

KONSTRUKSI IDENTITAS DIGITAL DAN DAMPAK CYBERBULLYING DALAM RUANG LINGKUP PERGAULAN VIRTUAL REMAJA

Nabilla Ivana Nova, Rika, Parid Rehan Paiza, Norita Sinaga

Universitas Pamulang

Jl. Raya Puspitek, Buaran, Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

nabillaivananova@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara remaja membangun identitas dan berinteraksi dalam ruang virtual melalui media sosial sebagai sarana utama ekspresi diri. Namun, tingginya intensitas penggunaan media sosial juga memunculkan permasalahan berupa meningkatnya cyberbullying yang berdampak pada kondisi psikologis dan sosial remaja. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konstruksi identitas digital serta keterkaitannya dengan munculnya cyberbullying dalam ruang pergaulan virtual remaja. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis studi kepustakaan melalui analisis berbagai literatur ilmiah yang relevan mengenai identitas digital, media sosial, dan cyberbullying. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas digital remaja bersifat performatif dan dipengaruhi oleh validasi sosial, sehingga mendorong remaja menampilkan citra ideal di media sosial. Kondisi tersebut meningkatkan kerentanan terhadap cyberbullying yang dipicu oleh anonimitas, tekanan kelompok, dan budaya komunikasi digital. Selain itu, ditemukan hubungan timbal balik antara ketidakstabilan identitas digital dan pengalaman cyberbullying yang berdampak pada kesehatan psikologis remaja. Oleh karena itu, diperlukan penguatan literasi digital, konsep diri, dan etika bermedia sosial untuk menciptakan lingkungan digital yang lebih sehat.

Kata kunci : identitas digital, cyberbullying, remaja, media sosial, literasi digital

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mentransformasi secara fundamental cara manusia berinteraksi, membangun relasi sosial, serta membentuk identitas diri dalam kehidupan sehari-hari. Dalam era digital, media sosial tidak lagi sekadar berfungsi sebagai alat komunikasi, melainkan telah berkembang menjadi ruang sosial baru yang memungkinkan individu untuk mengonstruksi, merepresentasikan, dan memodifikasi identitas diri secara dinamis. Bagi remaja yang berada pada fase pencarian jati diri, kehadiran ruang digital memberikan peluang yang luas untuk melakukan eksplorasi identitas secara lebih fleksibel dan terbuka melalui berbagai bentuk representasi visual maupun naratif.

Media sosial memungkinkan remaja untuk mengekspresikan nilai, minat, gaya hidup, serta aspirasi diri dalam ruang virtual yang bersifat interaktif. Dalam konteks ini, identitas tidak lagi bersifat statis, melainkan terus berkembang melalui proses interaksi sosial digital. Secara ideal, konstruksi identitas digital dapat menjadi sarana yang produktif dalam mendukung perkembangan psikososial remaja. Melalui media sosial, remaja dapat memperluas jejaring sosial, memperoleh informasi secara cepat, serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan literasi digital yang relevan dengan perkembangan zaman. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang terarah dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan wawasan, keterampilan sosial, dan pembentukan karakter remaja [1].

Dalam perspektif cyberculture, media sosial juga dipahami sebagai ruang sosial digital yang ditandai oleh tingginya interaktivitas, partisipasi pengguna, dan fleksibilitas dalam pembentukan identitas sosial. Identitas digital tidak lagi ditentukan secara tunggal oleh realitas sosial, tetapi merupakan hasil konstruksi yang dipengaruhi oleh interaksi simbolik, algoritma platform, serta dinamika komunitas virtual [2].

Namun demikian, perkembangan media sosial tidak hanya memberikan dampak positif, tetapi juga memunculkan berbagai problematika sosial dan psikologis di kalangan remaja. Intensitas penggunaan media sosial yang tinggi menyebabkan munculnya distorsi dalam konstruksi identitas digital. Remaja cenderung tidak lagi menampilkan identitas autentik, melainkan identitas yang telah dikurasi untuk memperoleh validasi sosial melalui jumlah “likes”, komentar, dan pengikut. Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran identitas dari refleksi diri menjadi komoditas sosial yang dipertukarkan dalam ruang virtual. Dalam kondisi tersebut, identitas tidak lagi sepenuhnya berfungsi sebagai representasi diri yang autentik, tetapi menjadi alat untuk memperoleh pengakuan sosial.

Kondisi tersebut memunculkan tekanan psikologis yang signifikan, terutama dalam bentuk tuntutan untuk mempertahankan citra diri yang ideal di media sosial. Remaja menjadi kelompok yang paling rentan terhadap tekanan ini karena masih berada dalam tahap perkembangan identitas dan pembentukan konsep diri. Paparan terhadap berbagai representasi ideal di media sosial mendorong terjadinya perbandingan sosial yang intens, di mana individu menilai dirinya berdasarkan standar yang sering kali

tidak realistis. Hal ini sejalan dengan teori social comparison yang menyatakan bahwa individu memiliki kecenderungan mengevaluasi diri melalui perbandingan dengan orang lain [3].

Akibatnya, konstruksi identitas digital yang semula diharapkan menjadi sarana pengembangan diri justru berpotensi menimbulkan krisis identitas dan ketidakstabilan psikologis. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang intens dapat memicu kecemasan, penurunan self-esteem, serta ketidakpuasan terhadap diri sendiri [4].

