

PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU REMAJA PADA TINGKAT SEKOLAH MENENGAH ATAS DI TOMONI LUWU TIMUR

*(THE INFLUENCE OF SOCIAL MEDIA ON ADOLESCENT BEHAVIOR AT
THE SENIOR HIGH SCHOOL LEVEL IN TOMONI, EAST LUWU)*

Fatmawati P

Balai Pelestarian Nilai Budaya Makassar
Alamat Jalan Sultan Alauddin/Talasalapang Km. 7 Makassar
Telepon (0411) 885119,883748, Faksimile (0411) 865166

Naskah diterima tanggal 26-09-2019. Naskah direvisi tanggal 06-11-2019. Naskah disetujui tanggal 13-11-2019

ABSTRACT

This paper aims to reveal the influence of social media on adolescent behavior at senior high school students in Tomoni, East Luwu Regency. The method used in this paper is descriptive qualitative with data collection techniques are interviews, observations, and literature studies. The results showed that the development of information technology, particularly online media has a big impact on human life today, especially among adolescents who are still students. The appearance of friendship sites on social media brings positive and negative impacts on the development of adolescent personalities. In addition, the existence of social media currently has values also that maintain the preservation and the wisdom in the daily behavior of adolescents, where these values are felt by many adolescents who are still in the senior high school, such as information values, socialization values, diligence or obedience values, and the perseverance values.

Keywords: *Influence, social media, senior high school students, Tomoni.*

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja pada siswa tingkat sekolah menengah atas di Tomoni, Kabupaten Luwu Timur. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, pengamatan, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa perkembangan teknologi informasi, khususnya media *online* mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap kehidupan manusia sekarang ini, terutama di kalangan remaja yang masih berstatus sebagai pelajar. Munculnya situs-situs pertemanan di media sosial membawa dampak positif dan negatif terhadap perkembangan kepribadian remaja. Selain hal tersebut, keberadaan media sosial saat ini juga mempunyai nilai-nilai yang dapat menjaga kelestarian dan kearifan dalam perilaku remaja sehari-hari, dimana nilai-nilai ini banyak dirasakan oleh para remaja yang masih duduk dibangku sekolah menengah atas, seperti: nilai informasi, nilai sosialisasi, nilai kerajinan atau kepatuhan, dan nilai ketekunan.

Kata kunci : Pengaruh, media sosial, Siswa SMA, Tomoni.

PENDAHULUAN

Dewasa ini kemajuan teknologi informasi yang menuju ke arah globalisasi komunikasi dirasakan cenderung berpengaruh langsung terhadap tingkat peradaban masyarakat dan bangsa. Kita semua menyadari bahwa perkembangan teknologi informasi akhir-akhir ini

bergerak sangat pesat dan telah menimbulkan baik dampak positif maupun negatif terhadap tata kehidupan masyarakat di berbagai negara (Praktikto 1997:36).

Kemudahan yang sudah banyak ditawarkan perangkat teknologi informasi yang ada sekarang ini menjadikan

perangkat tersebut menjadi kebutuhan primer yang setiap hari keberadaannya harus ada hampir setiap waktu dalam kegiatan sehari-hari. Dalam berkomunikasi pun tidak perlu mengeluarkan energi dan biaya yang terlalu besar karena tidak perlu bertatap muka dan pergi ke suatu tempat khusus secara langsung. Teknologi yang menghadirkan aplikasi sosial media ini memudahkan kita untuk berkomunikasi dengan orang-orang sampai ke pelosok penjuru dunia manapun dalam waktu yang sangat singkat dan sangat mudah. Anak-anak usia sekolah dasar pun sudah cepat memahami hal tersebut sehingga ada dampak bawaan dari teknologi yang ada, berupa dampak positif dan negatif terutama yang mempengaruhi aktivitas bersosialisasi mereka. Sejalan dengan hal tersebut (Shiefti Dyah Alyusi, 2016:1), menyatakan globalisasi menjadi keniscayaan karena perkembangan teknologi informasi, apa yang menjadi tren di dunia Barat akan segera bisa diketahui di dunia Timur.

Perkembangan teknologi seperti media massa, menyebabkan terjadinya perubahan secara cepat di mana-mana. Media massa sedikit demi sedikit membawa masyarakat ke suatu pola budaya yang baru dan mulai menentukan pola pikir serta budaya perilaku masyarakat. Tanpa disadari media massa telah ikut mengatur jadwal hidup kita dan menciptakan sejumlah kebutuhan.

Beragam informasi yang disajikan dinilai memberi pengaruh terhadap kehidupan masyarakat. Secara perlahan-lahan tetapi efektif. Media membentuk pandangan masyarakat terhadap bagaimana seseorang melihat pribadinya dan bagaimana seseorang seharusnya berhubungan dengan dunia sehari-hari. Media memperlihatkan pada masyarakat bagaimana standar hidup layak bagi seorang manusia, akibatnya secara tidak langsung menyebabkan masyarakat menilai apakah lingkungan mereka sudah layak atau apakah ia telah memenuhi standar tersebut dan gambaran ini banyak

dipengaruhi dari apa yang dilihat, didengar, dan dibaca dari media.

Pesan atau informasi yang disampaikan oleh media bisa mendukung masyarakat menjadi lebih baik, membuat masyarakat merasa senang akan diri mereka, merasa cukup atau sebaliknya mengempiskan kepercayaan dirinya atau merasa rendah dari yang lain. Pergeseran pola tingkah laku yang diakibatkan oleh media massa dapat terjadi di lingkungan keluarga, sekolah, dan dalam kehidupan bermasyarakat.

Wujud perubahan pola tingkah laku lainnya yaitu gaya hidup. Perubahan gaya hidup dalam hal peniruan atau imitasi secara berlebihan terhadap diri seorang figur yang sedang diidolakan berdasarkan informasi yang diperoleh dari media. Biasanya seseorang akan meniru segala sesuatu yang berhubungan dengan idolanya tersebut baik dalam hal berpakaian, berpenampilan, potongan rambutnya maupun cara berbicara yang mencerminkan diri idolanya (Trimarsanto, 1993:8).

Hal tersebut di atas cenderung lebih berpengaruh terhadap generasi muda. Secara arus sosio-psikologis, arus globalisasi yang terus menerus kehidupan kita akan menimbulkan berbagai pengaruh terhadap perkembangan jiwa, khususnya untuk anak-anak dan remaja. Pola perilaku mereka, sedikit demi sedikit dipengaruhi dari apa yang mereka terima yang mungkin melenceng dari tahap perkembangan baik jiwa maupun norma-norma yang berlaku. Hal ini terjadi apabila tayangan atau informasi yang mestinya dikonsumsi oleh orang dewasa juga dikonsumsi oleh anak muda.

