

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja merupakan salah satu makhluk sosial saling membutuhkan satu sama lainnya dalam melakukan interaksi dalam keseharian. Saling bersosialisasi antara satu sama lain, membuat interaksi untuk mengenal kepribadian satu sama lain. Seseorang yang mudah bersosialisasi adalah manusia yang dapat atau mampu menjelaskan komunikasi dengan baik dengan lingkungan sekitarnya. Remaja sebagai makhluk memiliki budaya yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut membentuk identitas masing-masing, sesuai dengan karakter pada masyarakat di sekitarnya. Identitas umumnya dimengerti sebagai suatu kesadaran akan kesatuan dan kesinambungan pribadi.

Era modern saat ini remaja memiliki beragam identitas karena dengan adanya media sosial, sehingga memudahkan mereka untuk berinteraksi dan menemukan hal - hal baru. Komunikasi massa dan teknologi komunikasi berperan dalam pembentukan dan pengembangan diri, keduanya menyediakan banyak informasi mengenai beragam aspek kehidupan. Selain itu lingkungan masyarakat juga berperan dalam membentuk identitas diri. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas masyarakat, secara tidak sadar dilakukan dan menjadi sebuah kebiasaan. Saat memasuki masa remaja, mereka cenderung mempertanyakan kehidupannya di masalalu, yang sedang dialami saat ini dan apa yang dilakukan di masa yang akan datang. Keputusan – keputusan yang telah dibuat oleh remaja , membentuk inti bagaimana individu menunjukkan keberadaan mereka sebagai manusia dan identitas diri. Literatur khusus menyebut konstruksi ini sebagai identitas digital (dalam beberapa konteks online karena munculnya teknologi Web 2.0 juga disebut identitas 2.0). Ini tentang aspek teknologi digital yang berkaitan dengan mediasi pengalaman orang tentang identitas mereka sendiri dan identitas orang lain dan hal-hal tentang bagaimana kami berpartisipasi dan berinteraksi dalam ruang bersama secara online (Camacho, Mar. 2012).

Menjadi (*becoming*) merupakan istilah yang dihasilkan oleh Gordon Allport untuk menangkap proses dinamis di mana kita sebagai manusia mengembangkan, memodifikasi, dan memperbaiki identitas pribadi kita “diri” dan “konsep diri”. Komunikasi memiliki peranan dalam proses menjadi” dipandang sebagai awal dari tindakan pembentukan, dimana informasi instan diperlukan oleh cetak biru agar bisa mulai bekerja dalam proses pertumbuhan remaja. Potensi yang dimiliki dipengaruhi dan dibentuk oleh pengalaman hidup di dalam lingkungan fisik dan komunikasi. Secara kolektif, pengalaman yang didapat meresap secara tidak terasa

dan melekat di dalam diri kita. Untuk sebagian besar identitas individu dan konsep diri merupakan suatu urutan setelah disesuaikan dengan informasi dari keluarga, kelompok, organisasi dan budaya di mana kita telah menjadi bagiannya. (Brent D. Ruben & Lea P. Stewart, 2013:250).

Satu bagian penting dari pembentukan hingga pengembangan diri adalah harga diri atau rasa kebergunaan diri. Seseorang yang memiliki rasa harga diri tinggi, umumnya memiliki sikap positif terhadap diri mereka sendiri. Mereka yang puas dengan diri mereka sendiri percaya bahwa mereka memiliki sejumlah kemampuan, merasa memiliki banyak hal yang dapat dibanggakan dan menghormati diri mereka sendiri.

Michael Hect dan koleganya dalam (LittleJohn, 2012;131) teori komunikasi tentang identitas tergabung menjadi tiga konteks budaya, yaitu individu, komunal, dan publik. Menurut Teori yang dikemukakan oleh Michael Hect, identitas merupakan penghubung utama antara individu dan masyarakat serta komunikasi merupakan mata rantai yang memperbolehkan hubungan ini terjadi.

