

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Identitas Diri

2.1.1 Pengertian Identitas Diri

Identitas diri merupakan bagian hal terpenting bagi setiap individu. Hal ini mengacu pada apa yang dimiliki, disadari, diidentifikasi, dan diposisikan dalam berlingkungan sosial individu. Erikson, (1968) yang menyatakan bahwasannya identitas diri merupakan kondisi disaat individu menyadari juga menghayati akan dirinya sebagai pribadinya sendiri, dan tidak larut dalam peran yang dimainkan, contoh seperti peran seorang anak, teman, pelajar ataupun teman sebaya. Bamberg (2011) mendeskripsikan identitas diri merupakan satu paket dari karakter fisik dan psikologis yang mempunyai keberagaman dari orang lain. Identitas diri seseorang merupakan suatu tipe kognitif bagaimana orang tersebut 40 dan mengolah beberapa hal yang dipercaya dengan identitas dirinya (Subandi, 2017).

Jannah, dkk., (2021) Dewasa awal ialah masa peralihan masa remaja yang identik dengan pencarian identitas diri, berbeda dengan masa dewasa awal mulai dari usia 18-40 identitas diri pada masa ini terbentuk secara bertahap seiring dengan bertambahnya usia dan perkembangan usia mental, berbeda dengan Santrock, (2013) yang berpendapat bahwa masa dewasa muda berada di usia 18 hingga 25 tahun. Menurut Handayani, dkk., (2020) identitas merupakan hasil dari pemahaman pada dirinya sendiri atau yang biasa disebut identitas personal, dan ada pula identitas yang dihasilkan dari ikatan diri sendiri dengan kelompok tertentu atau yang biasa disebut identitas sosial, sejalan dengan Renaninggalih, dkk., (2014) identitas diri ialah suatu kesadaran juga memahami kesinambungan diri dalam mengenali, menerima kepribadian, peran, komitmen, orientasi dan juga tujuan hidup dalam diri sendiri, sehingga mampu untuk berperilaku sesuai dengan kebutuhan diri juga dalam kehidupan dalam bermasyarakat. Christya Hestikasari and Ediyono (2023) menyatakan bahwa identitas diri merupakan bagian dalam diri yang sangat penting bagi setiap individu agar memiliki kehidupan yang sesuai dan bermakna, dalam mengembangkan jati dirinya tidak semua remaja mempunyai jalan yang mulus, beberapa diantaranya melewati masa ini dengan

cepat, dan ada sebagian individu lainnya melewati masa ini dengan lebih lambat juga mungkin mengalami kegagalan yang membuat individu mengalami situasi yang menyebabkan dirinya kehilangan arah, yang menyebabkan tidak melakukan eksplorasi, dan tidak komitmen terhadap peran yang menyebabkan dirinya tidak menemukan identitasnya. Desmita (2005) Identitas diri juga diartikan sebagai suatu persatuan yang terbentuk yang berasal dari asas-asas atau cara hidup suatu individu, ataupun beberapa pandangan yang menentukan cara hidup di masa depan (dalam Ari Ramdhanu & Sunarya, 2019).

2.1.2 Status Identitas Diri

Hikmawati, dkk., (2021) status identitas diri adalah identitas diri didasarkan pada hasil proses eksplorasi dan komitmen, Status identitas terbentuk dari kombinasi secara interaksi antara eksplorasi dan komitmen. Tingkat ketajaman, kekuatan, dan keluasan masing-masing akan menentukan status identitas yang akan dicapai seseorang, termasuk remaja.

Menurut Marcia (dalam Santrock 2012) menyatakan bahwa ada empat status identitas seperti berikut :

1. Difusi Identitas (*identity diffusion*)

Merupakan keadaan individu yang belum pernah mendapati krisis atau melakukan komitmen apapun. Mereka yang dalam kondisi ini cenderung kurang berminat dalam menciptakan keputusan yang berhubungan dengan pilihan pekerjaan atau pandangan hidup.

2. Penyitaan identitas (*identity foreclosure*)

Keadaan individu yang sudah melakukan komitmen tapi tidak menjalani krisis. Keadaan ini beberapa kali terjadi pada orang tua yang mengasuh anaknya dengan pengalaman untuk membentuk identitas pada anaknya.

3. Moratorium identitas (*identity moratorium*)

Keadaan individu yang ada diposisi tengah-tengah krisis tapi komitmennya belum ada atau semata-mata sebuah ilusi yang buram.

