



SIMBOLIKA

Available online <http://ojs.uma.ac.id/index.php/simbolika>

Dampak Ketergantungan Remaja terhadap Media Sosial dan Upaya Mengantisipasi

The Impact of Teenagers Depends on Social Media and Anticipate

Dewi Kurniawati*

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Indonesia

*Email: Kurniawatidewi65@gmail.com

Abstrak

Media sosial memberikan kemudahan menyebarkan informasi dan memperluas jaringan sehingga bisa terhubung dengan siapapun yang ada di seluruh dunia tanpa ada batasan. Media sosial yang berkembang pesat disertai dengan perangkat *smartphone* yang canggih serta akses internet yang mudah dan cepat memungkinkan adanya *bullying* yang dilakukan di dunia maya. Perkembangan internet dan *smartphone* yang cukup pesat disertai dengan minat yang besar dari remaja dapat memberikan dampak baik maupun buruk, tergantung dari aktivitas *online* mereka. Dampak baik dan buruk tergantung dari lingkungan remaja yang nantinya akan mengubah perilaku pelajar kepada cara penggunaan internet dan *smartphone* dengan lebih bijak. Media sosial memang baik untuk remaja, karena di media sosial mereka akan mendapatkan banyak teman informasi dan sebagainya, tetapi, bagi orangtua wajib untuk selalu mendampingi atau mengetahui perkembangan kehidupan sosial remaja agar tidak terjerumus kepada hal yang negatif.

Kata Kunci : Remaja, Media Sosial, Upaya mengantisipasi

Abstract

Social media provides the ease of spreading information and expanding the network so that it can connect with anyone around the world without any limitations. Fast-growing social media is accompanied by sophisticated smartphone devices and easy and fast internet access allows for bullying in cyberspace. The rapid development of internet and smartphones with great interest from teenagers can have both good and bad impact, depending on their online activities. The impact of good and bad depends on the environment of adolescents that will change the behavior of learners to the way the use of the internet and smartphones with more wisdom. Social media is good for teenagers, because in social media they will get many friends of information and so on, but, for parents must always accompany or know the development of adolescent social life so as not to fall into the negative.

Keywords : Teenagers, Social Media, anticipate

How to Cite: Kurniawati, D., (2017), Dampak Ketergantungan Remaja terhadap Media Sosial dan Upaya Mengantisipasi, Simbolika: 3 (1): 12-21

PENDAHULUAN

Perkembangan komunikasi tidak jauh dari perkembangan teknologi komunikasi dewasa ini semakin maju dan bervariasi. Berawal kita mengenal media sebagai pemberi informasi. Dahulu kita mengenal media komunikasi berupa media televisi, radio dan surat kabar dan telepon dalam memenuhi kebutuhan akan informasi. Pesatnya perkembangan teknologi komunikasi yang ada di tambah besarnya rasa ingin tahu masyarakat terhadap informasi yang lebih cepat pada akhirnya menciptakan teknologi komunikasi yang menggunakan media baru yakni *internet (interconecction networking)*. Kemunculan media baru atau disebut juga dengan nirkabel menambah semarak perkembangan teknologi komunikasi yang ada di dunia. Internet (*interconecction networking*) merupakan bentuk konvergensi dari beberapa teknologi penting terdahulu, seperti komputer (dengan berbagai varian manfaat), televisi, radio, dan telepon (Bungin, 2009: 136).

Bentuk baru dari perkembangan teknologi komunikasi tersebut seakan membuat individu dimanjakan dalam kemudahan-kemudahan untuk aktivitas sehari-hari. Misalnya, untuk mencari pengetahuan, pendidikan, kesehatan, keamanan, hiburan dan lain sebagainya. Hadirnya teknologi internet membuat hidup manusia semakin dimudahkan dan cepat. Manusia tidak perlu lagi menunggu terlalu lama menerima sebuah informasi yang biasa dilihat di televisi, di koran, maupun yang biasa didengar di radio. Cukup dengan mengakses internet informasi yang diinginkan dengan mudah di dapat.

