

Hiperrealitas dan Krisis Identitas Remaja: Telaah Filosofis atas Dunia Digital Tinjauan dari Prespektif Jean Baudrillard

Aloysius

Sekolah Tinggi Filsafat Teologi Widya Sasana

Sermada Kelen Donatus

Sekolah Tinggi Filsafat Teologi Widya Sasana

Alex Kardo

Sekolah Tinggi Filsafat Teologi Widya Sasana

Yoga Manggolo Simajuntak

Sekolah Tinggi Filsafat Teologi Widya Sasana

Evaldus Rafiko Chandra

Sekolah Tinggi Filsafat Teologi Widya Sasana

Email: candrarafiko@gmail.com

Recieved:20 September 2025; Revised:11 Oktober 2025 ; Published:22 Oktober 2025

Abstract

The development of digital technology has brought about major changes in the way adolescents form their identities. The presence of social media and visual culture creates a new reality that no longer represents reality, but rather forms hyperreality, a state in which simulation becomes more real than reality itself. This research departs from the issue of identity crisis experienced by teenagers due to the dominance of digital images and representations. Based on Jean Baudrillard's thinking, this study aims to reveal how the concepts of simulacrum and hyperreality explain the dislocation of adolescent identity in the digital world. The method used is a qualitative-descriptive approach with literature study as the main technique. The main texts of Baudrillard and relevant digital phenomena in the lives of contemporary teenagers, such as the use of social media, self-image, and viral culture, are analyzed. This study offers critical thinking contributions to the understanding of adolescent identity, as well as providing philosophical reflections for digital culture education and policy. By understanding how hyperreality works, it is hoped to create a new awareness of the importance of digital literacy and the formation

of a more authentic and critical identity amidst the swift flow of information and digital imagery.

Keywords: Technology, Hyperreality, Identity, Digital World and Teenagers

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam cara remaja membentuk identitas diri. Kehadiran media sosial dan budaya visual menciptakan realitas baru yang tidak lagi merepresentasikan kenyataan, melainkan membentuk *hiperrealitas* suatu keadaan di mana simulasi menjadi lebih nyata daripada kenyataan itu sendiri. Penelitian ini berangkat dari persoalan krisis identitas yang dialami remaja akibat dominasi citra dan representasi digital. Berdasarkan pemikiran Jean Baudrillard, telaah ini bertujuan mengungkap bagaimana konsep *simulakrum* dan *hiperrealitas* menjelaskan dislokasi identitas remaja dalam dunia digital. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif-deskriptif dengan studi pustaka sebagai teknik utama. Analisis dilakukan terhadap teks-teks utama Baudrillard serta fenomena digital yang relevan dalam kehidupan remaja kontemporer, seperti penggunaan media sosial, pencitraan diri, dan budaya viral. Studi ini menawarkan sumbangsih pemikiran kritis terhadap pemahaman identitas remaja, sekaligus memberikan refleksi filosofis bagi pendidikan dan kebijakan budaya digital. Dengan memahami bagaimana hiperrealitas bekerja, diharapkan tercipta kesadaran baru akan pentingnya literasi digital dan pembentukan identitas yang lebih otentik serta kritis di tengah derasnya arus informasi dan citra digital.

Kata Kunci: Teknologi, Hiperrealitas, Identitas, Dunia Digital dan Remaja

1. Pendahuluan

Di era digital saat ini, kehidupan manusia mengalami pergeseran mendasar dalam cara berinteraksi, berkomunikasi, dan memaknai keberadaan diri. Perkembangan teknologi informasi, khususnya melalui internet dan media sosial, telah menciptakan lanskap baru dalam struktur sosial dan budaya manusia. Bagi kaum remaja, yang berada pada fase pencarian jati diri, dunia digital tidak sekadar menjadi sarana hiburan atau komunikasi, tetapi telah menjelma menjadi ruang utama dalam membentuk, menampilkan, dan bahkan menguji identitas diri kehidupan para remaja. Remaja masa kini tumbuh dalam budaya visual yang sangat bergantung pada tampilan dan representasi citra.¹ Melalui platform seperti Instagram, TikTok, atau Snapchat, individu muda membentuk identitas mereka berdasarkan impresi visual yang ingin mereka tampilkan kepada publik. Dalam proses ini, tidak jarang identitas yang

¹ Paramita, Sinta, and Aileen Chaniago. "Representasi Identitas Tomboy Dalam Film *Inside Out*." *Semoitika: Jurnal Komunikasi* 11.2 (2018). 13

ditampilkan berbeda jauh dari kenyataan subjektif yang sebenarnya mereka alami. Keaslian atau keotentikan menjadi terpinggirkan, tergantikan oleh keinginan untuk mendapatkan validasi dalam bentuk *likes*, *followers*, dan komentar positif. Identitas pun menjadi semacam konstruksi sosial yang dibentuk secara performatif berdasarkan ekspektasi digital dan tuntutan algoritma.

