DAMPAK DARI PENGGUNAAN

MEDIA SOSIAL

Disusun oleh :

Wawan Prastyo (2018240037) Malam



JURUSAN SISITEM INFORMASI

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dalam menulis proposal yang saya kerjakan ini, tak henti-hentinya saya bersukur sampai hari ini karena selalu diberi kesehatan dan rizki yang mengalir. Dan terimakasih kepada kedua Orang Tua saya yang selalu memberi saya support terhadap kuliah saya dan kegiatan positif yang saya lakukan, dan juga terimaksih untuk para jajaran Dosen Universitas Darma Persada yang selalu membimbing saya dan memberikan ilmu dengan sangat penuh kasih sayang. Kepada Rekan-rekan seperjuangan yang satu kampus selalu memberi saya Informasi yang saya tidak ketahui.

Wawan Prastyo

**DAFTAR ISI**

* KATA PENGANTAR ……………………………………………………………………………………………….. 2
* ABSTRAK ………………………………………………………………………………………………………………. 4
* BAB 1 PENDAHULUAN 5
* A. LATAR BELAKANG MASALAH ……………………………………………………………….. 5-6
* BAB 2 LANDASAN TEORI 7-14
* 2.1 Pesatnya Penggunaan Sosial Media……………………………………………………. 7
* 2.2 Dampak Positif Penggunaan Sosial Media………………………………………….. 8-10
* 2.2.1 Fungsi Sosial Media ……………………………………………………………. 10
* 2.3 Dampak Negatif Penggunaan Sosial Media………………………………………… 11-13
* 2.3.1 Informasi Hoax…………………………………………………………………… 12-13
* 2.4 Peran Orang Tua Mengawasi Penggunaan Media Sosial……………………. 13-14

* DAFTAR PUTSAKA 15

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi semakin memudahkan interaksi antar individu maupun kelompok. Lalu lintas pesan dan pemberitaan tidak sepenuhnya dikuasai negara tetapi bebas mengalir pada khalayak. Media sosial yang memiliki kekuatan dalam penyebaran informasi menjadi pilihan untuk mempengaruhi, memotivasi, dan melakukan tindakan yang dikehendaki oleh penyebar pesan. Pada saat yang bersamaan, dominasi media massa arus utama semakin memudar. Penelitian ini bertujuan : (1) menggambarkan pengguna media sosial tanpa perbedaan sosial ekonomi dan politik, (2) menganalisis upaya media sosial dan media massa menjangkau khalayak, (3) menelaah media sosial sebagai pendukung jaringan komunikasi politik dalam demokrasi bernegara. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk memberikan gambaran holistik tentang media sosial dalam kaitannya dengan jaringan komunikasi politik yang dimanfaatkan oleh individu, kelompok maupun berbagai entitas politik. Hasil penelitian ini adalah pengguna media sosial tidak terikat oleh status sosial, ekonomi dan politik; media sosial dan media massa arus utama memiliki karakter berbeda dalam menyebarkan pesan kepada khalayak; dan media sosial merupakan pendukung jaringan komunikasi politik dalam demokrasi bernegara.

**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. LATAR BELAKANG MASALAH[[1]](#footnote-1)

Masyarakat informasi diidentikan dengan jumlah media yang dikonsumsi. Dibuktikan dengan beredarnya arus informasi yang begitu pesat disekitar mereka. Selain itu, kini informasi tidak hanya dibuat oleh institusi media tertentu, tetapi semua kalangan masyarakat pun mempunyai kesempatan yang sama untuk memproduksi dan mempublikasikan sebuah informasi. Mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berinovasi, sehingga memudahkan pengguna untuk melakukannya.Berkat teknologi baru seperti internetsegala kebutuhan manusia dapat dipenuhi. Mulai dari kebutuhan untuk bersosialisasi, mengakses informasi sampai kepada pemenuhan kebutuhan hiburan. Kini, kehadirannya lebih dimanfaatkan sebagai media sosial oleh masyarakat (Baidu, 2014: 15).Karena dengan media sosial kehidupan dunia nyata dapat ditransformasi ke dalam „dunia maya‟. Masyarakat bisa dengan bebas berbagi informasi dan berkomunikasi dengan orang banyak tanpa perlu memikirkan hambatan dalam hal biaya, jarak dan waktu.Namun dari kemudahan yang ditawarkan media tersebut, terdapat sisi lain yang dapat merugikan penggunanya dan orang-orang disekitarnya.Seperti berita yang dikabarkan dari media online(Taylor, 2013) bahwa Kementerian Pendidikan Jepang memperkirakan sekitar 518.000 anak-anak pada tahun 2013 di Jepang berusia 12 dan 18 tahun mengalami kecanduan internet, dan mereka harus direhabilitasi. Pemerintah Jepang khawatir jika adanya dampak ini dapat membatasi perkembangan mereka. Maka salah satu upaya Pemerintah Jepang adalah dengan mengirimkan mereka ke internet fasting campyaitu sebuah perkemahan dimana mereka tidak bisa menggunakan internet, karena di tempat tersebut sengaja tidak disediakan fasilitas internet sama sekali. Hal ini dilakukan agar mereka keluar dari dunia maya dan mendorong mereka untuk melakukan komunikasi langsung dengan anak-anak yang lain dan orang dewasa. Rehabilitasi ini bukan tanpa alasan, anak dan remaja yang terlalu lama bergaul dengan internet lebih mungkin mengalami depresi, obesitas, gangguan peredaran darah dan gangguan tumbuh kembang mereka.Kemudahan yang diberikan teknologi komunikasi baru membuat penggunanya menjadi ketergantungan. lain, dalam hal ini media sosial (Schrock, 2006: 4). Media tersebut dianggap oleh mereka sebagai satu-satunya cara untuk memenuhi kebutuhan. Seolah-olah manusia tidak bisa hidup tanpa

**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

2.1 Pesatnya Penggunaan Sosial Media

Berdasarkan riset dari We Are Social, perusahaan media sosial asal Inggris, bersama Hootsuite menyebutkan dari total 268,2 juta penduduk, 150 juta di antaranya menggunakan media sosial. Ternyata Ada Peningkatan, Dari riset ini, pengguna media sosial di Indonesia memiliki angka penetrasinya sekitar 56 persen.Hasil riset yang diterbitkan 31 Januari 2019 itu memiliki durasi penelitian dari Januari 2018 hingga Januari 2019. Terjadi peningkatan 20 juta pengguna media sosial di Indonesia dibanding tahun lalu.Generasi milenial, seperti dilansir Infokomputer, yang umum disebut generasi Y serta generasi Z mendominasi penggunaan media sosial.[[2]](#footnote-2)

Pengguna media sosial di Indonesia paling banyak berada pada rentang usia 18-34 tahun. Pengguna pria lebih mendominasi, di mana pada rentang usia 18-24 tahun, jumlahnya mencapai 18 persen, lebih unggul dari pengguna wanita dengan persentase 15 persen. Sementara pada rentang usia 25-34 tahun, persentase pengguna pria 19 persen, lebih besar dibanding pengguna wanita yang 14 persen.

Perangkat mobile seperti smartphone atau telepon pintar dan tablet masih menjadi perangkat favorit yang digunakan 130 juta pengguna media sosial aktif Indonesia, dengan jumlah 48 persen. Jika dilihat lebih dalam, hampir seluruh pengguna media sosial di Indonesia menggunakan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp atau Line. Penetrasi pengunaan aplikasi pesan instan sebesar 100 persen, sementara aplikasi media sosial kontribusi engagement-nya mencapai 92 persen.

Sementara orang-orang Indonesia banyak menghabiskan waktu 3 jam 26 menit untuk menggunakan media sosial dengan segala tujuan.

Angka tersebut meningkat tiga menit dari tahun lalu. Sebanyak 37 persen pengguna internet memanfaatkan media sosial untuk bekerja.

Di tingkat global, penetrasi penggunaan media sosial untuk bisnis individual mencapai 24 persen. Rata-rata, satu pengguna internet di Indonesia memiliki setidaknya 11 akun berbagai media sosial.

**2.2 Dampak Positif penggunaan social media**

Perangkat teknologi yang ada di erasekarang ini dibuat begitu mudah untuk parapenggunanya,menikmati fitur-fitur aplikasiyang berkaitan dengansosialmedia. Bahkananak usia sekolah dasar pun sangat lah cepatdalam mempelajarai penggunaanperangkatteknologi yang banyak dipakai orang dewasaseperti telepon genggam maupun laptop yangdisambungkan dengan jaringan internetsehingga memberikan kemudahan akses yangluar biasa luasnya ke berbagai macam situsmaupun aplikasi yang banyak disediakansecara gratis. [[3]](#footnote-3)

Banyak dari jenis merk perangkat telpon genggam sekarang ini yang menyediakan fitur sosialmedia yang grati satau tidak berbayar dan sangat mudah diunduhsepertiFacebook, Twitter, dan Instagram yang pada masa sekarang ini menjadi aplikasisosialmedia yang paling banyak digunakandikalangan masyarakat kita.Kemudahan yang sudah banyakditawarkan perangkat teknologi informasiyang ada sekarang ini menjadikan perangkat tersebut kebutuhan primer yang setiap harikeberadaannya harus ada hampir setiap waktudalam kegiatan sehari-hari. Dalam berkomunikasi pun tidak perlu mengeluarkanenergi dan biaya yang terlalu besar karenatidak perlu bertatap muka dan pergi ke suatutempat khusus secara lagsung. Teknologiyang menghadirkan aplika sisosialmedia ini memudahkan kita untuk bisa berkomunikasi dengan orang-orang sampai ke pelosok penjuru dunia manapun dalam waktu yang sangat singkat dan sangat mudah. Anak-anakusia sekolah dasar pun sudah cepat memahamihal tersebut sehingga ada dampak bawaan dariteknologi yang ada berupa dampak positif maupun negatifterutama yang mempengaruhiaktifitsa bersosialisasi mereka.Hal ini ditambah lagi oleh pendapatAzhar Asyad(Khairuni,2016)

Mengenai beberapa ciri (karakteristik) media yang dihasilkan sosial media atau teknologiberbasis komputer diantaranya sebagai berikut:

a.Mereka dapat digunakan secara acak;

b.Mereka dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa/i atau keinginan perancang atau pengembang sebagaimana direncanakannya;

c.Biasanya gagasan yang disajikan sesuaidengan simbol dan gafik;

d.Dapat melibatkan interaktivitas siswa/iyang tinggi.Secara positif teknologi seperti social media bisa menjadi suatu inovasi perkembangan pembelajaran pada pendidikan dasar di Indonesia. Alternatif yang bisadisebut sebagai Pendidikan Teknologi Dasar(PTD) merupakan salah satu teknologi dalammem perkenalkan teknologi secara dini kepadaanak Indonesia, dalam program tersebut parasiswa diperkenankan untuk terlibat aktifberinteraksi dengan teknologi sehingga memberikan stimulasi pengembangan kemampuan problem solving, kreativitas, daninovasi dalam bidang teknologi, dengan demikian pendidikan teknologi yang diberikan secara proporsional mengembangkan keterampilan berpikir teknologi dan keterampilan vokasional sebagai akumalasi dari proses berpikir teknologi (Chandra and Rustaman,2009).Masih banyak lagi alternative lain peningkatan metode pembelajaran yang bisa didapat dari sosia lmedia 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 classroom, dimana semua terminology tersebut mengacu pada pengertian yang sama yakni pendidikan berbasis teknologi informasi.Lembaga pendidikan saat ini akan segera memperkenalkan dan memulai penggunaanTeknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai basis pembelajaran yang lebih mutakhir(Wahjono,2015)[[4]](#footnote-4)

Dampak Positif Lainnya yang di dapat dari bersosial media :[[5]](#footnote-5)

1. Sebagai media penyimpanan informasi. Yang sangat mudah menyebar melalui situs jaringan sosial. Hanya dalam tempo beberapa menit setelah kejadian, kita telah bisa menikmati informasi tersebut.

2. Situs jaringan sosial membuat anak dan remaja lebih bersahabat, perhatian. Dengan mengggunakan situs-situs web, para pengguna internet diseluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.

3. Media sosial dapat menyambung tali silaturrahmi memudahkan bagi orang yang memiliki sanak family yang jauh, jaringan sosial ini sangat bermanfaat dan berperan untuk mempertemukan kembali keluarga dan kerabat yang berada jauh dari kita, dan yang jauh dengan yang lama sudah tidak bertemu. Hal tersebut dapat dilakukan lewat media maya seperti video call.

4. Mempermudah berbelanja, seperti menjual barang-barang kebutuhan sehari-hari di sosial media, online shop, pria dan wanita,hal tersebut sangatlah mudah dilakukan, Hal ini memungkinkan para pengusaha kecil dapat mempromosikan produk dan jsanya tanpa mengeluarkan banyak biaya. Apalagi bagi mahasiswa yang membutuhkan uang dengan kerja sampingan yang tidak begitu sulit. Mereka cukup memodali hp dan kuota lalu mempromosikannya, mulai dari teman ke teman, tetangga, bahkan yang jauh sekalipun.

5. Media sosial juga dapat memanfaatkan sebagai jalan dakwah atau menyampaikan ajaran-ajaran islam. Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial. Pengguna bisa bersosialisasi dengan publik mengelola jaringan pertemanan, dan beradaptasi dengan siapapun, bahkan orang yang tidak dikenal dari seluruh penjuru dunia.

**2.2.1 Fungsi Media Sosial[[6]](#footnote-6)**

Fungsi media sosial dapat diketahui melalui sebuah kerangka kerja honeycomb. Menurut Kietzmann, etl (2011) menggambarkan hubungan kerangka kerja honeycomb sebagai penyajian sebuah kerangka kerja yang mendefinisikan media

sosial dengan menggunakan tujuh kotak bangunan fungsi yaitu identity, cenversations, sharing, presence, relationships, reputation, dan groups.

1. Identity menggambarkan pengaturan identitas para pengguna dalam sebuah media social menyangkut nama, usia, jenis kelamin, profesi, lokasi serta foto.

2. Conversations menggambarkan pengaturan para pengguna berkomunikasi dengan pengguna lainnya dalam media sosial.

3. Sharing menggambarkan pertukaran, pembagian, serta penerimaan konten berupa teks, gambar, atau video yang dilakukan oleh para pengguna.

4. Presence menggambarkan apakah para pengguna dapat mengakses pengguna lainnya.

5. Relationship menggambarkan para pengguna terhubung atau terkait dengan pengguna lainnya.

6. Reputation menggambarkan para pengguna dapat mengidentifikasi orang lain serta dirinya sendiri.

7. Groups menggambarkan para pengguna dapat membentuk komunitas dan subkomunitas yang memiliki latar belakang, minat, atau demografi.

**2.3 Dampak Negatif Dari Penggunaan Sosial Media**

Berikut ini beberapa dampak negatif dari gadget untuk perkembangan anak:[[7]](#footnote-7)

1.Sulit Konsentrasi Pada Dunia Nyata. Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan. gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan beriteraksi dengan dunia nyata berteman dan bermain dengan teman sebaya.

2.Terganggunya Fungsi PFC Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengotrol emosi. kontrol diri. tanggung jawab. pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.

3.Introvert Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak-anak juga cenderung menjadi introvert.

Bahaya radiasi gadget terhadap daya kembang anak adalah radiasi dari penggunan gadget yang tergolong gelombang RF. Bukan merupakan gelombang yang sangat mematikan dan berbahaya. Tapi bukan berarti kemungkinan adanya efek samping tidak ada. Radiasi RF pada level tinggi serta dengan intensitas yang intensif dapat merusak jaringan tubuh. Radiasi RF memiliki kemampuan untuk memanaskan jaringan tubuh seperti oven microwave memanaskan makanan. Dan radiasi tersebut dapat merusak jaringan tubuh karena tubuh kita tidak dilengkapi sistem ketahanan untuk mengantisipasi sejumlah panas berlebih akibat radiasi RF. Penelitian lain menunjukkan radiasi non-ionisasi (termasuk gelombang RF) menimbulkan efek jangka panjang. Penyakit yang berpotensi timbul karena radiasi gadget adalah kanker, tumor otak, alzheimer, parkinson, sakit kepala. Dibanding orang dewasa, anak-anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi nirkabel sejak kecil sehingga waktu ‘bersentuhan’ dengan radiasi lebih panjang. Hal ini disebabkan karena di usia 12-15 tahun. anak mengalami proses bangkitnya akal. nalar dan kesadaran diri. Dalam masa ini terdapat energi dan kekuatan fisik serta tumbuh keinginan tahu dan keinginan coba-coba. Data memperlihatkan bahwa ketika radiasi dari gadgetmemasuki kepala. orang dewasa menyerapnya sebanyak 25% anak usia 12 tahun sebanyak 50% dan tertinggi pada anak usia 5 tahun yaitu 75%. Oleh karenanya, risiko radiasi ini akan lebih besar pada anak yang sudah ‘akrab’ dengan gadget di usia kurang dari 16 tahun.

Seharusnya penggunaan gadget dikembalikan pada fungsi awal, yaitu untuk komunikasi sekaligus sebagai sarana belajar untuk menambah ilmu pengetahuan. Anak dituntun untuk lebih kreatif. Dengan adanya media visual dan audio maka anak-anak bisa berimajinasi dan biasanya lebih tertarik. Misalnya anak browsing buku bacaan yang diinginkan dan nantinya anak-anak ingin mengetahui banyak tentang buku bacaan yang ada. Dan ini bisa menarik minat baca anak-anak.

Namun praktiknya tidak demikian. Kebanyakan anak-anak tidak ingin lebih tahu tetapi malah menjadi malas untuk membaca. Peran orangtua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orangtua mengandalkan gadget untuk menemani anak. dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak menganggu. Mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak merupakan salah satu cara yang efektif.

Lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dalam waktu luang. Bermain bersama atau hanya sekedar bercanda disel-sela aktifitas yang padat. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa. mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

**2.3.1 Informasi Hoax[[8]](#footnote-8)**

Informasi Hoax Hoax adalah usaha untuk menipu atau mengakali pembaca/pendengarnya untuk mempercayai sesuatu, padahal sang pencipta berita palsu tersebut tahu bahwa berita tersebut adalah palsu. Salah satu contoh pemberitaan palsu yang paling umum adalah mengklaim sesuatu barang atau kejadian dengan suatu sebutan yang berbeda dengan barang/ kejadian sejatinya. Definisi lain menyatakan hoax adalah suatu tipuan yang digunakan untuk mempercayai sesuatu yang salah dan seringkali tidak masuk akal yang melalui media online (https://www.merriamwebster. com) Hoax bertujuan untuk membuat opini publik, menggiring opini publik, membentuk persepsi juga untuk hufing fun yang menguji kecerdasan dan kecermatan pengguna internet dan media sosial. Tujuan penyebaran hoax beragam tapi pada umumnya hoax disebarkan sebagai bahan lelucon atau sekedar iseng, menjatuhkan pesaing (black campaign), promosi dengan penipuan, ataupun ajakan untuk berbuat amalan – amalan baik yang sebenarnya belum ada dalil yang jelas di dalamnya. Namun ini menyebabkan banyak penerima hoax terpancing untuk segera menyebarkan kepada rekan sejawatnya sehingga akhirnya hoax ini dengan cepat tersebar luas. Orang lebih cenderung percaya hoax jika informasinya sesuai dengan opini atau sikap yang dimiliki (Respati, 2017). Contohnya jika seseorang penganut paham bumi datar memperoleh artikel yang membahas tentang berbagai teori konspirasi mengenai foto satelit maka secara naluri orang tersebut akan mudah percaya karena mendukung teori bumi datar yang diyakininya. Secara alami perasaan positif akan timbul dalam diri seseorang jika opini atau keyakinannya mendapat afirmasi sehingga cenderung tidak akan mempedulikan apakah informasi yang diterimanya benar dan bahkan mudah saja bagi mereka untuk menyebarkan kembali informasi tersebut. Hal ini dapat diperparah jika si penyebar hoax memiliki pengetahuan yang kurang dalam memanfaatkan internet guna mencari informasi lebih dalam atau sekadar untuk cek dan ricek fakta.

**2.4 Peran Orang Tua Mengawasi Penggunaan Media Sosial**

Media sosial merupakan sebuah media komunikasi pada era sekarang yang dapat mempermudah masyarakat untuk berinteraksi, berbagi, serta mendapatkan semua informasi melalui media online ini tanpa terbatasi oleh jarak dan waktu. Macam-macam media sosial yang sering digunakan masyarakat diantaranya adalah google, youtube, facebook, instagram, twitter, dan lain sebagainya. [[9]](#footnote-9)

Salah satu kasus media sosial yang membawa pengaruh buruk terhadap anak-anak yaitu banyaknya anak dibawah umur yang melakukan hal-hal negatif seperti merokok, balap motor liar, dll. Perilaku negatif seperti itu mereka contoh dari media sosial, karena 50% dari media sosial juga memiliki tontonan/halaman yang tidak seharusnya dilihat oleh anak-anak.

Maka dari itu, Keluarga sebagai unit sosial terkecil dalam masyarakat, akan tetapi mempunyai pengaruh yang besar bagi bangsa dan negara. Dari keluarga akan terlahir generasi penerus yang akan menentukan nasib bangsa. Apabila keluarga dapat menjalankan fungsi dengan baik maka dimungkinkan tumbuh generasi yang berkualitas dan dapat diandalkan yang akan menjadi pilar-pilar kemajuan bangsa.

Maka dari itu keluarga khususnya orang tua harus memahami dulu perkembangan tekhnologi pada zaman sekarang ini, dan juga sosial media yang saat ini sudah banyak digunakan anak-anak, oleh sebabnya banyak anak-anak yang terpengaruh dengan sosial media dan banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain sosial media, bahkan bisa berjam-jam. Hal ini jika dibiarkan terus menerus akan menyebabkan anak kurang bisa untuk bersosialisasi pada masyarakat.

Penelitian yang dilakukan oleh Permano (2013), menunjukan ada hubungan peran orang tua dalam mangoptimalisasi tumbuh kembang anak untuk membangun karakter anak, dan penelitian ini didukung oleh Briawan dan Herawati (2008) peran stimulasi orang tua sangat berarti bagi perkembangan anak, dengan demikian peran orang tua memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak

Orangtua saat ini diasosiasikan sebagai digital immigrant atau penduduk pendatang yang masih berusaha beradaptasi di dunia digital sebagai salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang baru, orangtua sebagai digital immigrant dituntut untuk melakukan adaptasi secara instan terhadap teknologi yang marak digunakan oleh anak remajanya. Kurangnya pengetahuan orangtua terhadap situs jejaring sosial karena perbedaan persepsi yang ada diantara orangtua dan remaja.

Persepsi merupakan pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimulus indrawi. (Rakhmat, 2005:51). Maka dari itu sebaiknya orang tua juga harus mengerti dahulu megenai dunia sosial media agar bisa memilah mana yang baik dan buruk dan tidak berdampak buruk seperti anak menjadi malas belajar berkomunikasi di dunia nyata, mereka menjadi tidak sadar lingkungan karena terlalu banyak menghabiskan waktu untuk internet.

Tatanan bahasa Indonesia anak-anak juga dapat rusak apabila dibiarkan terus menerus hidup dengan media sosial tanpa pengawasan ketat. Untuk menghindari hal-hal seperti itu, orang tua harus dapat menciptakan inovasi-inovasi baru agar anak tidak terlena pada media sosial. Contoh, mengajak anak lebih sering bermain ke taman untuk menikmati permainan pada umumnya dan mengajarkan amak untuk lebih sering berkomunikasi dengan lingkungan sekitar.

**DAFTAR PUSTAKA**

[[10]](#endnote-1)

1. ‘TINGKAT KETERGANTUNGAN PENGGUNA MEDIA SOSIAL DAN KECEMASAN SOSIAL | Soliha | Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi’ <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/view/9730/7798> [accessed 18 January 2021]. [↑](#footnote-ref-1)
2. ‘Hasil Riset Pengguna Media Sosial Di Indonesia, Ternyata Ada Peningkatan - Warta Kota’ <https://wartakota.tribunnews.com/2019/02/11/hasil-riset-pengguna-media-sosial-di-indonesia-ternyata-ada-peningkatan> [accessed 19 January 2021]. [↑](#footnote-ref-2)
3. ‘View of DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF SOSIAL MEDIA TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL ANAK’ <https://umtas.ac.id/journal/index.php/naturalistic/article/view/5/445> [accessed 19 January 2021]. [↑](#footnote-ref-3)
4. ‘View of DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF SOSIAL MEDIA TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL ANAK’. [↑](#footnote-ref-4)
5. ‘Dampak Positif Dan Negatif Dari Penggunaan Media Sosial | IDCloudHost’ <https://idcloudhost.com/dampak-positif-dan-negatid-dari-penggunaan-media-sosial/> [accessed 19 January 2021]. [↑](#footnote-ref-5)
6. Dedi Rianto Rahadi, ‘Perilaku Pengguna Dan Informasi Hoax Di Media Sosial’, *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 5.1 (2017), 58–70 <https://doi.org/10.26905/jmdk.v5i1.1342>. [↑](#footnote-ref-6)
7. ‘View of PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK | Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan’ <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842/586> [accessed 19 January 2021]. [↑](#footnote-ref-7)
8. Rahadi. [↑](#footnote-ref-8)
9. ‘Peran Orang Tua Dalam Mengevaluasi Dan Monitoring Media Sosial Anak - Kompasiana.Com’ <https://www.kompasiana.com/rilomuhammadsolikhin9703/5b4a3e895e1373049371c0c3/peran-orang-tua-dalam-mengevaluasi-dan-monitoring-sosial-media-pada-anak> [accessed 19 January 2021]. [↑](#footnote-ref-9)
10. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/view/9730/7798>

    [View of PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK | Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan (iain-tulungagung.ac.id)](http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842/586)

    <https://umtas.ac.id/journal/index.php/naturalistic/article/view/5/445>

    <https://wartakota.tribunnews.com/2019/02/11/hasil-riset-pengguna-media-sosial-di-indonesia-ternyata-ada-peningkatan>

    <https://idcloudhost.com/dampak-positif-dan-negatid-dari-penggunaan-media-sosial/>

    <http://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jmdk/article/view/1342/933#>

    <https://www.kompasiana.com/rilomuhammadsolikhin9703/5b4a3e895e1373049371c0c3/peran-orang-tua-dalam-mengevaluasi-dan-monitoring-sosial-media-pada-anak> [↑](#endnote-ref-1)