Selain memengaruhi pembentukan identitas digital, dinamika interaksi dalam ruang virtual juga membuka peluang munculnya perilaku negatif seperti cyberbullying. Cyberbullying merupakan bentuk perundungan yang dilakukan melalui media digital dengan karakteristik anonim, masif, dan tidak terbatas ruang serta waktu. Berbeda dengan bullying konvensional, cyberbullying memiliki dampak yang lebih luas dan intens karena korban dapat mengalami tekanan secara terus-menerus tanpa adanya ruang aman. Dalam konteks ini, media sosial tidak hanya menjadi ruang konstruksi identitas, tetapi juga menjadi arena konflik sosial yang berpotensi merusak kesejahteraan psikologis remaja.

Fenomena cyberbullying tidak dapat dilepaskan dari karakteristik media sosial yang memungkinkan tingginya interaksi tanpa kontrol sosial yang memadai. Anonimitas, rendahnya empati digital, serta budaya komunikasi yang permisif terhadap ujaran negatif menciptakan kondisi yang mendukung munculnya perilaku agresif di ruang virtual. Studi menunjukkan bahwa cyberbullying sering muncul dalam bentuk komentar negatif, ujaran kebencian, penghinaan, dan pelecehan verbal yang berdampak langsung pada kondisi psikologis korban [5].

Bahkan, dalam beberapa kasus, cyberbullying dapat menyebabkan isolasi sosial, depresi, hingga gangguan mental yang serius.

Secara empiris, fenomena ini menunjukkan tren yang semakin mengkhawatirkan. Mayoritas remaja menghabiskan waktu lebih dari lima jam per hari di media sosial sehingga meningkatkan tingkat keterpaparan terhadap interaksi digital. Intensitas penggunaan media sosial yang tinggi secara langsung meningkatkan kemungkinan munculnya interaksi negatif, termasuk cyberbullying. Selain itu, berbagai penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar remaja pernah mengalami atau terlibat dalam cyberbullying, baik sebagai korban maupun pelaku. Hal ini menunjukkan bahwa cyberbullying telah menjadi fenomena sosial yang sistemik dalam kehidupan digital remaja.

Lebih lanjut, penggunaan platform digital seperti TikTok menunjukkan bahwa media sosial tidak hanya menjadi ruang hiburan dan ekspresi diri, tetapi juga menjadi arena berkembangnya risiko perundungan siber akibat tingginya intensitas interaksi dan eksposur konten. Kondisi ini memperkuat argumentasi bahwa struktur dan mekanisme media sosial turut

berkontribusi terhadap munculnya perilaku negatif dalam ruang virtual. Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan dalam penelitian ini terletak pada bagaimana konstruksi identitas digital terbentuk dalam ruang pergaulan virtual remaja serta bagaimana keterkaitannya dengan munculnya cyberbullying di media sosial. Permasalahan ini penting dikaji karena identitas digital dan cyberbullying merupakan dua fenomena yang saling berkaitan dan memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan psikologis maupun sosial remaja.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konstruksi identitas digital remaja dalam ruang pergaulan virtual serta mengkaji keterkaitannya dengan fenomena cyberbullying di media sosial. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi terbentuknya identitas digital serta dampak cyberbullying terhadap kondisi sosial dan psikologis remaja. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan melalui analisis berbagai literatur ilmiah yang berkaitan dengan identitas digital, media sosial, dan cyberbullying. Melalui analisis tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dinamika interaksi sosial remaja di ruang digital serta memberikan kontribusi dalam pengembangan literasi digital, penguatan konsep diri, dan pembentukan etika bermedia sosial guna menciptakan lingkungan digital yang lebih sehat, aman, dan mendukung perkembangan remaja secara optimal..

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konstruksi Identitas Digital Remaja dalam Perspektif Teoretis

Identitas merupakan konstruksi sosial yang terbentuk melalui proses interaksi individu dengan lingkungan sosialnya. Dalam konteks perkembangan remaja, identitas menjadi aspek krusial karena fase ini ditandai dengan eksplorasi diri yang intens untuk mencapai stabilitas konsep diri. Namun, perkembangan teknologi digital telah mengubah secara signifikan proses tersebut, di mana media sosial kini menjadi ruang utama dalam pembentukan identitas. Identitas tidak lagi hanya terbentuk melalui interaksi langsung, tetapi juga melalui representasi simbolik di ruang virtual yang bersifat fleksibel dan dinamis.

Dalam perspektif cyberculture, identitas digital dipahami sebagai hasil konstruksi sosial yang dipengaruhi oleh interaksi, budaya partisipatif, serta sistem algoritmik platform digital [1].

Hal ini menunjukkan bahwa identitas digital bukan sekadar refleksi diri, melainkan hasil negosiasi antara individu dengan struktur teknologi yang membentuk pola interaksi. Dengan demikian, identitas digital bersifat cair (fluid) dan dapat berubah sesuai dengan konteks sosial yang dihadapi individu.

Media sosial juga memberikan peluang bagi remaja untuk mengeksplorasi identitas melalui berbagai bentuk ekspresi diri. Aktivitas seperti mengunggah konten, berinteraksi dengan pengguna lain, serta membangun persona digital memungkinkan individu untuk memahami dan membentuk identitas mereka secara lebih luas. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dapat memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan sosial, peningkatan wawasan, serta pembentukan karakter remaja [2].

Hal ini memperkuat asumsi bahwa media sosial memiliki potensi sebagai sarana pemberdayaan identitas.

