



**IDENTITAS REMAJA PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL LITMATCH
(STUDI KASUS PADA REMAJA DI KELURAHAN SUKAJADI KABUPATEN
OGAN KOMERING ULU KECAMATAN BATURAJA TIMUR)**

***ADOLESCENTS IDENTITY USING SOCIAL MEDIA LITMATCH
(CASE STUDY ON ADOLESCENTS IN SUKAJADI SUB-DISTRICT, OGAN
KOMERING ULU DISTRICT, BATURAJA TIMUR)***

Rudi Sinurat¹, Yunizir Djakfar², Akhmad Rosihan³

¹Universitas Baturaja

Jl. Ki Ratu Penghulu No.2301, Karang Sari Baturaja OKU, Indonesia

^{2,3}Universitas Baturaja

Jl. Ki Ratu Penghulu No.2301, Karang Sari Baturaja OKU, Indonesia

rudisinurat3@gmail.com; yunizir.djakfar@gmail.com; Ahmad.rosihan@gmail.com

Di terima tgl. 16 Februari 2022 Di revisi tgl. 2 Maret 2022 Di setujui tgl. 23 Juni 2022

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out why litmatch social media has become a place of existence among teenagers in the Sukajadi village. the presence of social media among teenagers, makes a person's privacy space merge with public space. There is a cultural shift among teenagers, because teenagers nowadays more often upload all their personal activities to be conveyed to their friends through litmatch social media accounts in the form of self-existence. In this study using the theory of social identity communication. According to this theory, identity and society and communication are the main link between individuals and society and communication is the link that allows this relationship to occur. Of course, identity is a "code" that defines a person's membership in diverse communities. Identity is formed when a person socially interacts with other people in life. In this study, researchers used qualitative methods. Data obtained directly by researchers from interviews with Baturaja University students who use Litmatch social media and direct observation. The primary data researchers dug up and processed from interviews with teenagers in Sukajadi Village. In Litmatch social media, almost all informants answered that the media social litmatch is for the arena of existence.

Keywords: Identity, Litmatc, Youth, Social Media

ABSTRAK

Kehadiran media sosial dikalangan remaja, membuat ruang privasi seseorang melebur dengan ruang publik. Terjadi pergesaran budaya dikalangan remaja, karena remaja saat ini lebih sering meng *upload* segala kegiatannya pribadinya untuk disampaikan kepada teman-temannya melalui akun media sosial litmatch dalam bentuk eksistensi diri. Pada Penelitian ini menggunakan teori komunikasi identitas sosial. Menurut teori ini, identitas dan masyarakat serta komunikasi merupakan penghubung utama individu dan masyarakat serta komunikasi merupakan mata rantai yang membolehkan hubungan itu terjadi. Tentu identitas adalah "kode" yang mendefinisikan keanggotaan seseorang dalam komuniatas yang beragam. Identitas di bentuk ketika seseorang secara sosial berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan. Pada Penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif. Data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari hasil wawancara dengan mahasiswa universitas baturaja yang dalam menggunakan media sosial Litmatch dan observasi secara langsung. Data primer tersebut peneliti gali dan olah dari hasil wawancara dengan remaja dikelurahan sukajadi. Didalam media sosial litmatch informan hampir semua menjawab bahwa media sosial litmatch itu untuk ajang eksistensi.

Kata Kunci : Identitas, Litmatc, Remaja, Media Sosial





1. PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan sebuah proses interaksi dilihat dari sudut pandang biologi komunikasi dari eksperimentasi adalah kecenderungan bertindak dengan upaya individu yang terlibat secara aktif dalam aspek kehidupan manusia (Facrul, 2017). komunikasi adalah upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas azas-azas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap. Memasuki era globalisasi, remaja merupakan kalangan yang sering menggunakan media internet khususnya media sosial sebagai sarana untuk mencari informasi, hiburan maupun berkomunikasi dengan teman di situs jejaring sosial. (Juwita et al., 2015)

Jejaring Sosial memang bukan hal baru lagi digunakan oleh masyarakat Indonesia, banyak sekali macam jejaring sosial yang dengan mudah didownload pada smartphone dengan berbagai fitur yang menarik didalamnya. Mulai dari chat, memperbanyak teman, mendapatkan informasi, berbagi foto dan video hingga ajang promosi dapat dilakukan dengan cara yang mudah. Kemajuan teknologi telah mengantarkan manusia untuk menciptakan bentuk baru dalam berinteraksi dan bersosialisasi, salah satunya adalah inovasi teknologi komunikasi berupa media sosial. Sebagai sarana komunikasi yang efektif, media sosial sangat berperan dalam aktifitas keseharian bersosial di masyarakat (Mahendra, 2017). Kemampuan media sosial memfasilitasi kebutuhan masyarakat akan aktualisasi diri menjadikan jejaring sosial bukan hanya sekedar memberikan informasi, melainkan sebagai media untuk menunjukkan eksistensi penggunaannya. Aplikasi yang sedang trend dikalangan remaja saat ini adalah aplikasi litmatch.

Litmatch merupakan sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk bertemu orang baru dan bersenang-senang dengan orang baru. Jadi, melalui aplikasi Litmatch, penggunaannya bisa mencari dan mendapatkan orang baru atau teman baru secara online. Baik itu teman baru berjenis kelamin laki-laki maupun teman baru berjenis kelamin perempuan dengan asal dan umur yang beragam untuk diajak bersenang-senang. Pengguna bisa bersenang-senang dengan teman baru di aplikasi Litmatch tersebut dengan cara mengobrol antar sesama pengguna Litmatch. Pengguna bisa mengobrol dalam bentuk obrolan teks dan panggilan seperti panggilan suara dan panggilan video. Bukan hanya untuk mengobrol saja, didalam aplikasi Litmatch juga bisa melakukan aktivitas lainnya seperti berbagi status. Status yang dibagikan pula merupakan status dalam bentuk suara dan status dalam bentuk foto. Pengguna bisa membagikan status tersebut kapan saja dan dimana saja, yang terpenting status yang dibagikan tidak melanggar peraturan yang dibuat oleh pihak Litmatch.

