

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini menggunakan sejumlah penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai acuan, sekaligus menunjukkan kebaruan yang ditawarkan penelitian ini. Untuk itu, akan disajikan lima penelitian terdahulu terkait dengan resiliensi online yang telah dilakukan sebelumnya dalam konteks yang beragam, sebagai berikut :

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu

No	Judul/ Penulis/ Tahun	Afiliasi Universitas	Metode Penelitian	Kesimpulan	Saran	Perbedaan dengan Penelitian
1	Resiliensi Online Siswa SMP Ditinjau Gaya Komunikasi Guru dan Regulasi Moral Siswa ketika Masa Pandemi Covid Kota Yogyakarta Abidatu Lintang Pradipta, 2020	Universitas Negeri Yogyakarta	Kuantitatif Deskriptif	Dari hasil penelitian, terdapat berbagai hal yang dapat disimpulkan : 1) Siswa SMP kota Yogyakarta dalam resiliensi onlinenya termasuk tinggi. 2) Pendapat siswa SMP tentang gaya komunikasi gurunya yang terbanyak adalah baik dan regulasi moral pada posisi tertinggi	Bagi Sebagian siswa SMP Kota Yogyakarta, dalam hal resiliensi online masih perlu untuk meningkatkan literasi digital, emosi, dan cara-cara mengatasi masalah dalam menghadapi online, mengingat hasil resiliensi online siswa SMP masih cukup banyak yang resiliensi onlinenya rendah.	Perbedaan pada penelitian ini terkait dengan signifikansi metodologis dan objek penelitian dimana peneliti berfokus memakai metode kualitatif dengan pengambilan data wawancara mendalam, serta objek penelitian ialah pengguna Instagram secara aktif.

2	Hubungan terkait <i>Self Disclosure</i> dengan Resiliensi Remaja di Panti Asuhan Darussalam . Maydha Rahmat Mustafa. 2019	Universitas Diponegoro	Kuantitatif Korelasional	Tidak adanya hubungan positif yang besar mengenai self Disclosure dan juga Resiliensi. Koefisien korelasi sebanyak 0,104 dengan $p=0,436$. Hasil ini melihat semakin tinggi tingkat <i>self disclosure</i> , justru semakin tinggi resiliensi dan sebaliknya.	Di harapkan bisa melakukan penelitian ulang terkait <i>variable self disclosure</i> dengan resiliensi pada remaja serta menggili lebih dalam faktor lain yang juga mempengaruhi resiliensi.	Perbedaan pada penelitian ini terkait dengan signifikasi metodologis dan informan penelitian, dimana peneliti memakai metode kualitatif serta pengambilan data wawancara mendalam serta informan khalayak dewasa awal 18-25 tahun.
3	<i>Self Disclosure</i> pada Resiliensi untuk Wanita di Panti Asuhan. Risa Kristianti. 2021	Universitas Kristen Satya Wacana	Kuantitatif	Adanya hubungan positif yang terlihat signifikan antara self-disclosure dengan resiliensi Wanita di panti asuhan.	-	Perbedaan pada penelitian ini terkait dengan signifikasi metodologis, dan informan penelitian, dimana peneliti memfokuskan memakai kualitatif dengan pengambilan data wawancara mendalam, serta informan khalayak dewasa awal 18-25 tahun.
4	Dampak PoIa Asuh pada <i>Online Resilience</i> . Isnaini KumaIa Firdaus. 2019.	Universitas Yudh arta Pasurtri	Kuantitatif	Terdapat dampak yang besar terkait PoIa Asuh dan Otoriter, terhadap rata-rata <i>Online Resilience</i> .	Untuk Orang Tua disarankan dapat membimbing anak agar anak tidak merasa terdiskriminasi . Untuk Mahasiswa disarankan dapat memberikan waktu dalam pemakaian alat smartphone gadget supaya tidak terbuang sia-sia.	Perbedaan pada penelitian ini terkait dengan signifikasi metodologis, dan informan penelitian, dimana peneliti berfokus memakai metode kualitatif dengan pengambilan data wawancara mendalam, serta informan khalayak dewasa awal 18-25 tahun.

5	Dampak Resiliensi pada Sstudent Engagment Remaja SMA Selama Pandemi Covid-19. Shamira Aulia. 2021	Universitas Islam Bandung	Kausalitas	Dalam Variabel resiliensi, remaja SMA selama masa pandemic COVID-19 di Provinsi Jawa Barat menunjukan resiliensi yang tinggi.	-	Perbedaan pada penelitian ini terkait dengan signifikasi metodologis, dan informan penelitian, dimana peneliti berfokus memakai metode kualitatif pengambilan data wawancara mendalam, serta informan khalayak dewasa awal 18-25 tahun.
---	---	---------------------------	------------	---	---	---

Sumber : *Olahan Peneliti.*

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengambil 5 referensi yang tentunya memiliki tema sesuai dengan penelitian ini. Dari kelima penelitian yang telah disebutkan terdapat persamaan dengan penelitian terdahulu, dimana sama-sama membahas mengenai resiliensi atau kemampuan yang dimiliki setiap seseorang ketika berhadapan dengan kondisi mencekam. Namun terdapat perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini, penelitian ini memakai metode kualitatif serta pengambilan data wawancara mendalam, berbeda dengan kelima penelitian terdahulu yang menggunakan metode kuantitatif. Lalu, penelitian ini memilih informan dari kalangan dewasa awal (18-25 tahun), berbeda dengan penelitian terdahulu yang selama ini kebanyakan memilih informan dari kalangan remaja. Dan yang terakhir, penelitian ini juga menggunakan konsep penggunaan media (use) dalam teori Uses and Effects.