Namun, analisis kritis menunjukkan bahwa fleksibilitas identitas digital juga mengandung potensi distorsi. Identitas yang ditampilkan di media sosial sering kali merupakan hasil kurasi yang disesuaikan dengan standar sosial tertentu. Remaja cenderung terpapar pada berbagai citra ideal yang memengaruhi cara mereka memandang diri sendiri [3].

Akibatnya, identitas tidak lagi bersifat autentik, melainkan performatif dibangun untuk memenuhi ekspektasi sosial dan memperoleh validasi digital.

Dari perspektif HOTS, fenomena ini menunjukkan pergeseran ontologis identitas dari “being” menjadi “performing”. Identitas digital menjadi produk konstruksi sosial yang tidak hanya dipengaruhi oleh individu, tetapi juga oleh tekanan struktural dan budaya digital. Pergeseran ini memiliki implikasi signifikan terhadap stabilitas psikologis remaja, terutama dalam pembentukan konsep diri yang autentik.

2.2. Dinamika Interaksi Sosial Virtual dan Fenomena Cyberbullying

Interaksi sosial dalam ruang virtual memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan interaksi tatap muka, terutama dalam aspek anonimitas, jangkauan global, dan minimnya kontrol sosial. Media sosial memungkinkan individu untuk berinteraksi secara bebas, namun kondisi ini juga menciptakan ruang bagi munculnya perilaku negatif, salah satunya adalah cyberbullying.

Cyberbullying merupakan bentuk perilaku agresif yang dilakukan melalui media digital dengan tujuan menyakiti atau merendahkan individu lain. Fenomena ini memiliki karakteristik khusus, yaitu anonim, berulang, dan memiliki jangkauan luas, sehingga dampaknya dapat lebih kompleks dibandingkan dengan bullying konvensional. Penelitian menunjukkan bahwa cyberbullying sering muncul dalam bentuk komentar negatif, ujaran kebencian, dan pelecehan verbal yang berdampak pada kesehatan mental korban [4].

Fenomena cyberbullying tidak dapat dilepaskan dari struktur media sosial yang mendorong interaksi tinggi melalui algoritma engagement. Platform digital cenderung mengutamakan kuantitas interaksi dibandingkan kualitas, sehingga membuka ruang bagi

munculnya konflik sosial. Dalam konteks ini, cyberbullying bukan hanya persoalan individu, tetapi juga merupakan konsekuensi dari desain sistem digital itu sendiri.

Selain itu, rendahnya literasi digital dan empati sosial turut memperparah fenomena ini. Kurangnya pemahaman tentang etika digital menyebabkan individu tidak menyadari dampak dari perilaku mereka di ruang virtual. Studi menunjukkan bahwa faktor seperti rendahnya empati, lemahnya kontrol diri, serta norma sosial yang permisif menjadi pemicu meningkatnya cyberbullying di kalangan remaja [5].

Secara kritis, cyberbullying dapat dipahami sebagai bentuk relasi kekuasaan dalam ruang digital. Anonimitas menciptakan kondisi “power without accountability”, di mana individu dapat melakukan tindakan agresif tanpa konsekuensi langsung. Selain itu, budaya digital yang cenderung permisif terhadap komentar negatif memperkuat normalisasi perilaku tersebut. Dengan demikian, cyberbullying merupakan fenomena struktural yang mencerminkan dinamika sosial dalam ekosistem digital.

2.3. Relasi antara Konstruksi Identitas Digital dan Kerentanan terhadap Cyberbullying

Konstruksi identitas digital dan cyberbullying merupakan dua fenomena yang saling berkaitan dalam ruang pergaulan virtual remaja. Identitas digital tidak hanya memengaruhi cara individu memandang diri mereka, tetapi juga menentukan bagaimana mereka dipersepsikan dan diperlakukan oleh orang lain. Dalam konteks ini, identitas digital dapat menjadi faktor yang meningkatkan kerentanan terhadap cyberbullying. Remaja yang membangun identitas berbasis validasi sosial cenderung lebih rentan terhadap tekanan sosial di media digital. Ketergantungan pada pengakuan sosial membuat individu lebih sensitif terhadap kritik dan komentar negatif. Penelitian menunjukkan bahwa paparan media sosial yang intens dapat menurunkan self-esteem serta meningkatkan kecemasan akibat perbandingan sosial [3].

Hal ini menunjukkan bahwa konstruksi identitas digital yang tidak stabil dapat meningkatkan risiko menjadi korban cyberbullying.

Di sisi lain, identitas digital juga dapat mempengaruhi individu sebagai pelaku cyberbullying. Anonimitas dalam ruang digital memungkinkan individu untuk bertindak tanpa mempertimbangkan norma sosial yang berlaku. Dalam kondisi ini, identitas digital berfungsi sebagai “topeng sosial” yang memungkinkan individu mengekspresikan perilaku agresif tanpa konsekuensi langsung. Lebih lanjut, hubungan antara konstruksi identitas dan cyberbullying menunjukkan adanya hubungan kausal yang bersifat siklik. Identitas yang tidak stabil meningkatkan kerentanan terhadap cyberbullying, sementara pengalaman cyberbullying dapat memperburuk krisis identitas individu. Hal ini menciptakan lingkaran masalah yang kompleks dan

berpotensi mengganggu perkembangan psikologis remaja secara signifikan.