Aplikasi yang rilis pada tanggal 30 maret 2019 ini telah di unduh lebih dari 10 juta orang di seluruh dunia (Julkifli Sinuhaji, 2020). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi litmatch cukup banyak hal itu juga terjadi pada remaja di kelurahan sukajadi dengan berbagai fitur yang menarik. Salah satu fitur yang paling digemari adalah *soul game* yaitu mengobrol dengan batas waktu 3 menit sebagai teman ketika antar sesama memiliki kecocokan yang hal memberikan memberikan eksistensi pada remaja dimana arti eksistensi adalah keberadaan yang ingin diakui. Selain itu fitur yang tidak kalah menarik adalah *voice game* di mana pengguna aplikasi ini bisa secara acak selama 7 menit untuk melakukan panggilan untuk bersenang-senang kapanpun dan dimanapun. Seperti sama halnya dengan aplikasi media sosial yang lain aplikasi litmatch juga menyediakan fitur untuk membuat status berupa gambar atau foto yang bisa di *like* dan di komentar hal ini membuat pengguna ingin menampilkan gambar yang menarik perhatian pengguna yang lain. Aplikasi litmatch sebuah aplikasi yang penggunaannya bisa mendapatkan teman mengobrol dengan waktu singkat bahkan bisa mengobrol dengan video call tanpa ada batasan perharinya disini banyak remaja yang sering melakukan sebuah pelecehan seksual yang sering terjadi pada pengguna lain di aplikasi litmatch. Terdapat sebuah fitur yang menarik di aplikasi media sosial litmatch yaitu *soulgame* dimana





penggunanya dapat mengobrol dengan batas selama 3 menit ketika memiliki kecocokan. Disini sering terjadi sebuah hipperrealitas yang dilakukakan remaja. Banyak remaja yang melakukan hepperrealitas dimedia sosial dengan cara mengambil foto di internet lalu di upload ke media sosial serta mengupload foto dengan gaya kehidupan yang mewah seperti berfoto di coffe mahal shopping di mall dan travelling keberbagai daerah.

Remaja di aplikasi litmatch banyak menggunakan dua akun pada media sosial yang sama. Biasanya pada akun pertama remaja menjadikan media sosial untuk berteman pada lingkungan sekitar dan pada akun kedua dijadikan untuk menjadi akun fake dimana remaja sering melakukan keisengan dan memberikan komentar di media sosial orang lain dengan cara tidak sopan untuk mengusik kehidupan orang lain bahkan tak jarang untuk menipu orang lain. Sebab dari itu kehadiran media sosial dikalangan remaja, membuat ruang privasi seseorang melebur dengan ruang publik. Terjadi pergesaran budaya dikalangan remaja, karena remaja saat ini lebih sering meng *upload* segala kegiatannya pribadinya untuk disampaikan kepada teman-temannya melalui akun media sosial litmatch dalam bentuk eksistensi diri. Oleh karena itu akhirnya peneliti tertarik untuk mengulas lebih dalam untuk mengetahui tentang “Identitas remaja pengguna media sosial litmatch (Studi kasus pada remaja di Kelurahan Sukajadi Kabupaten Ogan Kemerang Ulu Kecamatan Baturaja Timur)..

Untuk memperkuat penelitian ini maka peneliti diperkuat dengan data-data penelitian terdahulu yang dapat dijadikan acuan dan referensi pada poin-poin tertentu guna menunjang hasil penelitian ini. Penelitian pertama yaitu Irvi Khuria Turrosidah (2019) Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, dalam skripsinya yang berjudul “Motif Penggunaan Media Sosial Instagram Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Surabaya”. Penelitian ini Menggunakan metode kualitatif peneliti memilih jenis penelitian kualitatif sebagai jenis penelitian kali ini karena ingin mengetahui secara lebih detail mengenai motif penggunaan media sosial Instagram oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi FDK Universitas Islam Negeri Surabaya. Dalam skripsi ini peneliti menggunakan teori new media, bahwa peneliti melihat fenomena begitu banyaknya mahasiswa yang menggunakan Instagram secara terus menerus setiap harinya, sehingga dengan pendekatan fenomenologis ini peneliti akan melihat apakah saja motif mereka menggunakan Instagram. Meskipun sama sama meneliti tentang media sosial, namun tetap saja penelitian ini berbeda dari penelitian terdahulu. Penelitian Irvi lebih menekankan pada fenomenologis motif penggunaan banyaknya mahasiswa menggunakan instagram terus menerus, sedangkan penelitian ini berbicara mengenai identitas apa yang ditunjukkan oleh pengguna media sosial litmatch.

Penelitian kedua yaitu, Alfiana Yuniar Rahmawati (2019) Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dalam Skripsinya yang berjudul Pengaruh Intensitas Menggunakan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku *Narsisme* Remaja Muslim Komunika *Muser* Jogja Squad. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis jenis penelitian korelasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuisioner. Sedangkan teori yang digunakan adalah teori sor bahwa intensitas seberapa sering remaja muslim muser jogja *squad* mengakses aplikasi tiktok. Meskipun sama sama meneliti tentang media sosial, penelitian Alfiana berbeda dengan penelitian ini penelitian Alfian menggunakan identitas aplikasi tiktok terhadap perilaku narsisme, sedangkan penelitian ini menggunakan identitas aplikasi litmatch pada remaja.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang di lakukan Efy Alfian Janah (2018) Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dalam skripsinya yang berjudul Media sosial dan anak remaja (studi kehidupan sosial *facebooker* anak remaja di Desa Balesono Kecamatan Ngunut Tulungagung). Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Serta penelitian menggunakan pendekatan Teori Tindakan Sosial – Max Weber. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yaitu bagaimana kehidupan sosial





facebooker anak remaja dan faktor – faktor yang melatarbelakangi anak remaja menjadi *facebooker* di Desa Balesono Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. Hal penelitian ini ada dua temuan; pertama, kehidupan sosial *facebooker* anak remaja ketika di dunia maya saat ini mengalami penurunan karena disibukkan oleh kegiatan sekolah. Kedua; faktor yang melatarbelakangi anak remaja menjadi seorang *facebooker* sangat beragam diantaranya; untuk mencari atau menyampaikan informasi menambah pengetahuan, mencari dan mempertahankan relasi pertemanan, membuka peluang bisnis, mengikuti gaya masa kini. Sedangkan Penelitian ini berbicara tentang respon apa saja yang ditunjukkan oleh pengguna media sosial *litmatch*.

Dari ketiga penelitian terdahulu, peneliti dapat simpulkan bahwa penelitian yang dilakukan sangat berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu, meskipun penelitian terdahulu dijadikan acuan, namun tetap saja berbeda. Penelitian ini menekankan pada identitas media sosial *litmatch* pada remaja serta mengetahui seberapa pentingnya identitas tersebut. Komunikasi merupakan suatu kegiatan pertukaran informasi antara individu satu dengan lainnya. Komunikasi telah mempunyai peranan penting dalam aspek kehidupan manusia karena komunikasi merupakan kegiatan dasar bagi manusia baik dilakukan dengan sengaja ataupun tidak sengaja. Banyak definisi akan komunikasi adalah sesuai dilihat darimana sudut pandang yang digunakan. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain melalui media atau saluran tertentu.

Komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung baik secara verbal maupun nonverbal. Bentuk khusus dari komunikasi antarpribadi ini adalah Komunikasi Diadik (*dyadic communication*) yang melibatkan hanya dua orang.

Kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama, yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama (adanya saling ketergantungan), mengenal satu sama lainnya dan memandang sebaagain bagian dari kelompok tersebut, meskipun setiap anggota mungkin mempunyai peran yang berbeda-beda.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang semakin pesat dewasa ini, telah membuat dunia terasa makin luas dan ruang seolah menjadi tak berjarak lagi. Perubahan informasi kini tidak lagi dalam jangka minggu ataupun hari bahkan jam sudah mulai terkalahkan dengan waktu tiap detik. ciri utama media baru adalah adanya saling keterhubungan, aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka, dan sifatnya yang ada di mana-mana. (Utomo, 2013)

Kehadiran situs jejaring sosial atau sering disebut dengan media sosial seperti *facebook* *twitter* dan *skype* merupakan media yang digunakan untuk mempublikasikan konten seperti profil, aktivitas, atau bahkan pendapat pengguna juga sebagai media yang memberikan ruang bagi komunikasi dan interaksi dalam jejaring sosial di ruang siber (Nasrullah, 2014).

Litmatch merupakan sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk bertemu orang baru dan bersenang-senang dengan orang baru. Jadi, melalui aplikasi *Litmatch*, penggunaanya bisa mencari dan mendapatkan orang baru atau teman baru secara online. Baik itu teman baru berjenis kelamin laki-laki maupun teman baru berjenis kelamin perempuan dengan asal dan umur yang beragam untuk diajak bersenang-senang

Identitas diri merupakan susunan gambaran diri individu sebagai seseorang menurut Michael Heatch dan koleganya dalam (Litthe John, 2014) pada teori komunikasi tentang identitas, identitas adalah sebuah penghubung utama antara individu dan masyarakat serta komunikasi merupakan mata rantai yang memperoleh hubungan ini terjadi. Masa remaja adalah masa peralihan dimana perubahan secara fisik dan psikologis dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan psikologis yang terjadi pada remaja meliputi intelektual, kehidupan emosi, dan kehidupan sosial. Perubahan fisik mencakup

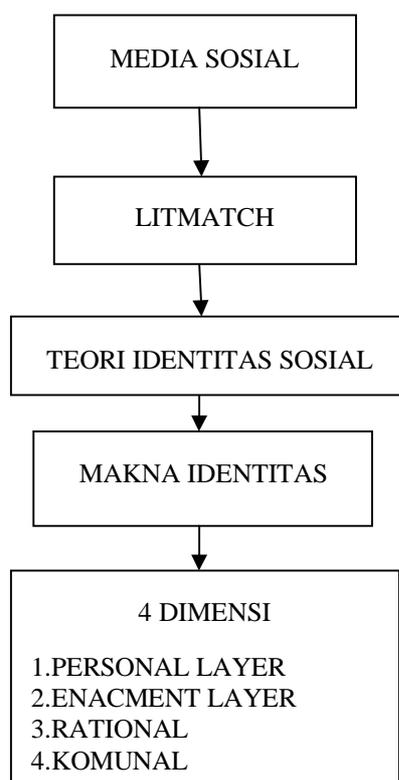




organ seksual yaitu alat-alat reproduksi sudah mencapai kematangan dan mulai berfungsi dengan baik. Menurut Santrock Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik (Prasanti, 2018)

Menurut Micheal Hecht dan koleganya, dalam Little John 2014 pada teori komunikasi tentang identitas terdapat tiga konteks budaya individu, komunal dan public (Feisol, 2018). Menurut teori ini, identitas dan masyarakat serta komunikasi merupakan penghubung utama individu dan masyarakat serta komunikasi merupakan mata rantai yang membolehkan hubungan itu terjadi. Tentu identitas adalah “kode” yang mendefinisikan keanggotaan seseorang dalam komunitas yang beragam. Identitas di bentuk ketika seseorang secara sosial berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan. Seseorang mendapat pandangan serta reaksi orang lain dalam interaksi sosial dan sebaliknya, memperlihatkan rasa identitas dengan cara menekspresikan diri dan merespon orang lain. *Subjective dimension* identitas merupakan perasaan diri pribadi, sedangkan *uscribed dimension* adalah apa yang orang lain katakan pada anda.

1.1. Kerangka Pikir



2. METODE PENELITIAN

Sebelum peneliti menjelaskan paradigma apa yang digunakan dalam penelitian ini, terlebih dahulu peneliti akan membahas mengenai paradigma-paradigma pada ilmu sosial. Dalam buku (Micheal Jibrael Rorong, 2020). Menjelaskan ini sosial, Menurut Lincoln 1985 dalam (Mamik, 2015). Khususnya ilmu komunikasi, *paradigm* dapat dibedakan menjadi *paradigm positivistic*, *paradigm kritis* dan *paradigm konstruktivis*. Penelitian ini dapat menggunakan paradigma positivistik.





Paradigma positivistic menjelaskan tentang *saintisme* dan *ideology* bahkan paradigma ini hanya mengkontemplasikan masyarakat. Hal ini berkaitan dengan penelitian ini, yang mana peneliti ingin menganalisis eksistensi sosial media litmatch.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Dalam buku (Cosmas Gatot Hariyono, 2020) Menurut Fuad Hassan sangat penting untuk dipahami oleh mereka yang menyibukkan diri tentang manusia dan berbagai tingkah lakunya. Untuk itu para peneliti kualitatif sedapat mungkin berinteraksi secara dekat dengan informan, mengenal secara dekat dunia kehidupan mereka, mengamati dan mengungkap alur kehidupan informan secara apa adanya (wajar).

Menurut sugiyono teknik pengumpulan data terbagi menjadi dua Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpulan data. Menurut Sugiyono 2010 Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari hasil observasi, wawancara mendalam dengan beberapa remaja di kelurahan sukajadi yang menggunakan media sosial litmatch. Teknik observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, tempat, lokasi dan benda serta rekaman gambar (Sjafirah & Prasanti, 2016). Menurut Sutopo 2002 Observasi dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Pada observasi langsung dapat mengambil peran ataupun tidak mengambil peran (Akhmad, 2015). Wawancara adalah sesuatu kejadian atau proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi langsung (Muri Yusuf, 2014).

Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi dimana pewawancara melontarkan pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab oleh orang yang diwawancarai. Diharapkan data yang diperoleh tidak hanya yang diketahui secara umum, melainkan kemungkinan data yang lebih rinci dan tersembunyi.

Wawancara ini ditunjukkan kepada para remaja di kelurahan sukajadi sebagai informan yang diambil dengan cara purposive sumpling (sengaja) atau pengambilan sampel secara sengaja sesuai dengan persyaratan yang diperlukan (Umam et al., 2018). Adapun syarat informasi dalam penelitian ini adalah sebagai remaja yang pengguna aktif dalam menggunakan media sosial litmatch.

Tabel Informan Key

No.	Nama	Informasi key
1	Rahmad diyansaputra	Remaja Sukajadi
2	Muhammad fadli	Remaja Sukajadi
3	Danda	Remaja Sukajadi
4	Rinal	Remaja Sukajadi

Data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari hasil wawancara dengan remaja di kelurahan sukajadi yang dalam menggunakan media sosial litmatch dan observasi secara langsung. Data primer tersebut peneliti gali dan olah dari hasil wawancara dengan remaja di kelurahan sukajadi. Analisis data merupakan proses mengelolah dan menyusun data secara sistematis untuk mudah diinterpretasikan. Metode ini digunakan untuk menjelaskan data yang telah disusun dalam kalimat-kalimat yang mengandung pengertian dan dapat disimpulkan. Suatu data kualitatif biasanya berupa teks, kata-kata tertulis, ungkapan atau mendeskripsikan simbol, tindakan, kejadian dalam kehidupan sosial (Neuman, 2006)

Reduksi data diartikan secara sempit sebagai proses pengurangan data, namun dalam arti yang lebih luas adalah proses penyempurnaan data, baik pengurangan tahapan data yang dirasa masih kurang (Sutopo H.B, 2002) Reduksi data bisa juga dikatakan memilih dan memilih data, dimana data-data yang ada diecah dalam satuan dan diilih yang relevan dan membuang yang tidak perlu.





Dalam Penelitian kualitatif terdapat persamaan kriteria penelitian dengan penelitian dengan penelitian kualitatif, diantaranya adalah konsep dasar *reability* dan *validity* (Neuman, 2006). Meskipun kriterianya hampir sama, kedua kriteria penelitian ini tetap berbeda, karena peneliti kualitatif dalam penelitian kualitatif yang diuji adalah datanya, sedangkan kuantitatif yang diuji validitasnya dan reliabilitasnya. Jadi hasil dari kedua penelitian ini tetap berbeda. Dalam penelitian kuantitatif, *reability* diartikan sebagai sesuatu yang dapat dipertanggungjawabkan (*dependability*) atau kemantapan dalam bertindak (*consistency*) dalam arti peneliti menggunakan berbagai macam teknik, seperti wawancara, partisipan, foto, dokumen dan lain sebagainya, untuk merekam atau mencatat observasi mereka secara konsisten (Neuman, 2006), sedangkan *validity* diartikan sebagai kejujuran, akan tetapi penelitian kualitatif lebih tertarik kepada *autentisitas* (*autentisity*) dari pada sebuah porsi tunggal kejujuran.

Menurut Sugiono 2010 dalam penelitian kualitatif untuk mendapatkan data yang valid dan *reliable* yang diuji adalah datanya (Prasanti, 2018). Temuan data dapat dinyatakan *valid* apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan Menurut Sugiyono 2010 peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. *Reabilitas* dalam penelitian kualitatif bersifat individu, oleh karena itu penelitian kualitatif sering dikatakan bersifat *subyektif* dan *reflektif* karena penelitian bersifat sebagai instrument. namun meskipun melibatkan segi subyektifitas, tetap harus disiplin dan jujur dalam penelitian, sebab penelitian kualitatif harus *objektif*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Litmatch adalah sebuah aplikasi Berdiri pada tanggal 30 maret 2019 Perusahaan Construct Technology Pte. Ltd Litmatch merupakan sebuah aplikasi untuk mengobrol dengan teman baru. Aplikasi ini diklaim memberikansolusi untuk keperluan generasi muda terhadap kebutuhan interaksi sosial melalui media sosial. Banyak pengguna muda di aplikasi litmatch dapat mengekspresikan diri mereka tanpa rasa khawatir dan bertemu dengan orang yang tepat. Pengguna disini dapat menjalin komunikasi melalui banyak fitur online yang tersedia. Fitur pertama soul match menjadi salah satu fitur dalam aplikasi litmatch ini yang bisa mengobrol secara anonym melalui match acak dan tambahan satu sama lain sebagai teman jika merasa cocok.

Selanjutnya Voice Match merupakan panggilan suara selama 7 menit. Jika pengguna mengklik fitur ini maka akan langsung memanggil pengguna lain untuk memulai percakapan dan dibatasi hanya 8 kali perhari. Fitur lain nya movie match merupakan cara untuk menonton film yang direkomendasikan dengan pengguna lain. Fitur yang terakhir adalah baca garis tangan merupakan fitur untuk memprediksi percintaan, kesehatan, dan pekerjaan pengguna. Serta ada fitur-fitur tambahan diantaranya beranda, laman, chat dan profil. Di fitur beranda akan muncul nama-nama pengguna yang menggunakan foto profil avatar beserta umurnya. Adapun fitur laman, pengguna akan menemukan feed atau utas yang diposting pengguna lain, sama seperti media sosial lain, postingan dapat disukai dan memberikan komentar.

Untuk fitur chat, maka muncul nama-nama pengguna yang pernah mengirimkan pesan, dan fitur saya digunakan untuk mengatur dan mengedit profil pengguna. Pengguna dapat mencari teman-teman baru setelah membuat profil litmatch, jika ada profil yang menarik pengguna dapat menyapanya, mengirim pesan pribadi, dan mungkin memulai pertemana baru. Selain mengirim pesan kepada pengguna lain, pengguna juga dapat memberikan pengguna lain berlian. Berlian ini punya nilai ekonomis sungguhan, sehingga pada dasarnya pengguna dapat mengirim uang kepada pengguna lain yang dapat di belanjakan di aplikasi ini.





4.1 Pembahasan Pembahasan

Penelitian ini membahas tentang identitas remaja pada media sosial litmatch, yang menjadi informan dari penelitian ini adalah remaja-remaja di Kelurahan Sukajadi Kabupaten Ogan Komering Ulu Kecamatan Baturaja Timur. Penelitian dilakukan secara *eksploratif* guna untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya, sehingga bisa mengetahui tentang identitas remajanya.