Fenomena ini dapat dipahami secara lebih mendalam melalui lensa filsafat postmodern, khususnya pemikiran Jean Baudrillard. Filsuf asal Prancis ini menawarkan konsep *simulakrum* dan *hiperrealitas* untuk menjelaskan bagaimana masyarakat kontemporer tidak lagi hidup dalam realitas yang sesungguhnya, melainkan dalam dunia citra, tanda, dan simbol yang tidak merujuk pada kenyataan apa pun. Hiperrealitas juga dapat lebih jelas diartikan sebagai situasi yang melampaui realitas atau realitas yang melampaui.² Simulakrum adalah tiruan dari kenyataan yang kemudian menggantikan kenyataan itu sendiri. Dalam konteks dunia digital, citra diri remaja di media sosial menjadi simulakrum sebuah konstruksi yang tampak nyata namun tidak memiliki landasan realitas yang utuh. Sementara itu, hiperrealitas adalah kondisi di mana simulasi menjadi lebih "nyata" daripada kenyataan itu sendiri, sehingga batas antara yang nyata dan yang semu menjadi kabur.

Dalam dunia hiperreal ini, remaja menghadapi krisis identitas yang kompleks. Mereka tidak hanya mengalami kebingungan antara diri yang nyata dan diri yang ditampilkan, tetapi juga menghadapi tekanan sosial untuk terus memproduksi citra yang "menarik", "viral", dan sesuai dengan standar digital tertentu. Identitas tidak lagi berkembang secara natural melalui refleksi dan pengalaman konkret, melainkan dikonstruksi secara artifisial dalam ruang digital yang bergerak cepat dan dangkal. Permasalahan ini bukan sekadar gejala sosial, tetapi juga mencerminkan krisis eksistensial yang mendalam. Oleh karena itu, penting untuk menelaah fenomena ini secara filosofis agar dapat menemukan akar permasalahan dan arah refleksi yang lebih tajam. Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara kritis bagaimana konsep *simulakrum* dan *hiperrealitas* dapat menjelaskan dinamika pembentukan identitas remaja di dunia digital. Dengan pendekatan filsafat kontemporer, tulisan ini tidak hanya berupaya mengungkap persoalan yang tersembunyi di balik budaya digital, tetapi juga menawarkan sumbangan pemikiran untuk membangun kesadaran kritis di kalangan remaja, pendidik, dan masyarakat luas dalam menghadapi tantangan eksistensial di era hiperrealitas.

Masut, Vinsensius Rixnaldi, Robertus Wijanarko, and Pius Pandor. "Objektivikasi Subjek Dalam Budaya Kontemporer Berdasarkan Konsep Hiperrealitas Jean Baudrillard." *Jurnal Filsafat Indonesia* 6.3 (2023): 303-315.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan model studi pustaka sebagai teknik utama. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus penelitian terletak pada analisis makna, gagasan, dan refleksi filosofis, bukan pada data numerik atau statistik. Sumber utama penelitian ini adalah karya-karya Jean Baudrillard, yang menjadi fondasi teoritis dalam memahami konsep simulakrum dan hiperrealitas. Selain itu, penelitian juga memanfaatkan sumber-sumber sekunder berupa buku, artikel ilmiah, serta kajian kontemporer mengenai media sosial, budaya digital, dan dinamika identitas remaja.

Pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri literatur yang relevan. Seleksi literatur didasarkan pada kriteria relevansi dengan tema identitas remaja, perkembangan teknologi digital, dan pemikiran postmodernisme. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis teks filosofis dan hermeneutika kritis, yaitu menafsirkan gagasan-gagasan utama Baudrillard serta menghubungkannya dengan fenomena digital kontemporer. Proses analisis ini mencakup tiga tahap, yakni interpretasi konseptual untuk menjelaskan istilah-istilah kunci seperti simulakrum dan hiperrealitas, kontekstualisasi fenomenologis dengan mengaitkan teori Baudrillard pada realitas digital remaja seperti penggunaan media sosial dan budaya viral, serta refleksi kritis-filosofis yang bertujuan mengungkap implikasi krisis identitas dalam era hiperrealitas sekaligus menawarkan sumbangan reflektif bagi pendidikan dan kebijakan budaya digital.

Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan pemahaman mendalam mengenai bagaimana hiperrealitas bekerja dalam pembentukan identitas remaja, sekaligus menyingkap krisis eksistensial yang muncul dalam dunia digital. Pada saat yang sama, penelitian ini juga bertujuan mendorong kesadaran baru akan pentingnya literasi digital dan pembentukan identitas yang lebih otentik dan kritis di tengah derasnya arus citra dan informasi digital.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Dunia Digital sebagai Ruang Simulasi

Di era digital saat ini, dunia maya khususnya media sosial telah berkembang menjadi sebuah ruang simulasi yang kompleks, tempat realitas tidak lagi ditentukan semata oleh pengalaman langsung, melainkan oleh representasi dan citra yang dikonstruksi.³ Dalam konteks ini, dunia digital tidak hanya menjadi media komunikasi atau hiburan, tetapi juga menjadi arena

³ Ningrum, Ayu Jelita, and Akhirul Aminulloh. "Vigilantisme digital dalam aksi boikot produk Israel di media sosial." *Jurnal Komunikasi Nusantara* 6.1 (2024): 145-160.

utama dalam pembentukan identitas, terutama bagi kalangan remaja. Mereka hidup dalam lingkungan di mana batas antara yang nyata dan yang disimulasikan menjadi semakin kabur. Konsep "simulasi" dalam dunia digital merujuk pada penciptaan realitas buatan yang tampil begitu meyakinkan hingga seringkali dianggap sebagai kenyataan itu sendiri. Remaja yang aktif di media sosial seringkali membentuk identitas mereka berdasarkan impresi yang ingin ditampilkan, bukan berdasarkan siapa mereka sebenarnya. Melalui foto yang diedit, video yang dipilih secara cermat, serta narasi hidup yang dikurasi, mereka menyajikan versi ideal dari diri mereka yang sering kali jauh dari kenyataan sehari-hari. Identitas yang ditampilkan bukanlah refleksi otentik, melainkan konstruksi yang dihasilkan untuk mendapat validasi sosial berupa "likes", komentar positif, dan pengikut.

Fenomena ini diperkuat oleh logika platform digital yang mendorong interaksi cepat dan visualisasi yang menarik.⁴ Algoritma media sosial memberikan perhatian lebih pada konten yang viral, estetik, atau emosional. Akibatnya, remaja terdorong untuk menyesuaikan diri dengan standar tertentu yang belum tentu sesuai dengan realitas pribadi mereka. Mereka merasa harus "bermain peran" agar bisa diterima, diakui, bahkan dikagumi. Ruang digital pun menjadi semacam panggung, tempat mereka terus-menerus tampil dan berakting dalam simulasi sosial yang tidak pernah benar-benar usai. Dalam ruang simulasi ini, keaslian menjadi sesuatu yang relatif. Realitas digital bisa lebih kuat pengaruhnya dibanding pengalaman langsung, karena diulang dan dipertontonkan secara masif. Misalnya, seorang remaja mungkin lebih percaya bahwa hidupnya "berarti" jika ia memiliki ribuan pengikut di media sosial, meskipun relasi yang terjalin bersifat dangkal atau bahkan semu. Nilai diri dan kebahagiaan menjadi sangat tergantung pada persepsi orang lain terhadap citra yang mereka tampilkan secara daring. Hal ini bisa menimbulkan tekanan psikologis, kecemasan sosial, dan perasaan rendah diri jika mereka merasa tidak cukup "baik" atau tidak sesuai dengan citra ideal yang beredar di dunia maya.

Simulasi digital juga mengaburkan pemahaman akan proses dan perjuangan. Dalam budaya media sosial, keberhasilan seringkali ditampilkan tanpa konteks usaha atau kegagalan yang menyertainya. Remaja bisa jadi merasa terhambat atau gagal karena membandingkan diri mereka dengan representasi kesuksesan orang lain yang telah difilter sedemikian rupa. Dunia digital tidak lagi hanya menjadi cermin, melainkan distorsi dari realitas. Namun demikian, kesadaran akan sifat simulatif dunia digital penting untuk dikembangkan. Edukasi literasi digital yang kritis dapat membantu remaja

⁴ Nurhayati, Nurhayati, et al. "Transformasi Dakwah Diera Digital: Analisis Penyampaian Hadis Dalam Konten Media Sosial." Jurnal syaiar-syaiar 5.1 (2025): 43-56.

memahami perbedaan antara representasi dan kenyataan. Dengan begitu, mereka bisa lebih bijak dalam menggunakan media sosial, tidak terjebak dalam pencitraan, dan mampu membangun identitas diri yang lebih otentik. Dunia digital memang menawarkan ruang untuk berekspresi dan terhubung, namun tetap perlu diingat bahwa ia bukanlah satu-satunya realitas. Kesadaran akan sifat simulasinya dapat menjadi kunci untuk menjadikan dunia digital sebagai ruang yang mendukung pertumbuhan diri secara sehat dan seimbang.