4. Pencapaian identitas (*identity achievement*)

Keadaan individu yang sedang menjalani krisis tapi membuat sebuah komitmen.

Krisis yang dimaksud oleh Marcia adalah sebuah periode perkembangan identitas dimana remaja berusaha membuat pilihan terhadap identitasnya. Kesimpulannya adalah, identitas diri adalah bagian yang penting yang harus dipunyai oleh seluruh individu, karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan interaksi sosial satu sama lain. Identitas merupakan kesadaran individu terhadap gambaran diri terhadap ciri khas kepribadian yang meliputi karakter fisik dan psikologis yang berbeda antar individu satu dan individu lain.

2.1.3 Aspek-aspek Identitas diri

Menurut Erikson, (1968) memiliki pandangan yang melibatkan tujuh dimensi diantaranya adalah :

1. Genetik

Perkembangan identitas merupakan suatu hasil berdasarkan pengalaman suatu individu pada lima tahap-tahap sebelumnya. Dengan adanya aspek ini mempunyai kaitan dengan sifat yang diturunkan oleh orang tua.

2. Adaptif

Perkembangan identitas remaja juga dapat diidentifikasi sebagai suatu hasil dan prestasi yang adaptif. Identitas merupakan suatu masa penyesuaian remaja terhadap keahlian khusus, kemampuan, dan kekuatan yang berasal dari lingkungan masyarakat yang ditempati.

3. Struktural

Merupakan kondisi kemunduran dalam sudut pandang waktu, inisiatif, dan keahlian untuk mengkoordinasi tingkah laku masa kini untuk kehidupan yang akan datang. Hal ini tentu saja berkaitan dengan masa depan yang telah direncanakan remaja, akan tetapi beberapa kali terjadi apa yang telah disusun tidak sesuai yang diharapkan, hal ini yang membawa dampak terjadinya kemunduran rencana yang struktural bahkan tidak bisa terwujud.

4. Dinamis

Proses perkembangan ini muncul dari pembentukan masa kecil individu dengan orang dewasa yang kemudian dapat membentuk identitas diri yang

baru di masa depannya, atau kebalikannya dimana proses identifikasi itu tidak berpengaruh pada identitas namun yang berpengaruh ialah peran yang diberikan dari masyarakat untuk remaja.

5. Subjektif (berdasarkan pengalaman)

Bahwa setiap individu dapat merasa suatu perasaan kohesif atau melekat dengan satu sama lain.

6. Timbal Balik Psikososial.

Memfokuskan hubungan saling memberi / timbal balik antar remaja dengan Masyarakat sosial di lingkungannya. Pembentukan proses perkembangan identitas bukan hanya dibentuk oleh diri kita sendiri, melainkan juga keterikatan hubungan orang lain, komunitas dan masyarakat.

7. Status Ekstensial

Remaja mengeksplorasi makna hidup secara umum. Pada hal ini remaja ingin menikmati apa yang disebut makna hidup, ingin diakui keberadaan peran sosialnya serta keahliannya di dalam kehidupan masyarakat sosial.

Kesimpulan dari aspek menurut Erikson (1968) adalah aspek utama terbentuknya identitas diri pada masa remaja dari lingkungan tempatnya berkembang. Lingkungan menjadi wujud individu dalam menentukan identitas diri yang pantas bagi dirinya. Jadi peran lingkungan sosial sangat berpengaruh pada pembentukan identitas diri bagi suatu individu.

2.1.4 Faktor-faktor Identitas Diri

Menurut Panuju & Umami (2005) terdapat beberapa faktor penting dalam perkembangan identitas diri remaja. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut :

1. Rasa Percaya Diri

Hal ini diperoleh pada tahun-tahun pertama yang senantiasa ditanam dan dikembangkan. Hal-hal yang dapat mengurangi dan menghambat rasa percaya diri individu, baik itu dari segi jasmaniah, segi mental maupun segi sosial yang harus bisa dihindari dengan seminimal mungkin.