Dari perspektif HOTS, fenomena ini menunjukkan bahwa permasalahan utama tidak hanya terletak pada individu, tetapi juga pada sistem sosial dan teknologi yang membentuk interaksi digital. Oleh karena itu, pendekatan yang diperlukan harus bersifat multidimensional, mencakup aspek individu, sosial, dan struktural. Penelitian sebelumnya cenderung membahas konstruksi identitas digital dan cyberbullying secara terpisah, sehingga masih terdapat celah penelitian dalam mengkaji hubungan keduanya secara integratif. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengisi gap tersebut dengan menganalisis keterkaitan antara konstruksi identitas digital dan cyberbullying dalam ruang pergaulan virtual remaja secara komprehensif dan kritis.

2.4. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media sosial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan identitas, karakter, serta kondisi psikologis remaja dalam ruang digital.

Penelitian yang dilakukan oleh Amalia [4] menjelaskan bahwa penggunaan media sosial memiliki dampak terhadap pembentukan karakter remaja, baik dalam aspek positif maupun negatif. Media sosial dapat menjadi sarana pengembangan wawasan, komunikasi, dan kreativitas, namun di sisi lain juga berpotensi memengaruhi perilaku serta pola interaksi sosial remaja apabila tidak digunakan secara bijak. Penelitian tersebut menegaskan bahwa perkembangan teknologi digital telah mengubah pola pembentukan karakter remaja melalui interaksi yang berlangsung di media sosial.

Selanjutnya, penelitian Kurniawati dan Nurdin [5] mengungkap adanya paradoks dalam penggunaan media sosial, khususnya terkait hubungan antara self-esteem, cyberbullying, dan kondisi psikologis pengguna. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media sosial dapat meningkatkan rasa percaya diri remaja melalui validasi sosial, tetapi juga dapat memicu tekanan psikologis akibat perbandingan sosial dan cyberbullying. Kondisi tersebut menyebabkan remaja menjadi lebih rentan mengalami kecemasan, ketidakpuasan diri, serta gangguan emosional akibat tingginya ekspektasi sosial dalam ruang virtual.

Penelitian Manafe [6] juga menunjukkan bahwa media sosial memiliki pengaruh positif dan negatif terhadap perkembangan sosial, psikologis, dan perilaku remaja. Media sosial dinilai mampu memperluas relasi sosial dan meningkatkan akses informasi, namun penggunaan yang berlebihan dapat memicu perubahan perilaku, ketidakstabilan emosi, serta penurunan kualitas interaksi sosial secara langsung. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa ruang digital memiliki dampak yang kompleks terhadap perkembangan remaja, terutama dalam aspek psikososial.

Sementara itu, penelitian Alfarabi [7] mengenai cyberculture dan masyarakat digital menjelaskan bahwa perkembangan budaya siber telah menciptakan pola interaksi sosial baru dalam masyarakat modern. Identitas digital dipandang sebagai konstruksi sosial yang terbentuk melalui interaksi virtual dan dipengaruhi oleh budaya digital yang bersifat fleksibel serta dinamis. Dalam konteks ini, media sosial tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga menjadi ruang pembentukan identitas dan realitas sosial baru bagi remaja. Selain itu, penelitian Y. Sari [8] mengenai perkembangan identitas remaja di era digital menunjukkan bahwa media sosial memiliki peran penting dalam proses pencarian jati diri remaja. Remaja cenderung membangun identitas berdasarkan standar sosial yang berkembang di ruang digital sehingga memunculkan tekanan untuk menampilkan citra diri yang ideal. Kondisi tersebut berpotensi menyebabkan krisis identitas dan ketidakstabilan konsep diri apabila remaja tidak memiliki kemampuan literasi digital dan kontrol diri yang baik.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa kajian mengenai media sosial, identitas digital, dan cyberbullying telah banyak dilakukan. Namun, penelitian sebelumnya cenderung membahas pengaruh media sosial, perkembangan identitas, dan cyberbullying secara terpisah. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda karena menganalisis keterkaitan antara konstruksi identitas digital dan munculnya cyberbullying dalam ruang lingkup pergaulan virtual remaja secara lebih integratif dan komprehensif.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif-analitis yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena konstruksi identitas digital serta dampak cyberbullying dalam ruang pergaulan virtual remaja. Pendekatan ini dipilih karena permasalahan yang dikaji tidak dapat dijelaskan secara sederhana melalui angka atau pengukuran kuantitatif, melainkan memerlukan penafsiran terhadap makna, relasi sosial, serta dinamika yang terjadi dalam interaksi digital. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada eksplorasi konsep, pemaknaan fenomena, serta analisis kritis terhadap keterkaitan antar aspek yang diteliti.

Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan, yaitu dengan menelaah berbagai sumber literatur ilmiah yang relevan untuk membangun kerangka konseptual penelitian. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengkaji fenomena secara komprehensif melalui sintesis berbagai pemikiran dan temuan penelitian sebelumnya. Dalam konteks ini, studi kepustakaan tidak hanya berfungsi sebagai pengumpulan informasi, tetapi juga sebagai proses analitis yang digunakan untuk mengidentifikasi pola, hubungan, serta kesenjangan dalam kajian yang telah ada.

Sumber data dalam penelitian ini berupa data sekunder yang diperoleh dari jurnal ilmiah, prosiding, serta publikasi akademik lainnya yang berkaitan dengan topik identitas digital, media sosial, dan cyberbullying. Pemilihan sumber dilakukan secara selektif dengan mempertimbangkan relevansi, kredibilitas, serta kontribusinya terhadap pemahaman fenomena yang diteliti. Proses ini menekankan pada kualitas data, sehingga hanya sumber yang memiliki dasar akademik kuat yang digunakan dalam analisis.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi, yaitu dengan mengidentifikasi, mengkaji, dan mengorganisasikan berbagai literatur yang relevan. Tahapan ini melibatkan proses seleksi yang ketat untuk memastikan bahwa data yang digunakan sesuai dengan fokus penelitian. Selain itu, peneliti juga melakukan pengelompokan informasi berdasarkan tema-tema utama agar memudahkan proses analisis. Dengan cara ini, data yang diperoleh tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga terstruktur secara sistematis.

