

MEDIA SOSIAL DAN PENGEMBANGAN HUBUNGAN INTERPERSONAL REMAJA DI SIDOARJO

Reviewer : Sutra Rahayu(162022000055)

Program Studi Ilmu Komunikasi. FISIP. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Email : Sutrahayu88@gmail.com

PENDAHULUAN

Meningkatnya penggunaan internet ini mengindikasikan bahwa komunikasi bermedia komputer khususnya melalui media situs jejaring sosial telah menjadi sebuah trend baru di masyarakat khususnya remaja. Aktivitas penggunaan internet yang paling tinggi yaitu membuka jejaring sosial dan mengirim atau menerima email. Tidak jarang pula remaja melakukan aktivitas komunikasi dengan menulis di dinding, *update status*, *update comment*, *upload* foto dan video, maupun *game online*. Fenomena ini mengindikasikan bahwa hubungan sosial yang dibangun pada dunia maya turut mewarnai hubungan interpersonal remaja di dunia nyata. Secara positif, fenomena yang muncul menandakan bahwa komunikasi bermedia komputer dapat membantu meningkatkan hubungan sosial penggunanya baik itu di dunia maya ataupun di dunia nyata. Secara negatif fenomena yang muncul menandakan bahwa komunikasi bermedia komputer mengurangi tingkat keintiman hubungan sosial di dunia nyata.

PEMBAHASAN

Kehadiran situs jejaring sosial telah menjadi sebuah media alternatif bagi individu dalam mengembangkan hubungan dengan siapa saja yang menaruh minat yang sama. Sebagaimana halnya hubungan interpersonal yang dibangun melalui komunikasi tatap muka atau *face to face*, hubungan yang dibangun melalui situs jejaring sosial juga bisa menjadi sebuah hubungan yang berawal dari tahap perkenalan basa basi hingga pengembangan hubungan yang lebih akrab di dunia maya bahkan ada beberapa yang diantaranya dirasionalisasikan dalam sebuah hubungan di dunia nyata termasuk di dalamnya proses depenetrasi. Semua ini tergantung dari keinginan individu pengguna situs jejaring dalam mengembangkan hubungannya dan dipengaruhi juga oleh proses pengungkapan diri (*self disclosure*) kepada individu lain.

Bagi masyarakat Indonesia termasuk sidoarjo khususnya kalangan remaja, media sosial seakan sudah menjadi candu, tiada hari tanpa membuka media sosial, bahkan hampir 24 jam mereka tidak lepas dari smartphone . Media sosial terbesar yang paling sering digunakan oleh kalangan remaja antara lain; Facebook, Twitter, Path, Youtube, Instagram, Kaskus, LINE, Whatsapp, Blackberry Messenger. Masing-masing media sosial tersebut mempunyai keunggulan khusus dalam menarik banyak pengguna media sosial yang mereka miliki. Media sosial memang menawarkan banyak kemudahan yang membuat para remaja betah berlama-lama berselancar di dunia maya.

Pesatnya perkembangan media sosial juga dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media sosial. Para pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan jaringan internet tanpa biaya yang besar dan dapat dilakukan sendiri dengan mudah.

Para pengguna media sosial pun 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.

SIMPULAN

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. 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. Sedangkan dampak negatif dari media sosial adalah menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya, interaksi secara tatap muka cenderung menurun, membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet, menimbulkan konflik, masalah privasi, rentan terhadap pengaruh buruk orang lain.

REFERENSI

Abadi, T. W., Ainur R., Isna F. A. (2015). "Society Reception on the Marine Ecotourism in Minneapolis Region of Sidoarjo District". *Jurnal Asian Journal Of Humanities and social studies*, Volume 3, issue.05, October 2015, ISSN. 2321-2799 <https://scholar.google.co.id>

Abadi, T. W., Ita Kusuma M. (2008). "PENERTIBAN VERSUS PENGUSURAN: STRATEGI KOMUNIKASI DAN PARTISIPASI PEMBANGUNAN". *Jurnal Ilmiah SCRIPTURA*, Vol. 3, No. 2, Juli 2009, ISSN. 112 – 128 <https://scholar.google.co.id>

Abadi, T. W., Sanadjihitu S., Luluk F. (2015). "Karakteristik Kemiskinan dan Penanggulangannya di kabupaten sidoarjo". *Jurnal MIMBAR*, Volume 31, no.2. Desember 2015. Hal: 495-506 <https://scholar.google.co.id>

Abadi, Totok Wahyu. "*CMC Sebagai Cyberspace*". dalam <http://www.scribd.com/doc/> (diakses pada 19 Februari 2013)

Juditha, Cristiany. 2011. "Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makassar". *Jurnal Penelitian IPTEKKOM*. (On line). <http://isjd.pdi.lipi.go.id.pdf>. (diakses tanggal 23 Januari 2013)

Wahyudiono. 2012: 1. "Aktivitas Penggunaan Internet Berdasar Usia". *Komunika. Jurnal Komunikasi, Media, dan Informatika*. Volume 1, No 1/ April 2012.

Rismana, A., Ellyn N., Sidharta A. (2016). "PENGARUH JEJARING SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR

<http://tekno.kompas.com/read/xml/2012/11/01/1110452/Pengguna.Internet.id.Indonesia.Capai.55.Juta>. (diakses tanggal 11 Januari 2013)

<http://edukasi.kompas.com/read/2012/10/11/00510559/Sekolah.Perlu.Antisipasi.Pencapaian.Lewat.Dunia.Maya>. (diakses tanggal 11 Januari 2013)