanya. Artinya anak-anak tidak dibiarkan ketinggalan zaman apalagi dalam alat-alat teknologi yang hadir saat ini, tetapi harus tetap melakukan kontrol yang positif terhadap anak remajanya. Dengan kata lain, orangtua harus memperhatikan seberapa banyak waktu yang dihabiskan anak bergaul dengan lingkungan dan media sosial, hal yang sangat penting diperhatikan orangtua adalah jangan sampai anak lebih banyak berelasi dengan lingkungan sekitar dibandingkan relasi keluarga sendiri. *Ketiga* orangtua sebagai warga negara terhadap anak artinya menjadi cerminan dan tidak dipungkiri anak bisa secara cepat mengimitasi perilaku yang ditunjukkan oleh orangtua.

### **Pembahasan**

Peran orangtua dalam membentuk identitas anak adalah kembali ke pola asuh atau disebut juga dengan istilah *parenting*. Kita tidak secara langsung menerapkan sistem yang diterapkan oleh negara USA dalam mendidik anak sebagaimana yang telah dipaparkan di muka, karena budaya Timur berbeda dengan budaya barat. Dengan demikian, *parenting* yang dapat membantu pembentukan identitas remaja di era digital kini adalah dengan pola asuh orangtua dengan pendekatan otoritatif. Pola asuh/*parenting* diartikan sebagai hubungan interaksi antara orangtua

dengan anak yang bertujuan untuk memberikan dukungan, nilai dan kontrol terhadap anak dalam melakukan segala kegiatannya yang dapat membangun identitasnya. Pendekatan otoritatif merupakan pola asuh yang menunjukkan sikap orangtua yang bersifat obyektif, perhatian dan kontrol terhadap perilaku anak. Orangtua memberikan kebebasan atau ruang bagi anak untuk berekspresi sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku (yang mendukung pada pembentukan identitas remaja).

Dalam praktek pola asuh ini juga orangtua perlu memberikan hukuman jika anak melakukan kesalahan fatal dan orangtua juga perlu berdialog dan bermusyawarah kepada anak-anak dalam hal pengambilan keputusan yang berhubungan dengan kebutuhan anak misalnya dalam penentuan pendidikan yang hendak dicapai anak. Dengan demikian, remaja akan mencerminkan identitasnya sesuai dengan pola asuh yang diterima dari orangtuanya, sebagaimana filosofi etnik Batak "*dang dao tubu tubis sian bona na*" yang akan menggambarkan kehidupan anak-anak yang dididik dalam keluarga Batak Toba.

### **SIMPULAN**

- a. Globalisasi yang merembes tanpa mengenal batas baik pendidikan, etnik/budaya menciptakan perubahan sosial secara pesat. Tanpa disadari globalisasi yang telah menghasilkan dunia jejaring internet sebagaimana yang dikenal dengan sebutan era digital



- berpengaruh terhadap pembentukan identitas remaja. Orangtua dan teman sebaya adalah faktor yang mempengaruhi pembentukan identitas remaja (Erik Erikson). Situasi saat ini, pembentukan identitas remaja tidak hanya dipengaruhi orangtua dan teman sebaya tetapi dipengaruhi oleh internal (keluarga/orangtua dan keinginan sendiri-*self*) dan eksternal (teman sebaya) serta media sosial yang terhubung dengan jejaring internet online menjadi salah satu faktor yang berpengaruh dalam membentuk identitas remaja. Yang mana apabila remaja dapat mengatasi konflik dan menerima peran dengan baik dia akan menemukan identitasnya, sebaliknya apabila remaja tidak dapat mengatasi konflik dan menerima berbagai tawaran peran dia akan kehilangan identitas yang ingin dicapai sebelumnya.
- b. Era digital menciptakan dampak positif dan negatif terhadap perkembangan identitas remaja.
  - c. Untuk meminimalisir dampak negatif era digital terhadap perkembangan identitas remaja dibutuhkan pola asuh/*parenting* orangtua yang positif terhadap anak. Salah satu pola asuh yang relevan dilakukan pada kebudayaan Timur secara khusus terhadap remaja di HKBP Ambarawa adalah pola asuh dengan pendekatan otoritatif.
  - d. Dari beberapa kesimpulan yang diutarakan disarankan bagi orangtua tetap memberikan pendidikan yang otoritatif terhadap anak remaja sehingga mereka tidak mengalami kehilangan identitas sekalipun perubahan sosial selalu terjadi. Karena globalisasi tidak dapat ditolak dan dihindari secara khusus dengan hadirnya era digital yang berbasis internet/online diharapkan kepada seluruh konsumen/pengguna media sosial memanfaatkannya sesuai dengan keberfungsian; dengan kata lain hendaknya masyarakat dapat menguasai perkembangan zaman, bukan zaman yang menguasai masyarakat karena globalisasi merupakan proses yang diciptakan oleh manusia itu sendiri.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Nasrullah, Rulli. 2012. *Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, John W. 2007. *Remaja Edisi 11 Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Waley, John & Sons, Ltd. 2008. *What Can Parents Do? New Insights Into the Role of Parents in Adolescent Problem Behavior*. England: West Sussex.
- Wood, Natalie T & Michael R. Salomon. 2009. *Virtual Social Identity and Consumer Behaviour*. M.E. Sharpe;

- Armonk, New York; London; England.
- Ascharisa, Mettasatya Afrilia. 2008. *Personal Branding Remaja di Era Digital*, dalam jurnal komunikasi. Vol. 11 (10).
- Muflih, Hamzah dan Wayan. 2107. *Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosia Pada Remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta*, dalam Idea Nurshing Journal. Vol. 7 (1).
- Jumailah, Aini Nasution, Neviyarni dan Alizamar. 2017. *Motif Siswa Memiliki Smartphone dan Penggunaannya*, dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI). Vol. 3 (2).