Menurut McLuhan (1964) dengan bukunya *Understanding Media* mengemukakan bahwa: Teknologi komunikasi memainkan peranan penting dalam tatanan sosial dan budaya baru membawa perubahan dari media cetak ke media elektronik. Ada tiga bagian penting dari konsep ini yaitu, sebuah bentuk baru organisasi sosial yang muncul ketika media elektronik mengikat seluruh dunia dalam satu tatanan. Kondisi ini akan membawa perubahan proses distribusi pesan, bentuk media baru mentransformasi pengalaman individu dan masyarakat tentang pesan media, media telah memperpendek pandangan, pendengaran dan sentuhan melalui ruang dan waktu (Tamburaka, 2013).

Perkembangan teknologi media baru yakni internet pada akhirnya menimbulkan adanya persaingan media dan pergeseran gaya hidup dan menimbulkan persoalan terhadap eksistensi media cetak yakni surat kabar. Penggunaan media cetak perlahan mulai beralih ke media elektronik. Aspek paling mendasar dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada media komunikasi adalah fakta adanya *digitalisasi*, proses dimana semua teks (makna simbolik dalam bentuk yang telah direkam dan dikodekan). Dapat dikurangi menjadi kode biner dan dapat mengalami proses produksi, distribusi, dan penyimpanan yang sama. Konsekuensi potensial yang paling terkenal dari lembaga media adalah *konvergensi* antara semua bentuk media dalam kaitannya dengan pengaturan, distribusi, penerimaan, dan regulasi (MqQuail, 2011: 150).

Kemudahan dalam mengakses internet bagi setiap orang memungkinkan banyak orang menggunakan internet dalam membantu aktivitasnya sehari-hari terutama dalam berkomunikasi untuk menjaga tali silaturahmi baik kepada kenalan, teman, keluarga yang dengan hadirnya internet tidak harus dilakukan dengan tatap muka. Kemudahan dalam mengakses internet tersebut tentu saja dapat meminimalisir waktu yang terbuang percuma. Kehadiran internet juga memungkinkan adanya perbedaan ruang dan waktu bukan menjadi sebuah alasan seseorang dalam berkomunikasi. Secara garis besar hal ini membawa pengaruh pada cara kita berinteraksi kepada sesama dan berkomunikasi dengan media.

Internet sudah menjadi kebutuhan pokok manusia sama halnya dengan kebutuhan pokok akan makanan, pakaian dan tempat tinggal. Internet adalah media yang digunakan oleh semua orang tanpa memandang usia, pekerjaan, status sosial dan sebagainya. Menurut APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), pengguna internet di Indonesia tahun 2016 mencapai 132,7 juta *user* atau sekitar 51,5% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 256,2 juta. Pengguna internet terbanyak ada di pulau Jawa dengan total pengguna 86.339.350 *user* atau sekitar 65% dari total penggunaan Internet. Dibandingkan penggunaan Internet Indonesia pada tahun 2014 sebesar 88,1 juta *user*, maka terjadi kenaikan sebesar 44,6 juta dalam waktu 2 tahun (2014–2016) (isparmo.web.id).

Salah satu aspek di internet sekaligus media *online* yang paling populer dan sering menjadi penelitian sampai saat ini adalah media sosial (*social media*). Media

sosial (*social media*) merupakan sebuah media baru yang mulai populer di Indonesia sejak awal tahun 2000 dan terus berkembang hingga sekarang dengan beragam bentuknya yang diminati oleh semua kalangan. Menurut APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), beberapa media sosial yang banyak digunakan di Indonesia tahun 2016 adalah Facebook (71,6 juta atau 54%), Instagram (19,9 juta atau 15%), Youtube (14,5 juta atau 11%), Twitter (7,2 juta atau 5,5%), dan lain sebagainya (isparmo.web.id).

