

JURNAL
PENCITRAAN DIRI DALAM MEDIA SOSIAL PATH
(Studi Deskriptif pada Pelajar SMA Negeri 2 Surabaya)



Disusun oleh

HILDA RESHTYANTI

NIM : 071211432009

DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA

Semester Gasal 2015/2016

**PENCITRAAN DIRI DALAM MEDIA SOSIAL PATH (Studi Deskriptif
pada Pelajar SMA Negeri 2 Surabaya)**

Hilda Reshtyanti

Departemen Sosisologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Airlangga

Surabaya, Indonesia

ABSTRAK

Di era globalisasi saat ini teknologi dan informasi pun mengalami kemajuan yang cukup pesat. Ruang untuk mempresentasikan diri juga sudah sangat mudah dijangkau oleh semua orang, salah satunya yaitu melalui media sosial. Media sosial Path merupakan salah satu wadah yang dianggap paling tepat untuk merepresentasikan diri. Path menawarkan ruang bagi penggunanya untuk bebas merepresentasikan dirinya. Path menjadi sebuah fenomena baru dimana di dalamnya juga terdapat interaksi dan komunikasi guna membentuk realitas sosial penggunanya. Kelompok yang paling banyak menggunakan media sosial adalah remaja, khususnya para pelajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana remaja menggunakan media sosial Path untuk membentuk citra dirinya dengan menggunakan kajian teori Hiperrealitas sebagai pisau analisisnya.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, guna menjelaskan lebih dalam lagi mengenai pelajar yang merepresentasikan dirinya di dalam media sosial Path. Teknik penentuan informan menggunakan Snowball yaitu pengambilan sumber data yang pada awalnya jumlahnya sedikit, lama-lama menjadi besar, sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan data primer yang diperoleh dari wawancara dan observasi dan juga menggunakan data sekunder yaitu buku, jurnal, maupun artikel.

Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa Path membantu mereka untuk membentuk identitas baru sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan diinginkan. Penggunanya bisa mengkonstruksi serta menciptakan citra diri mereka melalui foto profil yang mereka gunakan, tempat-tempat yang mereka kunjungi, film yang mereka tonton, lagu-lagu yang mereka dengarkan, hingga berapa banyak like dan komentar yang mereka dapatkan di setiap moment yang mereka bagikan. Menjadi seseorang yang populer merupakan image yang ingin mereka bangun di dalam akun Path nya.

Kata Kunci : Media sosial, Citra Diri, Hiperrealitas

Pendahuluan

Internet dalam era informasi telah menempatkan dirinya sebagai salah satu pusat informasi yang dapat diakses dari berbagai tempat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Internet disebut sebagai pusat informasi bebas hambatan karena dapat menghubungkan satu situs informasi ke situs informasi lainnya dalam waktu yang singkat. Internet memang membawa kemudahan bagi setiap penggunanya. Berbagai informasi dari seluruh dunia dapat pengguna dapatkan dengan sangat mudah dan tentu dengan waktu yang cukup singkat. Apapun dapat kita temukan hanya dalam waktu beberapa menit saja. Tentu ini adalah akibat dari kenajuan teknologi dan informasi yang cukup pesat.

Internet membuat kita seolah kita berada dimanapun dan membawa kita ke tempat yang sebenarnya tidak nyata. Dengan adanya internet, manusia tidak perlu bertatap muka secara langsung dalam melakukan interaksi. Internet tidak mengenal batas ruang dan waktu. Penggunaanya dapat mengakses internet dimanapun dan kapanpun dia menginginkannya. Pada akhirnya internet akan membawa kita pada realitas yang baru, yaitu mampu mengubah jarak dan waktu menjadi tidak terbatas.

Di era informasi saat ini masyarakat semakin ingin untuk melakukan interaksi dengan menjalin hubungan sosial melalui jaringan media dunia maya, sehingga secara perlahan hubungan tersebut akan menggantikan dan melengkapi

jaringan sosial kemasyarakatan maupun komunikasi secara langsung atau dengan bertatap muka. Dalam masyarakat tersebut, setiap orang dapat berhubungan serta berkomunikasi dengan lawan bicaranya melalui internet. Bahkan mungkin seseorang yang dulunya aktif melakukan kegiatan nyata dan mampu menghabiskan waktu yang cukup lama untuk mengobrol dan berbincang-bincang dengan teman maupun saudara, kini lebih menyukai mencari teman yang baru dari internet dan mulai meninggalkan kehidupan sosialnya.