3.2. Simulakrum: Identitas sebagai Tiruan dari Tiruan

Jean Baudrillard, seorang filsuf Prancis yang terkenal dengan analisisnya terhadap masyarakat postmodern, memperkenalkan konsep *simulakrum*, yakni tiruan yang tidak lagi merujuk pada realitas apa pun, melainkan menciptakan realitasnya sendiri.⁵ Dalam konteks dunia digital dan media sosial, konsep ini menjadi sangat relevan, terutama ketika membahas tentang pembentukan identitas remaja. Identitas yang ditampilkan di media sosial sering kali bukan lagi representasi dari siapa seseorang sebenarnya, melainkan rekayasa yang sepenuhnya lepas dari pengalaman hidup otentik sebuah tiruan dari tiruan.

Menurut Baudrillard, simulasi berkembang melalui beberapa tahap. Awalnya, sebuah citra atau gambaran mencoba untuk mewakili kenyataan.⁶ Kemudian, citra itu mulai menutupi atau mengubah kenyataan. Selanjutnya, citra tersebut berpura-pura menjadi kenyataan itu sendiri. Pada akhirnya, citra tersebut tidak lagi memiliki hubungan apa pun dengan kenyataan yang sebenarnya, dan ini disebut sebagai *simulakrum*. Identitas digital remaja di media sosial sering kali berada pada tahap terakhir ini. Contohnya, foto-foto yang diedit, video yang sudah diatur dengan hati-hati, dan gaya hidup yang sengaja dipamerkan di media sosial adalah contoh dari identitas yang telah diproduksi dan dipilih secara selektif, jauh dari kenyataan sehari-hari mereka. Banyak remaja, tanpa disadari, tidak hanya menampilkan sisi terbaik dari diri mereka, tetapi malah menciptakan sosok digital yang berbeda jauh dari siapa mereka sebenarnya.

Di media sosial, seseorang bisa menampilkan "versi terbaik" dari diri mereka, seperti lebih cantik, lebih kaya, atau lebih bahagia. Mereka belajar untuk mengedit citra diri mereka, bukan hanya dengan filter foto, tetapi juga dengan cara berbicara, gaya hidup yang ditampilkan, dan nilai-nilai yang mereka tunjukkan. Hal ini menciptakan apa yang Baudrillard sebut sebagai

⁵ Habermas, Perspektif Jürgen. "Ruang Publik, Civil Society, dan Digital Natives: Perspektif Jürgen Habermas." *Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer* (2014): 37.

⁶ Fitria, Herlinda. "Hiperrealitas Dalam Social Media (Studi Kasus: Makan Cantik Di Senopati Pada Masyarakat Perkotaan)." *Informasi* 45.2 (2015): 87-100.

hiperrealitas, yaitu di mana citra yang ditampilkan di media sosial menjadi tampak lebih nyata dan lebih diinginkan daripada kenyataan yang sebenarnya. Pada akhirnya, remaja hidup dalam ketegangan antara siapa mereka benar-benar dan siapa yang mereka tampilkan di media sosial. Mereka sering kali merasa harus memenuhi standar tertentu yang ada di dunia maya, dan ini bisa membuat mereka merasa tertekan atau cemas karena mereka tidak merasa seperti diri mereka yang sebenarnya. Kondisi ini berpotensi menimbulkan berbagai masalah psikologis dan sosial. Ketika identitas menjadi tiruan dari tiruan, maka rasa keaslian diri bisa terkikis. Remaja mulai mengukur nilai diri berdasarkan respons sosial terhadap persona digital mereka—apakah mendapatkan cukup “likes”, komentar positif, atau pengikut. Ketergantungan terhadap validasi eksternal ini dapat menyebabkan kecemasan, rasa rendah diri, bahkan depresi ketika mereka merasa tidak mampu memenuhi ekspektasi yang mereka ciptakan sendiri melalui simulasi itu.