2. Sikap Berdiri Sendiri

Hal ini dimulai pada tahun kedua dan ketiga saat anak mulai menjelajahi dan mengamati lingkungan sekitarnya dan mulai banyak memperlihatkan keinginan. Dalam masa ini banyak orang tua maupun pendidik diharapkan tidak banyak memberikan suatu larangan kepada anak, karena hal itu bisa menghambat perkembangan pada anak. Akan tetapi larangan bisa diberikan karena melindunginya dari bahaya atau kecelakaan, ketika dalam kondisi ini diharapkan orang tua bisa untuk transparan memberikan alasan pada anak mengapa bisa terjadinya suatu larangan.

3. Keadaan Keluarga

Faktor ini yang menunjang terwujudnya identifikasi diri pada individu. Perlu adanya suasana dan kondisi yang baik antara kedua orang tua dengan anak-anaknya yang sudah menginjak usia remaja. Dengan terjadinya hubungan timbal balik yang harmonis itu maka akan terjadi identifikasi orang tua terhadap anaknya. Dari lingkungan keluarga ini juga remaja akan memperoleh beberapa kebiasaan penyesuaian diri, yang memungkinkan terjadinya menyesuaikan diri sesegera mungkin dengan sebagian situasi yang akan dihadapinya sehari-hari.

4. Kemampuan Remaja Itu Sendiri

Taraf kemampuan intelektual para remaja, menentukan derajat penanggapan mereka terhadap lingkungan. Hal ini penting justru dalam memilih tokoh-tokoh atau idola identifikasi dari lingkungan keluarga. Kemampuan intelektualnya akan menentukan apakah ia dapat memperoleh pengertian akan sifat-sifat dan pandangan yang patut diambilnya atau yang harus ditolaknya.

Kesimpulan dari faktor-faktor terbentuknya identitas diri adalah rasa percaya diri akan dirinya, jika individu sudah mempercayai bahwa dirinya sesuai dengan apa yang ia gambarkan, mereka pasti bisa berani dan mampu akan apa yang mereka pikirkan. Peran keluarga pada faktor pembentukan identitas merupakan hal penting sebagai acuan terdekat individu untuk membentuk identitas diri.

2.2 Bullying

2.2.1. Definisi *Bullying*

Perundungan atau yang lebih sering dikatakan *bullying* adalah suatu perilaku yang dilakukan bertujuan untuk merugikan orang lain, juga perlakuan agresif yang berulang kali dilakukan kepada seseorang yang memiliki keterbatasan dalam membela dirinya. Perilaku ini bisa berwujud penghinaan verbal, penghinaan fisik, penghinaan sosial, atau penghinaan secara daring. *Bullying* membentuk lingkungan yang merugikan dan membuat kenyamanan bagi korban terganggu, juga memiliki dampak jangka panjang terhadap kesejahteraan emosional dan mental mereka (Ramadhanti & Rosyid, 2024). *Bullying* adalah tindakan yang menjadi salah satu tantangan serius yang mempengaruhi perkembangan sosial dan psikologis individu, *bullying* dapat dipengaruhi faktor, seperti lingkungan keluarga, budaya sekolah, dan kebijakan pendidikan (Situmorang, dkk., 2023).

Bullying menurut Adiyono, dkk. (2022) adalah sebuah kondisi terjadinya penyalahgunaan kekuatan/kekuasaan yang dilakukan oleh pelaku *bullying* kepada seseorang yang dirasa tidak mampu melindungi atau mempertahankan dirinya karena merasa lemah secara fisik maupun secara mental. Pembullying atau perundungan biasanya diartikan sebagai perlakuan yang dilakukan secara berulang kepada individu atau kelompok yang mempunyai kekuatan / kekuasaan dengan bertujuan untuk menyakiti dan merugikan orang lain (Khalidazia Ahyar, dkk., 2024).

Ada tiga bentuk *bullying* menurut Sharp & Smith, (2003) (dalam Arya, 2018) diantaranya sebagai berikut :

1. *Bullying* fisik seperti memukul, menendang, merusak barang milik orang lain.
2. *Bullying* bentuk verbal yaitu memanggil nama julukan, menghina, menggoda, berkata rasis.
3. *Bullying* psikis yaitu pembullyingan dalam bentuk tidak langsung dengan menyebarkan rumor/gossip, mengasingkan orang dari kelompok sosial.