Dampak yang ditimbulkan media massa beraneka ragam, di antaranya terjadinya perilaku yang menyimpang dari norma-norma sosial atau nilai-nilai budaya. Pada zaman modern saat ini, umumnya masyarakat menganggap hal tersebut bukanlah hal yang melanggar norma, melainkan menganggap bagian dari tren masa kini. Selain itu, perkembangan

media massa yang teramat pesat dan dapat dinikmati dengan mudah mengakibatkan masyarakat cenderung berpikir praktis.

Dampak lainnya dapat dilihat dari adanya kecenderungan meningkatnya pola hidup konsumerisme. Perkembangan media massa terlebih dengan munculnya media massa elektronik (media massa modern) sedikit banyak membuat masyarakat senantiasa diliputi perasaan tidak puas dan bergaya hidup yang serba instan. Gaya hidup seperti ini tanpa sadar akan membunuh kreativitas yang ada dalam diri kita di kemudian hari (Christian Debora, 2009:1). Media massa pada umumnya merupakan sektor pranata modern yang sampai batas tertentu adalah asing untuk negara dan kebudayaan negara ketiga.

Secara umum media massa merupakan sarana penyampaian informasi dari sumber informasi (komunikator) kepada penerima informasi (komunikan). Masuknya informasi oleh media massa membawa dampak perubahan sosial dalam kehidupan masyarakat. Dengan demikian informasi memiliki kekuatan baik yang membangun dan merusak (Wahyudi, 1992), media massa dalam hal ini berwajah ganda. Informasi yang tertuju ke masyarakat dapat ditanggapi berbeda-beda oleh setiap individu bergantung kepentingannya masing-masing.

Informasi-informasi yang diterima dari media tersebut memengaruhi kehidupan sosial budaya suatu masyarakat, baik dalam persepsi sikap maupun dalam perilaku hidupnya. Secara tersirat kehadiran media massa telah memunculkan suatu budaya baru yang menginginkan masyarakat dapat menyesuaikan diri terhadap budaya tersebut. Budaya ini dikenal sebagai budaya populer atau budaya pop (Sugihin, 1991). Penyesuaian sikap masyarakat terhadap budaya populer ini menyebabkan terjadinya perubahan sosial dalam seluruh dimensi kehidupan masyarakat dan menuntut masyarakat untuk beralih dari

masyarakat tradisional menuju masyarakat dengan pola hidup modern.

Mengacu pada sejumlah konsep yang telah diuraikan sebelumnya, fokus masalah dalam penulisan ini adalah, bagaimanakah pengaruh media sosial terhadap sikap dan perilaku remaja pada tingkat Sekolah Menengah Atas di Tomoni, Luwu Timur.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif (menyebarkan angket) dan survei lapangan. Metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang mendasarkan diri pada pengembangan ilmu pengetahuan. Beberapa ciri khas pendekatan kuantitatif adalah: bersandar pada pengumpulan data kuantitatif (numerik), menggunakan strategi survei dan eksperimen, mengadakan pengukuran dan observasi, melaksanakan pengujian teori dengan uji statistik

Adapun metode survei, peneliti melakukannya dengan menyebarkan angket dan menganalisis hubungan setiap variabel. Penggunaan metode survei ini ditujukan untuk mengumpulkan informasi tentang variabel dari sekelompok siswa. Survei dengan cakupan sebagian populasi disebut sampel survei. Tahap selanjutnya dilakukan perbandingan atau analisis hubungan antara variabel. Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

PEMBAHASAN

Sejarah Singkat Media Online

Internet merupakan produk teknologi yang banyak dimanfaatkan oleh masyarakat. Sebagai produk teknologi, internet dapat memunculkan jenis interaksi sosial baru yang berbeda dengan interaksi sosial sebelumnya. Jika pada masa lalu, masyarakat berinteraksi secara *face to face communication*, dewasa ini masyarakat

berinteraksi di dalam dunia maya atau melalui interaksi sosial *online*. Melalui kecanggihan teknologi informasi, masyarakat memiliki alternatif lain untuk berinteraksi sosial.

Dilihat dari sisi sejarahnya, internet mulai digunakan oleh manusia pada tahun 1969 ketika Departemen Pertahanan Amerika, U.S. *Defense Advanced Research Projects Agency* (DARPA) memutuskan untuk mengadakan riset tentang bagaimana caranya menghubungkan sejumlah komputer sehingga membentuk jaringan organik. Program riset ini dikenal dengan nama ARPANET (Shiefti Dyah Alyusi, 2016:2)

Sementara itu *booming* media massa *online* di luar negeri dimulai sejak pertengahan tahun 1990 an. Amerika meluncurkan koran *online* pertama pada bulan Mei 1992 yaitu Chicago Tribune di Chicago Amerika Serikat. Perkembangan media *massa online* di Amerika sendiri cukup pesat terbukti dengan adanya 12.878 media *massa online* dalam kurun waktu kurang dari sepuluh tahun, tepatnya pada tahun 2001.

Di Indonesia, internet mulai masuk sejak tahun 1994, media *massa online* mulai dikenal sejak tahun 1996 hingga 1997, pada saat itu media *massa online* merupakan pindahan isi dari media cetak seperti Republika dan Kompas. Pada tahun 1998 mulai muncul portal berita *online* seperti *detik.com*. Portal berita *detik.com* ini murni sebagai media *massa online* yang isi beritanya tidak dimuat di media massa cetak. Munculnya media *massa online* pada tahun 1998 tidak lepas dari peristiwa runtuhnya masa orde baru, saat itu pengawasan ketat dilakukan pada semua media massa cetak. Keadaan inilah yang menyebabkan munculnya media alternatif yaitu media massa di internet atau media *massa online*

Berdasarkan data dari kementerian Komunikasi dan Informatika RI (Kemenkominfo RI), pengguna internet kurang dari 200 juta orang pada tahun 1998. Kemudian meningkat tajam menjadi

1,7 miliar orang yang mengakses internet pada tahun 2010. Pengguna internet di Indonesia mencapai 30 juta orang atau sekitar 12,5 % populasi penduduk Indonesia. Selain itu menurut APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, akhir tahun 2001 mencatat sebanyak 2,4 juta pengguna internet, kemudian akhir tahun 2009 tercatat 25 juta pengguna.

Berdasarkan data tersebut di atas, menunjukkan bahwa semakin bertambahnya pengguna internet, semakin banyak pula terbentuk komunitas-komunitas *online* yang secara bebas saling bertukar pikiran, pandangan, dan informasi. Secara intens dan kontinu sekelompok orang ini mendiskusikan berbagai hal dan topik tertentu mulai dari yang bersifat nonformal hingga yang formal, seperti masalah politik, sosial, agama, dan lain sebagainya.

Beberapa media massa *online* yang saat itu menyebarkan keburukan pemerintahan Orde Baru lewat internet di antaranya *kdpnet.activist.com* atau *kdp.usa.net*. Pada tahun 1998 ini juga terjadi persaingan antara *detik.com* dan *kompas.com*, hanya saja *detik.com* memiliki kelebihan yaitu memberikan *breaking news*. *Detik.com* membahas apa yang terjadi di belakang atau apa yang melatarbelakangi sebuah peristiwa yang diberitakan. Pada tahun 2000-an persaingan media *online* mulai ketat, saat ini mulai muncul *satunet.com* juga *astaga.com*, sementara itu pada tahun 2005 mulai banyak bermunculan media *massa cetak* yang membuat media *massa online*. Berawal sejak tahun 2007 hingga saat ini banyak sekali media-media *massa online* yang *real time* bermunculan.

Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Remaja

Munculnya jejaring sosial, seperti Facebook, Instragram, Twiter, dan WhatsApp sekarang ini membuat media massa lainnya, seperti surat kabar, majalah, tabloid, radio, dan televisi seakan terlupakan lagi, khususnya bagi remaja,

baik remaja yang berada di perkotaan maupun yang berada daerah pelosok. Hal ini diakibatkan karena pesatnya perkembangan internet sehingga dalam jangka waktu singkat dapat dinikmati oleh masyarakat terutama kalangan remaja usia sekolah.

Saat ini media sosial, seperti Youtube, Facebook, WhatsApp, dan Instagram merupakan media *online* yang banyak digunakan oleh masyarakat di belahan bumi manapun. Hal ini tentu ada beberapa alasan dan faktor yang mempengaruhi masyarakat memilih menggunakan media sosial tersebut. Kemudahan dalam menyebarkan dan menerima informasi merupakan salah satu alasan media sosial berkembang semakin maju dan pesat. Hingga kini media sosial sudah dianggap menjadi salah satu bagian hidup seseorang yang sulit terpisahkan dari penggunaannya.

Kehadiran jejaring sosial, seperti Facebook dan WhatsApp di tengah masyarakat menjadi sebuah fenomena yang menandai babak baru kehidupan modern. Media sosial menawarkan berbagai kemudahan dalam membangun jaringan dan interaksi dengan orang lain tanpa batasan jarak dan waktu. Namun, dibalik segala kemajuan itu, media sosial juga sangat berpengaruh dalam perubahan gaya hidup seseorang saat ini. Banyak pengaruh dari media sosial itu sendiri baik yang disadari maupun yang tidak disadari di kehidupan mereka.

Alasan terbesar seseorang memilih menggunakan media sosial di dalam kehidupannya adalah agar lebih nyaman dan mudah dalam melakukan interaksi, baik dengan orang lain, teman maupun kerabat yang jauh dari letak geografisnya. Namun, tidak jarang media sosial justru menjadi bumerang bagi penggunaannya sendiri. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran agar dapat menggunakan media sosial sebijak mungkin.

Media *online* khususnya seperti media sosial yang akhir-akhir ini semakin maju dan berkembang menawarkan

berbagai kemudahan dalam penyabaran informasi yang dapat diakses oleh semua kalangan. Informasi dalam bentuk apa pun dapat disebarluaskan dengan mudah dan cepat sehingga memengaruhi cara pandang, gaya hidup, dan budaya suatu bangsa. Pada sejatinya media massa merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang paling diminati oleh anak muda pada saat ini. Namun, media sosial lebih banyak diminati oleh kalangan anak muda yang sejatinya lebih mampu dan *up to date* terhadap perkembangan teknologi dan internet. Selain itu, media sosial menyediakan kumpulan cara yang beragam bagi pengguna untuk dapat berinteraksi seperti *chat*, *messaging*, *email*, *video*, *sharefile*, dan lain-lain. Hal inilah yang membuat jejaring sosial begitu diminati oleh pelajar remaja saat ini. Dalam rangka menunjukkan eksistensi, akhirnya mereka pun mulai belajar untuk mengakses situs media sosial. Mereka cenderung beranggapan, bahwa lewat situs tersebut kita dapat mengembangkan pergaulan bahkan bisa berbisnis di sana.

Semakin terkenal situs pertemanan ini membuat penggunaannya, terutama dari kalangan siswa semakin bertambah tiap harinya. Mereka lebih nyaman untuk terus terpaku di dalam situs tersebut untuk sekadar memberi komentar, berbagi foto dan *chatting* dengan teman mereka daripada harus membaca buku. Padahal sejatinya banyak waktu yang terbuang demi menulis, mengomentari hal-hal sepele yang jauh dari yang dikatakan intelek. Para siswa juga lebih sering menggunakan waktu mereka untuk bermain *game* yang ada pada salah satu media sosial.

Sebagai seorang siswa yang memasuki suatu fase disebut remaja, pasti sangat banyak permasalahan yang dihadapi sehingga menyebabkan terjadinya pelanggaran norma yang berlaku di masyarakat. Setiap siswa yang memasuki usia remaja akan dihadapkan pada permasalahan penyesuaian sosial,

pembentukan sikap, dan tingkah laku sosial siswa (remaja) yang banyak ditentukan oleh pengaruh lingkungan sosial. Apabila media sosial memberikan peluang terhadap remaja secara positif, remaja akan mencapai perkembangan sosial secara matang. Namun, sebaliknya apabila media sosial memberi peluang secara negatif, perkembangan sosial mereka pasti akan terhambat.

Pada era globalisasi ini perilaku remaja telah dipengaruhi dengan adanya media sosial. Kebanyakan remaja berperilaku layaknya seorang tokoh yang diceritakan dalam sebuah media. Sebagian dari remaja tersebut mampu mengambil sisi positif dari tingkah laku tokoh yang ingin mereka perankan, namun sebagian lagi banyak terjerumus jika dilihat sisi negatifnya.

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. Banyak pelajar yang tidak ingin dianggap jadul karena tidak memiliki akun media sosial. Media sosial bagi para pelajar biasanya digunakan untuk mengekspresikan diri kepada banyak orang terutama teman-temannya. Media sosial juga bisa dijadikan sebagai tempat untuk menghasilkan uang.

Besarnya dampak media sosial tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga memberikan dampak negatif kepada remaja. Dampak tersebut dapat dilihat dari interaksi sesama remaja. Media sosial sedikit demi sedikit membawa kita ke suatu pola budaya yang baru dan mulai memengaruhi pola pikir kita.

Dilihat dari sisi lain dalam banyak kasus, kurangnya perhatian orang tua kepada anaknya membuat suasana rumah mereka hanya menjadi tempat istirahat saja. Dalam latar semacam ini, rumah menjadi tempat orang-orang yang sedang kecewa sehingga tidak ada yang bertindak sebagai imam yang mampu mengarahkan

dan membimbing anak-anaknya (Abdullah, 2010: 162).

Pengaruh Positif Media Sosial pada Interaksi Remaja

1. Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak. Lewat media sosial, para remaja dapat mengatur langkah dan strategi tanpa takut. Komunikasi lebih mudah mengalir dibandingkan saat berbicara langsung.
2. Remaja akan termotivasi untuk belajar mengembangkan diri melalui teman-teman yang mereka jumpai secara *online*, karena melalui media tersebut mereka dapat berinteraksi dan menerima umpan balik satu sama lain.
3. Situs jejaring sosial membuat remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian, dan empati, misalnya memberi perhatian saat ada teman mereka yang ulang tahun, mengomentari foto, video, dan status teman mereka, menjaga hubungan persahabatan meski tidak dapat bertemu secara fisik.
4. Membantu remaja dalam pengapresiasian diri.
5. Jarak dan waktu bukan masalah. Pada era media sosial sekarang ini, hubungan jarak jauh atau *long distance* bukan lagi halangan besar (meskipun tetap sulit). Anda tidak lagi harus mengirim surat tiap minggu kepada pasangan anda yang sedang bekerja di luar kota atau luar negeri karena media sosial sudah menghilangkan batasan jarak dan waktu bagi anda yang harus membina hubungan jarak jauh.
6. Media pertukaran data: dengan menggunakan *email*, *newsgroup*, *ftp*, dan *www* (world wide web: jaringan situs-situs web) para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.
7. Mempermudah para remaja mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas mereka yang belum mereka mengerti.
8. Kemudahan memperoleh informasi: kemudahan untuk memperoleh

informasi yang ada di internet banyak membantu manusia untuk tahu apa saja yang terjadi. Selain itu, internet juga bisa digunakan sebagai lahan informasi untuk bidang pendidikan, kebudayaan, dan lain-lain.

Pengaruh Negatif Media Sosial terhadap Interaksi Remaja

1. Anak dan remaja menjadi malas belajar berkomunikasi di dunia nyata. Tingkat pemahaman bahasa pun menjadi terganggu. Jika anak terlalu banyak berkomunikasi di dunia maya, pengetahuan tentang selukbeluk berkomunikasi di kehidupan nyata, seperti bahasa tubuh dan nada suara, menjadi berkurang.
2. Situs jejaring sosial akan membuat anak dan remaja lebih mementingkan diri sendiri. Mereka menjadi tidak sadar akan lingkungan sekitar mereka karena kebanyakan menghabiskan waktu di internet. Hal ini dapat mengakibatkan anak menjadi kurang berempati di dunia nyata.
3. Bagi anak dan remaja, tidak ada aturan ejaan dan tata bahasa di jejaring sosial. Hal ini akan membuat mereka semakin sulit membedakan antara berkomunikasi di situs jejaring sosial dan dunia nyata.
4. Menurut prestasi remaja di sekolah. Kebanyakan para remaja yang telah menggunakan media sosial, lebih banyak menggunakan waktunya untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan belajar di rumah.
5. Kemungkinan besar remaja menjadi unsur penculikan. Hal ini sedang marak-maraknya terjadi, yaitu kasus penculikan remaja.
6. Mudah akses jaringan pornografi akan membuat rusaknya moral dan tingkah laku remaja sebagai pelajar. Mudah akses media sosial ternyata juga mempermudah remaja untuk mengakses jaringan pornografi.
7. Kurangnya sopan santun remaja saat ini. Dengan adanya media sosial,

semakin banyak para remaja yang menggunakan bahasa yang tidak pantas. Bagi remaja yang masih polos, tentu akan menganggap bahwa bahasa tersebut adalah bahasa modern anak zaman sekarang.

Batasan Remaja pada Media Sosial

Maraknya hal-hal negatif yang terjadi di media sosial, menjadikan remaja sebagai korban utama dari hal-hal negatif tersebut. Untuk itu para remaja dituntut untuk mengetahui batasan-batasan dalam berkomunikasi di media sosial. Orang tua dan para guru pun sepatutnya mampu menjadi faktor utama yang berperan dalam memberikan batasan-batasan remaja akan media sosial.

Menurut M. Ghufuran H. Kordi K (2018:8) bahwa suatu saat informasi akan sangat terbuka dan diakses semua orang tanpa batas. Informasi berpindah dari suatu tempat ke tempat lain di belahan dunia dalam waktu singkat, tidak ada batas waktu dan tempat yang jelas, sehingga manusia sangat tergantung pada teknologi komunikasi. Bahkan perpindahan informasi terutama melalui media sosial, seperti desa global, kenyataannya saat ini, dunia hanya seperti kamar global: bisa kamar tidur global, kamar mandi global, dan kamar lainnya.

Kecamatan Tomoni sebagai salah satu kecamatan di Kabupaten Luwu Timur, merasakan dampak dari kemajuan teknologi di bidang informasi dan komunikasi. Hal ini cukup beralasan karena daerah tersebut mempunyai sektor industri dan pertambangan energi yang mampu menunjang perkembangan ekonomi daerah sekaligus meningkatkan pendapatan masyarakat setempat. Selain itu sektor perhotelan dan restoran yang ada di daerah tersebut juga dapat memberi sumbangan yang berarti terhadap pendapatan asli daerah (PAD), akibatnya pemerintah setempat dapat membangun infrastruktur yang dapat mendorong kegiatan perekonomian masyarakat.

Penggunaan media massa terutama media sosial pada remaja yang ada di daerah tersebut sudah menjadi kebutuhan hidup yang tidak dapat dipisahkan dari mereka, terutama kalangan remaja yang masih duduk dibangku sekolah. Sejak munculnya *handphone* yang berbasis android membuat kalangan remaja seakan dituntut untuk memiliki barang tersebut, walaupun pada kenyataannya banyak dari mereka yang belum mampu memilikinya. Di satu sisi kehadiran alat teknologi ini menawarkan berbagai macam kemudahan-kemudahan yang dapat dinikmati oleh setiap penggunanya.

Menurut Daniel Bell (dalam Shiefti Dyah Alyusi, 2016:23), fenomena interaksi sosial *online* saat ini merupakan salah satu karakteristik dari masyarakat informasi. Perubahan masyarakat yang dulunya hanya mengenal interaksi sosial secara nyata (*face to face*) tetapi saat ini seseorang dapat berinteraksi dengan orang lain di internet. Masyarakat informasi tersebut ditandai dengan semakin banyak muncul sektor ekonomi industri yang berbasis informasi. Sementara itu, William Martin (dalam Shiefti Dyah Alyusi : 2016:24), mendefinisikan masyarakat informasi adalah suatu masyarakat dimana kualitas hidup dan juga prospek untuk perubahan sosial dan pembangunan ekonomi tergantung pada peningkatan informasi dan pemanfaatannya. Dalam masyarakat seperti ini, standar hidup, pola-pola kerja, kesenangan, sistem pendidikan, dan pemasaran barang-barang sangat dipengaruhi oleh akumulasi peningkatan informasi dan pengetahuan. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya intensitas produksi informasi dan pelayanan, komunikasi yang luas melalui media dan banyak di antaranya dilakukan secara elektronis.

Seperti halnya pada masyarakat Tomoni, Kabupaten Luwu Timur, dengan adanya alat komunikasi tersebut masyarakat lebih mudah berkomunikasi dan bertukar informasi di antara sesama

komunitas *online* yang dulunya komunitas ini hanya terbatas pada berkumpulnya manusia secara *face to face*. Pada saat penelitian ini dilakukan penulis mengambil sampel di salah satu sekolah yang ada di Kecamatan Tomoni, yaitu SMA Negeri 8 Luwu Timur dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan kuisioner kepada beberapa orang siswa/siswi yang ada di sekolah tersebut.

Proses penjangkaran data menyangkut pengaruh sosial media terhadap kehidupan remaja di Kecamatan Tomoni, telah disusun daftar pertanyaan yang meliputi tiga aspek (tiga pembagian), yaitu: 1) kegunaan/manfaat media sosial; 2) dampak media sosial; dan 3) media sosial dan lingkungan. Setiap pembagian dibuat lima (lima) pertanyaan yang nantinya akan dipersentasekan secara rinci.

Untuk mendapatkan jawaban pertanyaan yang lebih akurat dan transparan, setiap siswa/siswi diharuskan mengisi pertanyaan yang diberikan dan nantinya akan menghasilkan beberapa poin-poin atau alternatif-alternatif dan selanjutnya akan dikumpulkan respon jawaban yang sama, lalu dipersentasekan dengan banyaknya jumlah responden.

Berdasarkan hasil analisis mengenai manfaat dan kegunaan media sosial di atas, dimana lima pertanyaan yang diajukan kepada 30 siswa/siswi SMA Negeri 8 Tomoni Luwu Timur menunjukkan bahwa:

1. 100% dari 30 siswa/siswi SMA Negeri 8 Tomoni Luwu Timur menyatakan, bahwa kehadiran media sosial penting untuk mereka. Alasannya karena dengan adanya media sosial dapat mempermudah mendapatkan informasi yang aktual, memperluas pertemanan, dan mempermudah interaksi sesama teman.
2. 66% dari 30 siswa/siswi SMA Negeri 8 Tomoni Luwu Timur menyatakan, bahwa yang paling disukai apabila menggunakan media sosial adalah membaca dan melihat berita/informasi

dan 17% menggunakan media sosial dengan belanja *online*, adapun 17% lainnya menggunakan untuk bermain *game*.

3. 84% dari 30 siswa/siswi SMA Negeri Tomoni, Luwu Timur menyatakan, bahwa kehadiran media sosial terhadap kehidupan mereka adalah positif. Adapun 16% menyatakan dapat berpengaruh negatif bagi kehidupan mereka.
4. 100% dari 30 siswa/siswi SMA Negeri 8 Tomoni, Luwu Timur menyatakan bahwa dengan berdiskusi dengan teman-teman mereka menggunakan media sosial. Alasannya bahwa dengan menggunakan media sosial untuk berdiskusi lebih seru dan menarik, rileks, dan santai.
5. 100% dari 30 siswa/siswi SMA Negeri 8 Tomoni, Luwu Timur menyatakan, bahwa mereka mempunyai grup masing-masing dalam menggunakan media sosial, karena dengan adanya grup mereka bisa saling bertukar pikiran dan saling menginformasikan antara satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan hasil analisis pertanyaan kedua mengenai dampak media sosial terhadap perilaku remaja, menunjukkan bahwa :

1. 84% dari 30 siswa/siswi SMA Negeri 8 Tomoni, Luwu Timur menyatakan, bahwa tugas-tugas sekolah terabaikan dengan adanya media sosial, adapun selebihnya 16% siswa/siswi sekolah mengatakan tidak terabaikan walaupun ada media sosial.
2. 84% dari 30 siswa/siswi SMA Negeri 8 Tomoni Luwu Timur menyatakan, bahwa siswa/siswi di sekolah sudah mulai malas belajar dengan kehadiran media sosial pada mereka, sedangkan sisanya 16% mengatakan tidak terpengaruh dengan kehadiran media sosial.
3. 90% dari 30 siswa/siswi SMA Negeri 8 Tomoni Luwu Timur menyatakan, bahwa dengan adanya media sosial

dapat membantu tugas-tugas disekolah, sedangkan sisanya 10% mengatakan bahwa tugas sekolah tidak dapat terbantu dengan adanya media sosial tersebut.

4. 67% dari 30 siswa/siswi SMA negeri 8 Tomoni Luwu Timur mengatakan, bahwa dengan kehadiran media sosial para siswa pernah bermasalah dengan orang tua, khususnya pada saat meminta uang untuk membeli kouta internet, adapun sisanya 33% mengatakan tidak pernah bermasalah dengan orang tua.
5. 84% dari 30 siswa/siswi SMA Negeri 8 Tomoni, Luwu Timur mengatakan bahwa prestasi siswa sangat menurun dengan adanya media sosial, adapun 16% siswa menyatakan bahwa prestasi sekolah tidak terpengaruh dengan kehadiran media sosial.

Berdasarkan hasil analisis pertanyaan ketiga mengenai pengaruh media sosial terhadap lingkungan keluarga, menunjukkan bahwa :

1. 67% dari 30 siswa/siswi SMA Negeri 8 Tomoni, Luwu Timur menyatakan bahwa penggunaan media sosial terhadap kalangan remaja di sekolah sudah terlepas dari pantauan orang tua dan guru, adapun sisanya 33% menyatakan bahwa orang tua dan guru masih tetap memantau apabila anak/remajanya menggunakan media sosial.
2. 84% dari 30 siswa/siswi SMA Negeri 8 Tomoni, Luwu Timur mengatakan bahwa kalangan remaja yang masih berstatus pelajar lebih suka berkomunikasi melalui media sosial, adapun sisanya 16% mengatakan masih suka dengan cara *face to face* (bertatap muka langsung) apabila berkomunikasi dengan teman-teman.
3. 67% dari 30 siswa/siswi SMA Negeri 8 Tomoni, Luwu Timur mengatakan bahwa mereka sering lupa waktu apabila bermain di sosial media, adapun sisanya 33% mengatakan tidak

lupa waktu walaupun asyik bermain di sosial media.

4. 90% dari 30 siswa/siswi SMA Negeri 8 Tomoni, Luwu Timur mengatakan bahwa dengan adanya media sosial sekarang ini perilaku remaja sudah banyak berubah atau sudah tidak seperti dulu pada saat sosial media belum ada, adapun sisanya 10% mengatakan bahwa perilaku remaja masih seperti dulu, tidak banyak berubah.
5. 84% dari 30 siswa/siswi SMA Negeri 8 Tomoni, Luwu Timur mengatakan bahwa budaya yang ada di daerah kita mulai terkikis dengan masuknya budaya dari luar yang diakibatkan adanya media sosial sekarang ini, adapun 16% siswa/siswi mengatakan bahwa budaya kita tidak terkikis dengan adanya media sosial sekarang ini.

Melihat persentase jumlah jawaban pada bagian pertama, khususnya yang berkaitan dengan manfaat dan kegunaan media sosial terhadap kehidupan remaja yang masih berstatus sebagai pelajar, dimana lima pertanyaan yang diberikan melalui daftar pertanyaan menggambarkan bahwa keberadaan media sosial di daerah tersebut memberi manfaat terhadap penggunaannya, terutama pada kalangan pelajar menengah atas.

Jawaban kedua, berkaitan dengan dampak media sosial terhadap kehidupan remaja, khususnya bagi pelajar, persentase jumlah jawaban dari lima pertanyaan yang diajukan memberikan jawaban negatif terhadap keberadaan media sosial, terutama dampak yang berhubungan dengan tugas-tugas sekolah.

Begitu pula yang terlihat pada jawaban ketiga, yang berhubungan dengan media sosial dan lingkungan keluarga. Dari lima pertanyaan yang diberikan oleh siswa/siswi SMA Negeri 8 Tomoni Luwu Timur, persentase jumlah jawaban yang diterima menggambarkan bahwa dengan kehadiran media *online* sangat mempengaruhi lingkungan keluarga, baik

itu yang menyangkut masalah tatanan hidup dalam lingkungan rumah tangga maupun yang berkaitan langsung dengan budaya-budaya lokal yang dimiliki masyarakat setempat.

Berdasarkan data-data yang telah diuraikan sebelumnya, menunjukkan bahwa pengaruh media *online* khususnya media sosial terhadap kehidupan remaja pada usia sekolah menengah atas di Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur membawa dampak yang cukup besar terhadap perilaku remaja yang masih duduk dibangku sekolah. Menurut penuturan dari beberapa siswa/siswi yang dijadikan sumber untuk menggali informasi mengatakan, bahwa rata-rata pelajar yang ada di daerah ini sudah mengenal atau menggunakan media *online*, khususnya media sosial kurang lebih lima tahun terakhir ini. Artinya, hampir sebagian besar pelajar sudah mengenal/menggunakan media *online* sejak masih duduk dibangku sekolah menengah atas (SMA).

Nilai-nilai dari Fungsi Media Sosial yang Dapat Menjaga Kelestarian dan Kearifan dalam Perilaku Remaja

Banyak dampak dari perkembangan sosial media sekarang ini, baik dampak positif maupun negatif terhadap pendidikan anak pada usia sekolah, terlebih lagi dampak yang membuat perubahan pada sosial anak. Hampir seluruh masyarakat kita di setiap rumah baik di kota maupun sampai ke desa-desa selalu menghadirkan berbagai bentuk hasil karya teknologi tersebut sebagai bagian kelengkapan bagi penghuni rumahnya. Hasil karya teknologi komunikasi dan informasi seperti media sosial dapat membuat seorang anak menjadi “orang asing” yang akibat globalisasi telah menjadi begitu leluasa hadir di tengah-tengah keluarga, mengajari penggunaannya apa saja setiap saat, mengubah pola hidup, mendatangkan kebiasaan-kebiasaan baru, bahkan dikatakan bahwa kebutuhan akan

teknologi dianalogikan sebagai bentuk orang hipnotis canggih yang mampu mengubah perilaku dan cara mereka berkomunikasi dengan orang lain (Istiyanto, 2016:58-63).

Arus globalisasi teknologi informasi mengalami perkembangan dengan pesat terkhusus mereka yang telah mahir mengakses internet, menciptakan perubahan dengan mengubah cara interaksi manusia satu dengan manusia lainnya. Kehadiran internet menjadi sebuah ruang digital baru yang menciptakan sebuah ruang kultural bagi dunia anak. Tidak dapat dihindari keberadaan internet memberikan banyak kemudahan kepada penggunaanya, termasuk anak-anak (Dwi Surti Junida, 2019:58).

Perangkat teknologi yang ada pada era sekarang ini dibuat begitu mudah untuk para penggunaanya, menikmati fitur-fitur aplikasi yang berkaitan dengan media sosial. Bahkan anak usia sekolah dasar pun sangatlah cepat dalam mempelajari penggunaan perangkat teknologi yang banyak dipakai orang dewasa, seperti telepon genggam maupun laptop yang disambungkan dengan jaringan internet sehingga memberikan kemudahan akses yang luar biasa, luasnya ke berbagai macam situs maupun aplikasi yang banyak disediakan secara gratis. Banyak dari jenis merk perangkat telpon genggam sekarang ini yang menyediakan fitur sosial media yang gratis atau tidak berbayar dan sangat mudah diunggah seperti *Facebook*, *Twitter*, dan *Instagram*, *WhatsApp*, yang pada masa sekarang ini menjadi aplikasi media sosial yang paling banyak digunakan dikalangan masyarakat kita.

Secara positif teknologi seperti media sosial bisa menjadi suatu inovasi perkembangan pembelajaran pada pendidikan dasar di Indonesia. Alternatif yang bisa disebut sebagai Pendidikan Teknologi Dasar (PTD) merupakan salah satu teknologi dalam memperkenalkan teknologi secara dini kepada anak Indonesia, dalam program tersebut para siswa diperkenalkan untuk terlibat aktif

berinteraksi dengan teknologi sehingga memberikan stimulasi pengembangan kemampuan *problem solving*, kreativitas, dan inovasi dalam bidang teknologi, dengan demikian pendidikan teknologi yang diberikan secara proporsional mengembangkan keterampilan berpikir teknologi dan keterampilan vokasional sebagai akumulasi dari proses berpikir teknologi (Chandra and Rustaman, 2009:37-50).

Masih banyak lagi alternatif lain dalam hal peningkatan metode pembelajaran yang bisa didapatkan dari media sosial yang sudah menjamur seperti hadirnya dampak yang luar biasa dan sedemikian luas bisa memberikan warna atau wajah baru dalam sistem pendidikan dunia, yang dikenal dengan berbagai istilah *e-learning*, *distance learning*, *online learning*, *web based learning*, *computer-based learning*, dan *virtual class room*, dimana semua terminologi tersebut mengacu pada pengertian yang sama, yakni pendidikan berbasis teknologi informasi.

Keberadaan media sosial sekarang ini juga mempunyai nilai-nilai yang dapat menjaga kelestarian dan kearifan dalam perilaku remaja sehari-hari, dimana nilai-nilai ini banyak dirasakan oleh para remaja yang masih duduk dibangku sekolah menengah atas. Di bawah ini ada beberapa nilai-nilai dari fungsi media sosial yang dapat menjaga kelestarian dan kearifan dalam perilaku remaja adalah:

1. Nilai Informasi

Istilah informasi sering kita soroti dalam lingkup teknologi, seperti istilah teknologi informasi yang umum kita ketahui. Namun, informasi memiliki pengertian yang sangat luas bukan hanya ada dalam teknologi. Meskipun kenyataannya tidak bisa kita pungkiri bahwa informasi ini memiliki kaitan erat dengan teknologi, karena dengan perkembangan teknologi itu sendiri informasi juga berkembang dengan pesat, karena itu tepat lah bahwa perkembangan

teknologi dan informasi ini membentuk sebuah era yaitu “era informasi”.

Menurut M. Ghufan H. Kordi K (2018:8) mengatakan suatu saat informasi akan sangat terbuka dan diakses semua orang tanpa batas. Informasi berpindah dari suatu tempat ke tempat lain di belahan dunia dalam waktu singkat, tidak ada batas waktu dan tempat yang jelas, sehingga manusia sangat tergantung pada teknologi komunikasi. Bahkan perpindahan informasi terutama melalui media sosial. seperti desa global, kenyataannya saat ini, dunia hanya seperti kamar global: bisa kamar tidur global, kamar mandi global, dan kamar lainnya.

Informasi juga merupakan pesan atau kumpulan pesan (ekspresi atau ucapan) yang terdiri atas simbol, atau makna yang ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan. Informasi dapat direkam atau ditransmisikan, hal ini merupakan tanda-tanda, atau sebagai sinyal berdasarkan gelombang. Informasi bisa dikatakan sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi. Namun, istilah ini memiliki banyak arti bergantung pada konteksnya, dan secara umum berhubungan erat dengan konsep seperti arti, pengetahuan, persepsi, kebenaran, representasi, *negentropy*, stimulus, komunikasi, dan rangsangan mental.

Informasi bisa dikatakan sebagai pengetahuan yang didapatkan dari belajar, pengalaman atau instruksi. Namun, istilah ini masih memiliki banyak arti tergantung pada konteksnya. Dalam beberapa pengetahuan tentang suatu peristiwa tertentu yang telah dikumpulkan ataupun dari sebuah berita dapat juga dikatakan sebagai informasi. Lain halnya dalam ilmu komputer, informasi adalah data yang disimpan, diproses atau ditransmisikan. Para ahli meneliti konsep informasi tersebut sebagai pengetahuan yang didapatkan baik dari pembelajaran, pengalaman, maupun instruksi.

Adapun nilai informasi dari fungsi media sosial yang dapat dirasakan dampak positifnya oleh para remaja sekarang ialah tersedianya aplikasi-aplikasi yang berbasis internet, seperti *google* yang secara cepat

dapat menginformasikan segala sesuatu yang diminta oleh penggunanya. Sekarang ini sebagian besar siswa/siswi kita sudah lebih mudah untuk menyelesaikan tugas-tugasnya di sekolah dibandingkan sebelum masuknya jaringan internet. Kemajuan teknologi pada bidang informatika membuat masyarakat semakin mudah untuk dapat menambah pengetahuan sesuai dengan apa yang dibutuhkannya.

2. Nilai Sosialisasi

Secara umum, sosialisasi diartikan sebagai proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau mengubah sikap, pendapat, perilaku baik langsung maupun tidak langsung. Disamping itu, sosialisasi juga bermakna interaksi manusia yang saling memengaruhi satu sama lain, sengaja atau tidak sengaja, tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam bentuk ekspresi seni dan teknologi. Fungsi sosialisasi dalam hal ini adalah untuk menginformasikan, mendidik, menghibur, dan mempengaruhi (Hadi dkk, tanpa tahun: 119). Dalam sosialisasi akan terjadi proses penanaman, transfer nilai, dan pembakuan kebaikan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Adapun nilai sosialisasi yang terdapat pada fungsi media sosial di sini adalah proses penyampaian pesan kepada pengguna media sosial, dimana dalam media sosial banyak hal-hal yang dapat memberi pencerahan kepada penggunanya, baik itu melalui nasehat-nasehat agama, seperti pengajian, dan ceramah-ceramah agama yang disampaikan oleh para ulama dan ustaz/ustazah. Begitu pula dengan kesenian-kesenian yang berasal dari timur, kesemuanya ini akan menjadi contoh bagi generasi muda kita sekarang maupun yang akan datang.

Media sosial sekarang ini tidak boleh dilihat dari segi negatifnya saja, tetapi banyak nilai positif yang diakibatkan dengan adanya media ini. Nilai sosialisai membuat para pelajar dapat menemukan inovasi-inovasi baru yang dapat mengembangkan kemampuannya, seperti misalnya belajar dari media sosial untuk

membuat produk-produk berupa makanan ringan untuk selanjutnya dipasarkan melalui media *online*, begitu pula dengan hadirnya aplikasi buka lapak yang menyediakan kebutuhan-kebutuhan hidup masyarakat dengan menawarkan harga yang murah.

3. Nilai Kerajinan

Setiap manusia mempunyai naluri untuk berbuat sesuatu yang bernilai positif, termasuk di dalamnya rajin. Rajin adalah suatu usaha untuk selalu mengerjakan apa yang akan dilakukannya tanpa menunggu perintah dari seseorang, biasanya orang yang mempunyai sikap seperti ini terbentuk dari cara orang tuanya atau lingkungan keluarganya dimana mereka tinggal yang sudah menanamkan disiplin yang tinggi sejak dini, sehingga secara otomatis anak tersebut akan ikut sesuai dengan aturan yang pernah diterimanya.

Nilai kerajinan yang dapat dilihat dari fungsi media sosial sekarang ini, terutama pada remaja usia sekolah ialah terbentuknya grup-grup yang menggunakan media sosial untuk mengekspresikan keahliannya, baik dalam bidang sosial kemasyarakatan maupun dalam bidang bisnis. Mereka memanfaatkan media sosial untuk menyalurkan bakatnya sekaligus untuk mencari uang demi menunjang kebutuhan hidupnya. Para pelaku bisnis yang memanfaatkan media sosial ini jumlahnya tidak sedikit dan hampir sebagian besar berasal dari kalangan anak-anak muda, bahkan munculnya pebisnis-pebisnis muda sekarang ini berawal dari kepandaian mereka memanfaatkan media sosial. Hal terpenting lagi adalah mereka rajin untuk mengikuti perkembangan yang ada di media sosial.

4. Nilai Ketekunan

Nilai ketekunan dari fungsi media sosial sekarang ini dapat dilihat dari cara seseorang memanfaatkan media sosial, seperti yang terjadi di kalangan para siswa yang tergabung dalam grup media sosial, baik itu di grup *whatsapp*, *instagram*, *facebook*, *twitter*, dan lain-lain. Kita ketahui bersama bahwa sebagian besar

para remaja yang berstatus sebagai siswa mempunyai grup masing-masing di sekolah. Nilai ketekunan ini terlihat pada saat pelajar diberi tugas sekolah oleh guru-guru mereka dan biasanya dalam satu grup media sosial ini, semua siswa/siswa tampak sangat tekun untuk mencari solusi jawaban-jawaban dari tugas yang diberikan.

Selain hal tersebut diatas, nilai ketekunan dari fungsi media sosial yang sering kita jumpai pada seseorang ialah adanya usaha keras untuk mencari informasi-informasi terbaru yang berhubungan dengan tugas sesuai dengan profesinya, baik itu sebagai karyawan/pegawai, pengusaha/pedagang, maupun profesi-profesi lain yang dapat menunjang tugas mereka masing-masing. Jadi, dengan adanya media sosial sekarang ini, membuat pengetahuan masyarakat semakin bertambah khususnya pada dirinya sendiri sekaligus memudahkan mereka dalam mencari informasi-informasi yang dibutuhkan sebagai upaya yang lebih mudah dalam mengetahui setiap peristiwa yang terjadi di belahan bumi ini.

PENUTUP

Saat ini media sosial merupakan salah satu media *online* yang banyak digunakan oleh masyarakat di belahan bumi manapun. Hal ini tentu ada beberapa alasan dan faktor yang memengaruhi masyarakat memilih menggunakan media sosial. Kemudahan dalam menyebarkan dan menerima informasi merupakan salah satu alasan media sosial berkembang semakin maju dan pesat. Hingga kini media sosial sudah dianggap menjadi salah satu bagian hidup seseorang yang sulit terpisahkan dari penggunaannya.

Kehadiran media sosial sekarang ini tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga memberikan dampak negatif terhadap kehidupan remaja pada usia sekolah menengah atas yang ada di Kecamatan Tomoni, Luwu Timur. Terutama dampaknya bagi interaksi sesama remaja yang sedikit demi sedikit

membawa kita ke suatu pola budaya yang baru dan mulai menentukan pola pikir kita.

Peranan orang tua dan guru sangat menentukan di dalam mengantarkan anak-anak remaja kita ke arah yang lebih positif untuk menggunakan media sosial dan sudah seharusnya remaja pada usia sekolah menengah atas sudah bisa mengetahui batasan-batasan dalam berkomunikasi di media sosial.

Adapun nilai-nilai dari fungsi media sosial yang dapat menjaga kelestarian dan kearifan terhadap perilaku remaja di Kecamatan Tomoni, Kabupaten Luwu Timur adalah: 1) nilai informasi, 2) nilai sosialisasi, 3) nilai kerajinan, dan 4) nilai ketekunan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Irwan, 2010. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Luwu Timur. *Kecamatan Tomoni Dalam Angka 2016*.
- Bell, Daniel. 1973. *The Coming of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting*. New York: Basic Book.
- Chandra, D.T. and Rustaman, N (2009). "Perkembangan Pendidikan Teknologi Sebagai Suatu Inovasi Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar di Indonesia". *Jurnal Pengajaran MIPA*.
- Debora, Christian, 2009. *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat*. Departemen Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor. (Makalah).
- Dwi Surti Junida, 2019. *Kecanduan Online Anak Usia Dini*. Walasuji. Jurnal Sejarah dan Budaya. Volume 10 No. 1.
- Hadi, Abdul. Tanpa Tahun. *Strategi Pembangunan Karakter dan Pekerti Bangsa*. Jakarta. Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia.
- Istiyanto, 2016. "Telepon Genggam dan Perubahan Sosial". Study Kasus Dampak Negatif Media Komunikasi dan Informasi Bagi Anak-Anak di Kelurahan Bobosan Purwokerto Kabupaten Banyumas. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*.
- Khaeruni, 2016. "Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak". (Study Kasus di SMP Negeri 2 KLS. VIII Banda Aceh). *JURNAL EDUKASI. Jurnal Bimbingan Konseling*.
- M. Ghufran, H. Kordi K. 2018. *Desa Global Ke Kamar Global (Media Sosial Menghapus Privasi)*. Fajar hari Sabtu 3 Maret.
- Pratikto, Riyono. 1997. *Komunikasi Pembangunan* Edisi 1. Bandung.
- T. Sugihen, Bahrein. 1991. *Budaya Populer dan Perilaku Sosial : Suatu Obyek kajian dan Penelitian Sosiologi* (Makalah yang disampaikan dalam rangka peringatan Ulang Tahun FSIP-USU Medan, 11 Oktober 1991).
- Trimarsanto, Tonny. 1993. *Instant Mania Manusia Modern*. Kedaulatan Rakyat: 12 September.
- Tim Redaksi KBBI. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Edisi Keempat. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Wahyudi, J. B. 1992. *Prospek Iklan Media Massa Setelah Dikepung TV Swasta*. Kedaulatan Rakyat: 24 Agustus.