



Gaya Berpakaian di Media Sosial pada Remaja Perempuan di Pendopo Talang Ubi Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir

Werdo Sujatmiko*, Yoyok Hendarso, Abdullah Idi

Program Studi Magister Sosiologi, FISIP, Universitas Sriwijaya

Kata Kunci

Kata kunci: Gaya Berpakaian, Media Sosial, Remaja Perempuan

Abstrak

Perkembangan teknologi telah mengubah kehidupan manusia, yang mana saat ini tidak lepas dari pengaruh teknologi terutama mengenai informasi dan komunikasi salah satunya dengan adanya media sosial. Lewat media sosial manusia dapat mengenal berbagai fenomena yang sedang marak diperbincangkan, salah satunya bagi remaja perempuan yaitu mengenai gaya berpakaian tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menganalisis tentang gaya berpakaian di media sosial pada remaja perempuan di Pendopo Talang Ubi Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan pendekatan fenomenologi. Metode pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara: observasi, wawancara mendalam dengan informan berdasarkan teknik purposive sampling, dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, fenomena penggunaan gaya berpakaian oleh remaja perempuan di Pendopo Talang Ubi Kabupaten Abab Lematang Ilir berkaitan erat serta dipengaruhi dengan adanya media sosial. Dampak positif yang ditimbulkan dari fenomena tersebut yaitu mengembangkan rasa percaya diri dan kreativitas, mengembangkan relasi dan popularitas, serta mendapatkan keuntungan. Sementara dampak negatif yang ditimbulkan dari fenomena tersebut yaitu adanya tekanan sosial, cyberbullying/perundungan di internet, perilaku konsumtif, dan isu ruang aman dalam bermedia sosial.

Keywords

Keywords: Dressing Style, Social Media, Teenage Girls

Abstract

Technological advancements have significantly influenced human life, making it inseparable from their impact, particularly in the realms of information and communication, especially through social media. Social media platforms enable individuals to learn about various widely discussed phenomena, including fashion trends among teenage girls. This research aims to understand and analyze the dressing styles of teenage girls in Pendopo Talang Ubi, Penukal Abab Lematang Ilir Regency, as reflected on social media. The study employed qualitative descriptive research methods with a phenomenological approach, utilizing data collection techniques such as documentation, in-depth interviews with purposively selected informants, and observation. This research indicated that the clothing styles adopted by teenage girls in Pendopo Talang Ubi, Penukal Abab Lematang Ilir Regency, were closely related to and influenced by social media. The positive impacts of this phenomenon included enhanced self-confidence and creativity, the development of relationships and popularity, and financial benefits. Conversely, the negative impacts encompassed social pressure, cyberbullying, consumerism, and concerns regarding the safety of social media environments.

Corresponding Author: Werdo Sujatmiko, Program Studi Magister Sosiologi, FISIP, Universitas Sriwijaya;

Email: werdosujatmiko@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.29303/jseh.v10i3.602>

History Artikel:

Received: 05 Juli 2024 | Accepted: 24 September 2024

PENDAHULUAN

Sejak pertama kali kemunculan kehidupan manusia di muka bumi, dalam perkembangannya terus mengalami perubahan dan perkembangan. Salah satu yang terpenting adalah ketika manusia mulai mengenal tulisan, dan setiap daerah memiliki tulisan dan gaya bahasa yang khas dan memiliki keunikan tersendiri. Perlahan namun pasti, kemunculan tulisan menjadi titik awal hadirnya ilmu pengetahuan. Salah satu ilmuwan yang berpengaruh yaitu seorang ilmuwan bernama Muhammad Ibn Musa Al-Khawarizmi (780 – 850). Al-Khawarizmi merupakan seorang ilmuwan yang ahli pada bidang astronomi, matematika, geografi, dan astrologi, yang dikenal karena berhasil menemukan aljabar dan algoritma (Britannica.com, 2024).

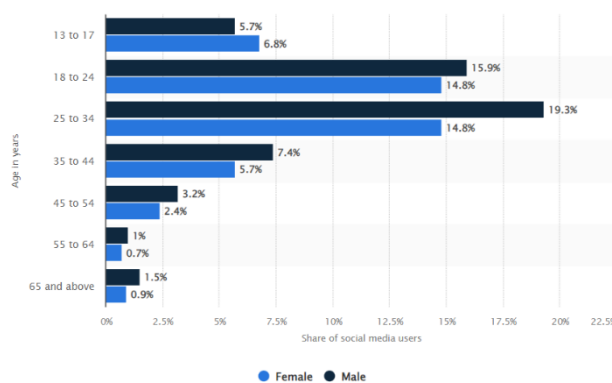
Saat ini telah memasuki abad ke-21 yang mana telah terjadi banyak perubahan besar pada kehidupan manusia, yang dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahkan saat ini, akibat kemajuan zaman di seluruh sisi kehidupan tak lepas dari hal tersebut. Termasuk dalam berinteraksi antar sesama manusia, saat ini telah hadir berbagai macam pilihan teknologi yang dapat menunjang komunikasi dan interaksi. Dalam hal ini, media sosial menjadi salah satu pilihan yang hadir di tengah masyarakat.

Media sosial (yang kerap disebut juga sosial media) adalah suatu platform di internet yang menjadi tempat untuk menjalani aktivitas sosial secara digital bagi setiap penggunanya, seperti melakukan komunikasi/interaksi, berbagi pengalaman/ide, dan membagikan konten/informasi berupa tulisan, foto dan video. Hingga akhirnya media sosial mulai berkembang pesat, yang mana menjadikan pengguna media sosial dapat mengakses/saling bertukar informasi tanpa adanya kendala selama terkoneksi dengan Internet. Akses informasi yang terbuka dan tidak terbandung membentuk pola pikir masyarakat bahwa hidup adalah tentang bagaimana sesuatu hal nampak dan diakui eksistensinya, lalu kebanyakan dari itu semua ditemukan di media sosial.

Di zaman sekarang, kehidupan manusia saat ini tidak dapat terlepas dari pengaruh media sosial. Media sosial seolah-olah mengambil peran di segala lini masyarakat. Dimulai dari bersilaturahmi dengan keluarga/kerabat/sanak famili, membagikan informasi, bahkan menjalankan bisnis/transaksi jual-beli. Oleh karena itu, rasa-rasanya langka sekali kita menemui orang-orang yang tidak merasakan pengaruh dari adanya media sosial tersebut, yang mana terkadang apa yang terjadi media sosial juga turut mempengaruhi apa yang terjadi di kehidupan nyata. Namun kehadiran media sosial juga menyebabkan timbulnya sikap egois dan individualistis. Media sosial juga memberikan dampak signifikan terhadap penggunanya, yang mana

telah terjadi pergeseran baik dari segi budaya, etika, dan norma.

Terdapat beberapa jenis platform media sosial yang populer di Indonesia seperti blog (Blogspot, Wordpress), microblog (Twitter), jejaring sosial (Facebook, LinkedIn), media foto/video (Instagram, Flickr, TikTok, Pinterest), kolaborasi (Wikimedia), dan forum (Kaskus, Quora). Namun tak semuanya populer digunakan oleh masyarakat, kecuali Facebook, Instagram, Twitter, dan TikTok yang hampir setiap orang mengunduh dan memiliki akun sosial media masing-masing tersebut.



Gambar 1 Pengguna Media Sosial di Indonesia Berdasarkan Kelompok Umur

Berdasarkan gambar diatas remaja menjadi salah satu rentang usia yang menjadi pengguna media sosial terbanyak (13 – 17 tahun dan 18 – 24 tahun), yaitu pada jenjang usia 13 – 17 tahun sebanyak 5,7 % laki-laki dan 6,8 % perempuan dan pada jenjang usia 18 – 24 tahun sebanyak 15,9 % laki-laki dan 14,8 % perempuan. Kemunculan media sosial menyebabkan terjadinya pergeseran pada perilaku masyarakat baik dari sisi kebudayaan, etika, serta norma terutama pada remaja yang merupakan fase hidup “pencarian jati diri.”

Remaja merupakan bagian masyarakat yang tidak bisa lepas dari pengaruh media sosial, hal itu tidak terlepas dari anggapan bahwa memiliki akun media sosial adalah sebuah “keharusan” dan apabila tidak aktif di media sosial dianggap “tidak gaul, norak, dan ketinggalan zaman” oleh teman-teman seusianya. Akibat kebiasaan tersebut, remaja dengan cepat sering terpapar berbagai macam informasi dan peristiwa yang sedang trending/viral. Akhir-akhir ini juga, remaja sedang menggandrungi tren-tren dan informasi terkini yang menurutnya akan menegaskan status mereka sebagai sebagai “anak hits”. Yang dimaksud anak hits yaitu mereka yang selalu mengikuti tren terkini sehingga menjadi kiblat/panutan sekaligus pusat perhatian bagi remaja lainnya.

Pengamat media sosial Yasraf Amir Piliang berpendapat bahwa dunia maya memasuki babak baru dan mulai mengalihkan segala aktivitas manusia (sosial, agama, ekonomi, budaya, politik, bahkan aktivitas seksual) menjadi bentuk baru secara artifisial/cyberspace. Hal tersebut kemudian melahirkan suatu tren terbaru, salah satunya adalah gaya berpakaian. Seiring berjalannya waktu, perubahan yang terjadi pada gaya berpakaian adalah fenomena yang terus berkembang (Anggraeni & Rachmanita, 2015). Setiap tahun, tren dan gaya dalam berpakaian mengalami evolusi yang mencerminkan perkembangan budaya, teknologi, dan pergeseran sosial. Dari pakaian sehari-hari hingga pakaian formal, perubahan trend berpakaian mempengaruhi cara kita berpakaian, menjaga penampilan, dan mengekspresikan diri kita.

Seperti aspek-aspek kehidupan lainnya, perubahan gaya berpakaian juga ikut menyebar ke berbagai tempat berkat adanya media sosial, yang mana semakin mempermudah arus informasi yang dapat dengan mudah diakses. Oleh karena itu, tak heran jika masyarakat yang tinggal di daerah dapat mengetahui isu-isu terkini yang terjadi di kota-kota besar. Dalam hal ini, perubahan tersebut juga terjadi di daerah termasuk di Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir.

Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI) adalah sebuah kabupaten di Provinsi Sumatera Selatan yang diresmikan pada 7 Januari 2013 berdasarkan UU No. 7/2013 yang memiliki luas sebesar 1.840 km² dan memiliki penduduk sebanyak 194.900 jiwa. Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir beribukota di Talang Ubi, dan merupakan pemekaran dari Kabupaten Muara Enim (Wahyuningsih, 2021).

Seperti halnya di daerah lain, di Pendopo (istilah populer di masyarakat dalam menyebut kawasan ibukota Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir, secara spesifik mencakup 6 kelurahan: Talang Ubi Utara, Talang Ubi Selatan, Talang Ubi Barat, Talang Ubi Timur, Pasar Bhayangkara, dan Handayani Mulia) Talang Ubi lumrah dijumpai remaja yang aktif bermain media sosial. Meskipun termasuk daerah yang dapat dikatakan terpencil dan kurang dikenal, di Pendopo Talang Ubi telah terdapat sarana prasarana yang menunjang masyarakat agar dapat mengakses internet/media sosial dengan baik, sehingga arus informasi apapun dapat diterima dengan mudah oleh masyarakat, terutama dalam penelitian ini berfokus pada remaja yang aktif menggunakan media sosial (Putri et al., 2016).

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa hampir setiap remaja (baik laki-laki maupun perempuan) di Pendopo Talang Ubi tahu dan aktif

menggunakan media sosial. Bahkan, tak jarang mereka memiliki lebih dari 1 akun media sosial di platform yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan karena remaja di Pendopo Talang Ubi telah diberikan izin oleh orang tuanya untuk memiliki gawai/gadget sendiri baik secara penuh atau terbatas (dengan pengawasan orang tua/keluarga). Terlebih lagi, gawai tersebut juga mereka gunakan untuk aktifitas-aktifitas produktif lain seperti sekolah, bekerja, dan lain sebagainya.

Akibat penggunaan media sosial tersebut, meskipun tinggal di daerah namun remaja di Pendopo Talang Ubi selalu up-to-date & tidak ketinggalan hal-hal yang sedang tren/viral, termasuk juga mereka mengetahui pakaian/fashion yang sedang digandrungi oleh banyak orang. Selain itu juga, mereka juga telah mengunduh aplikasi belanja online, yang mana pakaian/fashion/apapun yang sedang digandrungi tersebut juga dijual bebas (Neves et al., 2015). Hal ini juga dapat mempermudah remaja di Pendopo Talang Ubi agar tak ketinggalan mengikuti hal-hal yang sedang tren/viral tersebut, untuk kemudian mengabadikannya dalam bentuk foto/video dan diunggah di media sosial. Dalam melakukan hal tersebut, mereka juga didasari oleh motif yang beragam: hiburan, kepuasan diri, eksistensi diri, dan mencari keuntungan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk membahas lebih jauh lagi dan penelitian ini dilakukan untuk memahami, menjabarkan, dan menganalisis tentang bagaimana pengaruh gaya berpakaian di media sosial pada remaja perempuan di Pendopo Talang Ubi Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir dan dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gaya berpakaian tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kualitatif, Penelitian kualitatif umumnya dimulai dalam konteks yang alami: manusia sebagai alat penelitian, menggunakan metode kualitatif, berfokus kepada hasil baik pada efektivitas maupun hasil penelitian disepakati, serta memastikan aspek-aspek dari penelitian (peneliti dan narasumber) (Moleong, 2021).

Proses penelitian kualitatif dilakukan berbagai upaya, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan/prosedur (dalam hal ini wawancara), mengumpulkan data-data spesifik, menganalisis data-data yang diperoleh secara induktif, untuk kemudian mengerucutkan tema-tema umum dan spesifik, lalu kemudian menafsirkan makna dari data-data tersebut (Creswell, 2019).

Dalam hal ini, peneliti ikut terlibat aktif dengan objek penelitian (narasumber) dalam rangka

menggali data-data dan informasi, namun tetap dalam suasana yang interaktif dan memposisikan diri sebagai pihak yang netral agar subjektivitas dapat diminimalisir dengan baik. Data-data yang diperoleh akan menjadi fokus penelitian, namun tetap menggunakan teori saat proses pengumpulan data dan penafsiran data agar proses penelitian tetap fokus dan tidak melebar kemana-mana, dan Strategi/pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi/pendekatan fenomenologi. pendekatan fenomenologi bertujuan untuk menggali dan memahami bagaimana gaya berpakaian di media sosial pada remaja perempuan di Pendopo Talang Ubi Kabupaten PALI dan dampak yang ditimbulkan akibat dari penggunaan gaya berpakaian tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gaya Berpakaian di Media Sosial

Media Sosial

Dewasa ini, penggunaan media sosial menjadi suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Hampir semua orang, baik itu laki-laki maupun perempuan, tua maupun muda, dan dari berbagai latar belakang apapun setidaknya memiliki 1 (satu) atau lebih akun media sosial seperti Facebook, Instagram, Tiktok, dan lainnya.

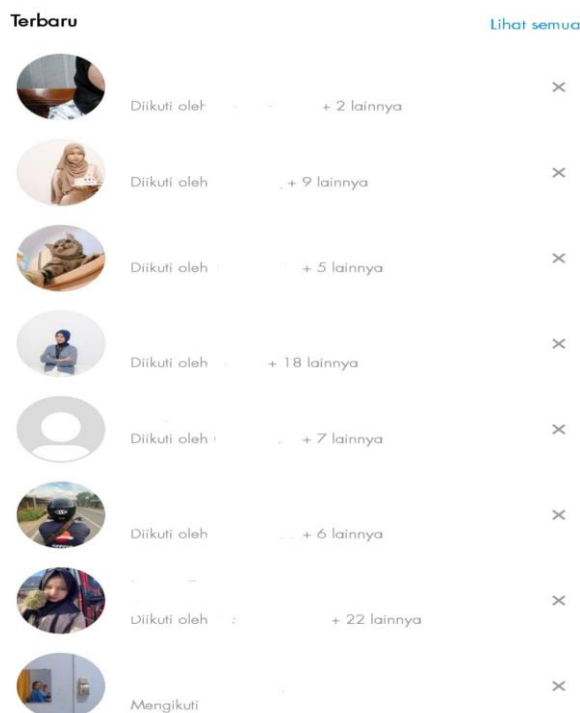
Kebanyakan dari mereka menggunakan media sosial setelah melihat/mengikuti orang-orang terdekatnya (baik itu orang tua, teman-teman, dan lain sebagainya) yang telah lebih dulu menggunakan media sosial, atau sebelumnya telah terpapar informasi di internet.

Remaja perempuan di Pendopo Talang Ubi Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir banyak yang telah mengenal media sosial dalam kurun waktu yang cukup lama (lebih dari 5 tahun). Lalu terdapat berbagai macam cara bagaimana mereka awalnya bisa mengenal media sosial, mulai dari inisiatif sendiri atau diajak oleh teman. Selain itu dalam penggunaan media sosial terdapat berbagai macam pilihan media sosial yang mereka gunakan, yang disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing.

Tabel 1 Bagaimana Mereka Mengetahui Media Sosial?

No	Infor man	Awal Mereka Mengetahui Media Sosial	Media Sosial Pertama	Media Sosial Saat Ini
1.	YEP	- Ajakan teman sebaya - Orang tua telah memberikan fasilitas (seperti gawai, internet, dan lain-lain).	Facebook	- Facebook - Instagram - Tiktok
2.	NSK	- Kemauan sendiri - Telah lebih dulu terpapar informasi dari internet - Orang tua telah memberikan fasilitas (seperti handphone/gawai, internet, dan lain-lain).	Instagram	- Instagram - Tiktok
3.	NUB	- Melihat teman-teman sebaya - Orang tua telah memberikan fasilitas (seperti handphone/gawai, internet, dan lain-lain).	Instagram	- Instagram - Tiktok
4.	NP	- Melihat teman-teman sebaya - Orang tua telah memberikan fasilitas (seperti handphone/gawai, internet, dan lain-lain).	Instagram	- Instagram - Tiktok
5.	AAF	- Melihat teman-teman sebaya - Orang tua telah memberikan fasilitas (seperti handphone/gawai, internet, dan lain-lain).	Facebook	- Facebook - Instagram - Tiktok
6.	KNA	- Melihat teman-teman sebaya - Telah lebih dulu terpapar informasi dari internet - Orang tua telah memberikan fasilitas (seperti handphone/gawai, internet, dan lain-lain).	Instagram	- Facebook - Instagram - Tiktok
7.	NPL	- Melihat teman-teman sebaya - Telah lebih dulu terpapar informasi dari internet - Orang tua telah memberikan fasilitas (seperti handphone/gawai, internet, dan lain-lain).	Instagram	- Facebook - Instagram - Tiktok
8.	AJ	- Ajakan teman sebaya - Orang tua telah memberikan fasilitas (seperti gawai, internet, dan lain-lain).	Facebook	- Facebook - Instagram - Tiktok

Di zaman sekarang, hampir dipastikan setiap orang memiliki akun media sosial untuk menunjang aktivitas sehari-hari mereka yang berbeda-beda satu sama lain, entah itu untuk mendapatkan/membagikan informasi terkini, sebagai sarana hiburan, atau sebagai sarana berinteraksi dengan teman-teman mereka baik yang dekat maupun yang jauh, termasuk juga remaja perempuan di Pendopo Talang Ubi Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir.



Gambar 2 Akun-Akun Media Sosial Informan

Tabel 2 Tujuan Menggunakan Media Sosial

No.	Informan	Tujuan Menggunakan Media Sosial
1.	YEP	- Mencari informasi/ <i>trend</i> terkini - Media pembelajaran - Berinteraksi/berkomunikasi dengan teman-teman - Pengaruh <i>Fear Of Missing Out</i> (FOMO)
2.	NSK	- Mengisi waktu luang - Melihat konten-konten seperti <i>review make-up, skincare</i> , dan inspirasi <i>outfit/fashion</i> kekinian
3.	NUB	- Berinteraksi/berkomunikasi dengan teman-teman - Mencari informasi/ <i>trend</i> terkini - Sarana aktualisasi/pengembangan diri - Sarana mengekspresikan diri
4.	NP	- Mencari informasi/ <i>trend</i> terkini - Menambah wawasan

		- Melihat konten-konten seperti <i>review make-up, skincare</i> , dan inspirasi <i>outfit</i> kekinian
5.	AAF	- Berbelanja - Melihat konten-konten seperti resep masakan, inspirasi <i>outfit/fashion</i> kekinian, dan lain-lain - Media hiburan - Mencari ide/inspirasi tertentu
6.	KNA	- Mencari teman <i>virtual/daring</i> - Melihat konten-konten seperti <i>review make-up, skincare</i> , dan inspirasi <i>outfit/fashion</i> kekinian - Pengaruh <i>Fear Of Missing Out</i> (FOMO)
7.	NPL	- Media hiburan - Melihat konten-konten seperti <i>review make-up, skincare</i> , dan inspirasi <i>outfit/fashion</i> kekinian - Media pembelajaran
8.	AJ	- Mencari informasi/ <i>trend</i> terkini - Media hiburan

Terdapat berbagai variasi dalam rentang waktu penggunaan media sosial, pada informan NP, NPL, dan AJ mereka memiliki sedikit perbedaan dalam durasi penggunaan waktu media sosial dan terdapat pembatasan tertentu (baik itu alasan orang tua, kesehatan, dan kesibukan sehari-hari). Namun jika dibandingkan dengan narasumber YEP, NSK, NUB, AAF, dan KNA mereka cenderung lebih luwes dalam menggunakan media sosial dan tidak mendapatkan pembatasan tertentu.

Tabel 3 Durasi Penggunaan Media Sosial

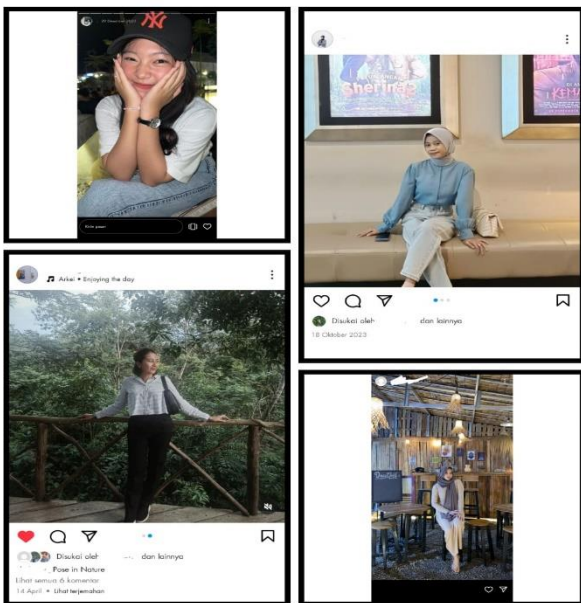
No.	Informan	Singkat (Jam/Hari)	Lama (Jam/Hari)	Keterangan
1.	YEP	-	4-6	-
2.	NSK	-	15	-
3.	NUB	-	12	-
4.	NP	-	4	dapat pembatasan dalam penggunaan media sosial, dengan alasan kesehatan
5.	AAF	-	6	-
6.	KNA	-	24	-
7.	NPL	-	4	dapat pembatasan dalam penggunaan media sosial dari orang tua
8.	AJ	2	5	dapat pembatasan

dalam penggunaan media sosial, dengan alasan kesibukan sehari-hari

Gaya Berpakaian di Media Sosial

Gaya berpakaian adalah dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang memiliki karakteristik, kekhususan dan tata cara dalam berpakaian tergantung dengan individu masing-masing. Setiap orang tentunya memiliki gaya berpakaian tersendiri yang disesuaikan dengan situasi dan kondisinya.

Di zaman sekarang, setiap orang tak lepas dari namanya media sosial. Manusia seringkali membagikan sesuatu mengenai dirinya (baik berupa tulisan, foto, maupun video) di media sosial. Remaja perempuan pada umumnya, seringkali mengabadikan dirinya yang sedang menggunakan gaya berpakaian tertentu, lalu kemudian membagikannya di media sosial.



Gambar 3 Gaya Berpakaian di Media Sosial Informan

Penggunaan gaya berpakaian tertentu di media sosial, tentunya terkait dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin canggih (Johnstone & Lindh, 2022). Saat ini, semua orang dapat dengan mudah mengakses informasi, terutama tentang gaya hidup/lifestyle, mode pakaian tertentu, atau hal-hal yang sedang trend di internet.

Tabel 4 Gaya Berpakaian di Media Sosial

No.	Informan	Gaya Berpakaian di Media Sosial	Media Sosial yang Digunakan Untuk Mengunggah
1.	YEP	Menyesuaikan situasi dan kondisi	Story Instagram (sering) dan Feed Instagram (kadang-kadang)
2.	NSK	Menggunakan bando, kaos, cardigan, dan celana jeans. Selalu menggunakan pakaian yang berwarna-warni	Story Instagram
3.	NUB	Menggunakan gaun, kebaya, pakaian yang dirancang, atau pakaian formal (karena sering mengikuti lomba/event tertentu)	Feed Instagram dan Tiktok
4.	NP	Seringkali mengikuti tren yang sedang viral, namun tetap mengutamakan pakaian yang menutup aurat	Story/Feed Instagram dan Tiktok
5.	AAF	Mengutamakan pakaian yang menutup aurat, serta menggunakan aksesoris seperti cincin dan gelang	Story Instagram (sering) dan Feed Instagram (kadang-kadang)
6.	KNA	Menyesuaikan situasi dan kondisi, namun selalu menggunakan aksesoris seperti cincin, gelang, dan jam tangan	Story Instagram dan Whatsapp
7.	NPL	Menyesuaikan situasi dan kondisi, memiliki ketertarikan dengan gaya berpakaian karakter Sawako (salah satu karakter di anime Jepang)	Story Instagram
8.	AJ	Menyesuaikan situasi dan kondisi	Story dan Feed Instagram (kadang-kadang)

Para remaja perempuan memiliki gaya berpakaian di media sosialnya masing-masing, yang mana gaya berpakaian tersebut dipengaruhi oleh berbagai hal seperti misalnya menyesuaikan situasi dan kondisi, mengikuti tren, menggunakan pakaian yang menutup aurat, atau tujuan lainnya (ikut lomba, memiliki hobi/ketertarikan terhadap suatu hal, dan lain-lain) (Anggraeni & Rachmanita, 2015).

Untuk mengaplikasikan gaya berpakaian tertentu, para remaja perempuan tersebut menggunakan berbagai macam pakaian dan aksesoris yang menunjang penampilan mereka. Setelah dirasa penampilan sudah menarik, mereka akan mengabadikannya dengan menggunakan kamera gawai/handphone untuk kemudian nantinya diunggah ke media sosial mereka (baik berupa foto maupun video).

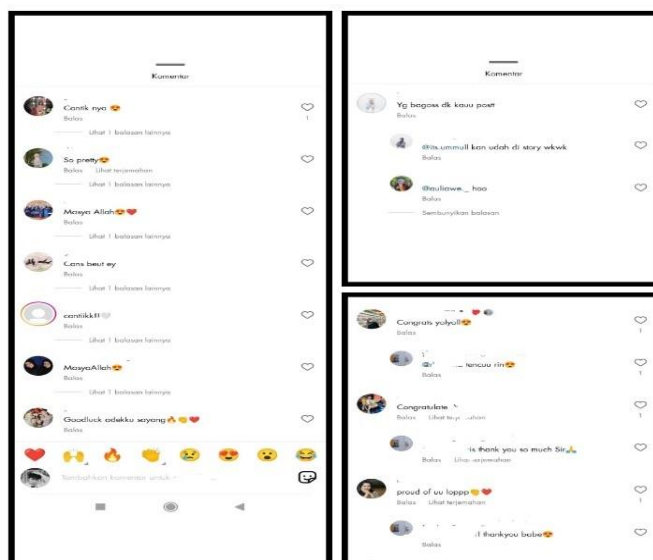
Faktor-Faktor yang Mempengaruhi

Seperti yang sudah dibahas diatas, setiap remaja perempuan memiliki preferensi tersendiri dalam menentukan gaya berpakaian, yang mana disesuaikan dengan kecocokan/kesesuaian pada dirinya, situasi, dan kondisi yang sedang ia alami. Tentunya dalam menentukan gaya berpakaian tersebut, terdapat faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi pilihan gaya berpakaian mereka.

