

---

## **Pengaruh Sosial Terhadap Remaja Saat Ini Dengan Menggunakan Metode Penelitian Kualitatif**

**Lilik Hari Santoso, Sukardi, Eko Agus Darmadi**

Sekolah Tinggi Teknik Texmaco, Politeknik Tri Mitra Karya Mandiri

Email : lilik.hs@yahoo.com, ids.sukardi@yahoo.co.id ekoagusdarmadi@gmail.com

### **Abstrak**

Era globalisasi ini teknologi semakin maju, tidak dapat dipungkiri hadirnya internet semakin dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kegiatan sosialisasi, pendidikan, bisnis, dsb. Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan seseorang. Seseorang yang awalnya kecil bisa menjadi besar dengan media sosial, atau sebaliknya. Bagi masyarakat khususnya kalangan remaja, media sosial sudah menjadi candu yang membuat penggunaannya tiada hari tanpa membuka media sosial. Padahal dalam masa perkembangannya, di sekolah remaja berusaha mencari identitasnya dengan bergaul bersama teman sebayanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media sosial. Menjelaskan mengenai apa saja pengaruh media sosial bagi remaja dimasa perkembangannya kemudian untuk mengetahui apa saja pengaruh terhadap perilaku remaja yang disebabkan oleh media sosial saat ini. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif karena ingin mendalami suatu fakta, gejala dan peristiwa pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja di lapangan sebagaimana adanya dalam konteks ruang dan waktu serta situasi lingkungan remaja secara alami. Peneliti menginginkan hasil penelitian berupa rincian data yang lebih kompleks tentang fenomena yang sulit diungkapkan oleh metode kuantitatif dan tidak memerlukan pengolahan data secara statistika. Hasil dari penelitian kualitatif yang dibutuhkan peneliti adalah berupa informasi yang mendalam mengenai pengaruh media sosial bagi remaja itu sendiri.

**Kata Kunci : Pengaruh, Media, Sosial, Perilaku, Remaja**

### **Abstract**

*In this era of globalization, technology is increasingly advanced, it is undeniable that the presence of the internet is increasingly needed in everyday life, both in socialization activities, education, business, etc. It is undeniable that social media has a great influence in one's life. Someone who starts small can make it big with social media, or vice versa. For the community, especially teenagers, social media has become an addiction that makes users no day without opening social media. Whereas in its development period, in school, teenagers try to find their identity by hanging out with their peers. This study aims to determine the influence of social media. Explain the effects of social media on adolescents in their development and then to find out what are the effects on adolescent behavior caused by social media today. In this study, researchers used qualitative research methods because they wanted to explore facts, symptoms and events of the influence of social media on adolescent behavior in the field as it is in the context of space and time as well as the natural environment of adolescents. Researchers want research results in the form of more complex data details about phenomena that are difficult to express by quantitative methods and do not require statistical data processing. The results of the qualitative research that researchers need are in-depth information about the influence of social media on adolescents themselves*

**Keywords: Influence, Media, Social, Behavior, Youth.**

## **1. PENDAHULUAN**

Kota Bandung merupakan salah satu kota yang terus berkembang dan melakukan banyak inovasi yang didukung oleh kreatifitas dari masyarakatnya. Kota Bandung juga memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap untuk memfasilitasi para warga dan wisatawan. Pada tahun 2018 lalu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melalui Direktorat Jenderal Kebudayaan telah melakukan penyusunan buku sejarah toponim daerah, dan salah satu kota yang terpilih untuk dibuatkan buku toponimnya adalah Kota Magelang. Menurut Triana Wulandari yang saat itu menjabat sebagai Direktur Sejarah Direktorat Kebudayaan Kemendikbud, program penulisan buku sejarah toponim ini pernah dijalankan sebelumnya, namun kemudian sempat berhenti dan sekarang akan dihidupkan kembali. Adapun menurut beliau daerah yang sudah pernah ditulis sejarah toponim antara lain Bandung, Jakarta, Solo, dan Palu.

Menurut cerita rakyat, Kota Bandung berawal dari Legenda Sangkuriang yang berkisah mengenai terbentuknya danau Bandung dan Gunung Tangkuban Perahu. Air dari danau Bandung menurut legenda, mulai mengering karena mengalir melalui sebuah gua yang bernama Sanghyang Tikoro. Situ Aksan merupakan suatu daerah terakhir dari sisa-sisa Danau Bandung yang telah kering. Pada tahun 1970-an masih menjadi danau tempat pariwisata, namun saat ini sudah menjadi daerah perumahan untuk permukiman.

Tempat-tempat bersejarah di Kota Bandung masih bisa dijumpai pada masa sekarang, ada banyak tempat yang bisa dikunjungi dan mengetahui latar belakang mengenai tempat bersejarah tersebut. Sesuai dengan hasil observasi terhadap Komunitas Dongeng Bengkimut, penulis mendiskusikan tempat-tempat bersejarah yang bisa dimasukkan kedalam buku digital ilustrasi. Maka diputuskan tempat bersejarah yang dipilih di Kota Bandung adalah Kilometer 0,

## **2. KAJIAN PUSTAKA**

### Penjelasan Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunaanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Dampak positif dari media sosial adalah memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak dan waktu bukan lagi masalah, lebih mudah dalam mengekspresikan diri, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat, biaya lebih murah.