Salah satu dari perkembangan internet yaitu dengan munculnya situs jejaring sosial atau media sosial. Saat ini media sosial memang sedang digemari oleh masyarakat khususnya para remaja di perkotaan. Media sosial memudahkan masyarakat atau khususnya para pengguna nya untuk berbagi pengalaman dan informasi kepada teman-teman maupun kerabatnya. Banyak sekali media sosial yang sudah dapat diunduh oleh para pengguna internet, antara lain yaitu media sosial *Friendster*, *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan akhir-akhir ini media sosial yang sedang fenomenal di kalangan para remaja adalah media sosial *Path*.

Menurut data yang dilansir oleh CNN Indonesia, jumlah pengguna media sosial di Indonesia sudah mencapai angka lebih dari 150 juta pengguna. Untuk media sosial Facebook di Indonesia sampai dengan bulan Juni 2014 sudah mencapai angka 69 juta anggota. Jumlah tersebut tentu saja sudah bertambah hingga pertengahan 2015 ini. Sementara itu, jumlah pengguna Twitter di Indonesia sudah genap 50 juta anggota dan angka itu akan terus bertambah di masa depan. Sedangkan Tempo.co pada bulan Februari 2014 melansir bahwa Indonesia menjadi negara pengguna Path terbesar di dunia. Dari dua puluh juta

pengguna Path di dunia, Indonesia menjadi peringkat pertama yaitu dengan jumlah empat juta pengguna. Melihat bahwa Path merupakan media yang terbaru dibandingkan dengan media sosial lainnya yaitu facebook dan twitter, jumlah ini juga dinilai cukup fantastis.

Path merupakan situs media sosial baru yang dapat digunakan untuk saling bertukar foto atau komentar dengan teman atau kerabat dekat saja, tanpa adanya orang yang tidak dikenal. Path juga menyediakan fitur dan space bagi penggunanya untuk membagikan momen-momen kepada pengguna lainnya. Path menjunjung konsep sebagai jurnal digital dimana Path memungkinkan penggunanya untuk berkontribusi setiap waktu di dalam jejaring sosial ini dimana Path menjadi media yang tepat untuk menceritakan kehidupan penggunanya di setiap harinya.

Seperti yang telah kita ketahui bahwa media sosial berfungsi untuk menghubungkan dan mempererat jalinan hubungan pertemanan. Mendekatkan dan mempermudah kita dalam berkomunikasi dan berbagi informasi dengan teman maupun sanak saudara yang tinggal berjauhan dengan kita. Akan tetapi saat ini remaja mengalihfungsikan media sosial menjadi tempat untuk menunjukkan eksistensi serta citra diri yaitu dengan cara *update* atau *check-in*. Menariknya disini adalah pengguna akun Path tidak membagikan semua kegiatannya atau tempat yang dikunjungi ke dalam jejaring sosial ini. Seperti yang dijelaskan oleh Tri dalam penelitiannya yaitu pengguna hanya membagikan tempat tertentu yang memang sudah memiliki makna tersendiri di dalam masyarakat yaitu tempat-tempat yang seakan ingin menampilkan kelas-kelas sosial tertentu.

Path telah menyediakan sebuah ruang bagi penggunanya untuk mengekspresikan dirinya. Sipaun bisa menampilkan dirinya dalam bungkus citra apapun yang diinginkannya melalui akun media sosial Path. Berbeda halnya dengan dunia nyata yang memang membatasi segala sesuatu yang berhubungan dengan nilai, norma, aturan tertentu dan sebagainya. Disini Path memenuhi kebutuhan penggunanya untuk merepresentasikan dirinya. Kebutuhan akan aktualisasi serta eksistensi memang dimiliki oleh semua orang meskipun memiliki intensitas dan cara yang berbeda antara seseorang yang satu dengan seseorang yang lain.