Lebih dari itu, budaya simulakrum juga menciptakan norma-norma baru yang tidak berakar pada pengalaman nyata. Misalnya, standar kecantikan atau keberhasilan yang beredar di media sosial sering kali tidak realistis, namun dianggap sebagai patokan universal. Identitas menjadi sesuatu yang dikonsumsi dan dikomodifikasi, bukan lagi proses internal dan personal yang tumbuh secara organik. Namun demikian, memahami simulakrum bukan berarti kita harus menolak dunia digital sepenuhnya. Justru dengan memahami bagaimana identitas digital bisa menjadi ilusi atau konstruksi, kita bisa lebih kritis dan reflektif dalam menggunakannya. Pendidikan media dan literasi digital sangat penting agar remaja dapat membedakan antara citra yang dikonstruksi dan realitas pribadi yang otentik. Kesadaran ini dapat mendorong terciptanya ruang digital yang lebih jujur dan manusiawi, di mana identitas bukan hanya menjadi komoditas, tetapi tetap berakar pada pengalaman dan jati diri yang sejati.

3.3. Hiperrealitas dan Kaburnya Batas Diri

Di dunia yang semakin dipenuhi oleh media digital, konsep *hiperrealitas* menjadi sangat relevan dalam menjelaskan pengalaman hidup banyak remaja. *Hiperrealitas*, seperti yang dijelaskan oleh Jean Baudrillard, terjadi ketika sesuatu yang semu, atau tidak nyata, dianggap lebih nyata daripada kenyataan itu sendiri. Dalam konteks media sosial, remaja hidup di dunia di mana citra yang diproyeksikan baik itu foto, video, atau status sering kali lebih dihargai, lebih dikagumi, dan bahkan lebih dianggap nyata dibandingkan dengan kehidupan nyata mereka sendiri. Pada dasarnya, hiperrealitas terjadi karena media sosial menyajikan realitas yang disaring, dipilih, dan diedit sedemikian rupa sehingga tampak lebih sempurna, lebih ideal, dan lebih menarik daripada

kenyataan yang sebenarnya.⁷ Gambar-gambar yang diposting di Instagram, misalnya, tidak hanya memperlihatkan momen yang indah, tetapi juga menunjukkan sisi-sisi kehidupan yang tampaknya bebas dari masalah, kekurangan, atau kegagalan. Gaya hidup yang dipamerkan sering kali menciptakan standar baru tentang bagaimana seharusnya hidup: selalu bahagia, selalu tampak sempurna, dan selalu sukses.

Bagi remaja, hal ini menciptakan kebingungan identitas. Mereka sering kali merasa tertekan untuk menyesuaikan diri dengan citra-citra ini, sehingga yang tampak di layar menjadi semakin penting daripada siapa mereka sebenarnya. Dalam proses ini, batas antara diri yang nyata (yang mengalami kegembiraan, kesedihan, kecemasan, dan kebingungan) dengan diri yang tampil di media sosial menjadi semakin kabur. Remaja yang aktif di dunia maya sering kali lebih nyaman dengan identitas yang mereka tampilkan di sana yang sering kali jauh dari kenyataan daripada identitas mereka yang sebenarnya. Ini menciptakan sebuah ketegangan internal yang terus berkembang: apakah mereka harus menjadi diri mereka yang asli ataukah mereka harus menjadi citra yang diinginkan oleh masyarakat digital? Proses ini bisa menimbulkan kebingungan eksistensial bagi remaja. Mereka mulai bertanya-tanya, "Siapakah saya sebenarnya?" atau "Apakah diri saya yang asli penting jika orang lain lebih menghargai citra saya di media sosial?" Ketika perasaan otentisitas semakin sulit ditemukan, remaja bisa merasa terasingkan dari diri mereka sendiri. Mereka mungkin mulai menyamakan diri mereka dengan citra yang ada di media sosial, mengabaikan aspek-aspek diri yang tidak sesuai dengan ideal yang mereka tampilkan.

Lebih jauh lagi, kecenderungan untuk hidup dalam hiperrealitas ini bisa mengarah pada rasa kehilangan dan kekosongan.⁸ Meskipun dunia digital menawarkan berbagai jenis pengakuan dan perhatian, hal tersebut tidak dapat menggantikan kepuasan yang datang dari hubungan yang lebih otentik dan pengalaman hidup nyata. Banyak remaja yang merasa tertekan untuk terus tampil sempurna secara online, padahal di dunia nyata mereka mengalami perasaan cemas, tidak puas, atau bahkan depresi. Ketika kehidupan yang tampak di layar dianggap lebih bernilai daripada kehidupan yang dijalani di dunia nyata, perasaan terputus dari realitas bisa sangat kuat. Namun, ada peluang untuk mengatasi masalah ini. Dengan meningkatnya pemahaman tentang *hiperrealitas* dan dampaknya, kita dapat membantu remaja untuk lebih kritis terhadap apa yang mereka lihat dan rasakan di dunia maya. Pendidikan

⁷ Adawiyah, Rabi'atul, and Indra Indra. "Hiperrealitas dan Krisis Identitas Manusia Post-Modern: Hyperreality and Identity Crisis of Postmodern Society." *Journal of Islamic and Occidental Studies* 1.2 (2023): 236-252.