Terdapat berbagai macam faktor-faktor yang mempengaruhi remaja perempuan di Pendopo Talang Ubi Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir dalam menggunakan gaya berpakaian di media sosial. Seperti terpengaruh oleh para artis/influencer yang mereka ikuti di media sosial, menyesuaikan situasi dan kondisi yang akan dialami, atau sebagai pembentuk karakter/identitas diri yang unik dan berbeda dari yang lain. Para remaja perempuan ini mayoritas berpedoman dengan apa yang mereka lihat/ikuti di media sosial, namun mereka juga tetap mengutamakan norma/aturan yang berlaku di masyarakat, seperti tetap menggunakan pakaian yang sopan dan menutup aurat serta menghindari pakaian-pakaian yang tidak pantas digunakan (Neves et al., 2015).

Interaksi yang Terjadi

Setelah para remaja perempuan mengenal media sosial, mengenal gaya berpakaian, dan mengaplikasikannya dengan mengunggah di media sosial, terjadilah interaksi antara mereka dengan para pengikut/pertemanan mereka di media sosial.



Gambar 4 Interaksi yang Terjadi di Media Sosial

Terjadi interaksi ketika remaja perempuan menggunakan gaya berpakaian di media sosial mereka. Interaksi tersebut berupa baik itu berupa sukai (like/love), komentar (comment), simpan (saved), dan bagikan (share) atau interaksi lain diluar hal-hal tersebut, baik itu candaan, atau justru menanyakan tentang apa yang mereka pakai, lokasi tempat mereka berfoto, dan lain sebagainya.

Disamping itu juga diantara mereka ada yang mendapatkan respon yang tidak mengenakkan dari orang lain di media sosial mereka (baik itu bullying, komentar negatif, serta dijadikan sebagai topik pembicaraan oleh orang lain dengan tujuan mengolok-olok). Namun mereka dapat mengatasi itu semua dengan baik dan tidak terlalu mempermasalahakan hal tersebut.

Dampak yang Ditimbulkan

Dampak Positif

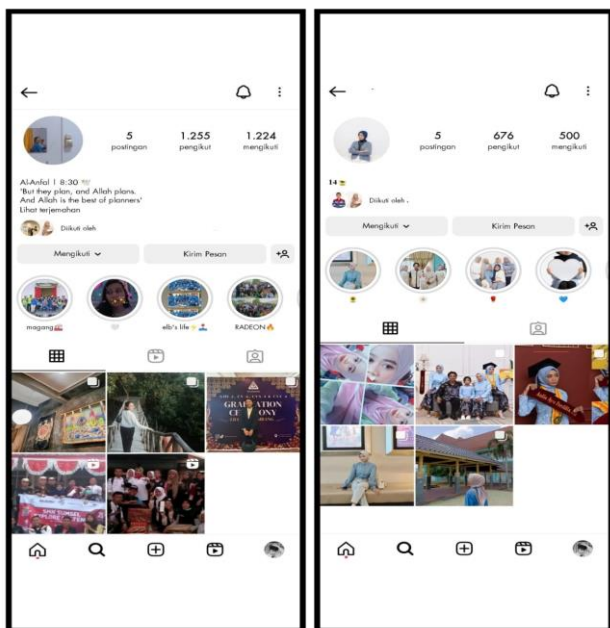
Mengembangkan Rasa Percaya Diri dan Kreativitas

Dewasa ini, media sosial telah menjadi platform bagi remaja perempuan untuk mengekspresikan kepribadian dan kreativitas mereka. Mereka dapat bereksperimen dengan berbagai pilihan gaya berpakaian dan mengembangkan rasa percaya diri dalam menampilkan diri mereka terutama di media sosial (Putri et al., 2016).

Melalui media sosial, remaja perempuan bisa terpapar pada berbagai gaya berpakaian dari berbagai penjuru tempat di dunia. Ini dapat memperluas wawasan mereka dan meningkatkan apresiasi terhadap

keberagaman gaya berpakaian sehingga dapat menjadi inspirasi bagi mereka (Setiaji & Hermawati, 2021).

Para remaja perempuan di Pendopo Talang Ubi Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir menggunakan gaya berpakaian di media sosial dengan tujuan untuk mengembangkan rasa percaya diri dan kreativitas. Hal tersebut ditunjukkan dengan apa yang mereka tampilkan di media sosial, yang mana itu semua berdasarkan apa yang mereka sukai di media sosial milik influencer/artis tertentu lalu diaplikasikan ke media sosial mereka sendiri dengan cara-caranya sendiri.



Gambar 5 Bentuk Ekspresi Diri Informan di Media Sosial

Ketika remaja perempuan menggunakan gaya berpakaian tertentu yang membuat mereka merasa nyaman dan percaya diri, yang mana hal ini tercermin dalam postur dan perilaku mereka. Setelah mendapatkan respon positif dari teman-teman atau pengikut di media sosial dapat memperkuat perasaan positif ini, sehingga meningkatkan rasa percaya diri.

Gaya berpakaian di media sosial bukan hanya tentang penampilan luar, tetapi juga tentang bagaimana seseorang merasa dan bagaimana mereka mengekspresikan diri, memungkinkan individu untuk mengeksplorasi identitas mereka, terhubung dengan orang lain, dan mengejar peluang keuntungan/lainnya.

Mengembangkan Relasi dan Popularitas

Media sosial memungkinkan remaja perempuan untuk terhubung dengan komunitas yang

memiliki minat yang sama (dalam hal ini gaya berpakaian). Mereka bisa mendapatkan dukungan, saran, dan feedback/umpan balik yang positif dan membangun dari orang-orang yang memiliki passion/ketertarikan serupa. Selain itu juga mereka memperluas wawasan mereka dan meningkatkan apresiasi terhadap keberagaman dalam mode dan gaya berpakaian dari berbagai tempat bahkan seluruh dunia.

Gaya berpakaian di media sosial dapat digunakan sebagai suatu alat yang efektif untuk mengembangkan relasi dan meningkatkan popularitas. Dengan menampilkan gaya yang unik dan menarik, seseorang dapat membangun identitas diri/personal branding yang kuat di media sosial, menarik pengikut baru, membuka peluang kolaborasi, dan membangun suatu komunitas yang solid.

Mendapatkan Keuntungan

Pada saat ini, dengan menggunakan gaya berpakaian tertentu di media sosial dapat menjadi salah satu cara bagi remaja perempuan untuk mendapatkan keuntungan/menambah penghasilan dengan berbagai cara, diantaranya yaitu: menjadi influencer/orang yang memiliki pengaruh dan memiliki niche/fokus tertentu (dalam hal ini gaya berpakaian); membuat konten baik berupa foto/video yang berkualitas, orisinal, informatif, serta dapat menarik perhatian dari warganet; mendapatkan engagement/jangkauan yang tinggi dari postingan tersebut; mengikuti tren/hal-hal yang sedang digandrungi pada masa ini; serta memanfaatkan berbagai platform media sosial untuk memperluas jangkauan konten (Utami et al., 2018).



Gambar 6 Postingan Promosi/Endorsment dari salah satu Informan

Dengan strategi yang tepat, remaja perempuan dapat menggunakan media sosial untuk menarik perhatian berbagai kalangan seperti brand pakaian/skincare, jasa make-up artist, dan lain sebagainya. Melalui hal tersebut, remaja perempuan akan mendapatkan keuntungan melalui endorsement/dukungan kerja sama, baik dalam bentuk produk gratis, pembayaran uang secara tunai, atau kolaborasi dalam jangka panjang.

Tabel 5 Dampak yang Ditimbulkan

No.	Informan	Dampak Positif		
		Mengembangkan Rasa Percaya diri dan Kreativitas	Mengembangkan Relasi dan Popularitas	Mendapatkan Keuntungan
1.	YEP	√	√	
2.	NSK	√		
3.	NUB	√	√	√
4.	NP	√	√	
5.	AAF	√		
6.	KNA	√	√	
7.	NPL	√	√	
8.	AJ	√		

Dampak Negatif Tekanan Sosial

Melihat penampilan dan gaya berpakaian di media sosial dapat memunculkan rasa saling membanding-bandingkan satu sama lain. Tidak menutup kemungkinan jika remaja perempuan merasa kurang percaya diri atau iri terhadap teman sebaya atau influencer yang mereka anggap lebih menarik atau modis dalam melakukan gaya berpakaian tertentu.

Penggunaan gaya berpakaian di media sosial dapat menimbulkan tekanan sosial yang dapat dialami oleh para remaja perempuan. Tekanan-tekanan sosial tersebut berupa sikap saling membanding-bandingkan satu sama lain, standar kecantikan yang tidak realistis, serta perasaan-perasaan yang tidak mengenakkan. Mengembangkan kesadaran atas diri sendiri, menghindari perbandingan yang tidak sehat, serta menetapkan batasan yang sehat dalam penggunaan media sosial dapat membantu mengurangi tekanan sosial ini.

Cyberbullying/Perundungan di Internet

Bersambung dari adanya tekanan sosial yang terjadi saat seseorang berada di suatu lingkungan sosial, termasuk juga di internet/media sosial. Tekanan sosial tersebut dapat berujung kepada adanya standar sosial yang terkesan “harus dipenuhi” oleh setiap orang.

Apabila mereka tidak sesuai dengan hal tersebut maka mereka bisa menjadi target *cyberbullying*/perundungan di internet. Hal ini akan sangat berdampak pada mental seseorang. Maka mereka harus memahami dengan benar agar bisa mengatasi *cyberbullying* yang semakin marak.

Penggunaan gaya berpakaian di media sosial dapat memunculkan potensi untuk mendapatkan komentar negatif atau penghinaan terkait penampilan seseorang yang mana itu dapat merusak rasa percaya diri dan kesejahteraan emosional.

Perilaku Konsumtif

Gaya berpakaian yang terdapat di media sosial juga dapat mendorong perilaku konsumtif, di mana remaja merasa perlu untuk selalu membeli pakaian baru untuk mengikuti tren. Ini bisa menyebabkan masalah keuangan dan berkontribusi pada masalah lingkungan, terutama terkait dengan masalah fast fashion.

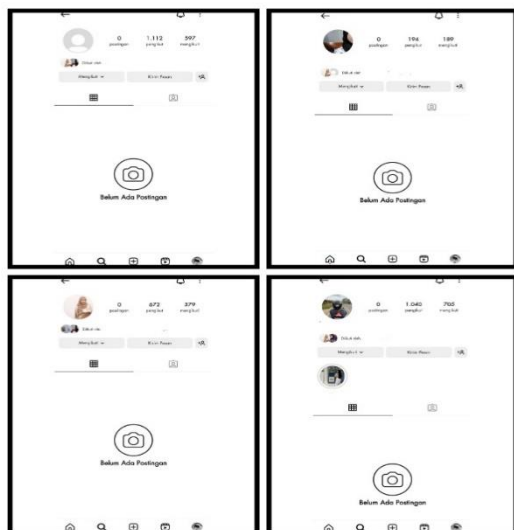
Penggunaan gaya berpakaian di media sosial juga dapat mendorong remaja perempuan agar berperilaku konsumtif, yang mana hal tersebut disebabkan oleh gaya hidup yang berusaha untuk terus menerus diikuti.

Jika kita dapat memberikan batasan/mendapatkan keuntungan dari hal tersebut, hal ini tidak akan menjadi suatu masalah berarti. Namun ini menjadi masalah yang besar jika gaya hidup kita tidak sesuai dengan kemampuan diri dan finansial.

Ruang Aman di Media Sosial

Ruang aman dalam bermedia sosial bagi remaja perempuan adalah lingkungan di platform media sosial yang memprioritaskan keselamatan, kesejahteraan, dan kenyamanan mereka. Apabila dikaitkan dengan gaya berpakaian di media sosial, maka ruang aman ini adalah lingkungan di mana mereka dapat mengekspresikan diri melalui pilihan pakaian tanpa merasa terancam, dihakimi, atau diintimidasi.

Dengan menerapkan beberapa hal, remaja perempuan dapat menciptakan lingkungan media sosial yang aman dan mendukung untuk mengekspresikan diri melalui gaya berpakaian. Remaja perempuan sangat senang merubah gaya berpakaian mereka. Hal ini mampu mengurangi risiko dari intimidasi dan tekanan sosial.



Gambar 7 Akun-akun Media Sosial Informan yang di privat

Berada di ruang aman dalam bermedia sosial adalah hal yang penting untuk menjaga kesehatan mental dan emosional. Dengan cara mengelola konten-konten yang dikonsumsi, berinteraksi dengan baik dengan sesama pengguna media sosial, dan menjaga privasi merupakan beberapa cara yang dapat digunakan agar dapat lebih nyaman dan aman dalam bermedia sosial.

Tabel 6 Dampak yang Ditimbulkan

No.	Informan	Dampak Negatif			
		Tekanan Sosial	Cyberbullying/Perundungan di internet	Perilaku Konsumtif	Ruang Aman dalam Bermedia Sosial
1.	YEP				√
2.	NSK	√	√	√	√
3.	NUB			√	√
4.	NP				√
5.	AAF	√			√
6.	KNA	√			√
7.	NPL	√	√		√
8.	AJ				√

KESIMPULAN

Gaya berpakaian adalah dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang memiliki karakteristik, kekhususan, serta tata cara dalam berpakaian tergantung dengan individu masing-masing. Setiap orang tentunya memiliki gaya berpakaian tersendiri yang disesuaikan dengan situasi dan kondisinya. Penggunaan gaya berpakaian tertentu di media sosial, tentunya terkait dengan perkembangan teknologi dan

informasi yang semakin canggih. Saat ini, semua orang dapat dengan mudah mengakses informasi, terutama tentang gaya hidup/lifestyle, mode pakaian tertentu, atau hal-hal yang sedang trend di internet.

Penggunaan gaya berpakaian di media sosial memiliki dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, baik individu maupun sosial. Dampak positifnya diantaranya yaitu mengembangkan rasa percaya diri dan kreativitas, mengembangkan relasi dan popularitas, serta mendapatkan keuntungan. Sementara dampak negatifnya diantaranya yaitu tekanan sosial, cyberbullying/perundungan di media sosial, perilaku konsumtif, dan isu ruang aman dalam bermedia sosial.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terkait.

DAFTAR PUSTAKA

Britannica.com. (2024). *Al-Khwārizmī Muslim Mathematician*.

Anggraeni, A., & Rachmanita. (2015). Effects of Brand Love, Personality and Image on Word of Mouth; the Case of Local Fashion Brands Among Young Consumers. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 211, 442–447. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.058>

Creswell, J. W. (2019). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed* (A. Fawaid & S. Z. Qudsy, Eds.; 5th ed., Vol. 3). Yayasan Mitra Netra.

Johnstone, L., & Lindh, C. (2022). Sustainably Sustaining (Online) Fashion Consumption: Using Influencers To Promote Sustainable (Un)Planned Behaviour in Europe’s Millennials. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 64, 102775. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2021.102775>

Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (40th ed., Vol. 14). Remaja Rosdakarya.

Neves, É. P. das, Brigatto, A. C., & Paschoarelli, L. C. (2015). Fashion and Ergonomic Design: Aspects that Influence the Perception of Clothing Usability. *Procedia Manufacturing*, 3, 6133–6139. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2015.07.769>

Putri, W. S. R., Nurwati, N., & S., M. B. (2016). Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.13625>

Setiaji, F., & Hermawati, T. (2021). *Pola Komunikasi Kelompok Dalam Pembentukan Personal Branding Lewat Gaya Berpakaian (Studi*

Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Kelompok Anggota Paskibra dalam Pembentukan Personal Branding lewat Gaya Berpakaian kepada Calon Anggota Paskibra SMA N 1 Karanggede). UNS.

Utami, G. W., Pujiati, H., & Astutiningsih, I. (2018). Gaya Berpakaian sebagai Representasi Identitas dalam Novel *The Hunger Games* Karya Suzanne Collins. *Publikasi Budaya*, 6(2), 130–139.

Wahyuningsih, E. T. (2021). *Provinsi Sumatera Selatan dalam Angka 2021* (Bidang Integrasi Pengolahan dan Diseminasi Statistik, Ed.). BPS Provinsi Sumatera Selatan.