Identitas Remaja terhadap pengguna Litmatch menunjukkan sebuah makna sosial mengenai masyarakat modern yang dekat dengan teknologi yang canggih dan semakin majunya perkembangansosial. Keterkaitan media sosial dengan masyarakat di era modern ini membuat masyarakat menjadi aktif dalam menggunakan media sosial khususnya di kalangan remaja. Dari hasil penelitian ini ternyata ada beberapa remaja di Kelurahan Sukajadi Kabupaten Ogan Komering Ulu Kecamatan Baturaja timur yang menggunakan media sosial Litmatch sebagai ajang eksistensi diri. Media sosial ini di klaim untuk keperluan generasi muda terhadap keperluan generasi muda terhadap kebutuhan interaksi sosial melalui media sosial. Banyak remaja di Kelurahan Sukajadi menjadikan aplikasi Litmatch sebagai tempat mengekspresikan tanpa rasa khawatir dan bertemu dengan orang yang baru.

Hal ini membuat para remaja banyak menjadi hipperrealitas di media sosial terjadi pergeseran budaya dimana remaja lebih sering meng *upload* foto yang semenarik seperti nongkrong dicafe mahal, belanja di mall dengan realitas yang semu

4.1.1 Personal layer

Identitas, *Personal layer* yang terdiri dari rasa akan keberadaan diri dalam situasi sosial, di dalam identitas terbagi menjadi eksistensi diri dan jati diri. Existensi diri dimaksudkan ketika seseorang itu sering menggunakan media sosial, maka akan muncul *eksistensi* diri didalam hidupnya, dari eksistensi diri ini akan terlihat semakin aktifnya pengguna dimedia sosial terutama litmatch, dan membuat pengguna tersebut semakin nyaman dengan dunianya. Dan mengakibatkan pengguna memposting setiap kegiatannya yang dapat memunculkan gaya hidup tersendiri untuk di perlihatkan ke orang lain.

Dari hasil wawancara dengan keempat informan remaja di Kelurahan Sukajadi Kabupaten Ogan Komering Ulu Kecamatan Baturaja Timur terlihat bahwa identitas pengguna litmatch tidak lepas dari eksistensi diri dan gaya hidup. Namun, keempat informan ini mempunyai tingkat identitas yang berbeda-beda. Jika berbicara tentang interaksi, identitas makan akan terlihat eksistensi diri didalamnya.

Dari wawancara penelitian dengan informan pertama ini ada perbedaan konsep yang selama ini diketahui bahwa *Personal layer* yang terdiri dari rasa akan keberadaan diri dalam situasi sosial, di dalam identitas terbagi menjadi eksistensi diri dan jati diri. Existensi diri dimaksudkan ketika seseorang itu sering menggunakan media sosial, maka akan muncul *eksistensi* diri didalam hidupnya, dari eksistensi diri ini akan terlihat semakin aktifnya pengguna dimedia sosial. Tetapi berbeda dengan informan pertama dimana informan pertama ini hanya menggunakan sebatas hiburan saja.

Litmatch merupakan media sosial yang menyediakan fitur yang begitu menarik, sehingga keempat informan ini sering menggunakan media sosial tersebut. Terlihat sekali bahwa pengguna membuat litmatch menjadi teman kesehariannya bahkan disetiap waktu luang litmatch yang selalu menemani, karena menurut keempat informan, semakin sering menggunakan litmatcch maka eksistensi yang tunjukkan akan semakin meningkat. Orang akan jadi lebih mengenal pengguna dan menganggap bahwa pengguna orang-orang yang eksis di media sosial.





4.1.3. *Enactmen Layer*

Enactmen Layer merupakan konsep kedua dari teori komunikasi identitas hecht, merupakan pengetahuan orang lain tentang diri berdasarkan pada apa yang anda lakukan, apa yang anda miliki dan bagaimana anda bertindak. Penampilan anda adalah symbol-simbol aspek yang lebih mendalam tentang identitas anda serta orang lain akan mendefisikan dan memahami anda melalui penampilan tersebut. Pengguna litmatch khususnya remaja di Kelurahan Sukajadi Kabupaten Ogan Komering Ulu Kecamatan Baturaja Timur adalah bermacam-macam terlihat dari hasil wawancara mendalam kepada beberapa informan penelitian.

Dari hasil wawancara dengan informan terdapat jawaban yang berbeda dimana pengguna tidak menggunakan media sosial litmatch sebagai ajang eksistensi karna pengguna merasa bahwa litmatch banyak kepalsuan didalamnya.

Berbeda dengan informan pertama dimana informan kedua ini merasa bahwa identitas seseorang itu di bentuk dari media sosial nya semakin sering posting foto di litmatch maka akan semakin menaikkan identitas diri.

Dari hasil wawancara dengan informan ketiga terdapat jawaban yang hampir sama dengan informan kedua dimana pengguna meyakini bahwa identitas seseorang itu lahir dan di bentuk dari media sosial nya, karna semakin sering posting maka akan terlihat eksis.

Jelas terlihat bahwa identitas yang ditunjukkan dengan seberapa sering pengguna muncul di media sosial litmatch ini. Terlihat dari keempat informan diatas yang mengatakan bahwa litmatch itu ajang pamer, jadi semakin sering upload foto ataupun video makan akan terlihat eksis dan semakin eksis maka orang lain bisa melihat jati dirinya, tetapi tidak semua pengguna media sosial litmatch itu sesuatu yang nyata, banyak juga kepalsuan demi eksistensi diri.

Dari keterangan beberapa informan mengenai konsep kedua teori komunikasi identitas menurut heact sangat jelas terlihat bahawa informan menganggap bahwa media sosial litmatch adalah tempat untuk ajang pamer gaya hidup. Pada informan ke empat peneliti dapat menemukan bahwa saat menggunakan litmatch ada eksistensi tersendiri yang informan dapatkan. Tidak semua hal bisa di posting hanya beberapa saja seperti kalau berada di *cafe*karna itu bisa menaikkan *eksistensi* diri ke orang lain.