Media sosial adalah aplikasi yang mengizinkan *user* atau penggunanya berbagi informasi pribadi seperti foto dan aktivitas sehari-hari. Kebiasaan yang sudah “mendarah daging” di masyarakat rutin dilakukan oleh ratusan juta pengguna setiap harinya di seluruh dunia. Hal ini dapat dilakukan sambil melakukan berbagai aktivitas lainnya, misalnya bekerja, melakukan pekerjaan rumah tangga, melakukan kegiatan kecantikan, menyetir dan lain-lain. Kemudahan itu karena adanya fitur-fitur seperti *chatting*, mengakses jejaring sosial, *games*, musik, karaoke, video, *video call* sehingga memudahkan pengguna mengakses dan melakukan dua aktivitas sekaligus.

Media sosial tidak hanya memberikan kemudahan dalam menyebarkan informasi dan memperluas jaringan sehingga bisa terhubung dengan siapapun yang ada di seluruh dunia tanpa ada batasan. Tidak heran hampir seluruh manusia mempunyai media sosial karena manusia sangat sulit untuk lepas dari itu. Menurut APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), pengguna media sosial di Indonesia tahun 2016 mulai dari individu yang berumur antara 10 tahun

hingga 55 tahun ke atas, mulai dari ibu rumah tangga (22 juta atau 16,6%), pelajar (8,3 juta atau 6,3%), mahasiswa (10,3 juta atau 7,8%) hingga pekerja/wiraswasta (82,2 juta atau 62%) (isparmo.web.id).

Data statistik membuktikan bahwa dalam media sosial tidak mengenal batasan umur, pekerjaan dan lainnya sehingga dapat menghapus segala batasan yang ada. Masyarakat juga dapat dengan bebas mengekspresikan diri di media sosial tanpa harus takut dan malu seperti mengekspresikan diri secara langsung. Hal itu menjadikan dunia media sosial yang biasa disebut dengan dunia maya menjadi dunia kedua setelah dunia nyata.

Media sosial dibantu dengan sebuah media teknologi komunikais salah satunya yaitu *smartphone* yakni abungan ponsel dengan komputer bergerak tidak hanya digunakan sebagai alat berkomunikasi melainkan mulai dilirik untuk menjadi media hiburan dan edukasi. *Smartphone* adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, dimana pengguna dapat dengan bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna (dalam Gifary dan Kurnia, 2015:170).

Menurut PC Magazine dalam website resminya mengatakan bahwa *smartphone* adalah sebuah telepon seluler dengan aplikasi dan akses internet. *Smartphone* menyediakan layanan suara *digital*, serta pesan teks, *e-mail*, *web-browsing* dan kamera, video, *MP3 Player* dan video, dan bahkan menonton *live TV*. *Smartpone* juga dapat menjalankan aplikasi, mengubah ponsel menjadi komputer bergerak". Singkatnya *smartphone* adalah jendela

masa depan dunia seluler saat ini yang sangat fleksibel (dalam Andari, 2015:4).

Sebagian besar pengguna internet di Indonesia adalah generasi muda dalam rentang usia 20-24 tahun dan 25-29 tahun memiliki angka penetrasi hingga lebih dari 80% pengguna internet di Indonesia. Angka tersebut relatif tinggi ketimbang penduduk kelompok usia lainnya berdasarkan riset terbaru yang dirilis oleh APJJI (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). Pada kategori 20-24 tahun ditemukan 22,3 juta jiwa yang setara 82% dari total penduduk di kelompok itu. Pada kelompok 25-29 tahun, terdapat 24 juta pengguna internet atau setara 80% total jumlah jiwa. Temuan itu didukung dengan diketahuinya profesi mahasiswa sebagai profesi yang paling banyak menggunakan internet ketimbang sektor lain. Kedua kelompok usia itu meninggalkan jauh kelompok usia lainnya yakni kategori usia 30-34 tahun dan 35-39 tahun. Kedua kelompok ini punya jumlah pengguna internet yang relatif tak jauh beda dengan mereka yang lebih muda di angka 20-an juta. Namun dibanding jumlah penduduknya, pengguna internet di kelompok itu hanya sekitar 72% dan 63% (<https://www.cnnindonesia.com>).

Sekitar 80% anak-anak dan remaja menggunakan internet untuk mencari data dan informasi khususnya tugas-tugas sekolah, bertemu teman *online* sebesar 70% melalui media sosial, mengklik musik sebesar 65%, dan situs video sebesar 39%. Banyak anak dan remaja juga menggunakan komputer 69%, laptop 34%, untuk mengakses internet dan menggunakan *smartphone* 52% (<http://www.unicef.org>). Kepemilikan *smartphone* di Indonesia semakin

meningkat dua kali lipat menjadi sebesar 89,9 juta atau 67,8% di tahun 2016 (isparmo.web.id).

Berdasarkan survei penggunaan *smartphone* meningkat di kalangan remaja. Hal ini dikarenakan *smartphone* merupakan alat yang mudah dibawa kemana saja, ringan, harganya juga sudah terjangkau di kantong remaja, sehingga tidak merepotkan penggunanya dalam pengaplikasian dan menawarkan fitur-fitur yang multifungsi sesuai dengan selera dan gaya hidup remaja masa kini. Pada penelitian yang dilakukan oleh *Pew Reasearch Centre* yang menunjukkan bahwa pengguna *smartphone* semakin meningkat dan dilakukan pada 2.252 pelajar Amerika pada tahun 2013 dan semakin meningkat di tahun 2016 bahwa para pelajar yang notabene adalah remaja sudah tidak suka untuk bertatap muka dalam berkomunikasi bahkan berkomunikasi menggunakan telepon mereka anggap sesuatu yang kuno atau primitif (Andari, 2015:7).

Penelitian *Pew Reasearch Centre* diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Smallwood (2006) yang menyatakan bahwa pelajar mampu menghabiskan waktu menggunakan internet lebih dari 4 jam per minggunya. Persentase 85% digunakan untuk bermain game, 80% untuk email, dan 60% untuk IM. *Smartphone* juga digunakan untuk menjalin hubungan dan bersosialisasi dengan berbagai kalangan, baik hubungan keluarga semakin dekat jika salah satu keluarga jauh, hubungan pertemanan, hubungan romansa dan hubungan dengan orang yang baru dikenal. Dampak positif yang lain adalah 92% pelajar hanya sekedar menyapa teman dan 88%

merencanakan menghabiskan waktu bersama teman (Andari, 2015:7).

Selain hasil Smallwood (2006), beberapa hal yang positif dari internet bisa dilihat dari berbagai aspek, misalnya: (1) Aspek sosial (*video call*, menemukan teman lama, mendapatkan pasangan hidup, *sharing* dengan teman, menunjukkan kemampuan diri dengan dunia luar, menyatukan komunitas dengan hobi yang sama, menambah relasi, memungkinkan *usernya* dalam bertemu dengan orang-orang baru, menjadikan seseorang *up to date*, menghimpun gerakan petisi dan juga dukungan dana). (2) Ada aspek sosial dampak positif dari internet dari aspek ekonomi dan bisnis, misalnya (Promosi bisnis melalui internet (*internet marketing*), *online shop*, layanan jasa *online*, seperti taksi, ojek dan juga berbagai layanan jasa lainnya yang ditawarkan secara *online*, memperlancar proses transaksi keuangan melalui *internet banking*, sumber bagi para pencari kerja begitu pun sebaliknya dari perusahaan, memunculkan lapangan pekerjaan baru, seperti admin sosial media, data *entry* dan juga banyak lainnya. (3) Sisi positif dari segi pendidikan, misalnya (mempermudah mengakses jurnal dan juga hasil penelitian secara *online dan ebook, upload* penulisan agar mendapatkan nilai di universitas, menjadi bahan penelitian secara ilmiah, membantu siswa dalam mengerjakan pembuatan tugas makalah). (4) Selanjutnya aspek pengembangan diri individu (menambah kepercayaan diri, dapat menjadi media relaksasi bagi individu, memperoleh berbagai keterampilan, dari berbagai video tutorial, menambah pengalaman individu) (<http://dosenit.com>).