Jika membahas mengenai identitas diri, tentunya ini adalah sebuah rekonstruksi yang rumit. Identitas sendiri dianggap sangat penting ketika seseorang memasuki usia remaja. Namun meskipun demikian, identitas diri tersebut bukanlah sebuah identitas yang menetap dalam diri seseorang, melainkan secara terus menerus melakukan pencarian dalam dirinya. Sehingga pada akhirnya seseorang menemukan jenis jati diri yang ada dalam dirinya secara matang, dan identitas diri tersebut biasanya kan lepas dari dirinya ketika ia beranjak dewasa. Selanjutnya, apabila seseorang gagal membentuk identitas diri yang matang maka yang terjadi adalah kebingungan identitas (*identity confuSSion*). Dalam perkembangan identitas diri seorang remaja, tentunya ada factor-faktor penting didalamnya yang juga memberikan peran penting dalam proses perkembangan identitas tersebut. Faktor-faktor penting dalam perkembangan identitas diri remaja yaitu, faktor keluarga, lingkungan, fisik, sosial, moral dan masih banyak lagi. Childhood and Society oleh Erik Erikson menggambarkan delapan krisis utama dalam kehidupan individu. Para penulis memilih untuk fokus pada tiga di salah satunya, yang terjadi pada masa remaja dan menjadi dewasa: pembentukan identitas. (Brunck, 2014).

Subjek identitas diri remaja yang paling banyak mendapat perhatian adalah identitas diri remaja pada duta wisata daerah. Duta wisata adalah pemuda-pemudi yang dipilih baik ditunjuk secara langsung atau diseleksi terlebih dahulu melalui proses pemilihan dengan berbagai tahapan seleksi. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan terhadap *Kakang Mbakyu*, yaitu duta wisata kota Malang, didapatkan hasil dimana keseluruhan subjek

mengalami perubahan gambaran diri setelah menjadi *Kakang Mbakyu* Kota Malang. Perubahan tersebut terjadi diantaranya pada penampilan fisik yang semakin menarik, kemampuan komunikasi, kemampuan berorganisasi, pengalaman yang bertambah, dan pergaulan yang makin luas (Vania, Yoyon dan Ari, 2008).

Bangkalan merupakan salah satu kota yang terletak di pulau Madura. Di kota Bangkalan sendiri banyak remaja yang sudah berkembang dan memiliki prestasi disegala bidang. Kota Bangkalan memiliki pemuda pemudi yang aktif diberbagai organisasi, komunitas, paguyuban, dan lainnya mewadahi remaja di Bangkalan untuk berinteraksi, bersosialisasi, berkreasi dan mencapai tujuan yang mereka inginkan. Biasanya mereka yang ikut organisasi memiliki kesempatan untuk mengembangkan minat dan bakat. Salah satu organisasi yang mengembangkan minat dan bakat pemuda Bangkalan adalah paguyuban *Kacong Jebbing*. Perkumpulan yang melibatkan remaja di kota Bangkalan ini lebih akrab dikenal dengan K2JB (Kompolan *Kacong Jebbing* Bangkalan).

Kacong Jebbing Bangkalan merupakan sepasang pemuda pemudi Bangkalan berkualitas yang mewakili kota Bangkalan dalam pelestarian budaya dan mampu mengemban tugas sebagai Duta Wisata Kabupaten Bangkalan. *Kacong Jebbing* biasanya memiliki kegiatan yang memiliki output untuk pemerintahan. (*Slide online Road Show Kajeb 2018* dalam Prezi.com/road-show).

Kacong Jebbing diadakan pertama kali sejak tahun 1980-an. Pada saat itu *Kacong Jebbing* masih menjadi satu keseluruhan, peserta dari seluruh kabupaten di Madura menjadi satu, mewakili Pulau Madura. Namun, pada tahun 2005 diresmikan sebagai paguyuban untuk regional Kota Bangkalan. Didirikan, dibentuk, dan berpusat di kecamatan kabupaten Bangkalan. Paguyuban atau perkumpulan *Kacong Jebbing* Bangkalan bersifat terbatas yang mana anggotanya terdiri dari finalis pemilihan *Kacong Jebbing* Bangkalan.

Perbedaan *Kacong Jebbing* Kabupaten Bangkalan dengan kabupaten lainnya, dapat dilihat dari sebutan panggilan para finalis terpilih. Sebutan peserta perempuan di kabupaten Bangkalan menggunakan sebutan “*Jebbing*“, sedangkan di Kabupaten Sampang, Pamekasan, dan Sumenep, menggunakan sebutan “*Cebbing*“.