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan analisis tematik yang bersifat interpretatif. Data yang telah dikumpulkan kemudian direduksi untuk memilih informasi yang paling relevan, selanjutnya dikategorikan ke dalam tema-tema utama yang mencerminkan fokus penelitian. Proses ini dilanjutkan dengan interpretasi mendalam untuk memahami hubungan antar tema, sehingga diperoleh gambaran yang utuh mengenai fenomena yang dikaji. Analisis tidak hanya berhenti pada tahap deskripsi, tetapi juga mencakup evaluasi kritis terhadap keterkaitan antara konstruksi identitas digital dan cyberbullying dalam konteks interaksi sosial virtual.

Penelitian ini juga menerapkan pendekatan sintesis konseptual, yaitu dengan mengintegrasikan berbagai temuan dari literatur untuk membangun pemahaman yang lebih komprehensif. Proses ini melibatkan perbandingan, penghubungan, serta pengkritisan terhadap berbagai perspektif yang ada, sehingga menghasilkan analisis yang tidak bersifat parsial. Dengan pendekatan ini, penelitian berupaya mengungkap tidak hanya bagaimana fenomena terjadi, tetapi juga mengapa fenomena tersebut muncul serta bagaimana implikasinya terhadap perkembangan remaja. Untuk menjaga keabsahan hasil penelitian, dilakukan proses peninjauan ulang terhadap data dan interpretasi yang telah disusun. Peneliti memastikan bahwa setiap kesimpulan yang diambil didasarkan pada data yang relevan dan dianalisis secara logis. Selain itu, konsistensi antara data, analisis, dan tujuan penelitian juga menjadi perhatian utama, sehingga hasil penelitian memiliki validitas yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Secara keseluruhan, metode penelitian ini dirancang untuk menghasilkan analisis yang

mendalam, kritis, dan sistematis mengenai konstruksi identitas digital serta dampak cyberbullying pada remaja. Pendekatan ini tidak hanya menggambarkan fenomena yang terjadi, tetapi juga memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai dinamika sosial dalam ruang digital, sehingga dapat menjadi dasar bagi pengembangan kajian dan solusi yang lebih komprehensif di masa mendatang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Temuan Konseptual Konstruksi Identitas Digital dan Dinamika Cyberbullying pada Remaja

Perkembangan ruang digital telah mengubah secara fundamental cara remaja membangun identitas dan berinteraksi sosial. Hasil kajian menunjukkan bahwa identitas digital tidak lagi bersifat reflektif terhadap realitas diri, melainkan terbentuk melalui proses konstruksi sosial yang kompleks, yang melibatkan interaksi antara individu, norma digital, serta sistem teknologi yang membentuk pola komunikasi di media sosial. Dalam konteks ini, remaja tidak hanya menjadi pengguna media sosial, tetapi juga menjadi aktor yang secara aktif memproduksi dan merepresentasikan identitas diri mereka di ruang virtual.

Identitas digital remaja cenderung bersifat performatif, yaitu dibangun untuk memenuhi ekspektasi sosial dan memperoleh validasi dari lingkungan digital. Validasi ini diwujudkan melalui indikator simbolik seperti jumlah “likes”, komentar, dan pengikut, yang kemudian menjadi tolok ukur penerimaan sosial. Kondisi ini menciptakan tekanan psikologis yang mendorong remaja untuk menampilkan versi diri yang ideal dan sering kali tidak autentik. Akibatnya, terjadi kesenjangan antara identitas nyata dan identitas virtual, yang berpotensi memicu krisis identitas serta ketidakstabilan konsep diri [7], [15].

Di sisi lain, dinamika interaksi dalam ruang digital menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam pola relasi sosial remaja. Interaksi yang sebelumnya bersifat langsung kini bergeser menjadi interaksi virtual yang cenderung lebih bebas namun minim kontrol sosial. Kondisi ini membuka ruang bagi munculnya berbagai bentuk perilaku negatif, salah satunya adalah cyberbullying. Cyberbullying tidak hanya muncul sebagai tindakan agresi individu, tetapi juga sebagai bagian dari dinamika sosial yang dipengaruhi oleh anonimitas, tekanan kelompok, serta budaya digital yang permisif terhadap ekspresi negatif [1], [13].

Untuk memahami fenomena ini secara lebih komprehensif, berikut disajikan tabulasi sintesis dari berbagai penelitian yang relevan.