2.2. Teori dan Konsep

Landasan teori ialah salah satu hal yang paling penting dalam melakukan suatu penelitian, apalagi dalam hal memberikan saran untuk penelitian agar bisa lebih melakukan pengembangan masalah dalam penelitian yang didalami. Landasan teori sama halnya sebagai benteng pada sebuah bangunan, sehingga ketika benteng tersebut kuat maka bangunannya tidak bisa jatuh. Hal ini sesuai halnya dengan penelitian, karena jika tidak ada landasan teori, sebuah penelitian tidak bisa berjalan lancar (Labiqotin).

Sugiyono (2020) mengatakan, landasan teori perlu diluruskan agar bisa memberikan penelitian menjadi suatu hal yang kuat. Landasan teori ialah sebuah konsep yang disajikan dengan rapih, yang mana adanya variabel penelitian didalamnya, sehingga landasan teori adalah acuan pada suatu penelitian yang akan diteliti (Rada, 2020).

2.2.1. Teori *Uses and Effects*

Teori *Uses and Effects* dikemukakan oleh Sveen Windahl sejak 1979. Teori ini adalah persamaan antara pendekatan teori *uses and gratifications* serta teori tradisional terkait *effects*. Konsep “use” adalah hal terpenting dalam teori ini yang akan digunakan penelitian ini. Oleh karena pemahaman terkait penggunaan media akan memberikan penjelasan tentang efek dari adanya suatu proses komunikasi massa. Teori ini juga beranggapan bahwa pemakaian media dapat memberikan sejumlah hasil dari adanya proses komunikasi massa. Sebuah pengaruh ditimbulkan juga tidak sama untuk setiap individu berdasarkan berbagai faktor internal serta eksternal. Keterkaitan dengan pengguna dan pengaruhnya dapat menghasilkan berbagai perbedaan, salah satunya adalah adanya pemikiran mengenai hasil yang didapatkan oleh isi media serta oleh penggunaan mediana itu sendiri.

Terdapat dua proses yang bekerja secara bersama-sama, yang dimana hal ini dapat menyebabkan suatu hasil yang sering kali disebut dengan “*consequences*” atau kata lain pergabungan antara konsekuensi dan juga efek. Dampak dari media ini dapat muncul kepada masing-masing individu, selain itu dapat melihat perilaku individu ketika mendapatkan pesan dari media massa. Lalu, dampak dari media masa ini juga dapat membentuk dan memberikan perubahan persepsi individu mengenai kenyataan yang sering kali tidak sesuai, serta dapat muncul perubahan yang dialami, yang berkaitan langsung dengan perasaan, emosi, di benci dan di senang oleh masyarakat.

Pada teori *uses and gratifications*, seseorang yang menggunakan media didasari oleh munculnya kebutuhannya itu sendiri, namun pada teori *uses and effects*, kebutuhan bukan-lah suatu faktor yang penting alasan seseorang

dalam menggunakan media. Dalam teori ini, tingkat akses dalam penggunaan media merupakan sebuah keputusan seseorang untuk menggunakan atau tidaknya menggunakan isi media massa. Terdapat tiga variabel asumsi dasar pengguna media dalam model *uses and gratifications* :

1. Jumlah Waktu (Frekuensi atau Intensitas), pada dimensi ini mempersembahkan jumlah lama-nya atau durasi dalam penggunaan media.
2. Jenis isi pada media, pada dimensi ini mempersembahkan jenis dari isi media yang dipergunakan.
3. Hubungan, , pada dimensi ini mempersembahkan perihal mengenai keterkaitan seseorang sebagai pengguna media yakni konsumen dengan media yang dikonsumsi oleh media secara menyeluruh.

Dari penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa teori *uses and effects* ialah teori yang memberikan penjelasan mengenai keterkaitan komunikasi masa yang disampaikan melalui media masa, sehingga menimbulkan suatu efek untuk penggunaannya terkait adanya penggunaan dari media massa tersebut. Berbeda dengan teori *uses and gratifications*, dimana penggunaan media pada dasarnya ditetapkan oleh keinginan dasar seseorang, sedangkan teori *uses and effects*, keinginan bukannya dasar yang membuat seseorang menggunakan media. Alasan peneliti menggunakan teori *uses and effects*, dikarenakan seorang yang menggunakan media Instagram mendapatkan sebuah efek/dampak/pengaruh sesudah memakai media Instagram. Oleh karena-nya, pengguna bisa memperkirakan hubungan mengenai pesan media serta reaksi dari audiensnya itu sendiri. Demikian halnya pada penggunaan media Instagram tersebut tentunya bisa memberikan khalayak untuk memiliki kemampuan dalam menerima informasi bahkan juga dapat mengambil keputusan, maka melalui penggunaan media Instagram tersebut khalayak dapat menerima efek/dampak/pengaruh sesudah memakai atau juga membaca tayangan atau informasi tersebut.