Menurut Lily setiawati selaku Kepala Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata (Dispuddbar) Kabupaten Bangkalan Tahun 2018, memaparkan jika tugas finalis *Kacong Jebbing* Bangkalan sebagai Duta Wisata (Brand Ambassador Pariwisata Kabupaten Bangkalan). Disetiap agenda promosi yang akan dilaksanakan oleh Dispuddbar finalis *Kacong Jebbing* akan terlibat. Dalam agenda promosi yang dilakukan para duta wisata tidak perlu lagi mendapat bimbingan atau pelatihan. “*sudah tidak perlu merEka sudah putra-putri terbaik Kabupaten Bangkalan. Jadi*

cukup diberi tugas dalam agenda nantinya” . Ucap Lily Setiawati Mukti (Selasa, 15/05/2018) diakses (19/09/2019, 16:26). Beliau juga menambahkan jika finalis *Kacong Jebbing* Bangkalan memiliki perkumpulan sendiri sebagai wadah mereka untuk belajar, yang nantinya juga akan menyusun program-program tersendiri yang selaras dengan program Disbudbar. Pada tahun 2018, pemilihan *Kacong Jebbing* Bangkalan yang telah diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Bangkalan diikuti oleh 311 peserta. Mereka terdiri dari 162 jebbing dan 149 Kacong. Lalu setelah masuki babak penyisihan *Grand Final*, menyisakan 20 orang peserta yang meliputi 10 peserta kacong dan 10 peserta jebbing.

Dilansir dari laman Lingkar Jatim (18/09/2019) diakses (19/09/2019, 17:07), Ach Faji (Asisten 3 administrasi Pemerintah Kabupaten Bangkalan) mengatakan pelaksanaan *event Kacong Jebbing* bukan hanya acara hiburan saja, namun juga wadah untuk menumbuhkan kembangkan pengetahuan cinta terhadap seni budaya serta pariwisata di Kabupaten Bangkalan. Berdasarkan pernyataan yang disampaikan Ach. Faji, pelaksanaan pemilihan *Kacong Jebbing* Bangkalan dapat diartikan bahwa pemilihan duta wisata perlu dilaksanakan untuk mencari bakat dan talenta yang dimiliki remaja Bangkalan mengenai wawasan yang luas tentang pariwisata. Selain itu kegiatan *Kacong Jebbing* bisa memberikan inovasi dan kreatifitas untuk pengembangan wisata dan memperkenalkan pariwisata yang ada di Bangkalan.

Kegiatan *Kacong Jebbing* sangat familiar dikalangan masyarakat Bangkalan dari awal penyelenggaraannya hingga saat ini, walaupun sempat mengalami penurunan jumlah peserta. Namun di tahun 2019 jumlah peserta *Kacong Jebbing* Bangkalan semakin meningkat, hal ini dapat dilihat dari banyaknya peserta yang mendaftar menjadi kandidat *Kacong Jebbing* 2019 sebanyak 320 peserta yang terdiri dari siswa – siswi se Kabupaten Bangkalan.

Moh. Hasan Faisol , Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bangkalan Tahun 2019 menyampaikan kepada media Lingkar Jatim bahwa *Kacong Jebbing* masih menjadi event favorit bagi generasi muda Bangkalan. Menurutnya seluruh peserta *Kacong Jebbing* akan diuji talenta dan story telling terkait pariwisata yang ada di Bangkalan. Dengan harapan pemilihan *Kacong Jebbing* ini bisa menjadi duta dalam pemilihan tidak hanya untuk mencari talenta dibidang kepariwisataan dan budaya, namun juga diharapkan dapat mempromosikan wisata dan budaya yang ada di Bangkalan.

Kategori peserta *Kacong Jebbing* berumur 16 – 23 tahun dengan syarat tidak harus memiliki keturunan Madura, tetapi diwajibkan untuk berdomisili di Bangkalan. Selanjutnya dapat berkomunikasi dengan baik, dapat menguasai bahasa, salah satunya yang paling utama adalah bahasa Madura, serta mengetahui sekaligus memahami wisata yang ada di Bangkalan. Apabila peserta telah memenuhi syarat, peserta akan diuji dengan beberapa tahap tes

kemampuan yang terdiri dari tes tulis, *story telling*, dan bakat yang dinilai oleh para juri. Akan dilanjutkan dengan eliminasi 20 besar. Peserta yang sudah terpilih sebanyak 20 peserta akan dikarantina terlebih dahulu sebelum memasuki waktu penentuan pemenang (*Grandfinal*).