Informan keempat tidak berbeda jauh dari informan ketiga namun informan ke empat, namun informan ke empat lebih *rasional* dalam menggunakannya, informan ini juga menilai bahwa litmatch itu media sosial untuk pamer, namun ketika seseorang tidak mengerti maka hal itu tidak berbuah apa-apa. Dalam berintraksi di media sosial informan ke empat ini melakukan dengan chatting, komen difoto dan lain sebagainya, saat harus menunjukkan identitas nya dia menunjukkan dengan postingan kegiatan yang dia sukai seperti *jogging* makan ketoprak dan main futsal, teman-temannya pasti akan tau siapa dia, darimana dia dan bagaimana gaya hidupnya. Berbeda dengan kedua informan diatas, informan ke dua dan ketiga ini menggunakan litmatch karna memang ingin eksis di media sosial hamper setiap hari *upload* foto di media sosial. Setiap ada kegiatan itu haru di *upload* di media sosial (informan 2) selalu menggunakan Litmatch , dalam berintraksi informan ke tiga ini lebih memberikan like pada foto temannya karena dengan tanda itu sudah menunjukkan interaksi. Informan ke dua ini sering meng*upload* kegiatan nya terutama saat jalan-jalan ke suatu tempat terkadang juga kegiatan saat manggung. Dan informan juga menilai bahwa Litmatch adalah media sosial untuk pamer.

Kesimpulannya konsep komunikasi identitas yang kedua ini sangat jelas terlihat di media sosial litmatch karena fitur-fitur yang dimiliki litmatch begitu lengkap, maka pengguna dapat memposting apapun. Jika berbicara eksistensi diri dan gaya hidup maka pengguna akan selalu memposting apapun yang diinginkan tidak peduli lagi *real* atau palsu. Semua itu seakan-akan bicara tentang





kenyamanan saat pamer gaya hidup dan eksistensi. Tujuannya hanya identitas yang bergaya hidup yang ingin ditunjukkan, ketika postingan di sukai dan dikomentari berkualitas tinggi maka pengguna merasa bangga dan ketika postingan tersebut banyak di sukai ataupun komentar maka akan merasa puas tersendiri dan menganggap dirinya lebih dari orang lain.

4.1.4. Rational

Merupakan Konsep Ketiga dari teori komunikasi identitas Hecht, merupakan siapa diri anda dalam kaitannya dengan individu lain. Identitas dibentuk dalam interaksi anda dengan mereka. Anda dapat melihat dengan sangat jelas identitas hubungan ketika anda merujuk diri anda secara spesifik sebagai mitra penghubung, seperti ayah, suami, ibu, rekan kerja. Pengguna Litmatch khususnya mahasiswa remaja di Kelurahan Sukajadi Kabupaten Ogan Komering Ulu Kecamatan Baturaja Timur adalah bermacam-macam terlihat dari hasil wawancara mendalam kepada beberapa penelitian. Dari hasil wawancara dengan informan pertama pengguna berinteraksi dengan cara like foto di Litmatch hal tersebut berharap si penerima *like* akan *like* balik ke akun media sosial litmatch informan. Hampir sama dengan jawaban informan pertama informan ke tiga ini menggunakan fitur like sebagai interaksi kepada pengguna lainnya.

Dari ketiga informan di atas ada kesamaan untuk cara mereka berinteraksi informan lebih banyak menggunakan fitur-fitur di setiap postingan ataupun chatting secara langsung. Namun, menurut informan ketiga interaksi itu tidak selalu dengan chatting, begitupun dengan informan keempat yang berkata bahwa interaksi di Litmatch itu bisa ditunjukkan dengan tanda-tanda like foto ataupun berkomentar dan lain sebagainya. Identitas yang ditunjukkan oleh keempat informan ini ada kesamaan antara informan kedua dan ketiga dimana menunjukkan identitas mereka dengan sering upload foto, beda dengan informan yang pertama dan keempat hanya untuk hiburan. Dari data informan pertama dan keempat dapat disimpulkan bahwa di Litmatch itu bisa memberikan hiburan tersendiri, hiburan itu bisa terlihat ketika mereka memiliki kesamaan dalam orang yang baru mereka kenal di Litmatch bisa berbagi keseruan seperti memiliki hobi yang sama dan tujuan yang sama.

4.2. Tingkat Komunal

Tingkatan Komunal yang diikat pada kelompok atau budaya yang lebih besar. Tingkat Identitas ini sangat kuat dalam banyak budaya Asia. Namun yang terjadi pada konsep ke empat ini dalam teori komunikasi identitas Hecht. Ketika konsep ke empat ini diteliti pada remaja di Kelurahan Sukajadi sangat jelas terlihat realitasnya, terkadang apa yang informan perlihatkan di media sosial Litmatch adalah realitas semua dan ketika di dunia nyata semua seakan-akan berbanding terbalik. Permasalahan ini telah dijawab oleh beberapa informan penelitian dibawah ini:

Dari hasil wawancara dengan informan pertama menyatakan bahwa komunitas ataupun kelompok akan tetap di like media sosialnya selama pengguna lain memfollow akunnya.

4.3 Analisis Penelitian

Media sosial adalah sebuah media *on line*, dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial (*Facebook, Youtube, Myspace* dan *Twitter*), wiki, forum dan dunia virtual. Kehadiran situs jejaring sosial atau sering disebut dengan media sosial seperti *Facebook, Twitter* dan *Skype* merupakan media





yang digunakan untuk mempublikasikan konten seperti profil, aktivitas, atau bahkan pendapat pengguna juga sebagai media yang memberikan ruang bagi komunikasi dan interaksi dalam jejaring sosial di ruang siber (Nasrullah, 2014). Penggunaan media sosial memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, baik teman, keluarga yang tidak memungkinkan dilakukan melalui *face to face* karena faktor jarak. Kita dapat mengirimkan informasi-informasi yang dibutuhkan dengan mudah dan cepat, begitu pula dalam mengakses informasi yang kita butuhkan. Media sosial dapat dijadikan sarana untuk saling berbagi, saling bertukar foto, data dan dokumen lainnya.

Ketika dilihat didalam lingkungan Kelurahan Sukajadi, maka pengguna litmatch sangat luas dan dilihat penggunaannya juga semakin meningkat. Semakin meningkatnya penggunaan litmatch dikalangan remaja di Kelurahan sukajadi maka penggunaannya semakin luas.

Mengingat penggunaan litmatch semakin meluas dan litmatch salah satu media sosial yang fiturnya sangat lengkap dan tidak ada batasan untuk setiap postingannya, maka hal ini akan membuat seseorang pengguna litmatch over sharing, ketika seorang over sharing, maka tidak ada hal yang dipikirkan dan tidak ada hal yang akan dibatasi.

Menurut Michael Hecht dan koleganya dalam buku *little Jhon*, dalam teori komunikasi tentang identitas tergabunglah tiga konteks budaya sebagai berikut individu, komunal dan publik. Menurut teori ini, identitas merupakan penghubung utama antara individu dan masyarakat serta komunikasi merupakan mata rantai yang membolehkan hubungan ini terjadi. Tentu, identitas adalah kode yang mendefinisikan keanggotaan seseorang dalam komunitas yang beragam.

Terkait dalam permasalahan penelitian ini, studi kasus pengguna litmatch di kalangan remaja media sosial litmatch sangat besar kaitannya dengan identitas. Semakin berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi, maka akan semakin berkembang pula media sosial. Dan saat ini media sosial yang fitur begitu lengkap adalah media sosial litmatch. Berdasarkan deskripsi menyeluruh dari setiap informan mengenai kajian penelitian ini yaitu studi kasus pengguna litmatch di kalangan remaja di Kelurahan Sukajadi menggambarkan bagaimana ketiga konsep dari teori komunikasi identitas pemikiran hecht yang terjadi pada remaja di Kelurahan Sukajadi yang menggunakan media sosial litmatch. Pengumpulan data di lapangan tentu berkaitan dengan teknik penggalan data, dan ia berkaitan pula dengan sumber dan jenis data setidaknya sumber data dalam penelitian kualitatif berupa kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen atau sumber data tertulis, foto, dan *statistik*. Kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman video. Sedangkan sumber data tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan dokumen pribadi, Oleh karena itu, catatan lapangan tampaknya sangat perlu untuk digunakan dalam pengumpulan data selama di lapangan, ia merupakan instrumen utama yang melekat pada beragam teknik pengumpulan data kualitatif. Bentuk catatan lapangan ini: (1) catatan fakta: data kualitatif hasil pengamatan dan wawancara dalam bentuk uraian rinci maupun kutipan langsung, (2) catatan teori: hasil analisis peneliti di lapangan untuk menyimpulkan struktur masyarakat yang ditelitinya, serta merumuskan hubungan antara topik-topik (*variabel*) penting penelitiannya secara induktif sesuai fakta-fakta di lapangan, (3) catatan *metodologis*: pengalaman peneliti ketika berupaya menerapkan metode kualitatif di lapangan. Isi masing-masing catatan ada dua; pertama catatan deskriptif: berisi bagian utama, kedua catatan reflektif/memo: berisi kritik terhadap catatan deskriptif. Selain itu, analisis data kualitatif dapat berupa pemeriksaan keabsahan data berdasar kriteria tertentu yaitu atas dasar keterpercayaan (*kredibilitas*), keteralihan, kebergantungan, dan kepastian (penemuan betul-betul berasal dari data, tidak menonjolkan pengetahuan peneliti dalam konseptualisasi), hal ini disebutkan beberapa teknik pemeriksaan keabsahan data. Dalam penelitian ini tergambar bahwa para informan begitu sering menggunakan





media sosial, terutama litmatch, kenyamanan yang didapat saat menggunakannya membuat informan seolah-olah tidak peduli lagi dengan realitas yang real, semua seakan-akan kecanduan dalam realitas yang semu.

Identitas personal layer yang dimaksud disini adalah bentukan dari diri seseorang pengguna media sosial litmatch. Ketika para informan berbicara tentang identitas maka ada beberapa poin di dalamnya. Menurut informan semakin sering seseorang muncul di litmatch dalam berbagai postingannya maka informan di anggap eksis dan dari setiap postingan biasanya akan muncul caption itulah yang membuat identitas seseorang bisa dinilai. Selain itu, ada juga konsep dari teori komunikasi identitas menurut Heccht yaitu enactmen layer. Dimana penampilan anda adalah simbol-simbol aspek yang lebih mendalam tentang identitas anda serta orang lain akan mendefinisikan dan memahami anda melalui penampilan tersebut. Semua informan dengan benar mengatakan bahwa mereka nyaman dengan penggunaan media sosial litmatch. tingkat identitas terlihat dari gaya hidup yang ingin di anggap eksis dimedia sosial. Ketika setiap postingan informan ditanggapi dengan positif dengan banyaknya like yang di terima makan menjadi hiburan dan gaya hidup tersendiri untuk tiap individu pengguna.

Kemudian konsep ketiga dari teori komunikasi identitas yaitu rational. berbicara mengenai rational maka ada kaitannya dengan individu lainnya. Identitas dibentuk berdasarkan interaksi pengguna dengan pengguna lainnya. Sehingga dari sanalah identitas akan muncul. Informan mempunyai poin yang untuk konsep ini, informan pertama menggunakan litmatch hanya sebagai hiburan saja, namun untuk informan ke dua dan ketiga litmatch adalah tempat untuk menunjukkan eksistensi diri yaitu dengan cara ajang pamer. Semakin sering informan mendapatkan like pada postingannya maka akan membuat gaya hidupnya semakin tinggi.

Menurut beberapa informasi dari keempat informan tersebut maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa like pada litmatch dari postingan informan tidak dapat menggambarkan identitas informan, karena informan menyadari bahwa tidak semua yang diposting itu nyata terkadang hanya kepalsuan saja.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil dari penelitian dan data mengenai Identitas Remaja Pengguna Media Sosial Litmatch (Studi Kasus Pada Remaja Di Kelurahan Sukajadi Kabupaten Ogan Komering Ulu Kecamatan Baturaja Timur) yang terjadi beberapa proses pada saat menggunakan media sosial litmatch yang dilakukan oleh para informan di lingkungan Kelurahan Sukajadi, di antaranya.

1. Didalam media sosial litmatch informan terdapat dua jawaban yang berbeda dimana informan pertama dan ke tiga menganggap bahwa media sosial litmatch hanya untuk hiburan semata ketika tidak ada kerjaan lain. Berbeda dengan informan ke dua dan ke empat bahwa Setiap kegiatan apapun harus di upload di media sosial, Ketika gaya hidupnya tinggi maka hal yang wajib untuk di posting di akun media sosial mereka. sebagai bentuk eksistensi diri. Selanjutnya saat semua postingan mendapat like dari pengguna lain, maka akan muncul tingkat kepercayaan diri.
2. Terkadang jawaban yang berbeda pada pengguna media sosial litmatch menggunakan aplikasi litmatch sebagai kepuasan tersendiri ketika mendapatkan banyak like dan komentar. Tidak jarang mereka sengaja mencari tempat yang bagus untuk mengabadikan foto mereka sendiri demi untuk di unggah dimedia sosial litmatch. Tetapi ada informan juga yang menganggap bahwa identitas seseorang tidak bisa di bentuk hanya dari foto saja.





3. Dari ketiga informan di atas ada kesamaan untuk cara mereka berinteraksi informan lebih banyak menggunakan fitur-fitur disetiap postingan ataupun chatting secara langsung. Namun, menurut informan ketiga interaksi itu tidak selalu dengan chatting, begitupun dengan informan keempat yang berkata bahwa interaksi di Litmatch itu bisa di tunjukan dengan tanda-tanda like foto ataupun berkomentar dan lain sebagainya. Identitas yang ditunjukkan oleh keempat informan ini ada kesamaan antara informan kedua dan ketiga dimana menjukan identitas mereka dengan sering upload foto, beda dengan informan yang pertama dan keempat hanya untuk hiburan.
4. Pendapat yang dikemukakan oleh ke empat informan penelitian adalah berbeda-beda. Berbicara tentang tanda suka di emoticon litmatch makan informan kedua menanggapi dengan perasaan, ketika seseorang memberikan like berarti pengguna lain menyukainya. Berbeda dengan informan pertama mengatakan bahwa tanda itu biasa saja.

Dari hasil penelitian tentang Identitas remaja pengguna litmatch, maka peneliti meberikan Beberapa saran untuk informan penelitian, pengguna media sosial, para remaja di Kelurahan Sukajadi dan seluruh pembaca penelitian ini, sebagai berikut :

1. Gunakan lah media sosial dengan wajar, jadikanlah media sosial khususnya litmatch sebagai kebutuhan, jadilah hanya sekedar hiburan atau mencari informasi terkini yang bermanfaat.
2. Hendaknya remaja di Kelurahan Sukajadi Kabupaten Ogan Komering Ulu Kecamatan Baturaja Timur dapat menggunakan media sosial dengan sebaik mungkin, jangan jadikan litmatch sebagai gaya hidup karena litmatch hanya sebagai media sosial, karena ketika di jadikan gaya hidup maka hanya kepalsuan yang di dapat bukan identitas yang sebenarnya.
3. Hendaknya remaja di Kelurahan Sukajadi Kabupaten Ogan Komering Ulu Kecamatan Baturaja Timur menggunakan media sosial litmatch dengan sebaik mungkin, jangan jadikan litmatch untuk menaikan eksistensi diri, karena litmath hanya media sosial, cobalah untuk jujur pada diri sendiri lupakan omongan orang karena kualitas seseorang itu bukan di lihat dari postingan nya tapi cara berpikinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, K. A. (2015). Pemanfaatan Media Sosial bagi Pengembangan Pemasaran UMKM (Studi Deskriptif Kualitatif pada Distro di Kota Surakarta). *DutaCom Journal*, 9(1), 43–54. <http://journal.stmikdb.ac.id/index.php/dutacom/article/view/17>
- Cosmas Gatot Hariyono. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi* (DEWI ESTI (ed.)). CV JEJAK, ANGGOTA IKAPI. https://www.google.co.id/books/edition/Ragam_Metode_Penelitian_Kualitatif_Komun/7RwREAAAQB-AJ?hl=id&gbpv=1&dq=cosmos+gatot&printsec=frontcover
- Facrul, Z. nurhadi. (2017). *Teori Komunikasi Kontemporer*. Kencana. https://www.google.co.id/books/edition/Teori_Komunikasi_Kontemporer/3XxXDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+komunikasi+kontemporer&printsec=frontcover
- Feisol, F. A. (2018). Streetwear Sebagai Identitas Budaya Masyarakat Urban. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.33005/jkom.v1i1.10>
- Juwita, E. P., Budimansyah, D., & Nurbayani, S. (2015). Peran Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Siswa. *Sosietas*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/sosietas.v5i1.1513>





- Julkipli Sinuhaji. (2020). Mengenal Litmatch Aplikasi Buat Cepat Dapat Teman Chat Baru. *PikiranRakyat.Com*.
<https://www.pikiran-rakyat.com/teknologi/pr-01740410/mengenal-litmatch-aplikasi-buat-cepat-dapat-teman-chat-baru>
<https://www.pikiran-rakyat.com/teknologi/pr-01740410/mengenal-litmatch-aplikasi-buat-cepat-dapat-teman-chat-baru>
- Litthe John, K. A. F. (2014). *Teori Komunikasi* (9th ed.). Salemba Humanika.
- Mahendra, B. (2017). Eksistensi Sosial Remaja Dalam Instagram (Sebuah Perspektif Komunikasi). *Jurnal Visi Komunikasi*, 16(1), 151–160. <https://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/visikom/article/view/1649>
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif* (Choiroel Anwar (ed.)). Zifatama Publisher.
https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Kualitatif/TP_ADwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=mamik+metodologi+kualitatif&printsec=frontcover
- Micheal Jibrael Rorong. (2020). *Fenomenologi*. CV BUDI UTAMA.
<https://www.google.co.id/books/edition/Fenomenologi/MCHyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Michael+jibrael&printsec=frontcover>
- Muri Yusuf. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Kencana.
https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Kuantitatif_Kualitatif/RnA-DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=muri+yusuf&printsec=frontcover
- Nasrullah, R. (2014). *Media Siber (Cybermedia)* (1st ed.). Prenadamedia Grup.
https://www.google.co.id/books/edition/Teori_dan_Riset_Media_Siber_cybermedia/J-VNDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+siber&printsec=frontcover
- Neuman, W. L. (2006). *Social Research Methods*. Person Education.
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 13–21. <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>
- Sjafirah, N. A., & Prasanti, D. (2016). Penggunaan Media Komunikasi dalam Eksistensi Budaya Lokal bagi Komunitas Tanah Aksara. *Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi*, Volume 6(2), 39–50.
https://jipsi.fisip.unikom.ac.id/_s/data/jurnal/volume-vi-no-2/4.nuryah-ditha-penggunaan-media-komunikasi-dalam-komunitas-tanah-aksara-1.pdf/pdf/4.nuryah-ditha-penggunaan-media-komunikasi-dalam-komunitas-tanah-aksara-1.pdf
- Sutopo H.B. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta Sebelas Maret University.
- Umam, Z. K., Diningrat, K., & Setiawan, A. I. (2018). Pesan Dakwah pada Upacara Adat Ngeuyek Seureuh. *Tabligh: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 3(1), 111–131.
<https://doi.org/10.15575/tabligh.v3i1.34>
- Utomo, D. A. (2013). Motif Pengguna Jejaring Sosial Google + Di Indonesia. *E-Komunikasi*, 1(3), 147–156.
<http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/articleview/929>