⁸ Zamroni, Mohammad. "Media sosial dan realitas gaya hidup masyarakat postmodern." (2017): 55-71.

tentang literasi digital, pengembangan kesadaran diri, dan diskusi terbuka tentang bagaimana membangun identitas yang sehat dan otentik di media sosial dapat membantu mengurangi dampak buruk dari hiperrealitas ini. Kesadaran bahwa dunia digital hanyalah satu bagian dari kehidupan dapat membantu mereka menemukan keseimbangan antara dunia maya dan dunia nyata.

3.4. Krisis Identitas dan Tekanan Sosial Digital

Di era digital yang semakin maju, media sosial telah menjadi bagian integral dalam kehidupan remaja, dan seringkali menjadi medan utama di mana mereka membangun dan mengembangkan identitas mereka.⁹ Namun, di balik kemudahan dan kebebasan berekspresi yang ditawarkan oleh platform-platform seperti Instagram, TikTok, dan Twitter, terdapat krisis identitas yang melanda banyak remaja. Fenomena ini didorong oleh kebutuhan untuk tampil sempurna, mendapat validasi, dan menjadi viral di dunia maya, yang pada gilirannya mendorong mereka jauh dari proses refleksi diri yang sehat. Krisis identitas terjadi ketika remaja mulai menilai diri mereka lebih melalui citra yang mereka tampilkan di media sosial daripada berdasarkan pemahaman pribadi yang mendalam tentang siapa mereka sebenarnya.¹⁰ Media sosial mendorong mereka untuk selalu tampil dalam versi terbaik, bahkan terkadang berlebihan, dari diri mereka baik melalui foto yang diedit, cerita yang dipilih dengan cermat, atau gaya hidup yang dipamerkan. Hal ini menciptakan sebuah tekanan besar untuk mempertahankan citra ideal yang sering kali tidak mencerminkan kenyataan. Di dunia maya, seorang remaja bisa merasa seperti mereka harus menjadi lebih cantik, lebih sukses, lebih bahagia, atau lebih populer dibandingkan yang lain untuk mendapatkan perhatian, pujian, dan pengakuan. Namun, kebutuhan untuk tampil sempurna tidak hanya datang dari keinginan pribadi, tetapi juga dari algoritma dan sistem yang ada di platform media sosial. Setiap like, komentar, dan jumlah pengikut menjadi indikator dari nilai diri seseorang. Sistem ini semakin menumbuhkan perasaan bahwa identitas diri seseorang hanya dihargai atau diakui jika mereka memenuhi standar tertentu yang ditentukan oleh norma sosial digital. Tidak jarang, remaja menjadi terobsesi dengan "mendapatkan lebih banyak likes" atau "menjadi viral", yang memperburuk rasa ketidakpuasan mereka terhadap diri mereka sendiri. Lebih jauh lagi, tuntutan algoritmik ini seringkali berubah-ubah. Konten yang diterima dengan baik hari ini bisa jadi tidak relevan atau

⁹ Siregar, Nurliani, et al. "Penerapan Teknologi Dalam Mengantisipasi Globalisasi Terhadap Pertumbuhan Karakter Naposo Bulung Di HKBP Pantai Cermin." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4.4 (2024): 4701-4716.

¹⁰ Sinambela, Bertha K., and Zevi Ariska. "Pengaruh Fitur Instagram Stories Terhadap Eksistensi Diri Remaja (Survei Pada Remaja Di RW 09 Ciledug, Kelurahan Sudimara Tangerang)." *Jurnal Netnografi Komunikasi* 2.1 (2023): 8-18.

tidak mendapat perhatian yang sama besok. Hal ini menciptakan ketidakpastian dan kegelisahan bagi remaja, karena mereka merasa harus selalu menyesuaikan diri dengan apa yang dianggap "populer" atau "tepat" pada saat itu. Alih-alih tumbuh melalui refleksi diri yang mendalam, mereka terjebak dalam siklus pencarian validasi eksternal yang tidak pernah selesai. Tuntutan ini membuat mereka sulit untuk menemukan dan menguatkan identitas mereka yang sejati.