Adanya pemilihan *Kacong Jebbing* yang menjadi rangkaian tahunan Pemerintah Kabupaten Bangkalan ini, banyak isu yang beredar di masyarakat terkait proses penentuan finalis dan pemenang. Masyarakat menilai, pemilihan *Kacong Jebbing* cenderung tidak sesuai dengan kemampuan yang benar-benar dibutuhkan sesuai dengan kriteria yang ada. Menurut salah satu informan bernama EKselaku masyarakat yang melihat langsung pemilihan *Kacong Jebbing* tahun 2015, ia mengatakan dan menilai dari segi komunikatif dan pengetahuan jebbing wakil II lebih unggul dari jebbing peraih juara 1.

“pada kaget kok yang menang dia, dari cara jawabnya ka’cekkak (tidak komunikatif) lebih lancar jebbing wakil II” (Wawancara : Endah, tanggal 28 September 2019).

Selama proses pemilihan dan karantina akan membentuk identitas baru bagi remaja dalam menentukan sikap. Dimana identitas remaja dengan lingkungan keluarga yang cenderung berpengaruh di Bangkalan akan memiliki kesempatan menang yang lebih besar. Dapat dilihat dari 2 peserta kacong yang lolos menjadi finalis *Kacong Jebbing* Bangkalan 2019. Dulunya Ayah dan kakak mereka pernah menjadi finalis *Kacong Jebbing*.

Tidak hanya itu, salah satu juri menyatakan jika penentuan hingga 20 besar tidak objektif dan banyak dari mereka tidak memenuhi persyaratan. Mulai dari persyaratan tinggi badan, kecakapan dalam berbahasa Madura dan berbahasa Inggris, serta wawasan mengenai objek wisata yang ada di Bangkalan.

“Dari 300 peserta yang saya nilai hanya 3 orang yang mampu berbahasa inggris, itupun dengan grammer yang tidak baik”. “Mereka dominan menggunakan bahasa Indonesia, tidak fasih berbahasa Madura. Bahasa madura wajah dan pipi saja mereka tidak tahu. Penilaian saya 65% kebawah, tidak ada yang diatas itu.” (Wawancara : DK, 17 Oktober 2019).

Masyarakat menganggap bahwa *Kacong Jebbing* masih kurang berkontribusi dalam kebudayaan dan pariwisata di Bangkalan. Mereka berharap bahwa *Kacong Jebbing* sebagai duta wisata di Bangkalan dapat mengembangkan dan mempromosikan kebudayaan dan pariwisata di Bangkalan agar berkembang dan dikenal masyarakat luas. Namun, hingga saat ini harapan tersebut belum dapat terwujud dan masih banyak masyarakat yang menganggap *Kacong Jebbing* Bangkalan hanyalah formalitas saja.

Dengan adanya latar belakang masalah penulis ingin mengetahui Identitas Remaja *Kacong Jebbing* Bangkalan yang terbentuk mulai dari proses pemilihan hingga menjadi *Kacong Jebbing* Bangkalan dengan mengangkat judul penelitian "Identitas Remaja *Kacong Jebbing* Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, penulis menarik rumusan masalah yaitu “Bagaimana identitas remaja *Kacong Jebbing* Bangkalan?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui identitas diri remaja yang terbentuk pada *Kacong Jebbing* Bangkalan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis berharap dengan dilakukannya penelitian ini dapat berguna untuk banyak pihak dikemudian hari. Adapun manfaat lain yang diharapkan, seperti:

1.4.1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah kajian tentang identitas diri remaja terutama pada peserta *Kacong Jebbing* serta dapat menjadi salah satu tambahan referensi bagi pembaca.

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Partisipan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai identitas diri remaja yang terbentuk oleh finalis *Kacong Jebbing* Bangkalan agar dapat mengidentifikasi cara bersikap finalis setelah tergabung dalam *Kacong Jebbing* Bangkalan.

b. Bagi Masyarakat

Masyarakat diharapkan dapat lebih mengetahui identitas diri remaja yang terbentuk pada finalis *Kacong Jebbing* Bangkalan, sehingga dapat mengurangi kesalahpahaman yang muncul dengan adanya penelitian ini.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi dasar dan referensi untuk peneliti selanjutnya dalam melakukan kajian atau penelitian mendalam yang berhubungan dengan identitas diri remaja pada *Kacong Jebbing* Bangkalan.