

Realitas Sosial *Cyber Community* dalam Ruang Virtual Media Sosial (Studi Tentang Interaksi Sosial pada Pelajar di Kota Semarang)

Noviani Achmad Putri[✉], Puji Hardati, Hamdan Tri Atmaja, Eva Banowati

Social Studies Education Doctoral Program, Postgraduate, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit: Desember 2022

Direvisi: Januari 2023

Diterima: April 2023

Keywords:

Social Reality; Social Media; Social Interaction.

Abstrak

Realitas interaksi sosial yang muncul dalam ruang virtual dapat dilihat pada aktivitas para pelajar di Kota Semarang melalui media sosial. Realitas sosial yang muncul bahwasannya sebanyak 98,2% pelajar di Kota Semarang sebagian besar menggunakan media sosial berupa Tiktok dan Instagram. Realitas tersebut dapat dilihat dalam dua hal yakni realitas interaksi sosial positif dan negatif dalam ruang virtual. Pada realitas interaksi sosial positif fenomena yang muncul dengan interaksi pelajar di dunia maya membawa dampak yakni memperluas jejaring pertemanan, memperkuat personal branding, mendapatkan informasi yang bermanfaat, menciptakan komunitas belajar, menambah sumber belajar, mengasah keterampilan dari hal-hal baru, memudahkan dalam belajar daring, menumbuhkan jiwa sosial. Sedangkan disisi lain memunculkan realitas sosial negatif dalam penggunaan media sosial yakni pemanfaatan media sosial yang kurang optimal, kurangnya etika dalam berkomunikasi, salah manajemen waktu sehari-hari, berkurangnya interaksi sosial secara langsung, merusak kesehatan mental maupun jasmani, dan penyalahgunaan media sosial.

Abstract

The reality of social interaction that appears in virtual space can be seen in the activities of students in the city of Semarang through social media. The social reality that emerges is that 98.2% of students in the city of Semarang mostly use social media in the form of Tiktok and Instagram. This reality can be seen in two ways, namely the reality of positive and negative social interactions in cyberspace. In the reality of positive social interaction, phenomena that arise with student interaction in cyberspace have an impact, namely expanding friendship networks, strengthening personal branding, obtaining useful information, creating learning communities, adding learning resources, honing skills from new things, facilitating online study, cultivating social life. Meanwhile, on the other hand, negative social realities emerge in the use of social media, namely the use of social media that is less than optimal, lack of ethics in communication, mismanagement of daily time, reduced direct social interaction, mental and physical health damage, and misuse of social media.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang kian hari kian pesat yang juga disertai dengan perkembangan informasi hingga komunikasi yang turut serta melaju sebagai bentuk adaptasi akan perkembangan zaman. Era digital ini juga menuntut segala sesuatu yang ada di muka bumi untuk lebih inovatif, bergerak cepat, instan dan efisien (Lee dan Trimi, 2018; Hashim, 2018; Gallardo-Echenique, dkk, 2015). Tidak terkecuali manusia, baik dalam hal perkembangan sosial, budaya, interaksi maupun komunikasi yang juga terus bergerak ke arah pembaharuan. Tanpa disadari pergerakan dan perubahan tersebut telah menggiring manusia pada perubahan yang lebih jauh. Perkembangan teknologi mutakhir memberi harapan baru terhadap timbulnya berbagai perubahan mendasar pada berbagai bidang kehidupan dan relasi sosial (Lee, 2018; Wirtz dan Gottel, 2016; Gunduz, 2017).

Perubahan yang terjadi akibat perkembangan teknologi yang terjadi di berbagai aspek juga melahirkan perkembangan yang signifikan khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (Kayode, 2007). Perubahan tersebut terjadi dengan munculnya internet (Wotmann dan Fluchter, 2015; Kumar, dkk, 2019; Madakam, dkk, 2015). Kemunculan internet sebagai pembuka jalan di tengah masyarakat, yang dapat memberikan layanan kemudahan dalam berkomunikasi serta berinteraksi sesama pengguna (Scuotto, dkk, 2016; Mashal, dkk, 2015). Keunggulan yang dimiliki oleh internet yang membuatnya sangat populer sebagai media komunikasi, hiburan dan bisnis adalah aspek-aspek yang berkaitan antara lain dalam hal kenyamanan (bisa diakses kapanpun oleh siapapun dan dimanapun), konektivitas dan jangkauan global, efisiensi interaktivitas, fleksibilitas, alternatif ruang maupun pilihan yang relatif tak terbatas, personalisasi sumber informasi potensial (asal tahu bagaimana dan dimana mendapatkannya) dan lain-lain. Namun, mungkin faktor yang paling berkontribusi pada maraknya penggunaan internet secara global, termasuk sebagai sarana *Chatting/Communication Career* (Papsdorf, 2015;

Zhang, 2021; Levine dan Aley, 2022), *Cyberporn dan Commerce* (Zhu, dkk, 2021) yang juga dimanfaatkan di Indonesia.

Perkembangan internet yang sangat pesat memberikan kontribusi yang cukup besar dalam kehidupan masyarakat. Internet juga mampu membawa perubahan pada gaya hidup masyarakat, pola pencarian informasi hingga sampai pada gaya budaya komunikasi dan interaksi sosial (Li dan Huang, 2020; Warayuant dan Suyanto, 2015; Kurniasih, 2017). Kebutuhan manusia juga semakin meningkat memberikan pengaruh terhadap tingkat interaksi manusia. Kebutuhan akan interaksi ini yang umumnya dilakukan secara langsung tidak cukup membantu seluruh kebutuhan manusia. Maka, tidak heran bila saat ini kebutuhan interaksi dunia maya dan internet juga terus meningkat. Sebagaimana yang dikatakan Bungin, bahwa seiring dengan adanya perkembangan secara massal terhadap teknologi dan informasi, maka perkembangan tersebut juga akan membawa perubahan bentuk pada masyarakat, dari masyarakat lokal menuju masyarakat yang lebih luas yakni masyarakat dunia global. Tidak hanya itu, adanya perkembangan teknologi informasi juga mampu membawa perubahan pada ruang gerak kehidupan manusia. Sehingga tanpa disadari ruang gerak kehidupan manusia selain terdapat dalam kehidupan masyarakat nyata juga akan berkembang ke dalam kehidupan dunia maya (Diaz, dkk, 2020).

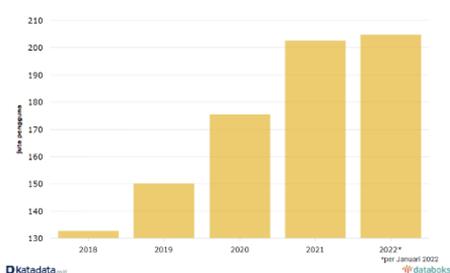
Kemunculan internet juga di barengi dengan munculnya media-media sosial. Media sosial muncul sebagai salah satu media berbasis internet yang juga memiliki pengaruh bagian besar dalam mempengaruhi kehidupan manusia dan berpotensi untuk terciptanya ruang kehidupan baru di dalamnya. Hadir dan berkembangnya beragam jenis media sosial sekarang ini mampu menggeser dan membawa model komunikasi baru bagi manusia yang cenderung bersifat lebih terbuka. Fenomena yang terjadi ini tidak jarang membuat masyarakat terlena dan terbawa arus komunikasi yang ada, sehingga seolah-olah menjadi sosok lain yang jauh berbeda dengan dunia nyatanya. Namun fenomena tersebut juga muncul disertai dengan

banyak manfaat positif yang dihadirkan oleh adanya media sosial.

Media sosial yang semakin berkembang juga menjadikan masyarakat Indonesia terkena dampaknya. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya para pengguna media sosial di Indonesia dengan berbagai tujuan (Idris, 2018), seperti sarana mencari informasi Kesehatan (Wijayanti, dkk, 2022; Mansoor, 2021), berbagi pendapat politik (Salehudin, dkk, 2021), Pendidikan maupun tujuan lainnya (Greenhow dan Lewin, 2016; Dumpit dan Fernandez, 2017). Penggunaan atau pemanfaatan media sosial ini dikarenakan keunggulan dari situs atau aplikasi jejaring sosial ini adalah desainnya yang multiplatform yaitu dapat diakses dan terhubung di berbagai perangkat digital. Di Indonesia sendiri terdapat sekitar 80 juta penduduk Indonesia yang memanfaatkan teknologi internet dan mereka rata-rata merupakan pelanggan internet mobile melalui smartphone. Sebagian besar pengguna internet mobile tersebut hanya menggunakan fungsi internet untuk chatting dan mengakses situs-situs jejaring sosial, bukan mengakses data baik mengunduh atau mengunggah informasi penting di internet.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi pengguna internet terbesar di dunia (Setti dan Wanto, 2019; Imansyah, 2018; Puspita dan Rohedi, 2018). Menurut laporan *We Are Social*, terdapat 204,7 juta pengguna internet di Tanah Air per Januari 2022. Jumlah itu naik tipis 1,03% dibandingkan tahun sebelumnya. Pada Januari 2021, jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 202,6 juta. Berikut ini data terkait penggunaan internet di Indonesia:

Jumlah Pengguna Internet di Indonesia (2018-2022*)



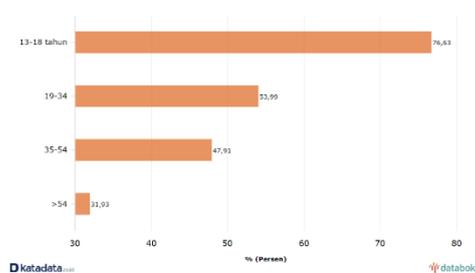
Gambar 1. Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

Sumber: <https://databoks.katadata.co.id>

Trend jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat dalam lima tahun terakhir. Jika dibandingkan dengan tahun 2018, saat ini jumlah pengguna internet nasional sudah melonjak sebesar 54,25%. Sementara itu tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 73,7% dari total penduduk pada awal 2022. Tercatat, total penduduk Indonesia berjumlah 277,7 juta orang pada Januari 2022. Pada 2018 tingkat penetrasi internet di Tanah Air baru mencapai 50% dari total penduduk. Artinya, tingkat penetrasi internet nasional sudah meningkat cukup pesat dalam beberapa tahun belakangan. Nielsen juga menemukan puncak pengguna ponsel pintar di Indonesia, yang terjadi pada siang hari. Aktivitas yang dilakukan seperti browsing, chatting, multimedia, game, dan jejaring sosial tercatat paling tinggi terjadi pada pukul 10.00 hingga pukul 14.00 di mana rata-rata waktu yang digunakan selama 1 sampai 2 menit. Ini merupakan bukti bahwa smartphone bukan lagi barang mahal dan terbatas. Kini, smartphone telah menjadi gaya hidup dan telah menjadi pelengkap fashion.

Peningkatan jumlah tren pengguna internet di Indonesia ternyata didominasi oleh para generasi milenial yakni 13-18 Tahun. Usia tersebut tergolong usia produktif yakni memasuki dunia sebagai seorang pelajar. Artinya pengguna internet saat ini mayoritas digunakan oleh para remaja/pelajar. Hal inilah salah satu yang menjadi dasar bahwa banyak dampak yang dirasakan oleh para pelajar sebagai pengguna internet baik positif maupun negative. Berikut ini pengguna internet berdasarkan usia 13-18 tahun paling tinggi angkanya hingga 76,63%.

Persentase Responden yang Meningkatkan Penggunaan Internet Berdasarkan Usia (2022)



Gambar 2. Presentase Responden Pengguna Internet Berdasarkan Usia

Sumber: <https://databoks.katadata.co.id>

Teknologi komunikasi yang memfasilitasi interaktivitas antara pengguna dan informasi dikenal dengan *new media*. *New Media* telah menciptakan realitas virtual yang menjadi ekstensi virtual dunia (Brown dan Green, 2016; Parong dan Mayer, 2018). Kita tinggal masuk dengan penciptaan Worlds Second Life dan aktif sebelum itu, orang memiliki control lebih atas ini dunia maya, sebuah dunia di mana apa saja yang peserta bisa memikirkan bisa menjadi kenyataan. *New media* memberikan bentuk interaksi yang baru pada hubungan pribadi dalam cara yang tidak bisa dilakukan media sebelumnya. *New media* juga mengandung kekuasaan dan batasan, kerugian dan keuntungan, dan kebingungan (Littlejohn, dkk, 2014).

Hadirnya media-media baru (*new media*) mengubah proses komunikasi dan interaksi yang terjadi di masyarakat. Kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*) kini lebih banyak di bangun melalui jaringan komputer dan memiliki kehidupan sosial tersendiri (Rohayati, 2017). Dalam proses komunikasi ini, masyarakat maya melakukan kontak sosial dalam ruang-ruang virtual didalam media dan menciptakan relasi-relasi sosial melalui perantara teknologi informasi dan komunikasi. Proses dan interaksi sosial ini dapat diamati pada hal-hal berikut:

- a. Interaksi dan komunikasi sering kali dilakukan dengan cara chattingan, video call maupun teleponan.
- b. Hubungan-hubungan yang berkaitan dengan bisnis maupun pekerjaan menggunakan alat komunikasi mutakhir seperti e-mail, website, bahkan provider.
- c. Ruang-ruang publik diisi dengan relasi dan komunikasi yang bersifat artifisial atau virtual (*virtual social space*) (Carr dan Hayes, 2015; Claridge, 2018).

Perkembangan yang terjadi ini menciptakan sebuah dunia realitas yang didalamnya masyarakat memungkinkan untuk saling mengobrol dan berkenalan hingga berkelompok dalam ruang-ruang artifisial seperti grup Whatsapp, Facebook, Instagram, Line dan lain sebagainya. Interaksi online (dunia maya) akan dan sedang menggantikan interaksi sosial tatap muka (*face to face social interaction*) (Ibrahim,

dkk, 2014). Kecanggihan teknologi komunikasi mutakhir menciptakan ruang-ruang relasi baru yang didalamnya hampir setiap aktivitas dan relasi sosial individu melakukan kontak sosial dan komunikasi melalui media sosial. Dalam kondisi ini, media sosial telah menjadi perantara terciptanya sebagai "*Bonding Social Capital*" yang menjembatani relasi sosial, serta "*Linking Social Capital*" yaitu koneksi antar kelompok yang berbeda-beda dari segi status dan latar belakang (Willian, 2019; Claridge, 2018; Sajuria, dkk, 2015). Melalui platform media baru seperti Facebook, Twitter, Instagram, Whatsapp dan lain sebagainya memungkinkan individu atau masyarakat membangun kelompok-kelompok dan kolaborasi (Alhabash dan Ma, 2017). Prinsipnya adalah media baru menjembatani pertemanan interkoneksi dan komunikasi antar anggota masyarakat secara luas (Sobredento, 2015).

Sayangnya, euforia penggunaan media sosial menunjukkan tingkat pengetahuan masyarakat pada kesenjangan. Pertama, mereka yang mampu menggunakan gadget dan aplikasi media sosial secara fungsional, semakin berpengetahuan, semakin berdaya, dan memiliki peluang dalam banyak hal berkat teknologi. Golongan kedua adalah mereka yang gagap teknologi, hanya mengikuti *tren*, menjadi sasaran empuk pasar teknologi, dan terus berkuat dengan cerita dan keluhan negatif akibat penggunaan media sosial terhadap kehidupan sehari-hari.

Sisi lain daripada media sosial sendiri dapat berdampak negatif hingga sampai aneka bentuk perbuatan yang menjurus pada kriminalitas. Dalam kaitan ini, beberapa isu negatif yang jamak dihadapi pengguna media sosial, antara lain: sekadar mengikuti tren, merasa yang penting update, bersikap reaksioner, dan ikut dalam arena perdebatan yang tidak bermanfaat, bahkan seringkali andil menyebarkan informasi palsu (*hoax*). Akibatnya, informasi simpang siur bertebaran lewat pesan singkat, foto-gambar meme, *thread*, situs berita abal-abal, blog, termasuk kolom komentar. Selain itu fenomena negative lainnya yang muncul yakni menggunakan kata-kata kasar bahkan kotor, pencemaran nama baik,

penipuan *online*, *cyberbullying*, perjudian online, menyebarkan berita kebencian, menggunggah foto-foto tidak pantas, pornografi, pembajakan, spam, eksploitasi seksual pada anak, ujaran kebencian, radikalisme berbasis digital, *privacy violation*, komentar-komentar negative diruang public dengan kata-kata kotor hingga menghina orang lain, dan lain-lain. Tanpa disadari pula, pengguna media sosial sering terlibat dalam tindakan kontraproduktif bagi kebebasan berpendapat, seperti *trolling*, *provoking*, *spamming*, *bullying*, dan *hate speech*. Di sisi lain karena kepolosan dan ketidakhuan, tidak sedikit pengguna sosial media yang terkena jebakan predator (penipuan, pelecehan), atau sekadar ikut-ikutan mengubah identitasnya di media sosial menjadi “*alay*”, compaliner, pencitraan berlebihan, dan sebagainya.

Realitas sosial tersebut di atas merupakan dampak adanya perubahan sosial yang terjadi dimasyarakat akibat adanya media sosial. Akibat dari adanya media sosial ini secara langsung memunculkan perubahan didalam masyarakat, perubahan pada kebudayaan, perubahan pada gaya hidup mereka dan perubahan-perubahan lainnya.

Menurut Farley (Stompka, 2004), perubahan sosial adalah perubahan perilaku, hubungan sosial, lembaga, dan struktur sosial pada waktu tertentu. Pengaruh dari globalisasi terhadap anak muda juga begitu kuat (Astuti, 2018). Pengaruh globalisasi tersebut telah membuat banyak anak muda kita kehilangan kepribadian diri sebagai bangsa Indonesia, globalisasi seperti boomerang yang apabila pelembar tidak bisa menangkap boomerang yang telah dilemparkan dengan baik maka akan melukai diri sendiri. Perubahan yang terjadi saat ini berlangsung begitu cepat. Hanya dalam jangka waktu satu generasi banyak negara-negara berkembang telah berusaha melaksanakan perubahan kebudayaan, padahal di negara-negara maju perubahan demikian berlangsung selama beberapa generasi. Pada hakekatnya bangsa Indonesia, juga bangsa-bangsa lain, berkembang karena adanya pengaruh-pengaruh luar.

Perubahan pada remaja khususnya terlihat pada kebudayaan, perubahan ini bisa jadi satu set perubahan perilaku yang mudah dilakukan misalnya, dalam cara berbicara atau berkomunikasi, berpakaian, makan, dan masuk identitas budaya seseorang. Seolah-olah mereka lupa akan budaya mereka sendiri, dan lebih senang menerapkan kebudayaan asing dalam kehidupan mereka. Perubahan pada individu sangat dipengaruhi dari aktivitas yang dilakukan dan tergantung pada pilihan dari individu tersebut dalam berperilaku (Fibrianto dan Bakhri, 2018). Menurut dari Kingsley Davis (Soekanto, 2009) berpendapat bahwa perubahan sosial merupakan bagian dari perubahan kebudayaan. Perubahan dalam kebudayaan mencakup semua bagiannya, yaitu kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, filsafat, dan seterusnya, bahkan perubahan dalam bentuk serta aturan-aturan organisasi sosial.

Hal ini ditunjukkan dengan gejala-gejala yang muncul dalam kehidupan sehari-hari anak muda sekarang, dari cara berpakaian banyak remaja-remaja kita yang berdandan dan meniru kebudayaan barat. Mereka menggunakan pakaian yang minim bahan dimana mereka memperlihatkan bagian tubuh yang seharusnya tidak kelihatan. Padahal cara berpakaian tersebut jelas-jelas tidak sesuai dengan kebudayaan kita.

Gaya rambut dicat mengikuti kebudayaan barat yang mayoritas berambut pirang. Tidak banyak remaja yang mau melestarikan budaya bangsa dengan mengenakan pakaian yang sopan sesuai dengan kepribadian bangsa. Bahkan banyak remaja yang juga malu untuk memakai pakaian budaya kita seperti misalnya “Batik”, dalam keseharian banyak anak muda yang tidak mau memakai batik karena mungkin dianggap tidak modis, padahal batik merupakan ciri khas bangsa indonesia. Hal ini tentunya juga di pengaruhi oleh perkembangan teknologi yang dimana para anak muda ini mencontoh kebudayaan barat melalui media sosial yang mereka miliki. Karena globalisasi menganut kebebasan dan keterbukaan sehingga mereka bertindak sesuka hati mereka serta mencontoh apa yang mereka lihat di media sosial mereka. Serta tidak menutup

kemungkinan banyak dari pengguna media sosial menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk media sosial saja. Berdasarkan latar belakang diatas maka tulisan ini mencoba ingin menguak berkaitan dengan Realitas Sosial *Cyber Community* dalam Ruang Virtual Media Sosial (Studi tentang Interaksi Sosial pada Pelajar di Kota Semarang).

METODE PENELITIAN

Ditinjau dari jenis datanya, penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mix-method*), yaitu penelitian yang menggabungkan dua bentuk pendekatan, yakni kuantitatif dan kualitatif. Menurut Sugiyono *mix method* mengkombinasikan dua metode penelitian, yaitu kuantitatif dan kualitatif ke dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga data yang diperoleh akan lebih komprehensif, valid, reliabel dan objektif. Penelitian pertama menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif (Sugiyono, 2010). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah Pelajar SMP di Kota Semarang. Sample peserta didik SMP yang mempunyai media sosial. Sample diambil di SMP Negeri, 4, 5, 16, 21, 25, 26, 29, 32, 34, 43 dan SMP Karangturi. Teknik pengambilan data dengan Teknik survey dan analisis data yang digunakan analisis statistik sederhana.

Pendekatan kedua dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kasus. Jenis metode penelitian ini berupaya untuk menjelaskan lebih dalam berkaitan dengan data kuantitatif yang sudah diperoleh sebelumnya. Pendekatan ini berusaha mengembangkan pemahaman dengan cara mendeskripsikan secara mendalam sebuah kasus yang menjadi fokus penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah menggunakan tiga metode, yaitu kuesioner atau angket, wawancara, dan studi kepustakaan. Informan kunci dalam penelitian ini pelajar SMP di kota semarang yang mempunyai media sosial, beserta guru

matapelajaran IPS. Validitas data menggunakan Teknik triangulasi data Teknik dan sumber. Penelitian diawali dengan pengumpulan dan analisis data kuantitatif, dilanjutkan dengan pengumpulan dan analisis data kualitatif. Hasilnya digunakan untuk memberikan penjelasan/eksplanasi lebih lanjut mengenai fenomena yang belum dapat dijelaskan oleh hasil penelitian kuantitatif.

PEMBAHASAN

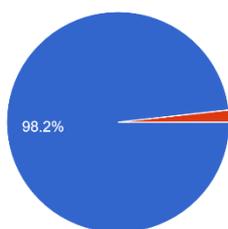
Pengguna Sosial Media di Kalangan Pelajar

Perkembangan teknologi informasi membawa sebuah perubahan dalam masyarakat. Lahirnya media sosial menjadikan pola perilaku masyarakat mengalami pergeseran baik budaya, etika dan norma yang ada. Indonesia dengan jumlah penduduk yang besar dengan berbagai kultur suku, ras dan agama yang beranekaragam memiliki banyak sekali potensi perubahan sosial. Kehidupan manusia pada era revolusi industri 4.0 ini berkembang sangatlah pesat. Hal tersebut terlihat dari banyaknya media baru yang kini mulai muncul dan diminati oleh masyarakat luas baik itu di dalam negeri maupun di luar negeri. Seperti yang kita ketahui, perkembangan teknologi pada era ini juga membawa cara komunikasi baru dalam sosial bermasyarakat, yaitu dengan menggunakan media sosial. Kemunculan dari media sosial inipun akhirnya juga merubah paradigma masyarakat dalam berkomunikasi dan berkreasi. Kini, Komunikasi tidak terhalang oleh jarak, waktu, dan juga ruang, sama halnya dengan berkreasi. Fenomena ini juga dapat dilihat dari berbagai kalangan dan usia hampir semua masyarakat Indonesia memiliki dan menggunakan media sosial sebagai salah satu sarana untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama.