2.2.2. Faktor-Faktor *Bullying*

Ariesto, (2009) faktor-faktor penyebab terjadinya *bullying* antara lain (dalam Afnan & Meilawati, 2023) :

- a. Faktor keluarga, hal ini bisa saja terjadi ketika korban memiliki masalah di keluarga. Seperti halnya orang tua yang sering kali menghukum anaknya berlebihan, atau situasi rumah yang tidak kondusif.
- b. Faktor sekolah, pihak sekolah yang tidak berupaya mengurangi masalah *bullying* atau justru mengabaikannya, akibat dari itu maka anak-anak yang lain akan terpengaruh olehnya.
- c. Faktor kelompok teman sebaya, beberapa anak melakukan hal diluar nalar demi untuk bergabung dalam suatu kelompok tertentu yang dia inginkan, meskipun mereka sendiri merasa tidak nyaman dibuatnya.

2.3 Generasi Z

2.3.1 Definisi Generasi Z

Generasi Z disebut juga *iGeneration*, atau generasi net juga generasi internet. Mereka sudah mengerti teknologi dan dekat dengan gadge yang secara tidak langsung mempengaruhi terhadap pembentukan kepribadian yang mereka miliki (Wijoyo, dkk., 2020). Penelitian Andrea, dkk., (2016) menunjukkan masuknya Generasi Z didalam kelompok generasi sebagai berikut :

Tabel 2. 1: Kelompok Generasi

TAHUN GENERASI	NAMA GENERASI
1925 - 1946	Veteran Generation
1946 - 1960	Baby Boom Generation
1960 - 1980	X Generation
1980 - 1995	Y Generaion
1995 - 2010	Z Generation
2010+	Alfa Generation

Generasi Z atau penghuni asli era digital lahir di dunia digital dengan teknologi komplit *Personal Computer (PC)*, *handphone*, alat gaming dan internet. Kalangan ini

dapat memakan waktu luang untuk menjajahi web, dan mereka condong untuk merasa nyaman tinggal di dalam ruangan sambil bermain *online* daripada pergi keluar untuk bermain di luar ruangan (Fuad, dkk., 2021).

Kesimpulan dari pernyataan diatas adalah, generasi Z merupakan kelahiran pada tahun 1995-2010. Generasi ini merupakan generasi yang berkembang dengan teknologi, yang membuat mereka terbiasa untuk menghabiskan waktunya dalam menggunakan teknologi yang mereka akses untuk bersosialisasi dengan orang lain secara virtual, dari pada menggunakan waktunya untuk bersosialisasi langsung secara realita.

2.3.2 Karakteristik Generasi Z

Setiap generasi memiliki karakteristiknya masing-masing, hal itu tidak dapat disamakan antara generasi satu dengan generasi lainnya. Termasuk generasi Z, Setiap individu pada generasi Z mempunyai karakteristik yang beragam, terpaut dari latar belakang individu, keadaan keluarga, tempat tinggal, keadaan ekonomi, dan bentuk komunikasi / interaksi yang cenderung lebih terbuka jika disandingkan dengan generasi sebelumnya. Menurut Stillman dan Stillman, (2018) karakteristik pada generasi Z diantaranya :

1. Figital

Figital dalam konteks ini ialah generasi Z yang tidak melakukan pembatasan kegiatan dan lingkungan sosial mereka antara dunia maya dengan dunia nyata. Perkembangan teknologi di masa generasi Z dasarnya sangat cepat dan sudah sepiantasnya untuk berlangsung. Semua hal menjadi sangat mudah untuk ditemui dan banyaknya sudah disediakan oleh beragam aplikasi ataupun lapak *online*. Pada nyatanya bahwa dunia maya itu dapat mengurangi interaksi secara langsung dengan orang lain yang ada sekitar kita, namun nampaknya generasi Z kurang peduli akan masalah itu. Salah satu alasan utamanya merupakan efisiensi waktu. Di dukung juga, dengan dunia tekonologi dan digital erupakan sebuah hal yang tidak bisa dipisahkan dengan mudah dari kehidupan mereka. Hanya dengan beberapa klik segala keperluan dan keperluan yang generasi Z cari dapat terpenuhi.

2. Hiper-kustomisasi

Hiper-kustomisasi disini mengartikan generasi Z tidak mau dilabeli atau dicap atas segala hal pada dirinya. Genrasi Z berupaya melihatkan keunikan

atau kelebihan yang mereka miliki sebagai identitas diri yang mereka gunakan, tidak dari sisi ras, suku, maupun. Hal yang generasi Z inginkan adalah mengkustomisasi identitas mereka sebanyak-banyaknya di mata masyarakat. Dari banyaknya hal yang menonjol itu, munculah penilaian dan persepsi mengenai betapa uniknya diri mereka jika dibandingkan dengan orang lain pada lingkungan sama. Generasi Z merupakan generasi yang kurang menyukai apabila dikategorikan ke dalam beberapa kelompok. Hal tersebut membuat kesan bahwa generasi ini sulit diatur dan pembangkang. Ingin keluar dari sebuah hal yang sudah biasa dan sudah banyak digunakan banyak orang lain adalah keinginan dari generasi Z ini. Sedari remaja, kebanyakan dari mereka sudah mempunyai keinginan untuk menetapkan sendiri cita-cita dan tujuan mereka hidup ke depannya, lalu dengan cara apa yang harus lakukan untuk menggapai tujuan tersebut.

3. Realistis

Dampak dari pengasuhan dari orangtua (generasi X) yang condong hidup dengan pandangan yang buruk akibat kehidupan orang tua yang kurang sejalan dengan apa yang mereka impikan, kesan tersebut membuat generasi Z secara tidak langsung terbawa agar tidak berekspektasi tinggi pada kemungkinan berlangsung ke depannya, hal ini merupakan sebuah hal yang skeptis, namun realistis. Oleh karenanya, generasi Z makin mengutamakan untuk belajar dengan metode praktik yang nyata daripada secara teoritis. Generasi Z secara sukarela untuk mengkustomisasi diri upaya untuk menjembatani diri mereka dalam memenuhi apa yang mungkin dibutuhkan oleh mereka di masa depan. Walaupun terkesan mempunyai kepribadian yang tidak percaya akan mimpi, perbuatan yang dilakukan oleh generasi Z tampaknya lebih nyata dan pada akhirnya dapat menghasilkan pengaruh baik pada lingkungan sekitarnya. Se-segera mungkin mereka akan mulai untuk mencari kerja, makin banyak pekerjaan makin banyak pula pengalaman yang bisa diambil oleh mereka.

4. *Fear of Missing Out* (FOMO)

Fomo dikenal sebagai era digital, Generasi Z aktif mengumpulkan berbagai informasi penting dan bermanfaat dari internet untuk pekerjaan

mereka. Mereka khawatir ketinggalan informasi tersebut yang dapat menghambat dan merugikan hasil kerjanya. Rasa ingin tahu yang tinggi membuat generasi Z merasa gelisah jika tidak mendapatkan berita terbaru. Kekhawatiran tertinggal dari orang-orang di sekitarnya mendorong mereka untuk selalu update. Mereka juga ingin memahami dan mengambil pelajaran dari apa yang sedang dikerjakan orang lain, yang bisa menjadi peluang untuk meningkatkan daya saing mereka.

5. *Weconomist*

Generasi Z adalah salah satu generasi yang sangat akrab dengan konsep kolaborasi, terutama di bidang ekonomi. Dikenal juga dengan istilah Ekonomi Berbagi atau Weconomist, mereka memiliki pengaruh signifikan pada pasar industri digital seperti Grab, Gojek, dan Disney+ Hotstar. Generasi Z lebih terbuka dan fleksibel dalam menjalin kemitraan, tanpa memerlukan ikatan yang kuat, asalkan sesuai dengan kesepakatan yang telah disetujui.

6. *Do It Yourself (D.I.Y.)*

Generasi Z adalah generasi digital yang mandiri. Mereka tidak memerlukan pendampingan atau bantuan ketika ingin mempelajari hal baru. Cukup dengan menonton video tutorial di YouTube, mereka bisa menyelesaikan masalah. Hal ini memang sangat mudah bagi mereka. Namun, di sisi lain, sifat mandiri generasi Z sering kali membuat mereka dianggap kurang memiliki kemampuan untuk bekerja sama dalam tim. Mereka cenderung fokus pada tugas yang bisa diselesaikan sendiri dan menyerahkan sisanya kepada rekan kerja. Karakteristik ini juga mendasari keinginan kuat mereka untuk menjadi wirausaha, karena generasi Z dapat melakukan apa yang mereka sukai dan tidak terikat pada dunia kerja yang konvensional.

7. *Terpacu*

Betul adanya bahwa generasi Z dikenal sebagai generasi yang realistis dan cenderung tidak memiliki mimpi besar. Namun, mereka memiliki keinginan kuat untuk membawa perubahan positif pada lingkungan dengan memanfaatkan teknologi yang mereka miliki. Mereka mungkin bersedia melakukan usaha lebih demi memberikan manfaat bagi banyak orang yang

membutuhkan bantuan mereka. Dengan semangat yang tinggi, generasi Z dapat membangun dan memperkenalkan personal *branding* mereka kepada dunia untuk mendukung aksi-aksi besar mereka di masa depan.

Adapun menurut Wijoyo, dkk., (2020) mengungkapkan karakteristik pada Generasi Z diantaranya adalah :

1. Fasih Teknologi

Tech-Savvy, Web-Savvy, Appfriendly Generation. Mereka adalah “generasi digital” yang fasih dan menggandrungi sebuah teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Mereka dapat memperoleh berbagai petunjuk yang mereka perlukan dengan mudah dan cepat, baik untuk kepentingan pokok seperti pendidikan dan pekerjaan, juga memenuhi kepentingan sekunder untuk mencari informasi kehidupan sehari-hari.

2. Sosial.

Generasi ini sangat giat dalam berinteraksi melalui sosial media yang dilakukan dengan semua kalangan, secara spesifik dengan teman sebaya melalui berbagai beberapa aplikasi, seperti: *FaceBook, Twitter,* atau melalui *SMS*. Melalui fasilitas media ini, pengguna bisa menggunkannya sebagai wadah apa yang dirasakan dan dipikirkannya secara spontan dan membagikan pada dunia maya.

3. Ekspresif.

Generasi ini cenderung memiliki toleransi yang tinggi dengan perbedaan *culture* dan sangat peduli akan lingkungan.

4. Multitasking.

Generasi ini terbiasa dididik dengan serangkaian aktivitas dalam satu waktu yang bersamaan, mereka bisa membaca, bicara, menonton, atau mendengarkan musik dalam dua waktu bersamaan. Mereka juga memiliki tipe yang menginginkan segala sesuatu dapat dilakukan secara *instan* atau serba cepat. Mereka tidak menyukai hal-hal yang berbelit-belit dalam melakukan sesuatu.

5. Cepat berpindah

Generasi ini cepat dalam melakukan (*fast switcher*), artinya mereka dapat melakukan satu pemikiran ke pekerjaan atau pemikiran ke kepekerjaan lain.

6. Senang berbagi.

Kesimpulan dari karakteristik generasi Z adalah, mereka mempunyai kemampuan terkini yang tidak semua generasi memilikinya. Kemampuan yang mereka lakukan condong berkegantungan pada teknologi yang secara tidak langsung menuntun mereka menjadi generasi yang kreatif. Mereka menggunakan beberapa media sosial untuk berinteraksi jarak jauh, dalam hal tersebut generasi ini banyak mendapatkan relasi secara luas tanpa batas, dengan kemudahan yang mendampingi mereka membuat generasi ini terbiasa mendapatkan suatu hal secara cepat dan tidak menyukai untuk mencari informasi secara detail.

2.4 *Second account*

Menurut Prihantoro, dkk., (2020) *second account* berpotensi menciptakan suatu hal yang berbeda yang tidak kita sangka sebelumnya, berbagai hal baru yang ditunjukkan oleh seseorang melalui akun lainnya ini yang membuat emosi juga pikiran yang ditunjukkan akan lebih bebas karena seseorang membatasi dan memilah *followers* pada akun tersebut, serta *followers*-nya adalah orang yang ia percaya. Sehingga individu berani mewujudkan pikiran dan emosi yang sedang dirasakan karena adanya rasa saling percaya, namun tidak dapat disangkal bahwa respon orang lain mungkin sesuai dengan harapan pemilik akun *second* tersebut. *Second account* ialah akun yang dipergunakan untuk membagikan suatu postingan diluar akun utama, pada *second account* ini pemilik *second account* dapat menetapkan siapa saja yang dapat mengikuti *second account* tersebut, pengguna *second account* biasanya juga tidak menggunakan *username*-nya dengan nama aslinya Ardiesty, dkk., (2022).

2.4.1 Ciri-Ciri *Second account*

Second account menurut Astuti, (2020) berpendapat bahwa ada beberapa ciri-ciri dari *second account* diantaranya sebagai berikut :

1. Menggunakan *username* yang beda dari nama aslinya.
2. Jumlah yang diikuti (*following*) lebih sedikit.
3. *Following* tidak banyak yang dari lawan jenis.