Tabel 1. Sintesis Literatur Identitas Digital dan Cyberbullying Remaja

No & Sumber	Karakteristik Penelitian	Temuan Utama dan Analisis
1. [1]	Studi kualitatif tentang perilaku cyberbullying remaja di media sosial	Cyberbullying dipicu oleh emosi, ejekan, iri hati, dan kebutuhan menunjukkan superioritas. Menunjukkan bahwa agresi digital berkaitan dengan kebutuhan psikologis akan dominasi sosial
2. [2]	Studi pustaka tentang dampak cyberbullying	Cyberbullying menyebabkan rendahnya kepercayaan diri, isolasi sosial, dan gangguan mental, menunjukkan dampak multidimensional
3. [3]	Literatur review tentang TikTok dan Gen Z	Media sosial menjadi ruang konstruksi identitas sekaligus meningkatkan risiko cyberbullying
4. [4]	Studi kuantitatif penggunaan media sosial	Intensitas penggunaan tinggi membentuk karakter remaja, baik positif maupun negatif
5. [5]	Studi literatur self-esteem	Perbandingan sosial menurunkan self-esteem dan meningkatkan kerentanan terhadap cyberbullying
6. [6]	Studi kualitatif dampak media sosial	Menyebabkan kecemasan, perubahan perilaku, dan ketidakstabilan emosi
7. [7]	Studi cyberculture	Identitas digital bersifat cair, fleksibel, dan dibentuk oleh budaya digital
8. [8]	Kajian identitas remaja	Media sosial memicu tekanan standar sosial dan krisis identitas
9. [9]	Review persepsi diri	Validasi eksternal menjadi faktor dominan dalam pembentukan identitas
10. [10]	Studi perubahan sosial digital	Terjadi fragmentasi identitas antara dunia nyata dan virtual
11. [11]	Kajian konsep diri	Konsep diri yang kuat dapat melindungi dari dampak cyberbullying
12. [12]	Survei perilaku sosial remaja	Media sosial membentuk norma sosial baru dan pola interaksi
13. [13]	Studi FOMO dan bullying digital	FOMO dan tekanan teman sebaya meningkatkan cyberbullying
14. [14]	Analisis jenis cyberbullying	Perilaku agresif seperti flaming telah dinormalisasi
15. [15]	Meta-sintesis identitas digital	Identitas digital bersifat performatif dan berpotensi memicu kecemasan

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat adanya pola konsisten bahwa konstruksi identitas digital remaja sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal, terutama validasi sosial dan tekanan lingkungan digital. Mayoritas penelitian menunjukkan bahwa identitas digital tidak lagi dibangun sebagai refleksi autentik dari diri individu, tetapi sebagai representasi yang dikonstruksi untuk memenuhi ekspektasi sosial. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran paradigma identitas dari yang bersifat intrinsik menjadi ekstrinsik, di mana nilai diri individu ditentukan oleh respons sosial di ruang digital [9], [15].

Selain itu, fenomena cyberbullying muncul sebagai konsekuensi struktural dari dinamika interaksi digital. Berbeda dengan bullying konvensional, cyberbullying memiliki karakteristik anonim, tidak terbatas ruang dan waktu, serta memiliki jangkauan yang luas. Hal ini menyebabkan dampaknya menjadi lebih kompleks dan intens. Temuan menunjukkan bahwa cyberbullying tidak hanya dipicu oleh faktor individu seperti emosi atau kepribadian, tetapi juga oleh faktor sosial seperti tekanan teman sebaya dan kebutuhan akan eksistensi dalam kelompok digital [1], [13].

Lebih lanjut, terdapat hubungan yang bersifat timbal balik antara konstruksi identitas digital dan cyberbullying. Identitas digital yang tidak stabil dan bergantung pada validasi eksternal meningkatkan kerentanan individu terhadap cyberbullying. Sebaliknya, pengalaman cyberbullying dapat memperburuk kondisi psikologis individu, sehingga memperdalam krisis identitas yang dialami. Hubungan ini membentuk pola siklik yang memperkuat kedua fenomena tersebut secara simultan [5], [8].

Dari perspektif yang lebih kritis, fenomena ini menunjukkan bahwa permasalahan utama tidak hanya terletak pada individu, tetapi juga pada struktur sosial dan teknologi yang membentuk interaksi digital. Media sosial, dengan algoritma yang mendorong keterlibatan tinggi, secara tidak langsung menciptakan lingkungan yang kompetitif dan penuh tekanan. Dalam lingkungan seperti ini, remaja terdorong untuk terus mempertahankan eksistensi digital mereka, bahkan dengan cara-cara yang berpotensi merugikan diri sendiri maupun orang lain [3], [12].

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa konstruksi identitas digital dan cyberbullying merupakan fenomena yang saling terintegrasi dalam ekosistem digital yang kompleks. Keduanya tidak dapat dipahami secara terpisah, melainkan harus dilihat sebagai bagian dari dinamika sosial yang lebih luas, yang melibatkan interaksi antara faktor psikologis, sosial, dan teknologi. Oleh karena itu, pendekatan penanganan yang efektif harus bersifat holistik, mencakup penguatan literasi digital, pengembangan konsep diri, serta regulasi sosial dalam ruang virtual.

4.2. Analisis Sintesis Literatur tentang Identitas Digital dan Cyberbullying pada Remaja

Pembahasan mengenai konstruksi identitas digital dan fenomena cyberbullying tidak dapat dilepaskan dari kerangka teori konstruksi sosial, yang menekankan bahwa realitas sosial, termasuk identitas, dibentuk melalui proses interaksi yang berulang dan bermakna. Dalam konteks ruang digital, identitas tidak lagi dipahami sebagai entitas yang stabil, melainkan sebagai hasil konstruksi yang terus mengalami negosiasi melalui interaksi simbolik di media sosial.

Hal ini sejalan dengan temuan bahwa remaja secara aktif membentuk dan menampilkan identitas mereka melalui representasi digital yang telah dikurasi sesuai dengan ekspektasi sosial [7], [15].