2.2.2. Instagram sebagai Media Baru

1. Media Baru

Media baru ialah kemajuan teknologi komunikasi masa digital, dalam hal ini setiap individu bisa melakukan hubungan/korelasi melalui dunia maya tanpa melakukan tatap muka secara langsung, hal ini dikarenakan hanya membutuhkan bantuan internet saja. Media baru dapat diartikan sebagai media online yang hadir dengan bantuan internet (Romli, 2016). Adanya media baru tentunya tidak terlepas dari rentetan sejarah media sebelumnya. Kemajuan dan perkembangan dalam media baru, secara tidak langsung memberikan jawaban dalam mengatasi berbagai macam kekurangan dari media lama, khususnya juga pada aksesibilitas masyarakat, atau publik terhadap konten media, baik sebagai konsumen maupun kreator/produsen.

- McQuail telah mengidentifikasi media baru kedalam 5 kategori yang telah dibedakan sesuai dengan jenis, penggunaan, konteks, dan juga kategorinya. Pertama, media komunikasi untuk pribadi (contoh alat komunikasi smartphone). Kedua, media berbasis komputer atau yang sering disebut dengan media permainan interaktif (games). Ketiga, media informasi untuk memudahkan konsumen mencari informasi di internet, dengan menggunakan awalan WWW (world wide web). Keempat, media jejaring sosial atau partisipasi kolektif (Instagram, Youtube, dll). Kelima, media penyiaran merupakan media yang dapat memudahkan penggunaannya untuk menginstall sebuah konten (lagu, film, konten, dll).

2. Karakteristik Media Baru

Membahas terkait dengan karakteristik media baru, Mc-Quail (2013) sudah membagikan karakteristik media baru kedalam berbagai bagian dari perspektif penggunaannya, seperti :

- a. Interaktivitas : penerima dan pengirim pesan bisa melakukan komunikasi dan interaksi satu dengan yang lainnya tanpa harus bertemu dan bertatap muka secara langsung.
- b. Kehadiran sosial : aktivitas dari media bisa menimbulkan komunikasi secara personal dengan orang lain, contoh media sosial.

- c. *Media richness* : penggunaan media lebih banyak membutuhkan/melibatkan individu dan juga banyaknya indera.
- d. Otonomi : seorang individu ketika menggunakan media bisa mengendalikan dirinya sendiri dari masing-masing konten, namun tanpa adanya kontrol.
- e. Unsur bermain-main : adanya fitur untuk mencari hiburan atau kehidupan yang bisa memunculkan kebahagiaan dan kesenangan penggunanya.
- f. Privasi : memiliki sifat pribadi/rahasia yang dihubungkan langsung bersama sebuah konten.
- g. Personalisasi (*personalization*) : sebuah konten dan juga penggunaan adalah personal/unik.

Dari penjelasan di atas terkait pengelompokan karakteristik media baru tentu saja bisa memberikan pengetahuan terkait perbedaannya media lama dan media baru. Dari tujuh karakteristik ini, seseorang dapat mengetahui kebaruan dari adanya media baru yang bisa memberikan penawaran dalam kebebasan yang lebih untuk penggunaannya dalam berkomunikasi dengan jangkauan yang lebih luas, serta derajat yang sama antara pengguna, mengandung banyaknya kegunaan dan bersifat pribadi.

3. Instagram

Instagram merupakan platform media sosial yang sering kali digunakan oleh pemakainya untuk membagikan foto, video atau membagikannya juga kepada layanan jaringan sosial, salah satunya Instagram pribadi-nya. Menurut Atmoko (2013 :8), mengatakan arti Instagram adalah singkatan dari kata “instan-telegram”. Berlandaskan pada web-site resmi Instagram, Instagram merupakan suatu hal membahagiakan yang “unik” terlebih dalam membagikan kehidupan pribadi maupun bersama-sama meliputi sebuah rangkaian gambar/video. Selain itu, Instagram bisa mengasahi berbagai membagikan buah pikiran untuk pengguna-nya serta bisa memberikan tingkatan dalam mengasah kreatifitas, karena-nya Instagram memiliki fitur dalam menghias sebuah foto lebih artistic (Atmoko, 2013 :10).

Dalam bukunya Atmoko yang berjudul “Instagram Hand-book” memberikan penjelasan bahwasannya aplikasi Instagram ini mempunyai 5 menu utama pada bagian bawah aplikasi tersebut, ialah : Home-Page, memperlihatkan

foto yang baru saja diunggah oleh pengguna yang diikuti. Lalu Search, fitur yang memberikan kemudahan ketika sedang ingin mencari kebutuhan yang diinginkan, seperti foto/video populer. Camera, seseorang bisa mengunduh/mengunggah foto/video dari Instagram dengan efek yang telah disajikan. Profile, pengguna dapat tahu secara menyeluruh terkait berbagai informasi pribadi, maupun lainnya.

Atmoko (2013 :9) juga menyatakan terdapat berbagai aktivitas yang dapat dilakukan oleh penggunanya ketika sedang memakai media Instagram, seperti: Like, fitur ini bisa dipakai jika kita menyukai foto/video dari akun pengguna lainnya, jangan segan-segan dalam memberi like. Comment, fitur ini sering kali dilakukan untuk berinteraksi dengan pengguna lainnya, terlebih melalui kolom ini, pengguna dapat memberikan tanggapan kepada foto pengguna lainnya, baik saran, pujian, kritikan. Mentions, fitur ini sering kali digunakan untuk memanggil pengguna lainnya. Message, fitur membantu pengguna dalam memberikan pesan pribadi baik berupa foto, video, tulisan kepada pengguna Instagram lainnya.

4. Kelebihan dan Kekurangan Instagram

Ketika sedang menggunakan Instagram ada berbagai kelebihan dan kekurangan yang dapat dirasakan oleh penggunanya itu sendiri. Kelebihannya ialah: memiliki beberapa jenis fitur untuk bisa memberikan kesan indah terhadap foto, bersifat privasi karena pengguna dapat mengunci akun Instagram pribadi supaya masyarakat yang tidak kenal, tidak bisa melihat foto/video dari akun Instagram tersebut, dapat membagikan foto/video pada jejaring sosial, pengguna dapat mencari dan mendapatkan informasi yang sedang *up to date* dengan mudah, baik informasi terkait dengan politik, ekonomi, sosial, bahkan mencari hiburan sekali pun.

Namun kekurangan yang dapat dirasakan dalam media Instagram ini sama halnya dengan media sosial lainnya. Kekurangan tersebut di antaranya : foto yang disuguhkan dalam Instagram sering kali terlihat lebih kecil dan terkadang kurang jelas jika dilihat dengan detail, durasi video yang sangat singkat karena Instagram hanya memaksimalkan durasi video selama satu menit saja, adanya pengaruh negative yang terjadi (konten pornografi, adanya pihak dengan sengaja

mencemarkan nama baik sebelah pihak), dimana hal tersebut sering kali dilakukan untuk mencari kesenangan atas kebencian yang dirasakan.

5. Penggunaan Instagram

Instagram merupakan media sosial yang sangat dibutuhkan individu untuk di hadapkan dengan kehidupan seseorang pada media yang menampung informasi. Hal ini pun dikuatkan dengan adanya data dari *We Are Social* pada Januari 2022 lalu, yang mengatakan bahwa Instagram sebagai media pengguna terbanyak di Indonesia. Menurut McQuail terdapat berbagai motif seseorang dalam menggunakan Instagram, diantaranya :

a. Informasi

- 1) Memperoleh informasi mengenai kejadian serta situasi yang terdapat hubungannya dengan masyarakat, lingkungan, serta dunia.
- 2) Memperoleh berbagai masalah secara praktis, pendapat, serta hal-hal yang terdapat kaitannya dengan pilihan.
- 3) Memuaskan rasa/jiwa keingin tahuam serta minat pada suatu hal.
- 4) Belajar, pendidikan diri sendiri.

b. Identitas Pribadi

- 1) Mendapatkan penunjang nilai-nilai yang bersifat pribadi.
- 2) Mendapatkan model perilaku.
- 3) Mengidentifikasi diri sendiri dengan nilai lain (dalam media).
- 4) Menambahkan pemahaman mengenai diri sendiri.

c. Integritas dan Interaksi Sosial

- 1) Mendapatkan pengetahuan mengenai kehidupan orang lain, empati sosial.
- 2) Mengidentifikasi diri dengan orang lain serta meningkatkan rasa ingin memiliki.
- 3) Memberikan bantuan dalam menjalankan peran sosial.
- 4) Mendapatkan bahan percakapan dan Interaksi sosial.

d. Hiburan

- 1) Melepaskan diri atau terpisah dari permasalahan.
- 2) Memperoleh kenikmatan jiwa.
- 3) Mengisi waktu luang.

4) Penyaluran emosi.

Dari penjelasan di atas, bisa dikatakan Instagram merupakan aplikasi yang dapat memfasilitasi penggunaannya untuk dapat berbagi hidup pribadi dengan teman-teman, selain itu pengguna juga dapat melakukan pertukaran informasi yang disuguhkan oleh Instagram dengan fitur yang telah disajikan. Instagram tersebut merupakan salah satu aktivitas dari adanya penggunaan media baru, dimana pemanfaatan media ini terdapat dari adanya pertukaran/penerimaan informasi atau pun komunikasi, baik dalam bentuk teks, foto, maupun berupa video. Pengguna juga memiliki motif tersendiri ketika sedang mengakses Instagram, baik untuk mencari informasi, hiburan, integritas dan interaksi sosial, bahkan mengespresikan identitas pribadi diri sendiri. Namun dari penggunaan Instagram itu sendiri memiliki kelebihan dan kekurangan, yang akhirnya akan memberikan efek bagi penggunaannya. Penggunaan konsep Instagram sebagai media baru pada penelitian ini karena media sosial Instagram merupakan media online yang memfasilitasi khalayak dewasa awal untuk melakukan aktivitas pertukaran komunikasi atau informasi tersebut. Instagram merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai fitur untuk berinteraksi antar penggunaannya. Dalam penelitian ini Instagram menjadi platform media sosial yang mayoritas penggunaannya adalah khalayak dewasa awal (18-25 tahun).

2.2.3. Resiliensi Online

Resiliensi *online* menurut Przybylski et al (2014) ialah suatu ketahanan yang dimiliki seseorang supaya bisa memiliki penyesuaian dan bersikuat dengan akurat untuk segala kondisi lingkungan yang kurang memiliki pengetahuan akan pengaruh yang didapat, supaya seseorang bisa lebih bertenaga dalam memilah dan menanggapi berbagai macam hal yang didapatkan saat bertentangan dengan dunia online (Hendriani, 2019). Istilah resiliensi Online ini dipergunakan supaya dapat memberikan penjelasan mengenai konsep resiliensi pada dunia digital. Resiliensi adalah daya tamping seseorang supaya bisa mahir secara kompeten dalam menemui dan memberikan tanggapan pada berbagai kondisi lingkungan yang mendatangi resiko. Sementara dunia online ialah cakupan aktifitas untuk memanfaatkan

teknologi digital, yang dilakukan sangat mudah oleh sebagian orang melalui jaringan internet untuk berbagai kepentingan. Selain itu, resiliensi online juga dapat diartikan seperti ketangguhan dalam menyikapi berbagai pengalaman negatif dalam aktivitas online. Seseorang yang resilien, mahir mengalahkan kondisi yang merugikan, dimana hal ini berfokus pada suatu masalah, selain itu mahir menaham emosi negatif – positif. Namun sebaliknya, jika seorang anak tidak memiliki resilien, maka dirinya tidak bisa mempunyai ketangguhan terhadap situasi yang sulit terjadi, khususnya dalam dunia online.

Terdapat 7 faktor dimensi resiliensi yang dikemukakan oleh Reivich and Shatte. Di mana, dimensi ini perlu digunakan supaya bisa memberikan bantuan kepada individu ketika beraktivitas dunia online. Seperti emotion-regulation, impulse-control, optimism, causal-analysis, empathy, self-efficacy, dan reaching-out. Penjelasannya sebagai berikut :

1. ● *Emotion Regulation* atau Regulasi Emosi ialah kemampuan/kemahiran agar bisa tetap berada diposisi tenang ketika kondisi sedang menekan. Dalam hal ini menyimpulkan, ketika seseorang kurang memiliki kemampuan untuk mengelola emosi, maka bisa saja mengalami kesulitan dalam menjaga hubungan dengan orang lain. Namun, jika seseorang mempunyai kemampuan dalam mengelola emosi dengan baik serta memiliki pemahaman atas emosi orang lain, maka individu tersebut akan mempunyai hubungan lebih baik dengan orang lain. Reivich dan Shateee juga mengatakan bahwa adanya dua jenis keterampilan yang bisa memudahkan seseorang dalam melakukan regulasi, yaitu tenang (calming), dan fokus (focusing), dimana kedua jenis ini bisa membantu seseorang dalam mengontrol emosi yang tidak dapat dikendalikan.
2. *Impulse Control* atau Pengendalian Impuls adalah kemampuan/kemahiran individu supaya tetap mengendalikan keinginan, dorongan, serta tekanan dalam diri sendiri yang muncul. Dengan arti, ketika seseorang tidak memiliki kemahiran dalam pengendalian Impuls, maka mereka dengan sigap dapat melihatkan perilaku untuk gampang marah, hilangnya batasan sabar, impulsif serta sering kali agresif. Dalam hal ini, jika seseorang memiliki skor Resilience Quotient yang tinggi pada dimensi Regulasi

Emosi, maka seseorang tersebut dapat dikatakan memiliki skor Resilience Quotient pada dimensi Pengendalian Impuls.

3. *Optimism* atau Optimisme, seseorang resilien ialah seseorang yang optimis. Seseorang optimis yakin bahwa kondisi yang sulit dapat berubah menjadi kondisi yang baik. Sebagai Individu lebih cenderung optimis hanya pada beberapa situasi tertentu saja. Individu optimis sering kali mempunyai kehidupan lebih baik, dengan arti Individu tersebut tidak pernah merasakan depresi, serta mempunyai tingkat produktivitas yang tinggi. Seseorang yang optimis melihat bahwa seseorang tersebut percaya/yakin bahwa dirinya memiliki kemampuan/ketangguhan untuk mengatasi masalah di masa depan.
4. *Causal Analysis*, adalah kemampuan/kemahiran Individu dalam mengidentifikasi dengan cara akurat pemicu dari suatu masalah yang dihadapi. Dengan arti, Individu yang kurang mahir dalam mengidentifikasi pemicu dari permasalahan yang dihadapi dengan benar, pastinya akan berulang kali membuat kesalahan sama, dan sebaliknya. Namun saat Individu mahir untuk mengenali pemicu masalah yang terjadi, ia tidak akan menyalahkan orang-lain terkait dengan kesalahan yang dibuat untuk melindungi self-esteem mereka. Ia kurang memfokuskan pada faktor diluar kendali-nya, tetapi ia memfokuskan dengan menggenggam kendali untuk pemecahan masalah.
5. *Empaty*, adalah kemampuan/kemahiran dalam mempunyai tingkat kepedulian pada orang lain, empati memiliki hubungan yang dapat dikatakan erat dengan kemahiran Individu dalam mengetahui kondisi emosional dan psikologis seseorang. Dalam hal ini, ketidakhadiran untuk bertoleransi dapat memunculkan kesusahan khususnya dalam berhubungan sosial.
6. *Self-efficacy*, adalah hasil pemecah-masalah yang berhasil. *Self-efficacy* mempresentasikan suatu kepercayaan bahwa kita mahir untuk memecahkan masalah serta mencapai kesuksesan. Dalam keseharian, Individu yang mempunyai kepercayaan dalam kemahiran mereka untuk membobok

masalah akan tampil menjadi suatu pemlmpn, dan sebaliknya, Individu akan tertinggal jika tidak mempunyai *self efficacy*.

7. *Reaching Out*, resiliensi lebih sekedar pada kemampuan Individu dalam mengatas masalahs serta bangklt dari keterpurukan-nya. Banyak-individu tidak mahir untuk menjalankan reaching-out, lantaran ia memegang pedomansupaya terhindar dari kegagalan, serta ia lebih memilih memiliki kehidupan standar jika harus menggait kesuksesan, tetapi perlu bertemu dengan risiko kegagalan hidup serta hinaan masyarakat.

Sementara itu, d'Haenens, et al mempresentasikan pada 3 faktor dimensi resiliensi yang dinilai penting serta perlu dikantongi oleh Individu mengenai online resilience, yaitu digital-literacy, emotional-literacy, dan coping-strategy (Hendriani, 2019). Penjelasannya sebagai berikut:

1. *Digital Literacy*, adalah kemampuan/kemahiran Individu saat menggunakan
 - teknologi digital serta alat komunikasi untuk mendapatkan keinginan dengan tepat/pas.
2. *Emotional Literacy*, adalah kemampuan/kemahiran dalam mengenali, memahami, menangani, serta mengekspresikan emosi.
3. *Coping Strategy*, adalah beragam upaya dilakukan oleh Individu dalam bentuk kognitif maupun perilaku untuk melepaskan ketidakteenangan dari beragam tekanan dalam aktivitas-nya pada dunia digital.

Dari penjelasan yang telah diuraikan, dapat dikatakan bahwa resiliensi online sebuah konsep kemampuan/kemahiran diri ketika berpapasan pada kondisi yang terjadi dari adanya aktivitas yang dilakukan di dunia online. Penggunaan konsep Resiliensi Online dalam penelitian ini, guna untuk mengetahui seberapa besar kemampuan kalangan dewasa awal (18-25 tahun), ketika menghadapi situasi sulit yang didapatkan dari adanya aktivitas atau penggunaan media sosial Instagram. Dalam penelitian ini menggunakan tujuh faktor dimensi resiliensi yang dipresentasikan oleh Reivich dan Shatte untuk menjadi fokus dalam penelitian ini, dimana nantinya peneliti memfokuskan ke pada tujuh dimensi tersebut diantaranya, yaitu emotion-regulation, impulse-control, optimism, causal-analysis, empathy, self-efficacy, dan reaching-out untuk melihat resilien dimiliki khalayak dewasa awal 18-25 tahun ketika sedang beraktivitas di media sosial Instagram.

2.2.4. Psikologis Kalangan Dewasa Awal (18-25 tahun)

Psikologis kalangan dewasa awal (18-25 tahun) menurut Santrock (2013) menyatakan bahwa secara kognitif, individu mulai dapat berpikir secara interpretatif. Dimana dalam hal ini ialah masa saat Individu baru saja mempunyai keputusan atas diri sendiri, mempunyai peran serta tanggung-jawab besar. Masa dewasa awal ini Individu tidak perlu bersangkut secara ekonomis, sosiologis, maupun psikologis kepada orang tuanya. Perubahan fisik dan psikologis individu sering kali mengurangi kemampuan reproduktif. Psikologis masa dewasa awal sering kali dikenali oleh eksperimen dan eksplorasi. Sehingga sering kali Individu menjelajahi keinginan yang mereka harapkan, menginginkan Individu seperti apa serta gaya-hidup seperti apa. Jika ditinjau dalam segi emosional, masa dewasa-awal adalah masa dimana motivasi dalam menggapai suatu hal yang besar serta didukung bersamaan dengan kekuatan-fisik. Maka adanya stereotipe yang mengatakan masa dewasa-awal ialah masa seseorang lebih mengutamakan kekuatan fisik dibandingkan kekuatan risiko dalam menyelesaikan suatu masalah.

Pada masa dewasa awal, pencapaian terkait identitas diri terlihat lebih berpengaruh, dimana Individu memiliki pemikiran yang lebih idealitas dan logis. Selain itu, waktu yang diluangkan untuk keluarga lebih sedikit, sehingga Individu lebih banyak meluangkan waktu pada kehidupannya, seperti hobi dan temannya. Peralihan ini juga dapat dikatakan masa pubertas seseorang. Terdapat banyaknya fenomena yang terjadi pada masa dewasa-awal, seperti adanya dewasa-awal yang rela untuk duduk berjam-jam di depan cermin dengan tujuan untuk melihat bahwa dirinya memiliki penampilan yang menarik. Tak hanya itu, dewasa-awal juga sering kali mencoba untuk mengubah berbagai penampilan agar mendapatkan atensi lebih serta ditanggapi eksistensinya oleh masyarakat, baik secara langsung maupun melalui media sosial. Citra tubuh serta mimik keraguan pada raut wajahnya dalam berhadapan langsung dengan orang yang lebih dewasa sangat terlihat pada masa ini. Menurut Santrock (2013) mengasumsikan bahwa Masa dewasa awal adalah sebuah kata yang saat ini dipergunakan pada transisi remaja menuju dewasa. Dimana, masa dewasa awal berkisaran umur 18 hingga 25 tahun.

Dari penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa psikologis masa dewasa awal ini sangatlah masih labil, hal ini lantaran adanya masa transisi masa remaja yang biasanya dipenuhi kehidupan yang bahagia, tanpa dibebani oleh banyaknya situasi atau masalah yang muncul. Saat menjalankan kehidupan-nya saat ini, dewasa-awal; perlu untuk memudahkan peranan/tanggung jawab dalam perkembangan-nya, supaya dalam kehidupan-nya ini dewasa-awal memiliki pengetahuan dan pengalaman yang lebih ketika mengalami suatu masalah yang terjadi. Karena-nya pada masa dewasa-awal ini Individu akan lebih banyak dihadapkan dengan banyaknya masalah, yang dimana masalah tersebut harus dituntaskan dengan baik. Alasan pemilihan konsep psikologis dewasa awal (18-25 tahun), dikarenakan konsep ini nantinya akan digunakan untuk mengetahui temuan jawaban dari informan, dimana penggunaan media sosial Instagram ini sering kali memberikan efek, baik efek buruk maupun baik untuk para penggunanya, dengan arti psikologis seseorang dapat mempengaruhi efek seseorang, sehingga penting untuk melihat kemampuan dalam psikologisnya.

2.2.5. Karakteristik Dewasa Awal di Kawasan Urban

Hurlock (Heny 2017), menyatakan masa dewasa-awal ialah masa penyesuaian atau beradaptasi dalam kehidupan, seperti gaya hidup serta lingkungan, maka pada masa dewasa-awal Individu harus bisa menempatkan posisi terhadap masyarakat sekitar. Seseorang khususnya dewasa awal yang tumbuh dan berkembang di perkotaan ini lebih banyak dipengaruhi oleh kultur yang relative modern dibandingkan dengan seseorang yang tinggal dipedesaan. Selain itu, penetrasi atau penyebaran internet di Kawasan urban sangat tinggi dibandingkan dengan Kawasan rural, sehingga masa dewasa awal yang tinggal di Kawasan urban lebih mudah untuk menerima berbagai informasi serta menikmati berbagai layanan kebaruan dari adanya penyebaran internet ini.

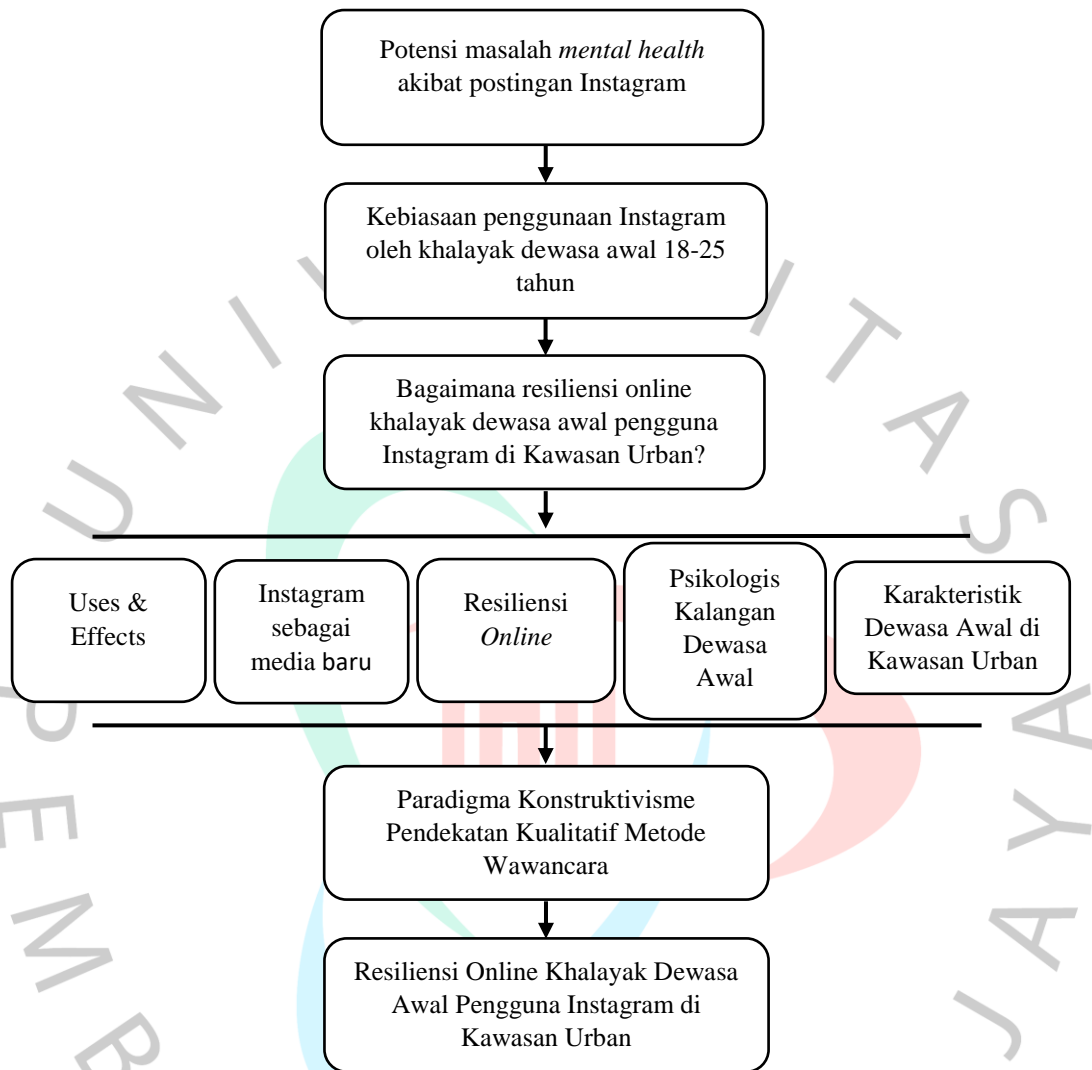
Menurut Stein-berg (2016) pertumbuhan serta perkembangan seseorang lebih banyak di pengaruhi oleh konteks dimana diri-nya beradaa. Kawasan Urban atau kota berkelanjutan dapat dikatakan sebagai kota yang pengembangan dan pembangunan-nya mahir untuk memberikan pemenuhan akan segala ke butuhan

masyarakat saat ini, selain itu mampu untuk bertarung untuk menegakkan kecocokan ekonomi global seperti lingkungan, sosial, budaya, bahkan politik tanpa menepis kemahiran generasi mendatang dalam pemenuhan keinginan yang dibutuhkan oleh setiap Individu (Atmawidjaja, 2017).

Karakteristik dewasa awal yang tinggal di Kawasan Urban ini terbiasa harus berusaha dan berjuang secara mandiri, serta terbuka untuk beragam transformasi dan kemajuan pada munculnya spekulasi baru, mempunyai preferensi untuk beragam kehidupan, hal ini mengingat tantangan kehidupan di kota sangatlah tinggi. Menurut Uichol dalam Purwadi (2016) masyarakat urban khususnya dewasa awal yang tinggal di Kawasan Urban memfokuskan hidupnya untuk memiliki kejantanan, otonomi, manifestasi, serta keyakinan untuk diri sendiri. Dengan demikian, mereka mempunyai kesempatan lebih giat untuk medalami informasi dari berbagai sudut pandang maupun media sosial lainnya. Pengorganisasian sosial dan juga akses terhadap Informasi yang lebih terlihat/terbuka dapat mengizinkan adanya globalisasi serta pergantian informasi yang menularkan gaya hidup serta pola pikir mereka (Wiswanti Kuntoro, Ar-Rizqi, & Halim, 2020).

Dari penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa karakteristik dewasa awal yang tinggal di Kawasan urban ini memang dituntut dan terbiasa untuk hidup secara mandiri, hal ini lantaran tantangan kehidupan di Kawasan perkotaan sangatlah tinggi, selain itu penetrasi internet di Kawasan urban cukup tinggi yang memungkinkan seseorang lebih aktif dalam mengeksplorasi berbagai informasi yang didapat atau diterima. Alasan pemilihan konsep Karakteristik Dewasa Awal di Kawasan Urban, karena konsep ini dapat menjelaskan kemampuan atau ketahanan dewasa awal yang tinggal di Kawasan urban ketika sedang melakukan aktivitas online melalui Instagram, sehingga dapat membantu peneliti untuk menganalisis tujuan dari penelitian yang sedang dijalankan.

2.3. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan model kerangka berpikir diatas, peneliti mengambil berdasarkan fenomena mental health yang sering kali terjadi akibat postingan pada media sosial Instagram. Postingan yang telah diunggah oleh pengguna, memungkinkan banyaknya berbagai efek yang akan muncul, efek tersebut dapat berdampak baik maupun buruk untuk pengguna lainnya. Efek buruk tersebut bisa saja membuat pengguna menjadi stress. Apalagi media sosial Instagram ini sering kali diakses oleh semua golongan, baik anak-anak, remaja, dewasa, bahkan lansia sekali pun. Namun, dikutip dari data pada We Are Social per Oktober 2022 lalu,

mengatakan bahwa khalayak dewasa awal usia 18-25 tahun ini merupakan fase usia tertinggi dalam penggunaan Instagram di Indonesia. Maka dari itu perlu melihat kebiasaan dewasa awal ketika menggunakan instagram, yang nantinya bertujuan untuk mendapatkan jawaban terkait dengan resiliensi online atau kemampuan diri khalayak dewasa awal ketika sedang menghadapi situasi sulit dari penggunaan Instagram. Melalui pendekatan kualitatif dengan melakukan wawancara, peneliti ingin mengetahui secara mendalam resiliensi online yang dimiliki oleh khalayak dewasa awal, khususnya yang tinggal di Kawasan Urban tersebut.