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Penggunaan media sosial kita telah merambah keberbagai golongan tidak hanya orang tua saja melainkan para remaja hingga para balita kini sangat dekat media sosial. Berdasarkan latar belakang di atas seperti kita

ketahui bahwasannya pengguna internet terbanyak terdapat pada kalangan remaja atau pelajar yakni pada rentang 13-18 tahun. Fenomena penggunaan sosial media ini juga salah satunya dapat dilihat pada kalangan pelajar Kota Semarang. Data menunjukkan dari hasil penelitian di lapangan bahwasannya berdasarkan hasil survey terhadap sample yang ada menunjukkan sebagian besar yakni 98.2% para pelajar mempunyai media sosial sebagai media untuk mereka berinteraksi. Bahkan rata-rata para pelajar menggunakan media sosial per hari bisa mencapai 4-12 jam. Hal ini menunjukkan di era sekarang sosial media menjadi bagian yang tidak terlepas dalam kehidupan para pelajar, seperti dapat kita lihat pada gambar 3, berikut ini.

Apakah saudara menggunakan mempunyai media sosial?
1,234 responses

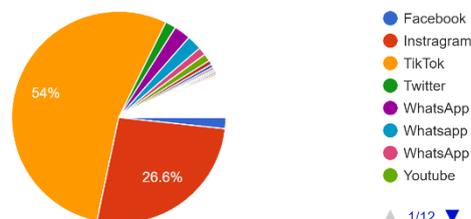


Gambar 3. Kepemilikan Sosial Media di Kalangan para Pelajar SMP Di Kota Semarang
Sumber: Data primer penelitian, 2022

Kepemilikan media sosial tersebut di kalangan para pelajar menjadi *trend* khususnya pada generasi milenial saat ini. Sosial media yang ada saat ini bermunculan seperti Facebook, Twitter, Instagram, TikTok, Whatsapp dan lain-lain. Berdasarkan hasil survey diantara berbagai platform yang ada saat ini hanya ada beberapa platform media yang sangat digandrungi oleh para pelajar yakni Tiktok dan Instagram. TikTok dan Instagram banyak dipilih oleh pelajar karena banyak fitur dan fasilitas yang ditawarkan seperti hiburan, digital marketing, informasi dan lain-lain. Selain itu juga media sosial ini dapat digunakan oleh penggunanya antara lain music, stiker, efek, pengubah suara, filter dan lain sebagainya. Fitur dan aplikasi TikTok dan Instagram ini terbilang cukup banyak diminati sehingga mampu menduduki

lima aplikasi teratas di *google play store* dan *app store*. Banyaknya pelajar dalam menggunakan aplikasi ini dapat terlihat pada gambar 4 berikut ini:

Media sosial apa yang yang "paling sering" saudara akses?
1,234 responses



Gambar 4. Pengguna Sosial Media TikTok dan Instagram di Kalangan para Pelajar SMP di Kota Semarang
Sumber: Data primer penelitian, 2022

Berdasarkan dari gambar 4 diatas maka pengguna sosial media yang paling banyak diminati saat ini adalah TikTok yang mencapai 54% pengguna kemudian disusul Instagram dengan prosesntase 26.6% kemudian dilanjutkan dengan sosial media Whatsapp, Facebook, Youtube dan Twitter. Kondisi ini menunjukkan bahwa hampir sebagian besar pelajar telah menggunakan media sosial di era saat ini. Maraknya penggunaan sosial media juga didorong adanya faktor munculnya berbagai *smartphone* yang menyediakan menyediakan kebebasan bersosial media dan *provider* yang menyediakan murahnya layanan media sosial. Kondisi ini mendorong para pelajar semakin mudah dalam mengakses media sosial. Sekarang media sosial tidak bisa dilepaskan dari remaja/pelajar, bahkan menjadi suatu kebutuhan pokok. Penggunaan sosial media baik Tiktok atau Instagram telah membawa dampak tersendiri utamanya terhadap interaksi sosial dikalangan para pelajar. Fenomena tersebut dapat dilihat pada dampak penggunaan media sosial dalam interaksi di kalangan pelajar. Dampak penggunaan media sosial Tiktok atau Instagram dapat dilihat dari dua sisi yakni positif dan negatif. Berikut ini penjelasan secara lebih

lengkap pada point selanjutnya berkaitan dengan interaksi sosial pelajar di ruang virtual.

Realitas Interaksi Sosial Positif pada Ruang Virtual

Penggunaan media sosial di kalangan para pelajar membawa pengaruh tersendiri bagi perkembangan ketrampilan sosial mereka. Media sosial bagi para pelajar dapat dengan mudah berkomunikasi jarak dekat maupun jarak jauh tanpa harus bertatap muka atau bertemu. Media sosial bagi para pelajar merupakan hal yang penting tidak hanya sebagai tempat memperoleh informasi yang menarik tetapi juga sudah menjadi *lifestyle* atau gaya hidup. Ada beberapa realitas sosial yang ditunjukkan oleh para pelajar dalam menggunakan media sosial. Realitas sosial yang muncul berkaitan dengan penggunaan media sosial baik TikTok ataupun Instagram itu sendiri dikalangan para pelajar:

1. Memperluas Jejaring Pertemanan

Dampak terhadap penggunaan media sosial paling dapat dirasakan yakni bertambah jejaring pertemanan diantara pelajar. Hal ini dikarenakan melalui media sosial para pelajar bisa saling berinteraksi dengan teman-temannya berbagai tempat tanpa mengenal batas, mereka juga bisa berinteraksi kembali dengan teman lamanya. Baik TikTok maupun Instagram dianggap berperan penting dalam persahabatan antar siswa dengan saling berbagi momen dalam bentuk foto atau video dapat membantu kedekatan antar individu dengan yang lain. Adanya media sosial dapat mempermudah pelajar untuk bertemu dengan siapapun yang mereka inginkan tanpa harus bertemu langsung. Dengan media sosial mereka dapat menciptakan suatu komunitas baik komunitas diskusi maupun yang lainnya, yang mana komunitas tersebut bisa bermanfaat bagi pelajar. Komunitas tersebut juga mampu membantu pelajar termotivasi untuk belajar mengembangkan diri. Dengan media sosial, terkadang siswa ada keinginan mengembangkan kemampuannya agar bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya karena pergaulannya yang luas di media sosial.

2. Memperkuat Personal Branding

Media sosial mempunyai pengaruh yang cukup kuat dalam mebranding identitas individu dalam masyarakat. Akun TikTok atau Instagram milik pelajar dianggap dapat menjadi identitas personal pelajar terbukti pelajar menggunakan akunya sebagai identitas personal sehingga bagi pelajar dengan *followers* yang lebih banyak akan terkenal di kalangan sekolah. Fenomena ini menjadikan sosial media mempunyai peran sebagai media perluasan diri dalam kehidupan sosial remaja, selain itu juga untuk mengetahui keadaan orang-orang disekitarnya, serta memberikan informasi tentang keadaannya kepada orang-orang disekitarnya. Kondisi ini bagi pelajar merupakan bagian dari proses eksistensi diri. Eksistensi merupakan hal yang penting bagi remaja, khususnya dalam media sosial TikTok dan Instagram. Pelajar akan dilihat keberadaannya, seiring dengan eksistensinya dalam media sosial. Dalam hal tersebut Instagram Story dan kegiatan *men-Tag* merupakan ajang para pelajar menunjukkan eksistensi dirinya. Salah satu indikator yang dapat menunjukkan eksistensi pelajar dalam dunia virtual salah satunya melalui jumlah *like* (suka) atau banyaknya *follower* (pengikut).

3. Mendapatkan Informasi yang Bermanfaat

Realitas sosial berikutnya dari penggunaan media sosial oleh pelajar yakni pelajar mendapatkan informasi yang bermanfaat. Berdasarkan hasil wawancara dan studi literatur pelajar pada saat menggunakan media sosial akan memudahkan penggunaanya dalam mendapatkan informasi. Informasi yang didapatkan tentang berbagai hal, mulai dari informasi tentang mata pelajaran di sekolah, kesehatan, olahraga dan masih banyak lagi. Para pelajar dapat memperoleh informasi apapun yang dibutuhkan. Pelajar bisa mencari informasi dengan akses internet hanya dengan mengetik apa yang ingin dicari tahu. Dengan adanya media sosial pelajar dapat bertukar informasi dengan pelajar yang lain, sehingga mereka akan mendapatkan informasi baru yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya. Keuntungan dalam memperoleh informasi ini harus tetap melalui pendampingan baik dari guru maupun orang tua.

Hal ini dikarenakan jika tidak dibawah pengawasan orang tua maka dimungkinkan ada hal-hal yang tidak baik dalam mengakses informasi misalnya pornografi dan lain-lain.

4. Menciptakan Komunitas Belajar

Banyak pelajar ditantang untuk bisa menyesuaikan diri dengan konsep pembelajaran yang baru dan tugas-tugas khusus. Media sosial membantu memusatkan pengetahuan kolektif seluruh kelas untuk membuat kegiatan belajar dan berkomunikasi menjadi lebih efisien. Kegiatan belajar tersebut contohnya: memulai daftar kontak kelas untuk berkolaborasi dan saling membagikan tips-tips pelajaran tertentu. Selain itu mengundang guru yang menggunakan media sosial untuk bergabung dengan kelompok belajar sehingga bisa memberi masukan bahwasannya ada jutaan pelajar dimanapun mereka berada sedang mempelajari hal yang sama saat ini. Jaringan kelompok belajar tak harus terbatas pada lingkup sekolah yang sama. Dalam hal ini, pelajar terdorong untuk menjadi 'ahli' dalam keterlibatan aspek internet. Tidak hanya belajar untuk berinteraksi dengan banyak orang, pelajar juga belajar cara penggunaan media sosial tersebut.

5. Menambah Sumber Belajar

Media sosial dapat pula digunakan sebagai sumber belajar misalnya sumber belajar IPS. Media sosial bisa membantu pelajar dalam memperoleh data mengenai pelajaran dan ilmu-ilmu lainnya diluar sekolah. Pelajar dapat berbagi ilmu, dengan semua pengetahuan yang telah ia dapatkan, pelajar juga dapat membaginya di akun media sosialnya, mengakses informasi dan membaginya dengan lancar. Sebagai platform untuk memperbaharui diri atau pula upgrade skill, yang mana banyak informasi mengenai pengetahuan, maupun perkembangan sosialnya. Pelajar juga dapat belajar dari berbagai sumber meskipun komunikasi jarak jauh dengan guru. Penggunaan aplikasi misalnya TikTok untuk pembelajaran didasarkan pada minat dan banyaknya pelajar usia remaja yang menyenangi aplikasi TikTok. Umumnya, mereka sudah mengunduh aplikasi tersebut dan aktif ber-TikTok. Selain itu, aplikasi TikTok menurut peserta didik sangat menarik

(atraktif) dan menghibur, dapat memotivasi, dan menambah semangat saat belajar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar meskipun secara daring. Melalui aplikasi TikTok, peserta didik dapat merasakan kehadiran guru meskipun tidak secara nyata seperti pembelajaran di kelas. Dengan demikian, peserta didik tetap semangat dan antusias untuk mengikuti pembelajaran. Aplikasi ini juga dapat memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan (tidak membosankan), hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia yang mengaktifkan model mental audio visual. Artinya, melalui TikTok, peserta didik dapat memperhatikan materi pelajaran melalui gambar bergerak berupa video tampilan guru dengan latar tulisan materi dan didukung oleh latar suara yang menarik. Dengan demikian, pembelajaran dapat terasa lebih bermakna dan menyenangkan.

6. Mengasah Keterampilan dari Hal-hal baru

Penggunaan media sosial memberikan banyak manfaat untuk pelajar, salah satunya dapat mengasah ketrampilan dari hal-hal baru yang dilihat dari media sosial. Bisa dibilang media sosial ini juga berfungsi sebagai metode pembelajaran karena berguna untuk mengasah keterampilan misalnya saja dapat membuat konten video yang menarik berdasarkan dari materi pelajaran yang sudah ada sebelumnya. Dengan begini maka anak bisa mengetahui cara kerja teknologi dan bagaimana cara memanfaatkannya. Meski begitu, sebagai orang tua harus tetap mengawasi anak saat menggunakan media sosial.

7. Memudahkan dalam Belajar *Online*

Saat masa pandemi maupun pasca pandemic seperti sekarang pelajar sangat bergantung kepada *smartphone*. Bagaimana tidak, kegiatan tatap muka diganti dengan pembelajaran *online*.

Berkat keberadaan *smartphone* dan media sosial kegiatan pembelajaran *online* bisa dilakukan dengan baik dan lancar. Selain itu, keberadaan media sosial juga memudahkan siswa dalam melakukan belajar *online*. Di media sosial tersedia banyak penjelasan tentang materi pelajaran sehingga sangat membantu pelajar

dalam memahaminya. Saat dilakukan pembelajaran online pelajar memang dituntut untuk lebih mandiri, maka dari itu penggunaan media sosial menjadi sangat efektif dalam membantu pelajar salah satunya melalui isu-isu sosial yang sedang berlangsung di masyarakat.

8. Menumbuhkan Jiwa Sosial

Ketika peserta didik menggunakan instagram dan mereka saling berbalas komentar di satu unggahan, atau saling berbagi like pada masing-masing unggahan maka dapat dikatakan bahwa mereka juga melakukan interaksi sosial. Hal ini karena pada proses penggunaan Instagram peserta didik melakukan kontak sosial dan juga komunikasi dimana kedua hal itu merupakan syarat untuk terjadinya interaksi sosial. Pada dasarnya peserta didik melakukan interaksi sosial dan bersikap toleran tanpa membedakan latar belakang agama, suku, dan ras teman-temannya. Mereka tetap berinteraksi walaupun memiliki teman yang berbeda agama dari mereka.

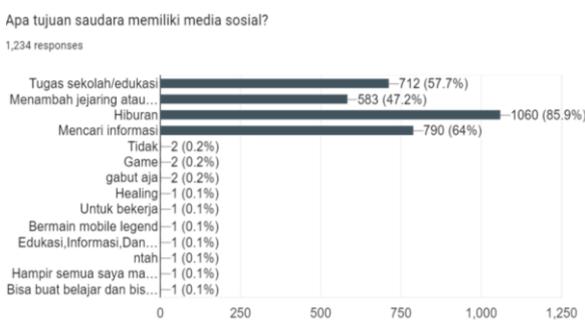
Membantu siswa untuk menumbuhkan rasa empati. Dengan media sosial kita berinteraksi dengan banyak orang yang menjadikan seseorang bisa saling membantu dan peduli terhadap sesama. Postingan-postingan yang ada di instagram juga bisa memicu simpati para pelajar tentang apa yang terjadi di postingan itu, misalnya terjadinya bencana alam banjir, gempa bumi, dan lain-lain.

Realitas Interaksi Sosial Negatif pada Ruang Virtual

Internet dan media sosial menjadi sebuah kebutuhan pokok untuk semua orang bisa dikatakan bahwa seseorang tidak akan bisa hidup tanpa internet karena memang internet dan media sosial telah memasuki seluruh aspek kehidupan. Akan tetapi, ketika seseorang atau dalam hal ini anak-anak tidak memiliki sikap pengendalian yang baik terhadap internet, maka bisa menyebabkannya terkena pengaruh buruk internet. Selain dampak positif, media sosial juga bisa memberikan dampak negatif terhadap kalangan pelajar antara lain:

1. Pemanfaatan Media Sosial yang Kurang Optimal

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Anisa Fitrah Nurizka yang meneliti penggunaan media sosial di kalangan pelajar Kota Semarang menyatakan bahwasannya pola interaksi yang ditunjukkan para remaja dalam menggunakan media sosial para remaja mengaku mereka dapat menggunakan internet untuk membuka wawasan dan memperluas pergaulan dan pertemanan mereka. Mereka mengakui tanpa bertatap muka dan berkenalan secara langsung mereka dapat berteman dengan siapa saja dari mana saja dan dapat menemui teman-teman baru di akun-akun media sosial mereka. Namun ternyata kini mengalami pergeseran yakni motif para pelajar menggunakan sosial media peringkat pertama diduduki yakni untuk kepentingan hiburan, kemudian mencari informasi, tugas sekolah/edukasi dan menambah jejaring. Berikut data secara lebih detailnya:



Gambar 5. Orientasi Keberpemilikan Media Sosial di Kalangan Pelajar

Sumber: Data primer penelitian

Berdasarkan dari gambar diatas menunjukkan bahwasannya pola interaksi para pelajar dalam menggunakan media sosial sebagian besar untuk kebutuhan hiburan, sedangkan untuk. Hal ini menunjukkan adanya perubahan yang dimana pada riset sebelumnya media sosial digunakan untuk menambah wawasan kini digunakan sebagai wahana hiburan. Instagram dianggap dapat menjadi sarana pelepasan emosi bagi prelarajar. Media sosial digunakan untuk menghibur diri, melalui konten-konten yang tersedia dapat membuat

pelajar menghibur dan menunjukkan kelucuan mereka kepada orang lain. Para siswa menggunakan instagram lebih banyak untuk mencari informasi yang berhubungan dengan hiburan ketimbang dengan informasi yang lainnya. Meskipun pada dasarnya para pelajar menggunakan media sosial untuk hiburan namun tetap perlu diwaspadai diwaspadai karena di zaman sekarang ini begitu banyak terjadi kejahatan didunia maya, sudah banyak yang menjadi korban pembunuhan, penculikan, dan kejahatan lainnya akibat mengenal orang lain melalui media sosial. Tentunya hal ini menjadi perhatian kita semua agar lebih waspada untuk jangan mudah percaya kepada orang yang baru kita kenal di media sosial.

Berdasarkan dari gambar diatas menunjukkan bahwasannya pola interaksi para pelajar dalam menggunakan media sosial sebagian besar untuk kebutuhan hiburan, sedangkan untuk. Hal ini menunjukkan adanya perubahan yang dimana pada riset sebelumnya media sosial digunakan untuk menambah wawasan kini digunakan sebagai wahana hiburan. Instagram dianggap dapat menjadi sarana pelepasan emosi bagi pelajar. Media sosial digunakan untuk menghibur diri, melalui konten-konten yang tersedia dapat membuat pelajar menghibur dan menunjukkan kelucuan mereka kepada orang lain. Para siswa menggunakan instagram lebih banyak untuk mencari informasi yang berhubungan dengan hiburan ketimbang dengan informasi yang lainnya. Meskipun pada dasarnya para pelajar menggunakan media sosial untuk hiburan namun tetap perlu diwaspadai diwaspadai karena di zaman sekarang ini begitu banyak terjadi kejahatan didunia maya, sudah banyak yang menjadi korban pembunuhan, penculikan, dan kejahatan lainnya akibat mengenal orang lain melalui media sosial. Tentunya hal ini menjadi perhatian kita semua agar lebih waspada untuk jangan mudah percaya kepada orang yang baru kita kenal di media sosial.

2. Kurangnya Etika dalam Berkomunikasi

Begitu banyak perubahan-perubahan sosial yang terjadi akibat dari media sosial, tidak dipungkiri bahwa media sosial sudah menjadi

bagian dari hidup remaja tidak terkecuali para pelajar di Kota Semarang. Berdasarkan dari berbagai realitas perubahan sosial di atas berkaitan dengan media sosial maka pada sisi lain ternyata ada dampak negative yang pernah para pelajar alami. Lebih tepatnya banyak para pelajar yang mengalami pengalaman buruk pada saat menggunakan media sosial. Pengalaman buruk tersebut meliputi: Banyak dijumpai komentar-komentar negatif, kata-kata kasar yang bermunculan baik di akun pribadi maupun di akun orang lain; Kurangnya etika sopan santun dalam memberikan komentar di dunia maya; Kurangnya etika berbahasa dalam media sosial; Kurangnya kesadaran dan tanggungjawab dalam menghargai orang lain.

Fenomena lain yang muncul berkaitan dengan bahasa yang digunakan dalam interaksi di dunia virtual juga dapat dilihat. Walaupun tetap berbahasa Indonesia dalam kesehariannya, namun tidak dapat dihindari adanya pemakaian Bahasa asing dalam bermain media sosial. Peristiwa tersebut seperti pada saat para pelajar mengupload sebuah foto namun menuliskan sebuah deskripsi foto tersebut dengan menggunakan bahasa Inggris, tidak jarang disaat bergaul pun mereka menggunakan bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan memang bahasa Inggris merupakan bahasa global, dan menurut para remaja/pelajar sekarang dirinya akan terlihat keren/gaul jika sedang menggunakan bahasa Inggris. Selain itu media sosial jugalah yang telah menciptakan bahasa-bahasa yang aneh yang disebut bahasa "*alay, ajib, bingo, cabecabean, ciyus, cotba, baper, curcol, galau, curcol, GWS, kepo, PHP, unyu, cemungud*", dan lain sebagainya. Akibat dari faktor lingkungan dan globalisasi pula setiap generasi remaja khususnya para pelajar di Kota Semarang ini Sebagian besar tidak mengerti dengan bahasa Jawa kromo ataupun kromo inggil, bagi mereka tingkatan bahasa tersebut sulit untuk dipahami sekarang ini. Tanpa disadari hal-hal tersebut terjadi diakibatkan oleh pengaruh dari media sosial dan era globalisasi sekarang ini. Fenomena ini menunjukkan bahwasannya masih rendahnya literasi digital dikalangan para pelajar di Kota Semarang sehingga perlu pengawasan yang ketat

dari orang tua dan sekolah serta perlu upaya peningkatan literasi digital agar para pelajar dapat dengan bijak dalam menggunakan media sosial.

3. Salah Memanajemen Waktu Sehari-hari

Dampak selanjutnya yakni masih banyak pelajar yang salah dalam manajemen waktu sehari-hari. Bagi pelajar yang tidak bisa membagi waktu bermain dengan kegiatan belajarnya, maka media sosial ini bisa menghambat aktifitas sehari-hari mereka. Bagi pelajar yang belum bisa menggunakan waktunya bermain dengan kegiatan sehari-harinya sesuai kebutuhan maka media sosial ini bisa berdampak negatif bagi mereka dan bisa menghamat aktifitas sehari-hari mereka. Hal tersebut misalnya saja dalam hal waktu beribadah yang sering kali diundur-undur. Hal ini terjadi karena pelajar asyik dengan media sosial yang sedang mereka gunakan, sehingga mereka lupa dengan waktunya beribadah untuk mendekatkan diri kepada Tuhan. Dampak selanjutnya yang muncul adalah malas belajar. Dampak ini terjadi karena pelajar terlalu fokus dan sibuk dengan media sosialnya masing-masing, sehingga mereka lupa waktu belajar. Hal ini sangat berdampak buruk bagi pelajar, karena dapat mempengaruhi pengetahuan dan prestasi mereka. Penggunaan media sosial yang berlebihan akan membuat pelajar menjadi malas untuk berinteraksi atau berkomunikasi di dunia nyata. Tidak hanya itu saja, pelajar juga malas belajar dan memilih menghabiskan waktunya untuk membuka media sosial. Ini dikarenakan media sosial dianggap lebih menyenangkan daripada belajar. Apabila pelajar terlalu fokus dengan media sosial, mereka akan lupa waktu belajar. Hal ini berdampak buruk bagi pelajar, karena dapat mempengaruhi pengetahuan dan prestasi mereka.

4. Berkurangnya Interaksi Sosial secara Langsung

Kehadiran dan berkembangnya teknologi komunikasi dapat membantu pelajar dalam kegiatan belajar, tetapi di satu pihak dapat mereduksi interaksi sosial yang sesungguhnya. Peristiwa ini terjadi karena pelajar lebih memilih media sosial dibandingkan berkomunikasi dan

bersosialisasi dengan teman sekitarnya. Selain itu penggunaan media sosial yang berlebihan menumbuhkan sifat egois atau mementingkan diri sendiri karena lebih banyak waktu untuk menghabiskan waktu dengan internet dibanding bersosialisasi secara langsung dengan lingkungan sekitar. Membuat pelajar malas berinteraksi secara langsung dengan orang-orang disekitarnya karena sudah terbiasa berkomunikasi lewat media sosial. Pelajar akan lebih cuek dengan lingkungan sekitarnya sehingga tidak lagi peduli dengan lingkungan yang ada. Jika ini terus dibiarkan maka anak menjadi kurang memiliki rasa empati di dunia nyata.

Kondisi ini terjadi karena pelajar lebih memilih media sosial, bersosialisasi dengan teman sekitarnya. Pelajar telah mengurangi intensitas bergaul dan berkumpul dengan orang lain disekitarnya. Adanya kurang kepedulian terhadap sesama karena lebih senang berinteraksi dengan media sosial daripada interaksi secara langsung di dunia nyata. Para pelajar lebih menyukai menghabiskan waktu yang lama di layar gadget untuk berinteraksi di media sosial dibandingkan dengan teman yang ada disekitarnya. Pelajar kurang dapat berinteraksi langsung dan lebih menyukai melihat gambar digital, foto, bahkan status yang ia tulis dalam sosial medianya. Kemudahan dan kecepatan berkomunikasi membuat pelajar menjadi malas untuk berinteraksi dengan pelajar lain, apabila keperluan dengan teman atau orang lain lebih mudah disampaikan melalui media sosial karena dianggap praktis dan efisien. Selain itu juga pelajar menjadi tidak fokus termasuk pada saat berkumpul dengan temannya secara langsung, terlihat masing-masing orang menggunakan gawainya dan tidak sering bercakap.

5. Merusak Kesehatan Mental maupun Jasmani

Penggunaan media sosial secara berlebihan dapat merusak mata bagi penggunaannya, karena cahaya sinar radiasi yang di pancarkan dari *handphone* atau laptop tersebut. Selain itu juga media sosial dapat membuat pelajar kecanduan untuk hingga tidak bisa membagi waktunya untuk hal lain yang lebih penting. Dampak lebih jauhnya lagi Ketika

pelajar sudah sampai pada fase kecanduan internet yang mengakibatkan kurang tidur. Apabila gangguan ini muncul secara bersamaan maka pelajar sudah mengalami gangguan *Nomophobia* atau kecemasan yang muncul saat jauh dari *smarthphone*, gejala yang timbul seperti takut tidak dapat menerima informasi, rasa cemas jika ponsel tidak dapat digunakan, atau bahkan panik jika tidak membawa ponsel. Bahkan yang lebih buruk lagi jika pelajar tidak dapat mengendalikan kecanduan yang ia alami sehingga melakukan apa saja yang diinginkan asal mendapatkan kuota internet yakni dengan mencuri dan lain-lain.

6. Penyalahgunaan Sosial Media

Smartphone bagi kalangan remaja digunakan tidak hanya untuk berkomunikasi tapi juga untuk *video call*, berfoto, membuka internet, sarana hiburan, dan sarana pembelajaran. Mudah-mudahan akses media sosial juga mempermudah siswa untuk mengakses jaringan informasi apa saja. Tak jarang para pelajar akhirnya menyalahgunakan kemudahan akses ini dengan mengakses hal-hal yang sebenarnya dilarang misalnya mengakses konten-konten pornografi. Contoh dari peristiwa lain terjadinya *cyberbullying* atau perundungan dan kekerasan online, pelanggaran informasi pribadi dan lainnya. Media sosial di gunakan sebagai media untuk melihat hal negatif, yang mana dapat merusak moral pelajar apabila mereka tidak bisa mengendalikannya.

SIMPULAN

Realitas interaksi sosial yang muncul dalam ruang virtual dapat dilihat pada aktivitas para pelajar di Kota Semarang melalui media sosial. Realitas sosial yang muncul bahwasannya sebanyak 98,2% pelajar di Kota Semarang sebagian besar menggunakan sosial media berupa Tiktok dan Instragram. Penggunaan media sosial tersebut menunjukkan adanya realitas interaksi sosial di kalangan para pelajar. Realitas tersebut dapat dilihat dalam dua hal yakni realitas interasi sosial positif dan negative dalam ruang virtual. Pada realitas interaksi sosial positif fenomena yang muncul dengan interaksi pelajar di dunia maya membawa dampak yakni

memperluas jejaring pertemanan, memperkuat personal branding, mendapatkan informasi yang bermanfaat, menciptakan komunitas belajar, menambah sumber belajar, mengasah keterampilan dari hal-hal baru, memudahkan dalam belajar online, menumbuhkan jiwa sosial. Sedangkan disisi lain memunjukkan realitas sosial negatif dalam penggunaan media sosial yakni pemanfaatan media sosial yang kurang optimal, kurangnya etika dalam berkomunikasi, salah manajemen waktu sehari-hari, berkurangnya interaksi sosial secara langsung, merusak kesehatan mental maupun jasmani, dan penyalahgunaan sosial media.

Berdasarkan dari hasil temuan diatas maka tentunya para pelajar harus bijak dalam menggunakan media sosial, dengan mudahnya berinteraksi melalui media sosial, sikap sosial menjadi berkurang. Tidak mengurung diri dan hanya berselancar didunia maya, sehingga pelajar tidak bersosialisasi dengan dunia nyata. Selain itu penggunaan yang bijak juga dapat membuat pelajar terhindar dari korban kejahatan di media sosial serta terhindar dari kecanduan terhadap media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Mc Farland and R. E. Ployhart, Social media: A contextual framework to guide research and practice, *J. Appl. Psychol.*, vol. 100, no. 6, pp. 1653–1677, 2015, doi: 10.1037/a0039244.
- A. Brown, T. Green, and T. Green, Virtual Reality: Low-Cost Tools and Resources for the Classroom, *TechTrends*, pp. 1–3, 2016, doi: 10.1007/s11528-016-0102-z.
- Astuti, A. P., & Rps, A. N. 2018. Teknologi Komunikasi dan Perilaku Remaja. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3 (1).
- B. W. Wirtz and V. Göttel, Technology acceptance in social media: Review, synthesis and directions for future empirical research, *J. Electron. Commer. Res.*, vol. 17, no. 2, pp. 97–115, 2016.
- C. Greenhow and C. Lewin, Social media and education: reconceptualizing the boundaries of formal and informal learning, *Learn. Media Technol.*, vol. 41, no.

- 1, pp. 6–30, 2016, doi: 10.1080/17439884.2015.1064954.
- C. Papsdorf, How the Internet automates communication, *Inf. Commun. Soc.*, vol. 18, no. 9, pp. 991–1005, 2015, doi: 10.1080/1369118X.2015.1008539.
- C. T. Carr and R. A. Hayes, Social Media: Defining, Developing, and Divining, *Atl. J. Commun.*, vol. 23, no. 1, pp. 46–65, 2015, doi: 10.1080/15456870.2015.972282.
- D. Z. Dumpit and C. J. Fernandez, Analysis of the use of social media in Higher Education Institutions (HEIs) using the Technology Acceptance Model, *Int. J. Educ. Technol. High. Educ.*, vol. 14, no. 5, pp. 1–16, 2017, doi: 10.1186/s41239-017-0045-2.
- E. E. Gallardo-Echenique, L. Marqués-Molíás, M. Bullen, and J. W. Strijbos, Let's talk about digital learners in the digital era, *Int. Rev. Res. Open Distance Learn.*, vol. 16, no. 3, pp. 156–187, 2015, doi: 10.19173/irrodl.v16i3.2196.
- F. Kayode, Information and Communication Technologies in Teacher Training and Professional Development in Nigeria, *Turkish Online J. Distance Educ.*, no. 8, p. 11, 2007.
- F. Wortmann and K. Flüchter, Internet of Things: Technology and Value Added, *Bus. Inf. Syst. Eng.*, vol. 57, no. 3, pp. 221–224, 2015, doi: 10.1007/s12599-015-0383-3.
- Fibrianto, A. S., & Bakhri, S. 2018. Pelaksanaan Aktivitas Ekstrakurikuler Paskibra (Pasukan Pengibar Bendera) dalam Pembentukan Karakter, Moral dan Sikap Nasionalisme Siswa SMA Negeri 3 Surakarta. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2 (2), 1-19.
- H. Hashim, Application of Technology in the Digital Era Education, *Int. J. Res. Couns. Educ.*, vol. 1, no. 2, p. 1, 2018, doi: 10.24036/002za0002.
- I. K. Idris, Government social media in Indonesia: Just another information dissemination tool, *J. Komun. Malaysian J. Commun.*, vol. 34, no. 4, pp. 337–356, 2018, doi: 10.17576/JKMJC-2018-3404-20.
- I. Mashal, O. Alsaryrah, T. Y. Chung, C. Z. Yang, W. H. Kuo, and D. P. Agrawal, Choices for interaction with things on Internet and underlying issues, *Ad Hoc Networks*, vol. 28, no. January, pp. 68–90, 2015, doi: 10.1016/j.adhoc.2014.12.006.
- Ibrahim, Doni & Suardiman, Siti. 2014. Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*. 2. 66. 10.21831/jpe.v2i1.2645.
- J. E. M. Díaz, C. A. D. Saldaña, and C. A. R. Avila, Virtual world as a resource for hybrid education, *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 15, no. 15, pp. 94–109, 2020, doi: 10.3991/ijet.v15i15.13025.
- J. Parong and R. E. Mayer, Learning science in immersive virtual reality, *J. Educ. Psychol.*, vol. 110, no. 6, pp. 785–797, 2018, doi: https://doi.org/10.1037/edu0000241.
- J. R. Williams, The use of online social networking sites to nurture and cultivate bonding social capital: A systematic review of the literature from 1997 to 2018, *New Media Soc.*, vol. 21, no. 11–12, pp. 2710–2729, 2019, doi: 10.1177/1461444819858749.
- J. Sajuria, J. vanHeerde-Hudson, D. Hudson, N. Dasandi, and Y. Theocharis, Tweeting Alone? An Analysis of Bridging and Bonding Social Capital in Online Networks, *Am. Polit. Res.*, vol. 43, no. 4, pp. 708–738, 2015, doi: 10.1177/1532673X14557942.
- K. J. Levine and M. Aley, Introducing the Sixth Source of Vocational Anticipatory Socialization: Using the Internet to Search for Career Information, *J. Career Dev.*, vol. 49, no. 2, pp. 443–456, 2022, doi: 10.1177/0894845320940798.
- L. Zhang, F. Wang, W. Wei, J. Li, Y. Zhu, and N. Cui, Reconstruction of the Curriculum System of Internet of Things for Emerging Engineering Education and New Career Development, *Front. Educ. Res.*, vol. 4, no. 15, pp. 49–52, 2021, doi: 10.25236/FER.2021.041510.

- Littlejohn, Stephen W & Karen A. Foss. 2014. *Teori Komunikasi (Theories of Human Communication) Edisi 9*. Jakarta. Salemba Humanika.
- M. Lee et al., How to Respond to the Fourth Industrial Revolution, or the Second Information Technology Revolution? Dynamic New Combinations between Technology, Market, and Society through Open Innovation, *J. Open Innov. Technol. Mark. Complex.*, vol. 4, no. 3, p. 21, 2018, doi: <https://doi.org/10.3390/joitmc4030021>.
- M. Mansoor, Citizens' trust in government as a function of good governance and government agency's provision of quality information on social media during COVID-19, *Gov. Inf. Q.*, vol. 38, no. 4, p. 101597, 2021, doi: [10.1016/j.giq.2021.101597](https://doi.org/10.1016/j.giq.2021.101597).
- M. Salehudin, Zulherman, A. Arifin, and D. Napitupulu, Extending Indonesia Government Policy for E-Learning and Social Media Usage, *Pegem J. Educ. Instr.*, vol. 11, no. 2, pp. 14–26, 2021, doi: [10.14527/pegegog.2021.00](https://doi.org/10.14527/pegegog.2021.00).
- M. Sobré-denton, Virtual intercultural bridgework: Social media, virtual cosmopolitanism, and activist community-building, *New media Soc.*, vol. 18, no. 8, pp. 1715–1731, 2015, doi: [10.1177/1461444814567988](https://doi.org/10.1177/1461444814567988).
- Mola, T. 2013. *Orang Indonesia Pakai Smartphone 3 Jam 15 Menit per Hari*. <http://www.bisnis.com/m/orang-indonesia-pakai-smartphone-3-jam-15-menit-per-hari>, diakses pada tanggal 5 Agustus 2015.
- N. Kurniasih, Internet Addiction, Lifestyle or Mental Disorder? A Phenomenological Study on Social Media Addiction in Indonesia, *KnE Soc. Sci.*, vol. 2, no. 4, p. 135, 2017, doi: [10.18502/kss.v2i4.879](https://doi.org/10.18502/kss.v2i4.879).
- R. H. Puspita and D. Rohedi, The Impact of Internet Use for Students, *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 306, no. 1, 2018, doi: [10.1088/1757-99X/306/1/012106](https://doi.org/10.1088/1757-99X/306/1/012106).
- R. Imansyah, Impact of internet penetration for the economic growth of Indonesia, *Evergreen*, vol. 5, no. 2, pp. 36–43, 2018, doi: [10.5109/1936215](https://doi.org/10.5109/1936215).
- R. P. Wijayanti, P. W. Handayani, and F. Azzahro, Intention to seek health information on social media in Indonesia, *Procedia Comput. Sci.*, vol. 197, pp. 118–125, 2022, doi: <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.125>.
- Rohayati, dewi ana. 2017. *Hubungan Pola Asuh Orang tua dengan perilaku Moral Tidak baik Siswa SMP Negeri 14 Muaro Jambi*. 1–90.
- S. Alhabash and M. Ma, A tale of four platforms Motivations and uses of Facebook, Twitter, Instagram, and Snapchat among college students, *Soc. media+ Soc.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–13, 2017, doi: [10.1177/2056305117691544](https://doi.org/10.1177/2056305117691544).
- S. Kumar, P. Tiwari, and M. Zymbler, Internet of Things is a revolutionary approach for future technology enhancement: a review, *J. Big Data*, vol. 6, no. 1, 2019, doi: [10.1186/s40537-019-0268-2](https://doi.org/10.1186/s40537-019-0268-2).
- S. M. Lee and S. Trimi, Innovation for creating a smart future, *J. Innov. Knowl.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–8, 2018, doi: <https://doi.org/10.1016/j.jik.2016.11.001>.
- S. Madakam, R. Ramaswamy, and S. Tripathi, Internet of Things (IoT): A Literature Review, *J. Comput. Commun.*, vol. 03, no. 05, pp. 164–173, 2015, doi: [10.4236/jcc.2015.35021](https://doi.org/10.4236/jcc.2015.35021).
- S. Setti and A. Wanto, Analysis of Backpropagation Algorithm in Predicting the Most Number of Internet Users in the World, *J. Online Inform.*, vol. 3, no. 2, pp. 110–115, 2019, doi: [10.15575/join](https://doi.org/10.15575/join).
- Soekanto, Soerjono, 2009. *Teori Sosiologi Tentang Perubahan Sosial*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Stompka, Piötr. 2004. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada Media Group. (Terjemahan Alimandan)
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- T. Claridge, Functions of social capital – bonding, bridging, linking, *Soc. Cap. Res.*, no. January, pp. 1–7, 2018.
- U. Gündüz, The Effect of Social Media on Identity Construction, *Mediterr. J. Soc. Sci.*, vol. 8, no. 5, pp. 85–92, 2017, doi: 10.1515/mjss-2017-0026.
- Ukisanawati, A. E. 2014. *Demam Gadget (Smartphone), Dalam Visualisasi Jati Diri Mahasiswa “Studi Kasus Delapan Mahasiswa Di Yogyakarta, Antropologi Budaya UGM.*
- V. Scuotto, A. Ferraris, and S. Bresciani, Internet of Things: Applications and challenges in smart cities: a case study of IBM smart city projects, *Bus. Process Manag. J.*, vol. 22, no. 2, pp. 357–367, 2016, doi: 10.1108/BPMJ-05-2015-0074.
- W. Warayuanti and A. Suyanto, The Influence of Lifestyles and Consumers Attitudes on Product Purchasing Decision via Online Shopping in Indonesia, *Eur. J. Bus. Manag.*, vol. 7, no. 8, pp. 74–80, 2015.
- X. Li and D. Huang, Decentralization and Security Issues in Blockchain Enabled Internet of Things, *Wirel. Commun. Mob. Comput.*, vol. 2020, 2020, doi: 10.1155/2020/8889148.
- Z. Zhu, Y. Bai, W. Dai, D. Liu, and Y. Hu, Quality of e-commerce agricultural products and the safety of the ecological environment of the origin based on 5G Internet of Things technology, *Environ. Technol. Innov.*, vol. 22, 2021, doi: 10.1016/j.eti.2021.101462