Selain banyaknya hal positif dari internet, banyak juga dampak negatifnya apabila penggunaannya tidak dibarengi dengan peningkatan kesadaran remaja yang sebaiknya diawasi agar para remaja berhati-hati. (1) aspek sosial (merasa tidak aman, meningkatkan model kejahatan *cyber crime*, prostitusi *online*, seringkali membuat seseorang menjadi jauh dengan lingkungan sekitarnya, banyak konten pornografi dan juga SARA, munculnya informasi *hoax*, *black campaign*, meningkatkan peredaran narkoba, penyebaran paham ekstrimis dan juga menyimpang, tidak ada privasi melalui media sosial, meningkatkan resiko terjadinya *cyber bullying*, pencemaran nama baik, kejahatan *hacking* dan *cracking*, pembajakan hak intelektual, seperti pembajakan film, lagu, dan *software*, individu menjadi orang yang tidak peduli, membuang-buang waktu. (2) Aspek kesehatan, (merusak mata, lupa waktu, terpapar radiasi, mempengaruhi kondisi tulang belakang tubuh, jam tidur yang tidak teratur, kelelahan). (3) Aspek pendidikan, (dapat menurunkan prestasi akademik, menurunkan konsentrasi dan fokus siswa terhadap mata pelajaran, membuat malas belajar, dapat menghambat dan juga mengganggu perkembangan moral individu, beberapa kasus malahan membuat seseorang menjadi ketinggalan informasi). (4) Aspek ekonomi, (penipuan mengatasnamakan *online shop*, meningkatkan perilaku konsumtif, membuat toko *offline* secara fisik menjadi menurun, bahkan bangkrut, ketidaksesuaian antara produk yang dipajang di toko *online*, dengan produk yang sebenarnya, perlindungan konsumen terhadap *e-commerce* yang masih minim,

pembobolan situs perbankan, dan penipuan, pembobolan terhadap berbagai macam situs). (5) Aspek keamanan, (data personal dapat tersebar dengan mudah baik sengaja ataupun tidak, sebagai lokasi yang sangat rawan terhadap virus untuk menginfeksi komputer, mudah melacak lokasi seseorang bisa dilacak dengan mudah) (<http://dosenit.com>).

Contoh kasus tentang dampak negatif yang ditimbulkan oleh internet adalah kasus *bully*. *Bullying* menurut buku Panduan Melawan *Bullying* merupakan segala bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan dengan sengaja oleh satu atau sekelompok orang yang lebih kuat atau berkuasa terhadap orang lain, bertujuan menyakiti dan dilakukan secara terus menerus. Pelaku mem-*bully* korban secara fisik, lisan atau cara lain untuk mendapatkan rasa kekuasaan. Kondisi remaja yang memiliki keinginan kuat untuk mendapat pengakuan akan eksistensinya serta emosi yang tidak stabil pada akhirnya menimbulkan beberapa masalah. Beberapa remaja yang ingin menunjukkan eksistensinya dan menjadi pihak “superior” kemudian mulai mencari dan mulai mengintimidasi remaja lain yang dianggap “lemah”. Tindakan ini bisa disebut *bullying*.

Bullying bukan hal yang baru dikalangan remaja, bahkan fenomena *bullying* sudah menjadi bagian dari dinamika sekolah. Di sebagian besar negara Barat tindakan *bullying* menjadi perhatian khusus dan dianggap sebagai hal yang serius karena cukup banyak hasil penelitian yang menyatakan dampak negatif dari perilaku ini. Di Indonesia sendiri *bullying* masih sering dianggap hal yang biasa. Kebanyakan orang tua serta

pihak sekolah masih kurang peka terhadap tindakan *bullying* dan menyadari adanya tindakan *bullying* jika sudah menjurus kepada kekerasan fisik. *Bullying* tidak hanya berbicara pada kekerasan fisik semata melainkan juga aspek psikologis.

Media sosial yang berkembang pesat disertai dengan perangkat *smartphone* yang canggih serta akses internet yang mudah dan cepat memungkinkan adanya *bullying* yang dilakukan di dunia maya. *Bullying* yang dilakukan di dunia maya khususnya media sosial dinamakan *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan salah satu tindakan *bullying* yang dilakukan melalui media *cyber* (internet). *Cyberbullying* tidak ada bedanya dengan tindakan *bullying* tradisional, yaitu tindakan mengintimidasi atau mengganggu orang-orang yang lemah hanya saja media yang digunakan berbeda yaitu melalui internet dan kebanyakan *cyberbullying* dilakukan di media sosial. Hal yang termasuk kedalam *cyberbullying* adalah ketika seseorang, dihina, diejek, diintimidasi atau dipermalukan oleh orang lain di internet, teknologi digital atau *smartphone*. (Choria Y, 2014).

Cyberbullying lebih mudah untuk dilakukan karena si pelaku tidak perlu berhadapan langsung dengan si korban dan dapat dipantau hingga 24 jam sehari. Dampak dari *cyberbullying* dapat menyebabkan masalah trauma yang bisa menyebabkan hal yang negatif kepada korban, mulai dari depresi sampai menutup diri dan yang paling fatal adalah korban bisa bunuh diri". Mensos Khofifah Indar Parawansa (<http://www.viva.co.id>).

Contoh kasus *bullying* yang sempat menggegerkan warga Medan tahun 2017 oleh salah seorang remaja SMK yang tidak

tamat sekolah. Kasus ini merupakan kasus yang tidak biasa karena *pebullyian* yang dilakukan bukan untuk teman sebaya atau kepada orang yang lebih muda melainkan kepada kepala negara yakni Presiden Joko Widodo dan kepada Kepala Polisi Republik Indonesia Jendral Tito Karnavian. Berawal dari media sosial facebook dimana remaja yang diketahui bernama Muhammad Farhan Balatif menggunakan akun facebook dengan nama samaran yakni Ringgo Abdullah memposting sebuah ujaran kebencian (*hate speech*) terhadap Presiden Jokowi dan Kapolri Jendral Tito Karnavian karena tidak puas dengan kinerja beliau sebagai kepala negara. Muhammad Farhan Balatif atau Ringgo ditangkap pada Jumat 18 Agustus 2017 di Jalan Bono No 58 F Medan Timur merupakan siswa salah satu sekolah menengah kejuruan (SMK) di Sumatera Utara dan termasuk salah satu siswa yang pandai dalam hal teknologi informasi ini dibuktikan dari isi laptop dan *flashdisk* 16 GB yang ikut disita oleh polisi saat menangkap Muhammad Farhan Balatif atau Ringgo. Isi laptop dan *flashdisk* tersebut berisi foto-foto potongan Presiden Joko Widodo dan Bapak Jendral Tito Karnavian yang di edit dengan sangat rapi seperti sudah profesional (Liputan6.com).

Contoh kasus diatas merupakan contoh kasus dari dampak penggunaan internet yang negatif. Sangat disayangkan kepandaiannya dalam menggunakan teknologi komputer tidak dibarengi dengan rasa tanggungjawab yang tinggi terhadap apa yang ia sebar. Sudah seharusnya para remaja diberi pandangan tentang dampak negatif internet. Remaja yang notabene masih berstatus mahasiswa

dan pelajar merupakan remaja yang sedang berada di dalam krisis identitas, cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru, mudah terpengaruh dengan teman-teman sebayanya (*peer groups*), dan juga mulai suka memperluas hubungan antara pribadi dan berkomunikasi secara lebih dewasa dengan teman sebaya, baik laki-laki maupun perempuan (Sarwono, 2004: 24).

Menurut Konopka (dalam Agustiani, 2006: 29) masa remaja berlangsung antara 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun adalah masa remaja awal; 15-18 tahun adalah masa remaja tengah; dan 18-21 tahun adalah masa remaja akhir. Pada masa remaja awal dan remaja tengah, remaja cenderung labil dan sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya sedangkan pada masa remaja akhir, remaja cenderung lebih stabil karena mulai menemukan dan membentuk konsep mengenai dirinya. Terbukti dari contoh kasus *hate speech* terhadap Presiden Joko Widodo dan Kapolri Jendral Tito Karnavian yang mana tersangkanya yakni Muhammad Farhan Balatiff atau Ringgo merupakan remaja berumur 18 tahun.