Krisis identitas ini juga diperburuk dengan adanya perbandingan sosial yang terus-menerus. Remaja sering kali membandingkan kehidupan mereka dengan orang lain di media sosial mereka melihat teman atau selebriti online yang tampak lebih bahagia, lebih sukses, atau lebih populer. Hal ini bisa membuat mereka merasa minder atau bahkan tidak cukup baik, karena mereka merasa hidup mereka tidak sesuai dengan standar yang ditampilkan di media sosial. Perasaan ini semakin intens ketika mereka merasa bahwa dunia maya adalah cermin dari kehidupan nyata, padahal itu hanyalah representasi yang telah disaring dan diedit.

Namun, di tengah tekanan sosial digital ini, ada harapan. Pendidikan mengenai literasi digital dan pentingnya membangun identitas yang otentik sangatlah penting. Remaja perlu diajarkan untuk memahami bahwa apa yang terlihat di media sosial belum tentu mencerminkan kenyataan. Mengajak mereka untuk lebih fokus pada pengembangan diri yang tidak bergantung pada pengakuan eksternal dapat membantu mereka keluar dari krisis identitas ini. Dengan demikian, mereka bisa belajar untuk lebih menghargai diri mereka sendiri, terlepas dari seberapa populer atau disukai mereka di dunia maya. Krisis identitas yang dipicu oleh tekanan sosial digital adalah tantangan besar bagi generasi muda. Namun, dengan dukungan yang tepat, kesadaran diri, dan pembekalan literasi digital yang baik, remaja dapat belajar untuk menemukan dan merayakan identitas mereka yang sejati tanpa harus terjebak dalam tuntutan visual dan algoritmik yang ada di dunia maya.

3.5. Refleksi Filosofis: Membangun Kesadaran Diri dalam Dunia Hiperreal

Di tengah derasnya arus digital dan dominasi media sosial, remaja kini hidup dalam dunia yang disebut oleh Jean Baudrillard sebagai *hiperrealitas* suatu kondisi di mana citra, simbol, dan representasi menjadi lebih penting dan lebih "nyata" dibanding kenyataan itu sendiri.¹¹ Dunia digital tidak hanya menampilkan realitas, tetapi juga menciptakan versi realitas yang telah disunting, dipoles, dan dirancang untuk dikonsumsi secara massal. Dalam

¹¹ Zamroni, Mohammad. "Media sosial dan realitas gaya hidup masyarakat postmodern." (2017): 55-.

kondisi ini, penting bagi kita untuk menanamkan kesadaran kritis terhadap realitas digital, agar individu khususnya remaja tidak terjebak dalam identitas palsu yang dibentuk oleh simulasi dan tekanan sosial daring.

Pemikiran Baudrillard mengajak kita untuk tidak menerima begitu saja kenyataan digital yang kita lihat setiap hari. Kita diajak untuk bertanya: apakah yang kita lihat benar-benar mencerminkan kenyataan, atau hanyalah ilusi yang kita anggap nyata? Pertanyaan ini penting karena banyak orang terutama generasi muda—membentuk pandangan tentang diri mereka, orang lain, dan dunia berdasarkan potongan-potongan kecil dari kehidupan orang lain yang mereka lihat di media sosial. Padahal, potongan-potongan ini sering kali telah diedit, dikurasi, dan direkayasa agar tampak sempurna.

Oleh karena itu, pendidikan dan literasi digital tidak cukup hanya mengajarkan keterampilan teknis seperti cara membuat konten, menjaga keamanan data, atau menggunakan teknologi. Yang lebih penting adalah pendidikan yang menyentuh aspek filosofis dan etis, yaitu pemahaman mendalam tentang bagaimana media digital memengaruhi cara kita berpikir, merasa, dan membentuk identitas. Remaja perlu diajak untuk merefleksikan siapa mereka sebenarnya, di balik semua citra yang mereka tampilkan atau konsumsi secara daring. Mereka perlu diajak berdialog tentang makna keaslian, nilai diri, dan tujuan hidup—hal-hal yang tidak bisa ditemukan hanya dari jumlah pengikut atau “likes”.

Kesadaran diri dalam dunia hiperreal bukan hanya tentang mengenali manipulasi digital, tetapi juga tentang menumbuhkan keberanian untuk menjadi diri sendiri, meski tidak selalu sesuai dengan standar populer di dunia maya. Ini adalah proses eksistensial: mengenali bahwa identitas sejati tidak dibentuk oleh algoritma, tren, atau validasi eksternal, melainkan dari refleksi diri, pengalaman hidup nyata, dan hubungan yang autentik. Remaja yang menyadari ini akan lebih mampu menghadapi tekanan sosial digital dengan bijak dan tidak mudah kehilangan arah atau merasa rendah diri.