Dalam perspektif teori presentasi diri (self-presentation), individu cenderung menampilkan citra diri yang diinginkan untuk memperoleh penerimaan sosial. Media sosial memperkuat mekanisme ini melalui fitur-fitur yang memungkinkan individu mengontrol bagaimana mereka ingin dilihat oleh orang lain. Remaja, yang berada dalam fase pencarian identitas, menjadi kelompok yang paling intens melakukan praktik ini. Mereka tidak hanya menampilkan diri, tetapi juga melakukan optimalisasi identitas untuk mendapatkan validasi dalam bentuk “likes”, komentar, dan pengikut. Kondisi ini menunjukkan bahwa identitas digital bersifat performatif, yaitu dibentuk untuk dipertontonkan, bukan semata-mata untuk merepresentasikan realitas diri [9], [15].

Namun, dalam analisis yang lebih kritis, praktik self-presentation ini juga berimplikasi pada munculnya ketegangan antara identitas nyata dan identitas virtual. Ketika individu secara terus-menerus menampilkan versi ideal dari dirinya, maka terjadi kesenjangan antara realitas dan representasi. Kesenjangan ini dapat memicu krisis identitas serta ketidakstabilan konsep diri, terutama ketika individu tidak mampu memenuhi standar sosial yang berkembang di ruang digital [8], [10].

Dengan demikian, identitas digital tidak hanya menjadi sarana ekspresi diri, tetapi juga menjadi sumber tekanan psikologis.

Selain itu, teori perbandingan sosial (social comparison theory) memberikan penjelasan lebih lanjut mengenai bagaimana interaksi di media sosial mempengaruhi persepsi diri remaja. Dalam lingkungan digital yang dipenuhi oleh representasi ideal, remaja cenderung membandingkan diri mereka dengan orang lain, yang sering kali menghasilkan penilaian negatif terhadap diri sendiri. Proses ini berkontribusi terhadap penurunan self-esteem serta meningkatkan kerentanan terhadap tekanan sosial [5].

Dalam konteks ini, media sosial tidak hanya menjadi ruang interaksi, tetapi juga menjadi arena kompetisi simbolik yang mempengaruhi kesejahteraan psikologis individu.

Fenomena cyberbullying dapat dianalisis melalui perspektif teori interaksi sosial dan kontrol sosial. Dalam ruang digital, kontrol sosial cenderung melemah karena adanya anonimitas serta minimnya konsekuensi langsung terhadap perilaku individu. Kondisi ini menciptakan lingkungan yang memungkinkan munculnya perilaku agresif tanpa adanya mekanisme pengendalian yang efektif. Cyberbullying, dalam hal ini, bukan hanya merupakan tindakan individu, tetapi juga merupakan produk dari struktur sosial digital yang permisif terhadap agresi [1], [14].

Lebih lanjut, teori konformitas sosial menjelaskan bahwa perilaku individu dalam kelompok sering kali dipengaruhi oleh norma dan tekanan sosial. Dalam konteks media sosial, remaja cenderung menyesuaikan perilaku mereka dengan norma kelompok, termasuk dalam hal perilaku agresif seperti cyberbullying. Fenomena Fear of Missing Out (FOMO) memperkuat kecenderungan ini, di mana individu merasa perlu untuk terus terlibat dalam interaksi digital agar tidak tertinggal dari kelompoknya. Dalam kondisi tertentu, keterlibatan ini dapat mendorong individu untuk melakukan cyberbullying sebagai bentuk adaptasi terhadap norma kelompok [13].

Dari perspektif teori konstruksi sosial, cyberbullying juga dapat dipahami sebagai hasil dari proses eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Perilaku agresif yang awalnya merupakan tindakan individu (eksternalisasi) kemudian diterima sebagai norma dalam komunitas digital (objektivasi), dan akhirnya dianggap sebagai sesuatu yang wajar oleh individu lain (internalisasi). Proses ini menjelaskan bagaimana cyberbullying dapat mengalami normalisasi dalam budaya digital, sehingga tidak lagi dipandang sebagai penyimpangan, melainkan sebagai bagian dari dinamika sosial [14].

Selain faktor sosial, aspek psikologis juga memainkan peran penting dalam fenomena cyberbullying. Remaja dengan konsep diri yang lemah cenderung lebih rentan menjadi korban maupun pelaku cyberbullying. Sebaliknya, konsep diri yang kuat dapat berfungsi sebagai faktor protektif yang membantu individu dalam menghadapi tekanan sosial di ruang digital [11]. Hal ini menunjukkan bahwa konstruksi identitas digital tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal, tetapi juga oleh kondisi internal individu.

Secara sintesis, dapat disimpulkan bahwa konstruksi identitas digital dan cyberbullying merupakan dua fenomena yang saling berkaitan dalam ekosistem digital. Identitas digital yang dibangun melalui mekanisme validasi sosial menciptakan ketergantungan terhadap pengakuan eksternal, yang pada akhirnya meningkatkan kerentanan terhadap konflik sosial. Di sisi lain, cyberbullying muncul sebagai bentuk ekspresi dari dinamika interaksi sosial yang dipengaruhi oleh faktor individu, kelompok, dan struktur teknologi.

Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa fenomena identitas digital dan cyberbullying tidak dapat dipahami secara parsial, melainkan harus dilihat sebagai bagian dari sistem sosial digital yang kompleks. Pendekatan yang diperlukan untuk memahami dan mengatasi fenomena ini harus bersifat multidimensional, mencakup aspek psikologis, sosial, dan teknologi, sehingga dapat menghasilkan solusi yang lebih komprehensif dan berkelanjutan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menegaskan bahwa identitas digital remaja terbentuk melalui interaksi yang intens dalam ruang virtual, sehingga tidak lagi mencerminkan diri secara langsung, melainkan merupakan hasil konstruksi sosial yang dipengaruhi oleh norma digital dan kebutuhan akan pengakuan. Representasi diri di media sosial cenderung bersifat performatif, di mana remaja menampilkan citra yang telah dikurasi untuk memperoleh validasi dari lingkungan daring. Fenomena cyberbullying muncul dalam konteks yang sama, sebagai konsekuensi dari pola interaksi digital yang terbuka, anonim, dan minim kontrol sosial. Perilaku ini berkembang bukan hanya karena faktor individu, tetapi juga karena pengaruh tekanan kelompok, budaya komunikasi digital, serta kebutuhan untuk mempertahankan eksistensi dalam komunitas virtual.

Keterkaitan antara keduanya menunjukkan adanya pola yang saling mempengaruhi. Ketidakstabilan identitas digital meningkatkan sensitivitas terhadap penilaian sosial, sementara pengalaman perundungan memperkuat tekanan psikologis yang dialami remaja. Situasi ini menempatkan remaja pada kondisi rentan dalam menghadapi dinamika sosial digital yang kompetitif dan sering kali tidak seimbang. Temuan ini mengarah pada pemahaman bahwa persoalan identitas digital dan cyberbullying tidak dapat dipisahkan dari struktur sosial dan teknologi yang membentuk interaksi daring. Oleh karena itu, upaya penanganan perlu diarahkan pada penguatan literasi digital, pembentukan konsep diri yang sehat, serta pengembangan etika bermedia yang mampu menyeimbangkan kebebasan berekspresi dengan tanggung jawab sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Marsinun and D. Riswanto, "Perilaku Cyberbullying Remaja di Media Sosial," *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, vol. 12, no. 2, pp. 98–111, 2020. doi: 10.31289/analitika.v12i2.3704.
- [2] M. Shobabiya, R. I. Maulana, D. F. Hanafi, and M. F. A. Rosidi, "Perilaku Cyberbullying pada Remaja," *Educational Journal*, pp. 766–773, 2023.
- [3] S. Afriosa, Sugiarto, N. D. Sawita, and K. Zai, "TikTok sebagai Ruang Sosial Gen Z: Analisis Risiko Kecanduan dan Perundungan Siber dalam Perspektif Manajemen Risiko," *JEDBUS*, vol. 2, no. 2, 2025.
- [4] Amalia, A. L. Ramadhani, F. G. Vitacheria, and I. Azizah, "Pendidikan Karakter dan Teknologi: Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Pembentukan Karakter Remaja," *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, pp. 32–39, 2024. doi: 10.58706/jipp.v3n1.p32-39.
- [5] A. Y. Kurniawati and M. Nurdin, "Paradoks Media Sosial: Antara Self-Esteem, Cyberbullying, dan Konseling Online," *FICOSIS Proceedings*, vol. 4, 2025.
- [6] N. Manafe, O. Bani, N. Kelendonu, R. Wagi, O. Feoh, and Y. A. Pelondou, "Pengaruh Positif dan Negatif Media Sosial terhadap Perkembangan Sosial, Psikologis, dan Perilaku Remaja," *IJOSSE*, vol. 2, no. 1, 2026. doi: 10.62567/ijosse.v2i1.2140.
- [7] B. F. Alfarabi, A. Rahman, E. B. Setiawan, and A. Galib, "Cyberculture dan Masyarakat Digital," *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, vol. 11, no. 10, 2026.
- [8] Y. Sari, "Perkembangan Identitas Remaja Mencari Jati Diri di Era Digital," 2024.
- [9] A. R. Pasenrigading, H. Nur, and M. Daud, "Pengaruh Media Sosial terhadap Persepsi Diri dan Pembentukan Identitas Remaja," *Socius*, vol. 2, no. 9, pp. 68–81, 2025. doi: 10.5281/zenodo.15290940.
- [10] Hilalludin, S. N. Suciowati, D. Sugari, and E. D. Maryana, "Dinamika Perubahan Sosial Masyarakat Digital dan Dampaknya terhadap Identitas Remaja," 2025.
- [11] I. G. R. Septian, H. Sapitri, and Risnawati, "Peran Konsep Diri sebagai Faktor Perlindungan dalam Perilaku Sosial di Remaja di Era Digital," *Triwikrama*, vol. 8, no. 6, 2025.
- [12] Z. Taib, M. R. Septriawan, and F. Rozi, "Media Sosial Berpengaruh pada Perubahan Perilaku Sosial Remaja Kota Medan di Era Digital," *Jurnal Multidisiplin Sosial Humaniora*, vol. 1, no. 2, pp. 84–102, 2024.
- [13] A. R. F. Fauziah, "Dinamika Pembentukan Bullying Digital dalam Perspektif Remaja Generasi Z: Peran FOMO dan Tekanan Teman Sebaya," *JEDMI*, vol. 1, no. 1, pp. 86–98, 2025.
- [14] D. I. Kuncoro, N. B. Segara, Niswatin, and Sugiantoro, "Analisis Jenis Cyberbullying di Media Sosial TikTok pada Kalangan Remaja," *PENIPS*, vol. 5, no. 2, pp. 80–87, 2025.
- [15] A. A. Salsabila and H. Nur, "Representasi Diri di Sosial Media: Antara Identitas Nyata dan Identitas Virtual," *PESHUM*, vol. 4, no. 4, 2025.