Chasin (2008) dalam penelitiannya bahwa cara memandang karakter dari remaja adalah dengan memperbolehkan mereka untuk memahami dan bertanggung jawab pada resiko dari sikap diri mereka sendiri: meningkatkan sensitifitas untuk hal-hal yang berguna, fokus pada teman dan sosial yang berguna dan bermanfaat, berkedewasaan dan proses untuk mengatur diri sendiri, meningkatkan kemungkinan resiko dan

keingintahuan serta kesulitan dalam mengendalikan *mood*.

Hal senada juga diungkapkan oleh Santrock (2007: 26) bahwa remaja (*adolescence*) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologi, kognitif, dan sosial-emosional. Para pelajar memiliki perkembangan yang dianggap sebagai masa badai topan karena mereka ingin memiliki kebebasan untuk menentukan nasibnya sendiri.

Perkembangan internet dan *smartphone* yang cukup pesat ini disertai dengan minat yang besar dari para remaja dapat memberikan dampak yang baik maupun yang buruk, tergantung dari aktivitas *online* yang mereka lakukan sewaktu mereka mengakses internet. Dampak baik dan buruk juga tergantung dari lingkungan remaja yang nantinya juga akan mengubah perilaku pelajar tersebut kepada cara penggunaannya internet dan *smartphone* dengan lebih bijak.

Walgito (2003) perilaku yang berlaku pada individu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh organisme yang bersangkutan baik itu stimulus eksternal maupun internal. Perilaku dapat diobservasi baik secara langsung seperti tertawa, minum dan sebagainya maupun secara tidak langsung seperti pikiran dan perasaan, perilaku juga terbentuk dari lingkungan. Lain halnya menurut Notoadmojo (2003) perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai hubungan yang sangat luas antara lain: bekerja, kuliah, membaca, menulis, dan sebagainya. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa

perilaku adalah semua kegiatan atau aktivitas yang diminati langsung maupun tidak langsung oleh pihak luar. Perilaku tidak timbul dengan sendirinya, namun kegiatan yang diamati langsung maupun tidak langsung.

Dari pemaparan diatas terlihat bahwa kecanduan atau dampak internet, media sosial, *smarthphone* telah menjadi momok yang sangat menakutkan khususnya bagi para ibu yang memiliki anak di usia remaja. Menjadi sangat wajib juga mengingat bahwa masa depan bangsa terletak di pundak mereka. Untuk itu upaya mengatasi kecanduan remaja pada media sosial harus dimulai dari keluarga. Keluarga merupakan unit terkecil di dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Setiap keluarga memikul tanggungjawab terhadap keselamatan, ketenangan, kebahagiaan, kesejahteraan hidup setiap anggotanya. Pendidikan pertama diperoleh seorang anak dari orangtuanya. Dengan dimulai orangtua seorang anak memulai interaksi dan komunikasinya. Terjadinya interaksi dan komunikasi di dalam keluarga akan saling mempengaruhi satu sama lain dan saling memberikan stimulus dan respon (Tangkudung, 2014:3).

Komunikasi merupakan dasar dari seluruh interaksi antarmanusia. Interaksi manusia baik antara perorangan, kelompok maupun organisasi tidak mungkin terjadi tanpa komunikasi. Proses komunikasi terjadi ketika manusia berinteraksi di dalam aktivitas komunikasi, yaitu ketika menyampaikan pesan guna mewujudkan motif komunikasi (Lumanauw dalam Ayu, 2017: 1).

Begitupun dalam interaksi keluarga, baik antar pribadi anggota keluarga, orangtua dengan anak maupun dengan keluarga yang lain sebagai perorangan, kelompok maupun sebagai keluarga itu sendiri. Komunikasi dalam keluarga adalah bentuk komunikasi yang paling ideal, karena hirarki antara orangtua dan anak ada tapi tidak menyebabkan formalitas komunikasi di antara mereka. Perbedaan latar belakang budaya, pendidikan, usia, kebiasaan, dan kepribadian antara anggota keluarga khususnya suami istri tidak menjadi penghalang untuk berkomunikasi (Tangkudung, 2014:4).

Peran keluarga terutama orang tua sangatlah penting. Walau orang tua tidak menggunakan media sosial, tetapi orang tua harus lebih menjaga lingkungan dan pergaulan anak-anaknya dibantu dengan sahabat-sahabat terdekatnya sehingga jika ada perilaku dari anaknya tersebut berbeda, maka orang tua harus tanggap dan mencoba menghubungi sahabat terdekatnya. Mungkin bagi orang tua yang belum mengerti tentang teknologi internet, mempelajarinya merupakan tantangan tersendiri. Orang tua harus mengerti tentang internet walau sedikit. Orang tua dapat menjadi teman anaknya di media sosial, sehingga bisa memantau setiap *update* yang dilakukan anaknya di media sosial. Orang tua juga seharusnya memberitahukan tentang bahaya yang mengintai dalam penggunaan media sosial walaupun media sosial menarik. Salah satu caranya adalah dengan mengingatkan mereka untuk tidak memberitahukan data pribadi secara lengkap kepada orang yang baru dikenal dan jangan mencantumkan dalam profil pribadi.

Peran orang tua selanjutnya adalah memberitahukan anaknya agar tidak menerima semua orang yang ingin menjadi teman dalam situs media sosialnya (Eko, 2013: <http://ekolistiyono.my.id>).

Orang tua juga harus mengingatkan tidaklah penting untuk memiliki teman yang banyak di dunia maya karena jika ada orang asing diterima sebagai teman media sosial maka orang asing ini dapat lebih mudah mengakses profil dan berbagai informasi para kaum remaja. Para remaja tidak boleh pula terlalu akrab dengan teman di internet atau bahkan menjalin hubungan yang serius hanya karena tertarik pada wajahnya, keahliannya atau hal lain yang belum tentu benar. Memiliki teman di dunia nyata jauh lebih terjamin dibanding berteman dengan orang yang mungkin menyembunyikan identitas aslinya di dunia maya (Refri, 2013: <http://refrisavitri.blogspot.com>).

SIMPULAN

Media sosial memang baik untuk remaja, karena di media sosial mereka akan mendapatkan banyak teman informasi dan sebagainya. Tetapi, bagi para orangtua wajib untuk selalu mendampingi atau mengetahui perkembangan kehidupan sosial remaja agar tidak terjerumus kepada hal yang negatif, jangan sampai penggunaan media sosial yang berlebihan mengakibatkan turunnya produktivitas dan rasa sosial di antara remaja terutama keluarga. Remaja harus dapat membagi waktu antara orang tua, belajar, dan teman yang berada di dunia nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, H., (2006). Psikologi Perkembangan Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri Pada Remaja. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Andary, R.W., (2015). "Komunikasi Bermedia dan Perilaku Pelajar (Studi Korelasional Tentang Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Pelajar SMA Negeri 1 Medan)". Tesis. Ilmu Komunikasi S-2, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara.
- Ayu, R., (2017). "Pola Komunikasi Keluarga Dan Sikap Sosial Anak (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Keluarga Antara Anak Dengan Orang Tua Tunggal Dengan Sikap Sosial Anak Di Kelurahan Tanjung Mulia Kecamatan Medan Deli)". Skripsi. Ilmu Komunikasi S-1, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara.
- Bungin, B., (2009). Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Gifary, S., dan Iis N.K., (2015). Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi. Jurnal Sositologi Vol. 14 No. 2. Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi Bisnis, universitas Telkom. Halaman 170. 17 Agustus 2017. Pukul 23.15 WIB. <http://journals.itb.ac.id/index.php/sostex/article/view/1472/1045>.
- Mc Quail, D., (2011). Teori Komunikasi Massa, Edisi 6. Jakarta: Salemba Humanika.
- Notoatmodjo, S., (2003). Pendidikan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santrock, J.W., (2007). Remaja. Jakarta: PT. Erlangga.
- Sarwono, S.W., (2004). Psikologi Remaja. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tamburaka, A., (2013). Literasi Media. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Walgito, B. (2003). Psikologi Sosial Suatu Pengantar, Edisi Revisi. Jogjakarta: Andi Offset.