### 2.2 Penjelasan Remaja

Masa remaja merupakan masa transisi sebab pada saat itu, seseorang telah meninggalkan masa kanak-kanak namun ia juga belum memasuki masa dewasa. Kalangan remaja yang menjadi hiperaktif di media sosial ini juga sering memposting kegiatan sehari-hari mereka yang seakan menggambarkan gaya hidup mereka yang mencoba mengikuti perkembangan jaman. Namun apa yang mereka posting di media sosial tidak selalu menggambarkan keadaan social life mereka yang sebenarnya. Ketika para remaja tersebut memposting sisi hidupnya yang penuh kesenangan, tidak jarang kenyataannya dalam hidupnya mereka merasa kesepian.

## **3. METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif tidak mementingkan logika matematis ataupun angka-angka penelitian. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia serta melakukan analisis pada kualitas-kualitas yang ada. Pengumpulan data primer dilakukan dengan 2 cara yaitu indepth interview atau wawancara tidak terstruktur terhadap key person serta pengamatan langsung. Yang dimaksud wawancara mendalam adalah percakapan dengan maksud tertentu yang

dilakukan interviewer (pihak peneliti) dan interview (yang diwawancarai) yang memberikan jawaban atau penjelasan dari pertanyaan yang diteliti.

1. Data sekunder diambil dari literatur kepustakaan untuk mengolah data yang di dapat dari
2. data primer, seperti buku, majalah , surat kabar dsb.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1 Tahap Perkembangan Remaja

Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12 – 15 tahun = masa remaja awal, 15 – 18 tahun = masa remaja pertengahan, dan 18 – 21 tahun = masa remaja akhir. Tetapi Monks, Knoers, dan Haditono membedakan masa remaja menjadi empat bagian, yaitu masa pra-remaja 10 – 12 tahun.

masa remaja awal 12 – 15 tahun, masa remaja pertengahan 15 – 18 tahun, dan masa remaja akhir 18 – 21 tahun. Masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa.

##### 4.2 Ciri-Ciri Remaja

1. Pertumbuhan fisik  
Pertumbuhan fisik mengalami perubahan dengan cepat, lebih cepat dibandingkan dengan masa anak – anak dan masa dewasa.
2. Perkembangan seksual  
Seksual mengalami perkembangan yang kadang – kadang menimbulkan masalah dan menjadi penyebab timbulnya perkelahian, bunuh diri dan sebagainya.
3. Cara berfikir  
Cara berpikir causatif yaitu menyangkut hubungan sebab dan akibat. Misalnya remaja duduk didepan pintu, kemudian orang tua melarangnya sambil berkata “pantang“. Andai yang dilarang itu anak kecil, pasti ia akan menuruti perintah orang tuanya, tetapi remaja yang dilarang itu akan mempertanyakan mengapa ia tidak boleh duduk didepan pintu.
4. Emosi yang meluap – luap  
Keadaan emosi remaja masih labil karena erat hubungannya dengan keadaan hormon. Suatu

saat ia bisa sedih sekali, dilain waktu ia bisa marah sekali. - Mulai tertarik pada lawan jenis Dalam kehidupan sosial remaja, mereka lebih tertarik pada lawan jenisnya dan mulai pacaran.

##### 5. Menarik perhatian lingkungan

Pada masa ini remaja mulai mencari perhatian lingkungannya, berusaha mendapatkan status dan peran seperti melalui kegiatan remaja di kampung – kampung.

##### 6. Terikat dengan kelompok

Remaja dalam kehidupan sosialnya tertarik pada kelompok sebayanya sehingga tidak jarang orang tua dinomor duakan sedangkan kelompoknya dinomor satukan.

##### 4.3 Macam-Macam Media Sosial

Teknologi media sosial sekarang ini memiliki berbagai berbagai bentuk seperti misalnya majalah digital, forum internet, weblog, blog sosial, microblogging, wiki, jejaring sosial, podcast, foto atau gambar, video, rating dan bookmark sosial.

Masing –masing memiliki kelebihan sendiri seperti blogging, berbagi gambar atau foto, video blogging, wall-posting, berbagi musik atau lagu, chaatting, bahkan VoIP atau Voice over IP, dan lain sebagainya.