Para pengguna akun Path pasti ingin menampilkan gambaran terbaik dari dirinya dengan selalu mengupload foto-foto diri mereka yang paling baik. Mengupdate tempat-tempat nongkrong yang kekinian dan *check-in* hanya ketika berada di restoran mewah dan mahal. Memang tidak semua pengguna akun Path melakukan hal tersebut, akan tetapi saat ini jarang sekali ditemui ketika ada pengguna yang mengupdate tempat yang tidak banyak dikenali orang. Juga tempat-tempat yang kurang menunjukkan kelas sosialnya. Pengguna pasti ingin menyajikan dan menonjolkan kehidupan mereka yang serba mewah, indah, dan sempurna di dalam akun Path nya. Dengan begitu, media sosial Path dapat menarik kita ke dalam realitas semu yang diciptakannya, yang sejatinya bertolak belakang dengan realitas pada kenyataannya. Masyarakat dikonstruksikan untuk percaya bahwa apa yang ditampilkan oleh media adalah nyata sehingga masyarakat terjebak dalam dunia simulakra yang dipenuhi dengan berbagai hyper-realitas (Suyanto: 198-210).

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu metode yang lebih memfokuskan mengungkap realitas yang ada di masyarakat lebih dalam. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitian yang dilakukan bersifat alami atau dilakukan pada kondisi yang alamiah. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif yaitu untuk menggambarkan realitas pengguna akun Path di kalangan pelajar SMA Negeri 2 Surabaya. Penggunaan metode penelitian ini juga dikarenakan peneliti berkeinginan untuk menjelaskan dan menganalisis bagaimana para pelajar di SMA Negeri 2 Surabaya dalam menggunakan media sosial Path sebagai wadah untuk melakukan pencitraan diri.

Teori

Dalam penelitian ini menggunakan teori Hiperrealitas dan simulakra yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Menurut Baudrillard, kehidupan di jaman post modern saat ini ditandai oleh simulasi; “kita hidup di abad simulasi” (Ritzer, 2014 : 598) yaitu dengan kaburnya perbedaan antara tanda dan realitas. Simulasi dalam hal ini, menjelaskan penciptaan sebuah kondisi tertentu (wahana teknologi, media, sosial, serta budaya). Secara artifisial dengan menggunakan teknologi mutakhir (teknologi simulasi) benar-benar dapat dilihat dan dialami sebagai sebuah fakta yang nyata, padahal tidak lebih dari hasil manipulasi teknologi. Baudrillard juga melukiskan kehidupan post-modern ini sebagai *hiperreaitas*. Hiperrealitas menciptakan satu kondisi yang di dalamnya berisi kepalsuan yang

berbaur dengan keaslian; masa lalu berbaur dengan masa kini; tanda melebur dengan realitas; dusta bersenyawa dengan kebenaran. Dalam kehidupan nyata, kejadian-kejadian nyata semakin mengambil ciri hiper-real; dan tidak ada lagi realitas, yang ada hanyalah hiper-realitas. (dalam Suyanto 2013:200).

Dalam hal ini jika kita mengkaitkannya dengan fenomena pencitraan diri di media sosial Path, dapat diketahui bahwa apa yang ditampilkan oleh pengguna melalui akun Path nya, belum tentu merupakan kejadian sebenarnya di dunia yang nyata. Realitas yang ditampilkan pada penggunaan akun media sosial Path terkesan berlebihan. Sehingga realitas sesungguhnya menjadi tidak nyata, hanya berisi simulakra di dalamnya.

Pembahasan

Dalam berinteraksi dengan orang lain, sudah menjadi sesuatu yang wajar bila remaja menginginkan penghargaan dan perhatian dari orang lain. Salah satunya dengan simbol-simbol pada dirinya. Hal inilah kemudian yang menyebabkan mereka berlomba-lomba untuk menunjukkan gambaran terbaik dari dirinya. Saat ini wadah yang dianggap paling tepat untuk melakukan pencitraan diri adalah media sosial, mengingat teknologi saat ini memang sudah semakin canggih. Media sosial yang sedang ramai digunakan untuk ajang pencitraan diri adalah akun media sosial Path. Path memudahkan mereka untuk mendapatkan pengakuan sekaligus citra diri melalui momen-momen yang sengaja mereka *update* di akun Path mereka.

