

Dewa Palsu

Sistem Perilaku Dominasi Pada Sosial Media Instagram

Rivan M. Putra¹ | Deden H. Durachman² | Nurdian Ichsan³

Program Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Teknologi Bandung

email: rivanmandalaputra@gmail.com¹ | gegelink@gmail.com² |

nurdianichsan@yahoo.com³

ABSTRACT

The domination behavior system is a study and observation made by the author about the emergence of a hierarchy of superior identities (influencers) against subordinate identities on Instagram social media, and how this affects followers of the dominant virtual identity. The method used in seeing and responding to these phenomena is to relate the phenomena that occur, the behavior shown by virtual identities, and their relation to the work carried out by the author. The writer transforms these findings into several characters to roll out the story, including Dewi, Human, and Slave. Each character is a representation of the domination behavior carried out by a superior virtual identity against his subordinates. The author tries to make an experimental cinema installation work, where the premise of the story is taken from the observations of behavior on social media. With this work, the author hopes to be able to provide and offer an experience that is not only cinematic but also aesthetic in a way that tends to be new with a story that tends to be sharper than most cinemas.

Keywords: Dominant Behavior, Experimental Cinema, Social Media, Power.

ABSTRAK

Sistem perilaku dominasi merupakan studi dan pengamatan yang dilakukan penulis tentang munculnya hierarki identitas-identitas unggul (*influencer*) terhadap identitas-identitas yang lemah (*subordinate*) pada media sosial Instagram, dan bagaimana hal tersebut memengaruhi pengikut-pengikut identitas virtual yang dominan tersebut. Metode yang digunakan dalam melihat dan merespons fenomena tersebut adalah dengan mengaitkan antara fenomena yang terjadi, perilaku yang ditunjukkan oleh identitas-identitas virtual, dan kaitannya dengan karya yang diusung penulis. Temuan tersebut penulis transformasikan menjadi beberapa tokoh untuk menggulirkan cerita di antaranya Dewi, Manusia, dan Budak. Setiap tokoh merupakan representasi perilaku dominasi yang dilakukan oleh identitas virtual unggul terhadap bawahannya. Penulis mencoba untuk membuat karya instalasi sinema eksperimental, di mana premis cerita diambil dari hasil pengamatan perilaku yang ada pada media sosial. Dengan karya ini, penulis mengharapkan dapat memberikan dan menawarkan pengalaman yang tidak hanya sinematik namun juga estetik dengan cara yang cenderung baru dengan bahasan cerita yang cenderung lebih tajam dari sinema kebanyakan.

Kata Kunci: Perilaku Dominasi, Sinema Eksperimental, Sosial Media, Kekuasaan.

PENDAHULUAN

Pada era *post identity*, makna dari identitas berubah sesuai dengan kebutuhan dan kecenderungan zamannya, hal tersebut amat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan digitalisasi yang sangat pesat. Makna dari identitas dipertanyakan dan juga dimaknai ulang menjadi sebuah interpretasi yang mewakili kecenderungan zamannya. Pada generasi di mana internet berkembang dan menjamur secara masif, identitas mengubah dan menyesuaikan maknanya menjadi sebuah identitas digital yang bersifat virtual yang menunjukkan eksistensinya lewat aktivitas *cyber* lewat media-media sosial secara daring.

Platform-platform media sosial bermunculan silih berganti memberikan layanan interaksi sosial secara daring untuk para penggunanya dan salah satu kebutuhan akan informasi dan interaksi sosial dapat dipenuhi dalam waktu yang cukup singkat. Hal ini menunjukkan bahwa kecenderungan manusia untuk berinteraksi secara sosial bergeser seiring dengan berkembangnya internet dan teknologi secara umum. Pengaruh secara umum kepada identitas adalah, manusia tidak perlu lagi menggunakan identitas biografinya untuk dapat berinteraksi dengan orang lain dan di saat yang sama sekat teritorial yang memisahkan juga dinihalkan dalam hitungan *milisecond*.

