

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini, perkembangan teknologi sudah mencapai tingkat kemajuan yang luar biasa, seperti memungkinkan masyarakat dalam berkomunikasi, membagikan pendapat, berinteraksi dengan orang lain, mempresentasikan dan mengekspresikan diri. Seiring perkembangan teknologi informasi yang kian pesat dan meningkatnya jumlah pengguna internet, media sosial telah bertransformasi sebagai salah satu sumber informasi yang paling akrab dengan masyarakat. Misalnya, media sosial memungkinkan masyarakat untuk terhubung dengan orang-orang di mana saja dengan cepat dan mudah. Perkembangan teknologi telah mengubah cara hidup, membawa dampak yang besar.

Media sosial menjadi wajah yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya menjadi *platform* untuk berinteraksi dengan orang-orang, tetapi juga sebagai hiburan, dan pengembangan diri. Media sosial berguna untuk memperluas jaringan sosial, dan membagikan pengalaman serta pendapat. Media sosial sangat bermanfaat untuk melakukan komunikasi, edukasi, rekreasi, promosi, diseminasi berinteraksi. Tapi di sisi lain media sosial sering digunakan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab untuk menyebarkan konten-konten negatif (Widiastuti 2018). Seperti adanya risiko penyebaran informasi palsu, *cyberbullying*, dan penipuan. Seseorang dapat terjebak dalam lingkaran perbandingan yang tidak sehat dan tekanan untuk mempertahankan citra diri. Hal ini dapat mengarah pada masalah seperti kecemasan.

Di Indonesia, pada kalangan remaja media sosial sering kali menjadi wadah untuk mengekspresikan diri dengan cara yang berbeda dari kehidupan sehari-hari. Ini menciptakan ruang untuk apa yang sering disebut sebagai *alter ego* yang merupakan konsep yang melibatkan adanya dua identitas yang dibuat dalam satu individu. Dapat dipahami di mana seseorang memiliki kepribadian atau karakter yang berbeda. *Alter ego* di media sosial dapat menjadi representasi bagi diri

kalangan remaja yang mungkin tidak sepenuhnya terlihat dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konsep psikologi, *alter ego* merujuk pada pembentukan atau penciptaan suatu identitas atau kepribadian yang berbeda dari identitas asli seseorang. Identitas atau kepribadian ini sering kali digunakan untuk maksud tertentu, seperti menjaga privasi, sebagai bentuk perlindungan, atau menutup-nutupi identitas asli. Identitas yang dibentuk ini akan muncul ketika berinteraksi dengan orang lain yang dijumpai atau menyesuaikan dengan kondisi tertentu dengan berbagai perasaan dan emosi yang ditampilkan.

Penggunaan *alter ego* dalam media sosial bisa disalahgunakan dalam berbagai cara yang memunculkan dampak negatif. Misalnya, seseorang dapat menciptakan identitas palsu untuk menyembunyikan identitas aslinya dan melakukan tindakan yang tidak sesuai. Dengan identitas yang dibuat, seseorang dapat merasa lebih aman dan berani dalam melakukan tindakan tersebut. Selain itu, *alter ego* ini dapat digunakan di mana seseorang bisa memainkan emosi orang lain dengan berpura-pura menjadi orang lain. Ini tidak hanya berpotensi merusak reputasi orang lain, tetapi juga bisa memicu konflik dan ketidakpercayaan. Sementara penggunaan *alter ego* bisa memberikan kebebasan berekspresi, penting untuk selalu mempertimbangkan dampak dari perilaku di media sosial.

Pada kalangan remaja di Indonesia, terdapat permasalahan yang dimana seseorang membuat *alter ego* di media sosial pada media sosial disalahgunakan untuk menyembunyikan sifat, karakter, atau identitas asli dan melakukan tindakan yang tidak bertanggung jawab. *Alter ego* di media sosial digunakan oleh kalangan remaja untuk mengungkapkan perasaan yang tidak bisa disampaikan di akun utama. Penggunaan akun *alter* juga sering kali menjadi kesempatan untuk melakukan *cyberbullying*, memberi informasi palsu, penipuan yang dapat menyakiti hati seseorang, hal ini dapat merugikan orang lain.

Oleh karena itu, tema ini diambil untuk meningkatkan kesadaran tentang dampak *alter ego* yang negatif di media sosial pada kalangan remaja. Untuk kalangan

remaja harus lebih bijak menggunakan media sosial dan menciptakan hal positif, meminimalisir perilaku negatif lainnya. Melalui media buku jurnal yang memberi informasi dampak *alter ego* di media sosial, kalangan remaja dapat mengenali dan mengatasi perilaku tidak sehat serta membangun identitas diri yang lebih baik. Selain itu bentuk fisik buku juga dapat dengan mudah diakses oleh kalangan remaja yang tidak memerlukan teknologi dan koneksi internet. Dengan demikian, media sosial dapat menjadi alat bermanfaat untuk pengembangan diri dan hubungan sosial yang positif.

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diuraikan beberapa identifikasi masalah, berikut:

- *Alter ego* di media sosial dapat memberikan dampak negatif seperti menyebarkan informasi palsu, *cyberbullying*, dan penipuan, yang dapat mempengaruhi hubungan sosial.
- Penggunaan *alter ego* negatif di media sosial dapat merugikan orang lain dengan menciptakan konflik dan ketidakpercayaan.
- Masih banyak yang membuat *alter ego* di media sosial untuk melakukan tindakan-tindakan yang negatif untuk merugikan orang lain.

I.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dibuat dengan merumuskan kembali masalah yang telah diidentifikasi, berikut rumusan masalah:

Bagaimana merancang informasi *alter ego* yang mudah dipahami dengan menggunakan bahasa yang komunikatif dengan beberapa interaktif seperti aktivitas yang dapat diisi demi memudahkan pemahaman untuk mengenali dampak negatif *alter ego* di media sosial, dan memberikan tips kepada kalangan remaja dalam mengenali dampak negatif *alter ego* di media sosial melalui media buku jurnal?

I.4. Batasan Masalah

Batasan masalah ini dilakukan perancang agar lebih terfokus pada apa yang akan dirancang dan membatasi seluruhnya agar terfokus pada perancangan informasi

yang hanya membahas *alter ego* di media sosial untuk rentang tahun 20-25 tahun untuk memberi gambaran. Informasi yang diberikan hanya pengenalan dan gambaran tentang dampak negatif *alter ego* di media sosial itu apa saja dan memberikan tips dan trik untuk tetap waspada. Informasi ini tidak mencakup pembahasan detail tentang *alter ego* dan media sosial secara keseluruhan.

I.5. Tujuan & Manfaat Perancangan

I.5.1. Tujuan Perancangan

- Meningkatkan kesadaran tentang dampak negatif *alter ego* di media sosial.
- Memberikan gambaran yang mudah dipahami mengenai *alter ego* di media sosial dan dampak negatifnya.
- Menyediakan tips dan trik yang praktis untuk menghadapi dampak negatif *alter ego* di media sosial.

I.5.2. Manfaat Perancangan

- Membantu untuk mengenali dampak negatif dari pengaruh *alter ego* di media sosial.
- Mengenali dampak penyebaran informasi palsu, *cyberbullying*, dan penipuan dari *alter ego* di media sosial.
- Mengurangi konflik dan meningkatkan kepercayaan dalam hubungan sosial di kalangan pengguna media sosial.