Pencitraan diri merupakan suatu upaya mengkonsepsi dan membentuk siapa diri kita yang pada umumnya terbentuk dari keyakinan serta pengalaman dari masa lalu kita. Disini setiap orang selalu bertindak, merasa, serta berperilaku dengan citra dirinya sendiri (Sommer dan Falstein dalam Aswandi 2011). Setiap orang menginginkan agar citra diri mereka terlihat baik di mata orang lain. Pencitraan diri ini dimaksudkan agar orang lain melihat diri kita seperti apa yang sudah kita harapkan. Tentu pada dasarnya mengkonsepsi diri kita yang sesungguhnya dibutuhkan suatu cara agar orang lain melihat dan memandang diri kita. Oleh karena itulah dibutuhkan identitas diri kita agar orang lain bisa mengenali diri kita yang sebenarnya.

Setiap orang pasti memiliki cara tersendiri untuk membangun konsep diri maupun citra diri yang sengaja diciptakan agar orang lain memandang dirinya seperti apa yang diharapkannya. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media sosial. Dengan adanya internet dan maraknya penggunaan media sosial sebagai jembatan untuk berkomunikasi, tentu hal ini memudahkan setiap orang untuk membentuk citra sesuai dengan apa yang dia inginkan di dalam akun media sosialnya. Dalam dunia media sosial Path, identitas bisa dirubah-dirubah sesuai dengan lingkungan yang dimasuki. Setiap pengguna akun Path memiliki kemampuan untuk memposisikan dirinya dan memodifikasi identitasnya dalam berbagai situasi dan bergantung pada kebutuhannya saat itu.

Setiap pengguna Path pasti memiliki cara maupun bentuk pencitraan diri yang berbeda antara satu dengan yang lain. Dimana perbedaan itulah yang pada akhirnya membentuk konsep diri antara pengguna satu dengan yang lain.

Pencitraan tersebut mereka tampilkan dari fitur-fitur yang terdapat di dalam akun Path dan moment-moment yang memang sengaja mereka bagikan di akun Path nya. Foto profil hanya salah satu contoh bagaimana seseorang mempresentasikan dirinya di media sosial. Seseorang pasti ingin menampilkan gambaran yang terbaik dari dirinya agar ia mendapat respon yang positif pula dari orang lain seperti apa yang diharapkannya. Seorang yang ingin dianggap dirinya memiliki paras yang cantik atau tampan maupun memiliki bentuk tubuh yang ideal maka dia akan menampilkan dirinya di dalam akun Path nya seperti apa yang diinginkannya, yaitu dengan memilih maupun mengunggah foto yang sesuai dengan apa yang diharapkannya atas respon dari pengguna yang lain.

Selain dari foto profil, identitas seseorang juga bisa digambarkan dan dibentuk dari fitur yang diunggah pengguna tersebut. Misalnya saja fitur *location*. Fitur ini digunakan untuk menunjukkan dimana penggunanya sedang berada. mengupdate tempat dimana dia sedang berada ketika tempat itu memang memiliki nilai tersendiri di masyarakat. Seperti yang kita ketahui, bahwa ketika seseorang ingin merepresentasikan dirinya sebagai seseorang yang berada di kelas menengah keatas, dia pasti akan menampilkan profil atau membagikan moment nya di tempat yang memang menggambarkan di mana kelas sosial ia berada. Misalnya saja tempat nongkrong yang kekinian, cafe-cafe kelas atas, dan tempat-tempat lain yang memiliki makna lebih di mata masyarakat.

Berbagai interaksi dapat terjadi di dalam dunia Path. Setiap pengguna yang membagikan moment nya pasti ingin mendapat respon yang positif dari pengguna lain yang melihatnya. Eksistensi dalam diri seseorang terlihat dari

berapa banyak *like* atau *love* maupun setiap komentar yang dia dapatkan ketika dia mengupdate status atau sebagainya. Semakin banyak *like* yang didapatkan maka seseorang merasa bahwa orang lain juga menyukai apa yang dia bagikan dan mengaggap bahwa eksistensi dirinya memang diakui oleh pengguna akun Path lainnya.

Path menimbulkan candu *online* bagi penggunanya. Pengguna Path bisa menggunakan akun Path nya 2 hingga 3 kali sehari. Mereka juga mengatakan bahwa terasa aneh dan merasa ada yang kurang apabila mereka tidak membuka akun Path nya dalam satu hari saja. Padahal sebenarnya jika mereka tidak membuka akun Path nya juga tidak akan terjadi apa-apa. Akan tetapi hal ini sudah menjadi candu bagi mereka. Bahkan mereka rela untuk mengencangkan ikat pinggangnya agar bisa mengunjungi cafe-cafe mahal yang tujuannya adalah agar mereka bisa membagikan moment ketika sedang berada disana, dan pengguna Path yang lain akan bisa melihat moment yang mereka bagikan ketika mereka berada di cafe tersebut dan bisa menilai bagaimana status sosial dan kelas sosial dimana ia berada.

Berkembangnya kecanggihan dari teknologi dan informasi saat ini diklaim sebagai wujud nyata dari modernitas. Media terlebih lagi telah menciptakan makna pesan yang dipublikasikan sebagai sesuatu yang terputus asal usulnya, sehingga tidak salah jika Baudrillard menyatakan bahwa konstruk budaya saat ini mengikuti pola-pola simulasi yang berisi dengan berbagai macam tanda , yakni penciptaan model-model nyata yang tanpa asal usul.

Dalam media sosial Path, imajinasi dan fantasi membentuk menjadi sebuah komoditas di dalam ruang maya. Seseorang bisa membentuk sebuah identitas yang selama ini dia harapkan. Identitas yang sesungguhnya semu yang dihasilkan berkat fantasi dan imajinasi penggunaanya.

Fenomena inilah yang kemudian dikatakan oleh baudrillard sebagai hiperrealitas. Media sosial Path telah menjadi media yang menciptakan sebuah realitas baru dan mengarahkan fantasi penggunaanya ke arah yang serba palsu. Realitas yang sebenarnya tidak pernah ada. Hal ini juga diakibatkan dari menjamurnya berbagai macam media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, dan juga *Path*. Hal inilah kemudian yang menyebabkan masyarakat mulai terbiasa dengan interaksi serta komunikasi dunia maya. Menganggap Path sebagai bentuk dari interaksi dan komunikasi yang berguna untuk mempererat antara satu orang dengan orang yang lain.

Ruang maya seperti media sosial memudahkan seseorang dalam mengekspresikan dirinya. Tanpa belenggu oleh nilai-nilai sosial seperti di dunia nyata. Tidak ada jarak umur, profesi, maupun kelas sosial yang bisa menghalangi mereka. Saat ini tidak banyak disadari bahwa sebagian orang sudah menjadikan media sosial Path sebagai realitas dan nyata bagi mereka. Mereka bersosialisasi, membentuk suatu kelompok layaknya seperti realitas di dunia nyata. Adanya komentar, pujian, bahkan makian mereka dapatkan di dalam dunia Path dan semua itu terjadi tanpa perlu adanya tatap muka.

Masyarakat modern saat ini berlomba-lomba untuk memanfaatkan jejaring sosial untuk berinteraksi. Awal mulanya memang bertujuan untuk mempermudah komunikasi dan interaksi, akan tetapi semakin kesini media sosial digunakan sebagai ajang pencitraan diri. Semua orang ingin berlomba menunjukkan citra diri dan eksistensinya. Bagi orang yang sulit berinteraksi di dunia nyata, media sosial lah kemudian yang menjadi solusinya. Tak perlu lagi beramah-tamah dengan segebok aturan nilai dan norma di dalam masyarakat. Jika seseorang dianggap banyak membuat masalah, solusinya adalah cukup dengan menghapus namanya dari daftar pertemanan di akun media sosialnya.

Inilah yang membuat mereka mulai melupakan kehidupan sosial yang sesungguhnya. Realitas semu yang ditampilkan oleh media sosial dianggap lebih menarik daripada realitas sesungguhnya. Mereka juga menganggap realitas yang tampak di ruang maya merupakan realitas yang memang real adanya, padahal sesungguhnya dunia maya ataupun media sosial merupakan panggung dimana sandiwara mulai dan terus dimainkan.

Penutup

Adanya kemajuan teknologi ini menyebabkan lahirnya ruang baru yang mengalihkan berbagai aktivitas manusia yaitu dari dunia yang nyata ke dunia maya. Salah satunya yaitu media sosial Path. Path menjunjung konsep sebagai jurnal digital dimana Path memungkinkan penggunanya untuk berkontribusi setiap waktu di dalam jejaring sosial ini dimana Path menjadi media yang tepat untuk menceritakan kehidupan penggunanya di setiap harinya.

Path menyediakan ruang yang bebas bagi para penggunanya untuk merepresentasikan dirinya sebagaimana yang dia inginkan. Ibarat pertunjukan sandiwara, Path adalah panggungnya dan pengguna Path sebagai aktornya. Aktor dapat memainkan perannya dengan sesuka hati sesuai dengan keinginan dan kebutuhan yang dia miliki. Para pengguna akun Path ingin menampilkan gambaran terbaik dari dirinya dengan selalu mengupload foto-foto diri mereka yang paling baik. Mengupdate tempat-tempat nongkrong yang kekinian dan update lokasi hanya ketika berada ditempat tertentu yang memang memiliki makna sendiri di masyarakat. Memang tidak semua pengguna akun Path melakukan hal tersebut, akan tetapi saat ini jarang sekali ditemui ketika ada pengguna yang mengupdate tempat yang tidak banyak dikenali orang. Juga tempat-tempat yang kurang menunjukkan kelas sosialnya.

Di dalam Path, seseorang dapat mencitrakan dirinya atau menunjukkan identitasnya dengan berbeda pula. Realitas yang tercipta dalam dunia Path merupakan bentukan citra serta image. Pengguna Path pasti ingin mencitrakan dirinya sebagai seseorang yang sempurna. Mereka ingin mendapat pengakuan serta merasa ingin menjadi pusat perhatian untuk menjaga eksistensi dirinya.

Melalui media sosial Path, realitas diciptakan melalui fitur-fitur yang ada di dalamnya yaitu fitur mendengarkan lagu, menonton film, maupun update lokasi. Disini media sosial Path seolah menjadi panggung sandiwara dimana penggunanya berperan sebagai aktor yang memainkan jalan ceritanya. Mereka bisa memainkan perannya dengan sesuka hatinya, tanpa mempedulikan apakah hal tersebut merupakan realitas semu belaka. Kondisi seperti pada masyarakat

konsumsi saat ini melihat dan menilai sesuatu sesuai dengan apa yang dilihat oleh kasat mata. Bahkan mereka menganggap realitas yang tampak dan ada di dunia maya merupakan realitas yang sesungguhnya. Hal ini lah kemudian yang menyebabkan batas antara realitas asli dengan realitas semua sangat tipis jaraknya. Sehingga seseorang tidak bisa membedakan lagi mana yang semu dan mana yang nyata.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Suyanto, Dr. Bagong. *Sosiologi Ekonomi, Kapitalisme dan Konsumsi di Era Masyarakat Post-Modernisme*. 2013. Surabaya : Prenada Media Groupa Cipta.
- Ritzer, George. *Teori Sosiologi Modern (Edisi Ketujuh)*. 2014. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Piliang, Yasraf Amir. 2004. *Posrealitas : Realitas Kebudayaan dan Era Posmetafisika*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Moleong, Lexy J. 2000. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyana, DR. Deddy. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Skripsi

Riyanti, Astri. 2010. *Fenomena Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Sebagai Ajang Penampilan Diri*. Ilmu Komunikasi.

Murdaningsih, Siti. 2008. *Gaya Hidup Konsumtif dan Pencitraan Diri Pelajar Pengguna Handphone di Sma negeri 1 Sambu Boyolali*. Sosiologi Universitas Sebelas Maret.

Setyawan, Lathif Sihda. 2008. *Citra Diri Dalam Facebook*. Sosiologi Universitas Airlangga

Internet

<http://edukasi.kompasiana.com/2014/06/02/apa-itu-pencitraan--656262.html>

diakses pada Jumat 24 April 2015 pukul 15.06

<http://paradigmabebas.blogspot.com/2012/09/hiperrealitas-simulacrum.html>

Minggu 12 Juli 2015 pukul 08.54

<http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20150327061134-185-42245/berapa-jumlah-pengguna-facebook-dan-twitter-di-indonesia/>

diakses pada Rabu 15 Juli 2015 pukul 19.34

https://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial

diakses pada hari Senin 12 Oktober 2015 pukul 16.23

<http://aprillins.com/2009/577/jean-baudrillard-tentang-simulacra-dan-hiperrealitas/>

diakses pada Minggu 1 November 2015 pukul 09.46