Penulis tertarik dengan aktivitas yang dilakukan oleh para akun identitas virtual pada jejaring Instagram. Instagram penulis pilih selain karena perkembangannya yang cukup pesat, Instagram juga dijadikan sarana untuk para identitas-identitas dengan jumlah pengikut yang banyak untuk melakukan interaktivitas,

baik itu dari segi moneter, politik, sosial, filsafat, hiburan, bahkan hingga seks. Penulis akan mengambil aspek interaktivitas sosial yang dilakukan pada Instagram oleh para *influencer* (identitas-identitas virtual yang mampu memberi pengaruh).

Penulis mengamati fenomena yang terjadi pada para *influencer* Instagram di Indonesia didominasi oleh berbagai macam kalangan dan kebanyakan didominasi oleh para idola-idola para muda-mudi masa kini, sebut saja seperti penyanyi, aktor, model, musisi, komika, penulis dan lain sebagainya. *Influencer* tersebut juga memiliki latar belakang yang beragam, ada yang memang mumpuni di bidangnya, adapula yang tidak memiliki kapasitas dalam bidangnya, namun tetap dapat memberikan pengaruh lewat postingan, atau hal apapun yang mereka bagikan di halaman Instagram mereka.

Dalam proses aktivitas siber di Instagram, penulis menganalisa adanya proses hierarki dan juga dominasi yang dilakukan oleh para identitas-identitas virtual yang dominan. Di mana akun-akun tersebut memiliki kuasa yang lebih terhadap pengikut-pengikutnya dan selayaknya pengikut, apapun yang diperbuat oleh idola tersebut cenderung mendapatkan perhatian, penghargaan bahkan pengakuan yang cenderung berlebih dari akun-akun pengikut tersebut.

Berangkat dari temuan dan kesadaran-kesadaran tersebut, penulis hendak melakukan sebuah pendalaman pemahaman bahwa terjadi pergeseran bentuk identitas menjadi sebuah identitas yang cenderung baru, yaitu identitas virtual lengkap dengan 'dunia' yang mewadahnya berupa media sosial, perilaku

dominasi yang terjadi di dalamnya dan bagaimana posisi penulis sebagai penganalisa dan juga seniman merespon hal tersebut lewat karya sinema.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, penulis membuat beberapa rumusan masalah, di antaranya adalah bagaimana sistem perilaku dominasi, fanatisme dan delusi akan keagungan identitas virtual tersebut muncul dan diproyeksikan pada karya seni khususnya sinema. Selanjutnya untuk membatasi masalah tersebut penulis mengambil dua sampel akun dengan jumlah pengikut di atas 5 juta sebagai bahan data penelitian dan pengembangan karya.

Penelitian ini dibuat untuk mengkaji bagaimana sistem perilaku dominasi, fanatisme dan juga delusi akan keagungan muncul pada akun-akun *influencer* dengan pengikut yang cukup banyak terhadap *subordinate* atau pengikutnya. Selain itu respon dari pengikut terhadap perilaku tersebut kepada identitas unggul tersebut yang menimbulkan perilaku fanatisme dari pengikut-pengikut tersebut, sehingga dari kedua perilaku tersebut membuat sebuah perilaku baru oleh si *influencer* tersebut yang cenderung delusif dan menganggap bahwa *influencer* tersebut memiliki pengaruh yang amat luar biasa seperti dewa atau identitas-identitas yang sangat berkuasa dan bagaimana penulis memproyeksikan hal tersebut lewat sinema.

Diharapkan dengan adanya penelitian dan karya ini, dapat menjadi informasi, acuan dan juga landasan awal bagi para pembaca di masa yang akan datang dalam pembuatan karya tulisan maupun karya seni dengan minat dan pembahasan yang kurang lebih sama.

METODE

Metodologi

Pada penelitian kali ini, penulis menggunakan metodologi penelitian kualitatif, di mana metode penelitian semacam ini menekankan pada pemahaman dan analisis yang mendalam terhadap sebuah fenomena yang dijadikan objek penelitian. Metode ini juga digunakan penulis untuk menganalisa tentang fenomena, gejala, penyebab, dan karakteristik dari tema rumusan masalah penelitian. Dalam pengembangan penelitian penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, di antaranya adalah :

1. Observasi

Melakukan observasi terhadap fenomena-fenomena yang terjadi pada akun *influencer* yang dijadikan sampel di sosial media khususnya Instagram.

2. Studi literasi

Mencari referensi-referensi literasi atau buku-buku yang dikira mampu mengakomodir secara teoritis tentang tema dan bahasan yang diusung oleh penulis.

3. Analisa

Menganalisa data-data yang didapat dari sampel maupun buku-buku terkait rumusan masalah dan melakukan analisa tentang gejala, penyebab dan karakteristik objek penelitian.

4. Hipotesis

Menarik kesimpulan awal dari objek penelitian dan membuat simpulan tersebut sebagai bahan untuk pengembangan tulisan dan juga karya yang hendak dibuat oleh penulis.

Teori

Dalam mengkaji dan menganalisis objek penelitian yang penulis usung, penulis menggunakan beberapa teori dan juga literasi yang dianggap relevan dan juga mampu mengakomodir kebutuhan penelitian penulis dalam pembuatan karya tulis maupun karya seni, di antaranya adalah :

1. Sistem Perilaku Dominasi

Sistem perilaku dominasi oleh Sheri L. Johnson, Liane Leedom, dan Luma Muhtadie yang mengemukakan adanya sistem perilaku dominasi yang dilakukan oleh manusia untuk kebutuhan dan tujuan tertentu dan bagaimana perilaku tersebut merupakan rangkaian ataupun strategi sistematis. Adapun di antaranya adalah sebagai berikut [3] :

- a. *Dominance Motivation*
- b. *Dominance Behavior*
- c. *Power*

2. Fanatisme

Perilaku fanatisme oleh Kalmer Marimaa mengenai perilaku fanatisme yang dilakukan oleh para identitas tertentu terhadap idola ataupun sosok yang dijadikan objek pengabdian. Di mana objek pengabdian dianggap sebagai sosok yang memiliki pengaruh yang amat besar terhadap kelangsungan hidup dari pengikutnya.

3. *Delusion of Grandeur*

Delusi tentang keagungan yang muluk oleh *American Psychiatric Association*, teori ini membahas tentang kelainan delusional, para pengidapnya memiliki keyakinan yang salah akan

kenaikan suatu nilai, kekuatan, kekuasaan, pengetahuan dan identitas khusus yang terus dipertahankan meskipun fakta dan data menunjukkan sebaliknya.

4. Instalasi Video

Oleh Niamh Ann Kelly, membahas tentang penggunaan video dan juga instalasi karya yang meruang dalam proses karya. Karya instalasi video amat bergantung pada cara menyajikan dan juga keterkaitannya dengan ruang yang digunakan untuk memajang karya.

5. Surealisme

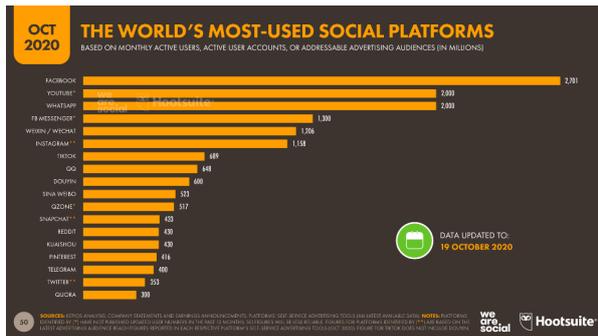
Dikemukakan pertama kali oleh Andre Breton, teori ini beranggapan bahwa karya seni yang ideal merupakan karya seni yang terlepas dari aspek rasional dan pemikiran yang logis. Sebaliknya teori ini mengajukan pendekatan yang bersinggungan dengan sesuatu yang ganjil, aneh, irasional dan memiliki kedekatan asosiatif dengan aspek-aspek imaji mimpi.

Data

1. Instagram

Instagram adalah salah satu jejaring media sosial asal Amerika yang pertama kali muncul pada tahun 2010, diciptakan oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger. Instagram memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai aktivitas siber, di antaranya adalah berbagi foto, video, mengunggah status dan sebagainya.

Dalam perkembangannya Instagram menjelma menjadi sebuah fenomena yang digandrungi oleh pemuda-pemudi di



Gambar 1. Grafik Pengguna Media Sosial
(Sumber: datareportal.com, 2020)

seluruh dunia. Berkat kepopuleran dan juga fitur yang disuguhkan oleh Instagram, hampir seluruh *influencer-influencer* di berbagai belahan dunia menjadikan Instagram sebuah tempat berinteraksi resmi dengan para pengikutnya.

Instagram juga menjelma menjadi sebuah jejaring sosial dengan tingkat pertumbuhan yang cukup signifikan bersaing dengan jejaring sosial populer lainnya seperti Facebook, Twitter, Youtube dan lain sebagainya. Saking populernya, Facebook mengakusisi Instagram pada tahun 2012 dan semenjak saat itu hingga kini Instagram tidak pernah kehilangan peminat dan cenderung stabil digunakan oleh para pelanggannya di seluruh belahan dunia.

2. Influencer

Influencer adalah orang atau sosok yang dapat memberikan pengaruh terhadap orang lain melalui tindakan, pengetahuan, otoritas dan juga hubungannya dengan orang lain. Istilah *influencer* begitu dekat dengan media sosial beriringan dengan berkembangnya jejaring media sosial dalam beberapa



Gambar 2. Anya Geraldine
(Sumber: instagram.com, 2020)



Gambar 3. Iqbal Ramadhan
(Sumber: instagram.com, 2020)

tahun terakhir. *Influencer* dapat memberikan pengaruh lewat postingan yang berisi tentang aktivitas, pemikiran hingga promosi yang dibagikan pada halaman akun mereka.

Influencer dapat dibedakan lewat beberapa tipe, yaitu dari jumlah *followers* atau pengikut, konten dan juga status. Influencer dengan jumlah konten dibagi menjadi tiga di antaranya adalah, mega, macro, dan micro. Mega dijelaskan sebagai akun *influencer* dengan pengikut lebih dari 1 juta, macro diantara 50 ribu hingga 1 juta pengikut dan micro adalah *influencer* dengan pengikut diantara seribu hingga 40 ribu pengikut.

Selanjutnya lewat jenis konten yang dibagikan oleh *influencer* di antaranya

adalah, Vlogger, Youtuber, Podcaster, sampai yang menjadi minat penulis adalah Selebgram. Influencer juga hadir dari berbagai kalangan status, ada dari selebritis, artis, politisi, musisi, hingga tokoh agama.

Dalam penelitian kali ini, penulis mengambil selebgram dengan mega followers sebagai sampel dalam pengembangan tulisan maupun karya, penulis beranggapan bahwa dengan mengambil sampel tersebut akan memudahkan penulis untuk menganalisa teori dan hubungannya pada kenyataan di lapangan. Penulis membatasi sampel menjadi dua sampel dengan pengikut di atas satu juta untuk memfokuskan sampel penelitian, di antaranya adalah Anya Geraldine, dan juga Iqbaal Ramadhan, mereka dipilih karena penulis beranggapan bahwa kedua sosok tersebut memiliki kualifikasi yang dibutuhkan penulis dalam proses penelitian, diantaranya memiliki pengikut dalam jumlah besar dan juga memiliki basis *fans* yang cukup aktif dan juga cukup aktif dalam proses aktivitas siber.

3, Kelompok *Fans*

Dalam penelitian ini, penulis berpendapat bahwa kelompok *fans*, *fandom* ataupun sejenisnya memiliki peranan yang cukup penting dalam kelangsungan hidup dan juga eksistensi influencer pada aktivitas siber. *Fans* memiliki peranan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap idola sebagai objek pengabdian, baik secara

eksistensi dan terutama moneter.

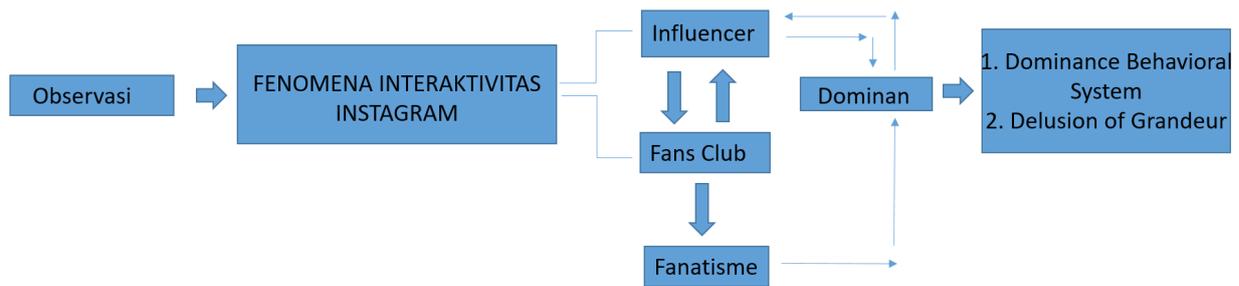
Fans juga memiliki kekuatan dalam memberikan pengaruhnya terhadap orang-orang di sekitarnya pada kalangan sesama *fans* maupun non-*fans*. Kehadiran *fans* pun dapat diartikan secara positif maupun negatif, positif jika mampu memberikan pengaruh yang baik pada dirinya sendiri maupun orang lain, dan cenderung negatif bila pengaruhnya memberikan efek destruktif pada diri sendiri maupun orang lain.

Fans menihilkan nalar logis dan juga dialog yang kritis jika sudah menyangkut paut tentang idola sebagai objek pengabdian mereka. Kelompok *fans* cenderung *over glorified* dari sosok-sosok idola mereka sehingga apapun yang dilakukan oleh para idola mereka, kelompok *fans* cenderung menerima dan juga menelan secara mentah tanpa melewati proses berpikir secara logis.

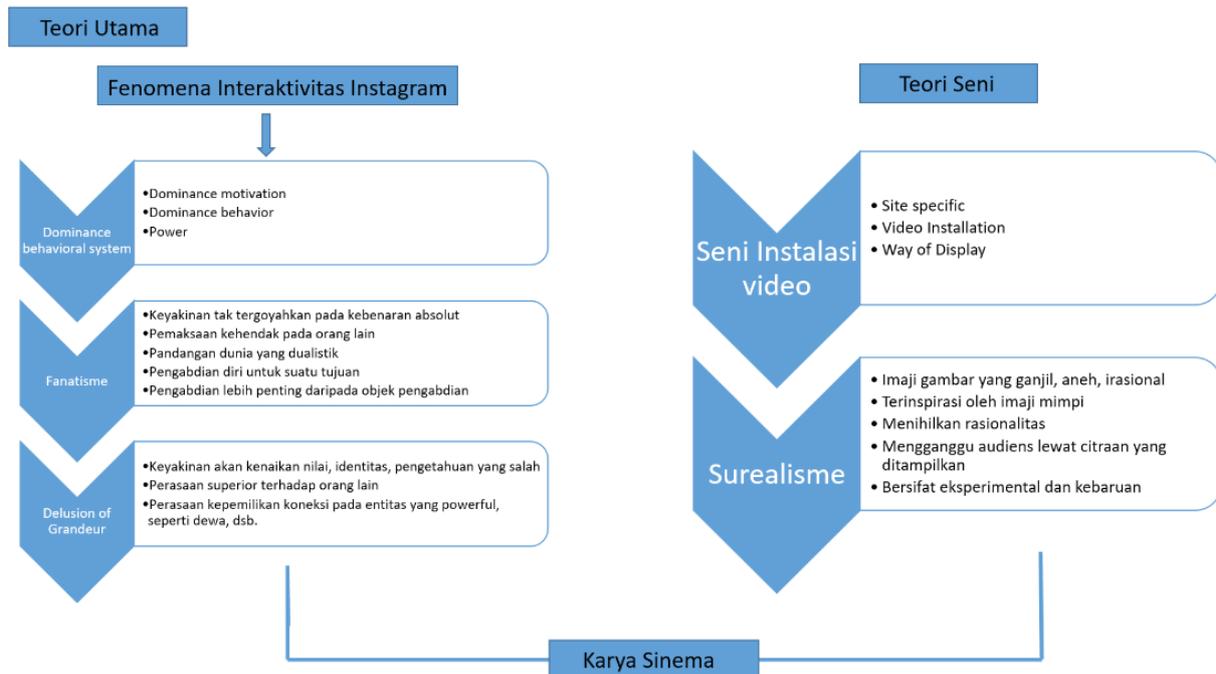
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan karya sinema, penulis menggunakan beberapa teori sebagai landasan karya, di antaranya adalah, *dominance behavioral system*, fanatisme, *delusions of grandeur* ketiga teori ini digunakan untuk menciptakan dunia dan juga cerita yang nantinya dikemukakan lewat karya dan akan digabungkan dengan teori seni sebagai medium pelaksana dan juga cara menampilkan karya, teori seni yang diusung antara lain adalah seni instalasi video dan juga surealisme.

Untuk dapat menggabungkan kedua



Bagan 1. Teori Utama
(Sumber: dokumentasi penulis, 2020)



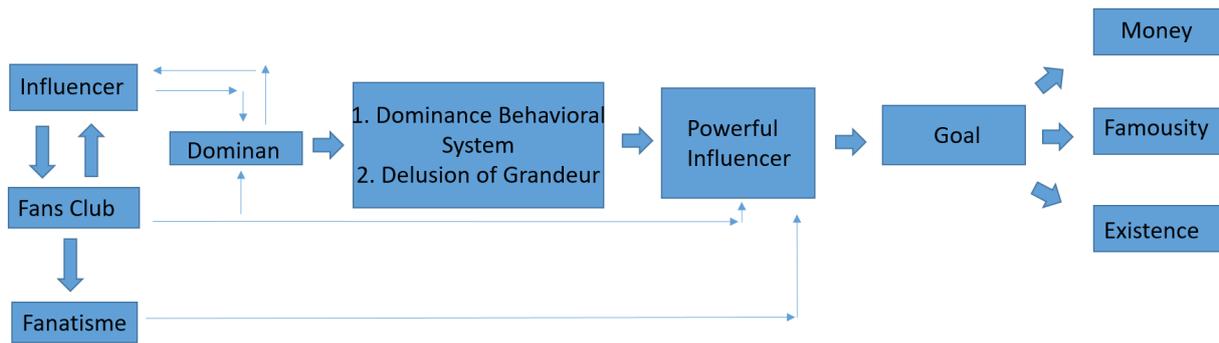
Bagan 2. Penggabungan Teori
(Sumber: dokumentasi penulis, 2020)

bagan besar teori ini, penulis menggunakan teori-teori utama untuk mengobservasi fenomena yang ada dan membuatnya menjadi beberapa poin penting yang menurut penulis dapat mengakomodir maksud dan tujuan penulis dalam membuat karya, selanjutnya penulis mencoba untuk menggabungkan hasil hipotesis tersebut terhadap teori seni yang akan digunakan sebagai tahap lanjutan dalam mengeksekusi karya (lihat bagan 1).

Penulis juga menganalisis cara untuk menggabungkan teori utama di atas dengan teori seni yang digunakan untuk membuat

karya. Teori-teori ini penulis berusaha untuk menggabungkan dan juga menyinergikan agar karya yang dibuat tidak lepas dari landasan teori utama yang memuat subjek dari penelitian yang digunakan untuk menganalisa fenomena yang nantinya menjadi sebuah poin-poin cerita pada karya sinema yang penulis buat (lihat bagan 2).

Dari teori-teori di atas, penulis mencoba untuk menganalisa gejala, penyebab dan juga karakteristik yang ditampilkan pada fenomena perilaku dominasi pada sosial media Instagram. Motivasi dan juga tujuan yang digunakan oleh



Bagan 3. Analisis

(Sumber: dokumentasi penulis, 2020)

para *influencer* tersebut dapat dijelaskan lewat bagan 3.

Berdasarkan analisa menggunakan teori-teori tersebut, penulis berpendapat bahwa motivasi yang melandasi para identitas unggul (*influencer*) terhadap para *subordinate* atau bawahannya adalah motivasi akan ketenaran, uang dan juga eksistensi, ketiga hal tersebut merupakan motivasi utama dalam mengejar dominasi pada media sosial khususnya Instagram.

Pada perkembangan teknologi yang pesat dan juga media sosial yang menjamur, menjadi unggul dan dominan dapat dicapai melalui perilaku dominasi yang berujung pada keunggulan akan identitas-identitas lainnya, kebutuhan akan finansial dan juga kemudahan yang didapatkan dari keunggulan-keunggulan tersebut begitu menggiurkan sehingga banyak orang berlomba-lomba mendapatkannya, terlepas dari kredibilitas ataupun kualitas dari identitas-identitas virtual tersebut.

PENUTUP

Proses dominasi pada *platform* media sosial berhubungan erat dengan motivasi,

perilaku dan kekuasaan dari identitas-identitas unggul yang ada pada media sosial. Perilaku dominasi yang ditunjukkan merujuk pada kekuatan identitas unggul tersebut untuk dapat memberikan pengaruh (*influence*), mendapatkan pengikut (*followers, fans, dsb*) dan juga berkuasa, berkuasa berarti memiliki akses pada hal-hal yang tidak dimiliki oleh bawahan (*subordinate*) sebagai identitas-identitas yang lemah.

Penulis berpendapat bahwa pada zaman teknologi yang menyebar dan berkembang secara masif terutama pada sektor aplikasi sosial media, memberikan ruang dan kesempatan seluas-luasnya pada para identitas-identitas tertentu untuk muncul dan berkesempatan menjadi unggul. Motivasinya pun beragam, penulis membuat kesimpulan bahwa kekayaan, ketenaran, kekuasaan adalah motivasi utama dari identitas-identitas unggul ini.

Penggunaan media sosial dengan bijaksana, dan juga pemilahan informasi yang bermanfaat dan yang tidak merupakan cara terbaik dalam mengakses media sosial yang menjamur dimana-mana. Kehadiran nalar kritis, ruang dialog rasional juga adalah

jawaban dalam proses bermedia sosial dengan lebih dewasa dan matang, sehingga penggunaan media sosial dengan lebih bermanfaat dapat tercapai.

Daftar Pustaka

- Appelbaum, P. S, Robbins, P. C, Roth, L. H, Dimensional Approach to Delusions, *Comparison Across Types and Diagnoses*, 1999.
- Association, P.A., Frances, J. A, Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, *American Psychiatric Association*, 2000
- Atkins, R, Art Speak, A Guide to Contemporary Ideas, Movements and Buzz Words, 1990
- Effy Indratmo, Tri Lestyo Handayani, Studi Manajemen Penyelenggaraan Pameran Seni Rupa di Bentara Budaya, *Brikolase*, Yogyakarta, 2014.
- Chilvers, I, The Concise Oxford Dictionaries of Art and Artist, *Oxford References*, 1990
- David, M. L, Alpha status, dominance, and division of labor in wolf packs, *Canadian Journal of Zoology*, 1999.
- Duriez, B., Vansteenkiste, M., Soenens, B, Presenting a Positive Alternative to Strivings for Material Success and the Thin Ideal: Understanding the Effects of Extrinsic Relative to Intrinsic Goal Pursuits, 2007
- Hauben, M., Hauben, R, On the History and Impact of Usenet and the Internet, *Netizens*, 1997.
- Hawley, P, Aggression and Adaptation, *The Bright Side to Bad Behavior*, London ; New Jersey. 2007.
- Johnson, S. L., Leedom, L. J., Muhtadie, L, The Dominance Behavioral System and Psychopathology: Evidence from Self-Report, Observational, and Biological Studies, *Psychology Bulletin*, 2012.
- Knowles, R., Jones, S. M., Rowse, G, Grandiose delusions: A review and theoretical integration of cognitive and affective perspectives, *Clinical Psychology Review*, 2011
- Lehtsaar, T, From Fundamental Religious Perspectives to Religion Psychology, *Teology*, 19-31 *dalam* Marimaa, K. (2011): *The Many Faces of Fanatism*, 2009.
- Lewis, L. A, The Adoring Audiences, *Fan Culture and Popular Media*, Routledge Taylor & Francis Group ; London, New York, 1992
- Mazur, A., Booth, A, Testosterone and dominance in men, *BEHAVIORAL AND BRAIN SCIENCES*, 1998.
- Niamh, K. A, IMMA Talk Series, What is Installation Art?, 2013.
- Pausanias, Jones, W. H. S., Ormerod, H. A, *Pausanias Description of Greece*, London : W. Heinemann ; New York : G.P. Putnam's Sons, 1918.
- Rees, L. A, A History of Experimental Film and Video, **2**, Bloomsbury Academic ; British Film Institute, England, 2011
- Schneede, U. M. Surrealism, *The Movement and The Masters*, 1974.
- Shaver, P. R., Segev, M., Mikulincer, M, A Behavioral Systems Perspective on Power and Aggression, 2011.