Refleksi filosofis juga mendorong kita untuk melihat etika di balik interaksi digital. Bagaimana kita memperlakukan diri sendiri dan orang lain di dunia maya mencerminkan nilai-nilai yang kita pegang. Dengan memahami ini, kita bisa menggunakan media sosial secara lebih bertanggung jawab—bukan hanya sebagai sarana pamer atau konsumsi, tetapi sebagai ruang untuk berbagi, tumbuh, dan menyampaikan kebaikan. Singkatnya, membangun kesadaran diri dalam dunia hiperreal membutuhkan lebih dari sekadar kemampuan digital. Ia menuntut refleksi, keberanian, dan pemahaman yang lebih dalam tentang siapa kita sebenarnya di balik layar. Dengan pendekatan pendidikan yang menyentuh aspek filosofis dan etis, kita bisa menyiapkan

generasi muda untuk tidak hanya bertahan, tetapi juga berkembang dalam era digital ini dengan jati diri yang sehat, kuat, dan otentik.

4. Simpulan

Hasil telaah menunjukkan bahwa identitas remaja dalam dunia digital kerap terbentuk bukan dari refleksi diri yang mendalam, melainkan dari tekanan untuk tampil sesuai dengan konstruksi visual yang mendominasi ruang maya. Simulakrum dan hiperrealitas menjelaskan bagaimana batas antara yang nyata dan yang semu menjadi kabur, sehingga memunculkan krisis otentisitas dalam proses pencarian jati diri. Representasi digital yang terus-menerus dikonsumsi dan diproduksi mengaburkan pengalaman personal, menggantikan pengalaman hidup nyata dengan versi yang telah dimodifikasi oleh algoritma dan ekspektasi sosial. Oleh karena itu, pemahaman filosofis terhadap dinamika ini menjadi krusial dalam merancang strategi pendidikan dan kebijakan budaya yang mampu membekali remaja dengan kesadaran kritis, ketahanan identitas, serta kemampuan untuk menavigasi dunia digital secara lebih sehat dan autentik. Studi ini menegaskan pentingnya literasi digital yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mencakup dimensi reflektif, etis, dan eksistensial. Dengan demikian, remaja dapat lebih mampu membedakan antara citra dan realitas, serta mengembangkan identitas diri yang lebih jujur dan berakar pada pengalaman hidup yang nyata, bukan sekadar pada impresi yang ditampilkan di layar. Harapannya, telaah ini dapat menjadi pijakan awal bagi pendekatan interdisipliner yang menggabungkan filsafat, pendidikan, dan studi media dalam merespons tantangan identitas di era digital.

5. Kepustakaan

- Adawiyah, Rabiatul and Indra. *Hiperrealitas dan Krisis Identitas Manusia Post-Modern: Hyperreality and Identity Crisis of Postmodern Society*." Journal of Islamic and Occidental Studies 2023
- Fitria Herlinda. "*Hiperrealitas Dalam Social Media Studi Kasus: Makan Cantik Di Senopati Pada Masyarakat Perkotaan*)." *Informasi* 2015.
- Habermas Jurgen, Perspektif Jürgen. "Ruang Publik, Civil Society, dan Digital Natives: Perspektif Jürgen Habermas." *Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer* 2014
- Ningrum, Ayu Jelita, and Akhirul Aminulloh. "*Vigilantisme digital dalam aksi boikot produk Israel di media sosial*." Jurnal Komunikasi Nusantara 2024
- Nurhayati, et al. "*Transformasi Dakwah Diera Digital: Analisis Penyampaian Hadis Dalam Konten Media Sosial*." Jurnal syaiar-syaiar 2025

- Pandor Pius Masut, Vinsensius Rixnaldi, Robertus Wijanarko, . "*Objektivikasi Subjek Dalam Budaya Kontemporer Berdasarkan Konsep Hiperrealitas Jean Baudrillard.*" Jurnal Filsafat Indonesia
- Paramita, Sinta, and Aileen Chaniago. *Representasi Identitas Tomboy Dalam Film Inside Out.*" Semoitika: Jurnal Komunikasi 2018
- Sinambela, Bertha K., and Zevi Ariska. "*Pengaruh Fitur Instagram Stories Terhadap Eksistensi Diri Remaja (Survei Pada Remaja Di RW 09 Ciledug, Kelurahan Sudimara Tangerang* Jurnal Netnografi Komunikasi 2023
- Siregar, Nurliani, et al. "*Penerapan Teknologi Dalam Mengantisipasi Globalisasi Terhadap Pertumbuhan Karakter Naposo Bulung Di HKBP Pantai Cermin.*" *Innovative: Journal Of Social Science Research* 2024
- Zamroni dan Mohammad. "*Media sosial dan realitas gaya hidup masyarakat postmodern.*" 2017