

Pendahuluan

Situs jejaring sosial merupakan sebuah web berbasis pelayanan yang memungkinkan penggunanya untuk membuat profil, melihat list pengguna yang tersedia, serta mengundang atau menerima teman untuk bergabung dalam situs tersebut. Hubungan antara perangkat *mobile*, bisa itu komputer, laptop, atau HP dengan halaman web internet melalui "jejaring sosial" telah menjadi standar dalam komunikasi digital. Kejayaan situs jejaring sosial mulai diminati mulai dari tahun 2000-an serta 2004 muncul situs pertemanan bernama *Friendster* lanjut ke tahun-tahun berikutnya tahun 2005 dan seterusnya muncul situs-situs seperti *MySpace*, *Facebook*, *Twitter* dan lain-lain. Zaman semakin canggih karena teknologi yang selalu dan semakin diperbaharui, segala sesuatu saat ini lebih mudah dilakukan dibanding sebelumnya.

Dari sinilah kita perlu bijak dalam menghadapi era perkembangan sosial media ini, karena pasti bukan hanya banyak memiliki dampak positif yang direncanakan, jejaring / media sosial juga punya banyak dampak negatif yang bisa ditimbulkan. Mengetahui dampak-dampak tersebut adalah penting untuk dapat meninjau lebih lanjut akan langkah pencegahan atau penanggulangan akan dampak buruk yang mungkin menimpa kita. Sehingga karena alasan tersebutlah, kiranya dalam makalah ini kami hendak menyinggung dan membahas akan dampak-dampak apa saja dari penggunaan media sosial bagi kehidupan antar manusia, terkhusus dalam hal ini aspek interaksi antar manusia itu sendiri.

Dampak Media Sosial terhadap Interaksi Antar Manusia

Umumnya kitaanggapi perluasan kapasitas dasar komunikasi manusia karena perkembangan media komunikasi itu sendiri dengan sikap yang sangat positif, hal ini dipahami karena media komunikasi memberi potensi yang sangat besar untuk percepatan pengiriman dan penerimaan pesan yang lintas waktu dan lintas tempat (yang sangat efisien), namun demikian kita tidak dapat menafikan bahwa perkembangan tadi juga memiliki beberapa kerugian.

Di bawah ini ada beberapa kerugian komunikasi dengan menggunakan media menurut Ruben dan Stewart (2013, hlm. 226-229), yaitu:

1. Keterbatasan cara-cara komunikasi. Pembatasan berupa penurunan rentang potensi cara-cara komunikasi yang tersedia. Media komunikasi membatasi jumlah modalitas olah pesan secara visual, pendengaran, sentuhan, dan pengecapan yang jadi potensi dari komunikasi tatap muka, sehingga membatasi pula kekayaan informasi yang bisa disediakan
2. Berkurangnya pengendalian. Pengendalian yang dimaksud adalah pengendalian dalam mempengaruhi isi dan arah interaksi. Dengan media individu sulit untuk mengendalikan arah interaksi yang datang padanya, walaupun bisa saja dilakukan dengan cara memutuskan saluran media tersebut, tapi tentu saja ini adalah pilihan sulit ketika situasinya adalah interaksi interpersonal. Kita bisa terpengaruh banyak dan tak bisa mengendalikan arus informasi yang datang pada kita lewat media tersebut.
3. Anonim dan bersifat tidak pribadi. Komunikasi lewat media dapat terjadi pada tingkat yang tidak saling mengenal antar sumber dan penerima. Kadang seorang pemberi komentar, pendengar, maupun membaca lewat media tertentu dapat berbagi pendapat atau mencari nasihat dalam masalah pribadi tanpa harus mengungkapkan identitas dirinya.
4. Penurunan tanggung jawab dan akuntabilitas. Semua alasan-alasan di atas seperti kontrol yang kurang, anonimitas, dan depersonalisasi yang terkadang terjadi pada interaksi yang dimediasi, entah itu lewat media sosial, atau apapun itu, dapat memupuk

rasa keterpisahan, menambah kepasifan, dan berkurangnya rasa tanggung jawab dalam mengarahkan proses dan hasil komunikasi. Konsekuensi ini bisa ‘menular’ pada situasi komunikasi langsung (tanpa mediasi), di mana dua orang berkomunikasi langsung tapi ada kepasifan atau adanya pengurangan tanggung jawab peran seseorang dalam proses komunikasinya.

5. Berkurangnya rasa memiliki pada lokasi. Sejalan dengan peingkatan teknologi portabel (komunikasi yang dimediasi) kemungkinan untuk menemukan diri kita di waktu dan tempat yang berbeda menjadi lebih mudah dibandingkan saat kita menemukan diri kita di pada lokasi dan waktu di mana kita berada di sana.

Sementara menurut Aw (2010, hlm. 239) teknologi komunikasi (termasuk di antaranya sosial media) dapat dibedakan menjadi dua tahap, yaitu:

- a. Tahap berupa dampak teknis, yaitu berupa keuntungan-keuntungan teknis yang drencanakan, berupa peningkatan produktivitas dan efisiensi.
- b. Tahap berupa konsekuensi sosial yang tidak diduga, berupa kadar hubungan antarmanusia di masyarakat menjad berkurang, kemungkinan pula terjadinya ketergantungan teknologi.

Wealther dalam Werner dan Tankart (2009, hlm. 462-464) menyinggung adanya kecenderungan eros digital dan cinta online dalam perkembangan komunikasi lewat media, terutama media internet. Hal ini tertuang dalam risetnya yang melahirkan istilah komunikasi hiperpersonal, yaitu komunikasi dengan perantara komputer (hubungan internet) dianggap lebih menarik daripada komunikasi langsung.

Hal ini ia ungkapkan berikut dengan faktor yang ia anggap sebab terjadinya komunikasi hiperpersonal itu, yaitu: komunikasi lewat komputer atau internet memungkinkan presentasi diri yang sangat selektif, dengan lebih sedikit menampilkan perilaku yang tidak diinginkan, juga karena orang yang terlibat di dalam komunikasi ini

banyak mengalami proses atribusi yang berlebihan guna membangun kesan *stereotype* tentang partner mereka, kesan ini sering mengabaikan kesalahan cetak, kesalahan ketik, dsb, yang terakhir bahwa komunikasi lewat internet bisa menimbulkan ikatan yang intens yang bisa menularkan pesan positif dari seorang ke rekan partnernya.

Adapun kaitannya dengan kesalahan cetak dan ketik, hal ini ternyata tidak secara sontak menutup adanya kesopanan / tradisi sopan-santun yang ada dalam budaya masing-masing masyarakat, seperti perspektif yang dikemukakan Fern Johnson akan isu perbedaan budaya linguistik di Amerika, pasalnya sekalipun berbeda tetapi ada dimensi unsur budaya linguistik mereka yang sama (terpusat), yaitu di antaranya semua individu mengolah unsur kebudayaan yang mereka gunakan untuk berkomunikasi. (Littlejohn, 2009, hlm. 263)

Kemudian ada juga penelitian yang dilakukan beberapa ilmuwan termasuk di antaranya adalah Kimberly S. Young (2006) tentang adanya gejala kecanduan internet, dan ia menyebutkan bahwa sumber utama dari kecanduan internet itu adalah ruang *chatting*, di mana ruang ini sering kali memungkinkan orang memenuhi kebutuhan hidupnya yang belum terpenuhi seperti dukungan sosial, rasa memiliki dalam kelompok, atau pengungkapan rahasia-diri seseorang. (Werner dan Tankart, 2009, hlm. 462)

Werner dan Tankart (2009, hlm. 464) juga menyebutkan bahwa banyaknya hubungan komunikasi (interaksi) lewat internet dapat menyebabkan kemungkinan lahirnya efek psikologis yang berbahaya, seperti penarikan diri dari sosial, yang mengakibatkan pula berkurangnya dukungan sosial, hingga akhirnya dapat pula menimbulkan depresi dan rasa kesepian.

STUDI KASUS

Tak dapat dipungkiri bahwa dewasa ini, perkembangan teknologi benar-benar mempermudah manusia dalam menjalankan hidupnya dalam berbagai aspek. Dalam aspek interaksi, teknologi pun turut memberi kontribusi agar manusia dapat tetap berinteraksi dengan keluarga, teman, kerabat kerja, bahkan untuk menjalin hubungan persahabatan yang baru. Namun di samping sisi positif yang diberikan teknologi, dalam kasus ini media sosial, terdapat pula dampak negatif yang menjadi penyebab degradasi kualitas berinteraksi antar manusia. Berikut adalah berita yang dikutip dari situs *online* Kompas mengenai dampak buruk terhadap interaksi atas penggunaan media sosial yang kini marak digunakan lewat *smartphone* atau *gadget*

Akibat Terlalu Sibuk dengan "Gadget" Masing-masing

Rabu, 30 September 2015 | 18:56 WIB

JAKARTA, KOMPAS.com — Saat ini, hampir semua orang menggunakan *gadget* atau gawai, seperti *smartphone* dan tablet. Pada era *digital*, pengguna *gadget* bahkan usianya semakin dini.

Psikolog Dra A Kasandra Putranto mengatakan, perkembangan teknologi memiliki dampak positif dan negatif dalam kehidupan manusia. Dampak positifnya, antara lain, *gadget* dapat mempermudah komunikasi, mengembangkan kehidupan sosial, dan akses informasi jadi cepat. Sementara salah satu dampak negatifnya, yaitu mengurangi interaksi sosial secara langsung dengan orang di sekitar kita.

"Lemahnya interaksi sosial langsung membuat orang-orang lupa memberikan kehangatan dan cinta, terutama ketika ada yang sedang sakit," kata Kasandra dalam acara Media Gathering OBH Combi di Jakarta, Selasa (29/9/2015).

Contohnya, ketika ada seseorang yang sakit tak langsung dijenguk, tetapi hanya memberikan ucapan di media sosial atau melalui pesan singkat. Kebiasaan bersilaturahmi menurun karena sudah lebih sering berinteraksi di media sosial. Menurut dia, interaksi sosial secara langsung itu bisa menimbulkan konflik di keluarga. Hal itu bisa berujung pada penurunan konsentrasi kerja hingga stres.

Menurut Kasandra, interaksi langsung seperti memberikan senyuman atau sentuhan justru bisa meningkatkan semangat dan mempercepat kesembuhan orang yang sakit. Dalam acara yang sama, penyanyi Andien Aisyah menceritakan pengalamannya saat konser "Metamorfosa" beberapa waktu lalu. Ia menyadari betapa pentingnya kehadiran orangtua,

adik, dan suaminya di belakang panggung.

Sebelum *manggung*, Andien mengaku kelelahan karena kurang tidur. Tetapi, dengan adanya kehadiran keluarganya saat itu yang memberikan kehangatan dan kasih sayang, Andien mengaku letihnya hilang saat *manggung*. "Biasanya itu isinya kru panggung, tapi ini keluarga dan suami. Alhamdulillah pas *manggung* lancar, capeknya hilang," kata Andien.

Contoh lainnya adalah saat bepergian bersama atau bertemu kerabat. Saat itu, jangan terlalu sibuk dengan *gadget* masing-masing. Lakukanlah silaturahmi sebagai interaksi sosial secara langsung.

Kasandra menambahkan, interaksi sosial secara langsung dapat membuat seseorang lebih peka dan peduli terhadap lingkungan maupun orang-orang di sekitarnya. Untuk itu, keluarga, baik ayah maupun ibu, sebaiknya menanamkan nilai kepada anak untuk membangun komunikasi yang baik. "Memberikan perhatian dan kepedulian adalah tindakan kasih sayang terhadap orang lain," kata Kasandra.

Penulis : Dian Maharani

Editor : Bestari Kumala Dewi

Sumber:

Aw, Suranto. (2010). *Komunikasi Sosial Budaya*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Severin,

Littlejohn, Stephen W dan Karen A. Foss. (2009). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.

Maharani, Dian. (2015). *Akibat Terlalu Sibuk dengan Gadget Masing-masing [online]*.

Diakses dari:

<http://health.kompas.com/read/2015/09/30/185615823/Akibat.Terlalu.Sibuk.dengan.Gadget.Masing-masing>. [27 Oktober 2015]

Ruben, Brent D. dan Lea P. Stewart. (2013). *Komunikasi dan Prilaku Manusia (Edisi Kelima)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Werner J. dan James W. Tankard. (2009). *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa, Edisi Ke-5*. Jakarta: Kencana.