Macam-macam Jejaring Sosial – Jenis Media Sosial Berikut di bawah ini ada klasifikasi macam-macam jejaring sosial berdasarkan fungsi dan kegunaannya:

1. Konten kolaborasi (contohnya, Wikipedia)
2. Blog dan microblog (contohnya, Twitter)
3. Situs jejaring sosial berita (contohnya, Digg)
4. Konten Video (contohnya, YouTube)
5. Situs jejaringan sosial (contohnya, Facebook)
6. Game dunia maya (contohnya, World of Warcraft)
7. Situs dunia sosial virtual (contohnya, Second Life)

Kalangan remaja yang mempunyai media sosial biasanya memposting tentang kegiatan

pribadinya, curhatannya, serta fotofoto bersama teman. Dalam media sosial siapapun dapat dengan bebas berkomentar serta menyalurkan pendapatnya tanpa rasa khawatir. Hal ini dikarenakan dalam internet khususnya media sosial sangat mudah memalsukan jati diri atau melakukan kejahatan. Padahal dalam perkembangannya di sekolah, remaja berusaha mencari identitasnya dengan bergaul bersama teman sebayanya. Namun saat ini seringkali remaja beranggapan bahwa semakin aktif dirinya di media sosial maka mereka akan semakin dianggap keren dan gaul. Sedangkan remaja yang tidak mempunyai media sosial biasanya dianggap kuno atau ketinggalan jaman dan kurang bergaul.

Hal tersebut sesuai dengan teori perkembangan remaja yang mengatakan bahwa masa remaja merupakan masa perkembangan dalam segala hal. Sehingga menjadi labil atau mudah dipengaruhi merupakan suatu ciri dari remaja sendiri. Masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak. Masa remaja merupakan masa transisi sebab pada saat itu, seseorang telah meninggalkan masa kanak-kanak namun ia juga belum memasuki masa dewasa.

Saat ini teknologi internet dan mobile phone makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kaum remaja saat ini sangat ketergantungan terhadap media sosial. Mereka begitu identik dengan smartphone yang hampir 24 jam berada di tangan dan sangat sibuk berselancar di dunia online yang seakan tidak pernah berhenti. Apalagi kini untuk mengakses facebook atau twitter misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah mobile phone. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita. Melihat hal ini, penulis melakukan riset mengenai penggunaan internet di kalangan

remaja. Hasilnya menunjukkan, kalangan remaja usia 15-19 tahun mendominasi pengguna internet di Indonesia sebanyak 64%.

Kalangan remaja yang menjadi hiperaktif di media sosial ini juga sering memposting kegiatan sehari-hari mereka yang seakan menggambarkan gaya hidup mereka yang mencoba mengikuti perkembangan jaman, sehingga mereka dianggap lebih populer di lingkungannya. Namun apa yang mereka posting di media sosial tidak selalu menggambarkan keadaan social life mereka yang sebenarnya. Ketika para remaja tersebut memposting sisi hidupnya yang penuh kesenangan, tidak jarang kenyataannya dalam hidupnya mereka merasa kesepian. Manusia sebagai aktor yang kreatif mampu menciptakan berbagai hal, salah satunya adalah ruang interaksi dunia maya

## 5. KESIMPULAN

Berikut adalah beberapa dampak positif dan negatif dari media sosial:

- | 1. | Dampak Positif                           | Dampak Negatif                                   |
|----|--|--|
| 2. | Tempat promosi yang baik dan murah       | Mengganggu kegiatan belajar remaja               |
| 3. | Dampak memperluas jaringan pertemanan    | Bahaya kejahatan                                 |
| 4. | Media komunikasi yang mudah              | Bahaya penipuan                                  |
| 5. | Tempat mencari informasi yang bermanfaat | Tidak semua pengguna media sosial bersifat sopan |
| 6. | Tempat berbagi foto, informasi, dll.     | Mengganggu kehidupan dan komunikasi keluarga     |

Kalangan remaja yang menjadi hiperaktif di media sosial ini juga sering memposting kegiatan sehari-hari mereka yang seakan menggambarkan gaya hidup mereka yang mencoba mengikuti perkembangan jaman, sehingga mereka dianggap lebih populer di lingkungannya. Namun apa yang mereka posting

di media sosial tidak selalu menggambarkan keadaan social life mereka yang sebenarnya. Ketika para remaja tersebut memposting sisi hidupnya yang penuh kesenangan, tidak jarang kenyataannya dalam hidupnya mereka merasa kesepian. Manusia sebagai aktor yang kreatif mampu menciptakan berbagai hal, salah satunya adalah ruang interaksi dunia maya

## **6. REFERENSI**

- Cahyono, Anang Sugeng. "Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia"
- Fitri, Sulidar. "Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak"
- Hidayat, W., Nur'aeny, N. dan Wahyuni, I.S. "CERDAS DAN BIJAK DALAM MEMANFAATKAN MEDIA SOSIAL DI TENGAH ERA LITERASI DAN INFORMASI"
- Lee Zhao Yazdanifard, Rashad Badri, Muhammad Svetlana, Frolova. "BIJAK PENGGUNAAN SOSIAL MEDIA SEBAGAI UPAYA ANTISIPASI KEKERASAN SEKSUAL TERHADAP ANAK"
- Putri, Wilga Secsio Ratsja, Nurwati, Nunung S., Meilanny Budiarti. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja"