

MANFAAT MEDIA SOSIAL BAGI KELOMPOK REMAJA DI DESA TOUURE
KECAMATAN TOMPASO KABUPATEN MINAHASA
PROPINSI SULAWESI UTARA

Oleh :

Dra. Joanne P.M Tangkudung, MSi
Stefi H. Harilama, S.Sos, M.I.Kom
Email: joannetangkudung@unsrat.ac.id

Abstrak

Kalangan masyarakat di era 4.0 saat ini termasuk para remaja di Desa Touure Kecamatan Tompaso Kabupaten Minahasa Propinsi Sulawesi Utara sudah mengenal media sosial, bahkan fenomena yang terlihat setiap hari tiada hari tanpa membuka media sosial, bahkan hampir 24 jam mereka tidak lepas dari *smartphone*.

Dalam media sosial tidak ada batasan ruang dan waktu, mereka dapat berkomunikasi kapanpun dan dimanapun mereka berada. Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan seseorang.

Pengaruh jejaring sosial terhadap remaja mempunyai dampak positif dan negatif, maka target dari kegiatan pengabdian ini memberi pengetahuan kepada para remaja tentang manfaat dari media sosial.

Remaja memperoleh pengetahuan tentang perilaku dewasa dalam menggunakan media sosial kearah pembentukan jati diri yang positif.

Key Word: Manfaat, Media Sosial, Remaja

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Bagi masyarakat Indonesia pada umumnya terlebih khusus kalangan remaja, media sosial seakan sudah candu, tiada hari tanpa membuka media sosial, bahkan hampir 24 jam mereka tidak lepas dari smartphone. Media sosial terbesar yang paling sering digunakan antara lain ; *Facebook, Twitter, Path, Youtube, LINE, Instagram, BBM, game on line*. 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.

Sangat mudah dan tidak membutuhkan waktu yang lama bagi seseorang dalam membuat akun di media sosial. Kalangan remaja yang mempunyai media sosial biasanya memposting tentang kegiatan pribadinya, curhatannya, serta foto-foto bersama teman-temannya. Semakin aktif seorang remaja di media sosial maka mereka semakin dianggap keren dan gaul. Namun kalangan remaja yang tidak mempunyai media sosial biasanya dianggap kuno, ketinggalan jaman, dan kurang bergaul.

Dalam media sosial tidak ada batasan ruang dan waktu, mereka dapat berkomunikasi kapanpun dan dimanapun mereka berada. Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan seseorang.

Permasalahan Mitra

Pada umumnya masa-masa remaja adalah masa dalam pencarian jati diri atau identitas. Dalam pencarian jati diri tersebut remaja memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar tentang lingkungan sekitarnya yang mereka anggap sebagai hal-hal yang baru. Dalam keadaan pencarian identitas ini remaja lebih sering berpatokan pada dunia luar dan lingkungan sosial di sekitar mereka. Sehingga dengan keadaan emosional yang masih labil para remaja mudah terpengaruh oleh dunia luar yang

akan membentuk kepribadian mereka kelak. Perilaku adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati pihak luar. Perilaku remaja adalah kegiatan yang dilakukan yang terbentuk dengan pengaruh dari faktor perkembangan dalam diri remaja dan faktor perkembangan sosial di lingkungan sekitarnya. Perubahan fisik yang terjadi selama tahun awal remaja mempengaruhi tingkat individu dan mengakibatkan diadakannya penilaian kembali penyesuaian nilai-nilai yang telah bergeser.

Perubahan perilaku yang terjadi pada remaja dapat dalam bentuk perubahan secara kognitif, afektif, dan konasi. Perubahan kognitif merupakan perubahan dalam pengetahuan tentang suatu hal yang dimiliki. Perubahan afektif merupakan perubahan dalam menyikapi suatu hal. Perubahan konasi merupakan perubahan dalam perilaku atau tindakan dengan menggunakan suatu cara tertentu. Remaja yang sedang dalam masa transisi memiliki beragam tujuan untuk memenuhi kebutuhan dan kepentingan mereka, antara lain untuk mendapatkan informasi yang saat ini menjadi topik pembicaraan banyak orang, mendapat hiburan ketika bosan, mencari jalan keluar atas masalah mereka dan memungkinkan sekedar mengisi waktu luang. Penggunaan media sosial di kalangan remaja ini juga menimbulkan pro dan kontra. Penggunaan media sosial seringkali mengganggu proses belajar remaja, sebagai contoh ketika sedang belajar lalu adanotification chatting dari teman yang akhirnya dapat mengganggu proses belajar, dan kebiasaan seorang remaja yang berkicau berkali-kali di Twitter yang terkadang hanya untuk mengeluhkan betapa sulit pelajaran yang sedang dia kerjakan.

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Solusi

2.1. Solusi

Kegiatan ini ditujukan kepada para remaja sebab mereka adalah seorang anak yang sedang menjalani pertumbuhan menuju kedewasaan atau bisa dibilang

masa puber dan sedang menemukan jati diri mereka masing-masing ditambah perilaku mereka yang sangat labil membuat banyak remaja jika proses pembentukan kearah positif maka identitas mereka akan positif namun sebaliknya jika kearah negative dikhawatirkan identities diri juga negatif dan akan tercermin dalam perilaku sehari-hari..

Maka kegiatan pengabdian ini ditujukan bagi remaja agar bisa menilai mana yang baik dan yang tidak untuk menggunakan media sosial sehingga proses pembentukan identitas diri mereka bisa positif untuk menjalin interaksi dalam keluarga, teman bermain dan masyarakat, dengan memberi pengetahuan bagi remaja tentang:

Dampak positif :

- Untuk menghimpun keluarga, saudara, kerabat yang tersebar, dengan jejaring sosial ini sangat bermanfaat dan berperan untuk mempertemukan kembali keluarga atau kerabat yang jauh dan sudah lama tidak bertemu, kemudian lewat dunia maya hal itu bisa dilakukan.
- Sebagai media penyebaran informasi. Informasi yang *up to date* sangat mudah menyebar melalui situs jejaring sosial. Hanya dalam tempo beberapa menit setelah kejadian, kita telah bisa menikmati informasi tersebut.
- Memperluas jaringan pertemanan. Dengan menggunakan jejaring sosial, kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja, bahkan dengan orang yang belum kita kenal sekalipun dari berbagai penjuru dunia.
- Situs jejaring sosial membuat anak dan remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian, dan empati.
- Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial. Pengguna dapat belajar bagaimana cara beradaptasi, bersosialisasi dengan publik dan mengelola jaringan pertemanan.

- Internet sebagai media komunikasi, setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia.
- Media pertukaran data.
- Sebagai media promosi dalam bisnis.

Dampak negatif :

- Susah bersosialisasi dengan orang sekitar. Ini disebabkan karena pengguna sosial media menjadi malas belajar berkomunikasi secara nyata. Hal ini memang benar sekali, karena saya mempunyai teman yang sangat aktif di sosial media, dia selalu memposting apa saja yang sedang dia kerjakan, namun keadaan yang berbeda 180 derajat jika bertemu secara nyata. Orang yang aktif di sosial media, jika bertemu langsung nyatanya adalah orang yang pendiam dan tidak banyak bergaul.
- Situs sosial media akan membuat seseorang lebih mementingkan diri sendiri. Mereka menjadi tidak sadar akan lingkungan sekitar mereka, karena kebanyakan menghabiskan waktu di internet. Pernahkah kalian jalan-jalan atau bepergian dengan seseorang, tetapi orang yang kalian ajak jalan malah asik dengan ponsel dan sosial mediana sendiri?
- Tertinggal dan terlupakannya bahasa formal. Karena pengguna sosial media lebih sering menggunakan bahasa informal dalam kesehariannya, sehingga aturan bahasa formal mereka menjadi terlupakan.
- Mengurangi kinerja. Karyawan perusahaan, pelajar, mahasiswa yang bermain media sosial pada saat sedang mengerjakan pekerjaannya akan mengurangi waktu kerja dan waktu belajar mereka.
- Berkurangnya privasi pribadi. Dalam sosial media kita bebas menuliskan dan men-share apa saja, Sering kali tanpa sadar kita mempublish hal yang

seharusnya tidak perlu disampaikan ke lingkup sosial.

- Kejahatan dunia maya (*cyber crime*) diantaranya: carding, hacking, cracking, phishing, dan spamming, hoax.
- Pornografi, terkadang seseorang memposting foto yang seharusnya menjadi privasi dia sendiri di sosial media, hal ini sangat berbahaya karena bisa jadi foto yang hanya di postingnya di sosial media disalah gunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

Target Luaran

Kepada Mitra para generasi Muda pada remaja di Desa Toure Kecamatan Tompaso Kabupeten Minahasa Propinsi Sulawesi Utara diharapkan diperoleh luaran mendapatkan pengetahuan tentang perilaku dewasa dalam menggunakan media sosial kearah pembentukan jati diri yang positif.

METODE PELAKSANAAN

Di era globalisasi sekarang ini banyak sekali bermunculan sosial media. Bukan hanya orang dewasa saja yang menggunakan social media, bahkan pelajar sekolah dan anak-anak yang belum cukup umur juga sudah akrab dengan social media yang sekarang sedang berkembang. Berawal dari *Friendster*, kemudian *Facebook*, *Twitter*, *Skype*, *Foursquare*, *Line*, *What's App*, *Path*, *Instagram*, *Snapchat* dan masih banyak lainnya. Banyak dampak yang dapat ditimbulkan dari pemakaian sosial media, berikut ini merupakan dampak positif dan negatif sosial media, melalui metode ceramah yang ditujukan bagi pemuda dan remaja di desa Toure Kecamatan Tompaso Kabupaten Minahasa Propinsi Sulawesi utara.

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Remaja merupakan aset penting negara dan keluarga, ketika media sosial berperan dalam membentuk identitas diri remaja kearah positif diharapkan dapat mengembangkan potensi sumber daya alam dan manusia masa depan menjadi lebih baik sehingga dapat menjaga harmoni sosial di desa Toure Kecamatan Tompaso Kabupaten Minahasa.

Sebaliknya jika proses pembentukan identitas diri melalui media sosial internet kearah negatif maka para remaja ini bisa mengganggu lingkungan masyarakat sekeliling dan membuat integrasi bangsa terancam.

Penggunaan internet dapat membawa pengaruh positif yaitu menjadi pusat informasi dalam media pembelajaran atau sebagai sarana penunjang dalam kelompok remaja. Internet juga bisa menjadi media komunikasi remaja karena melalui jejaring sosial yang sudah beraneka macam, kita dapat berkomunikasi dan menambah teman dengan orang banyak yang kita kenal maupun tidak kita kenal di belahan dunia. Hal positif lainnya para remaja dapat mengembangkan talenta yang dimilikinya seperti membuat situs sendiri dan mengembangkannya, membuat cerpen dan mempublikasikannya di blog, dan lain-lain.

Namun, internet juga memiliki sisi negatif terhadap kehidupan remaja. Seperti membuat remaja menjadi ketergantungan terhadap internet. Terkadang, remaja menyalahgunakan internet. Mereka membuka situs yang terdapat gambar-gambar, video-video pornografi, dan kekerasan. Padahal, hal itu sangat berpengaruh terhadap kejiwaan, moral, kepribadian, dan konsentrasi remaja. Sisi negatif lainnya dari internet yaitu, *Net gaming* dan *computer addiction*. Dimana remaja mengalami kecanduan terhadap *game online* atau *game offline* yang mereka *download* dan instal dari internet yang membuat mereka menjadi lupa

terhadap pekerjaannya. Begitu juga dengan fenomena penipuan melalui internet, kita bisa membeli sesuatu hanya melalui internet. Banyak orang yang membeli sesuatu dari internet, dan sudah mentransfernya. Namun, barang yang dia beli tak juga datang.

Sisi negatif lainnya adalah mereka tidak memanfaatkan waktu belajarnya dengan baik, sehingga dapat mengurangi nilai-nilai prestasi mereka, dan menjauhkan mereka dari orang-orang yang ada disekitarnya. Mereka lebih cenderung berinteraksi dengan jejaring sosial ataupun teman-teman dunia maya, dan dengan mudahnya kejahatan terjadi.

Sehingga PKM Kelompok Remaja Tentang Manfaat Media Sosial di Desa Toure Kec. Tompaso bisa mengantisipasi terhadap pembentukan identitas remaja kearah yang positif, sebab remaja merupakan aset yang berharga bagi keluarga dan bangsa Indonesia, terutama dalam menjaga harmoni sosial dan integritas bangsa yang berada di bibir Kawasan Pasifik.

Selanjutnya para remaja diberi pengetahuan tentang cara menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara dewasa dan bertanggungjawab agar identitas diri atau karakter mereka terbentuk secara positif ditengah kehidupan yang modern saat ini. Dalam kegiatan pengabdian dilakukan dengan metode ceramah dan games agar remaja yang berjiwa muda menjadi lebih mudah memahami tentang materi yang dikaitkan juga dalam pembentukan karakter.

Menurut Pinney (Samovar dll; 2010) menyatakan bahwa tujuan utama masa remaja adalah membentuk identitas dan "mereka yang gagal dalam mencapai identitas yang aman akan dihadapkan pada kerumitan identitas itu sendiri, kejelasan akan siapa diri mereka, dan apa perasaan mereka dalam hidup". Hal ini berarti

bahwa perkembangan identitas berperan penting bagi kejiwaan seseorang.

Identitas remaja dapat diartikan suatu inti pribadi yang tetap ada walaupun mengalami perubahan bertahap dengan pertumbuhan umur dan perubahan lingkungan.

Identitas dapat diartikan sebagai tata hidup tertentu yang sudah dibentuk pada masa-masa sebelumnya dan menentukan peran sosial yang manakah yang harus dijalankan. Identitas merupakan hasil yang diperolehnya pada masa remaja, tetapi masih akan terus mengalami perubahan dan pembaharuan.

Remaja harus menjadi seorang individu yang dapat berdiri sendiri, akan tetapi tetap harus dapat membina hubungan baik dengan lingkungannya. Kedua tugas ini sangat erat hubungannya cara hidup seseorang sangat tergantung dari peranan sosial sehari-hari. Sebaliknya cara seseorang menjalankan peranan sosial sangat dipengaruhi oleh cara hidupnya sendiri.

Ada beberapa faktor penting dalam perkembangan identitas diri remaja adalah sebagai berikut : 1) rasa percaya diri yang telah diperoleh dan senantiasa dipupuk dan dikembangkan 2) sikap berdiri sendiri 3) keadaan keluarga dengan faktor-faktor yang menunjang terwujudnya identifikasi diri 4) kemampuan remaja itu sendiri, taraf kemampuan intelektual para remaja.

Kegiatan ini ditujukan kepada para remaja karena sedang menjalani pertumbuhan menuju kedewasaan atau bisa dibilang masa puber dan sedang menemukan jati diri mereka masing-masing ditambah perilaku mereka yang sangat labil membuat banyak remaja.

Maka kegiatan pengabdian ini ditujukan bagi remaja agar bisa lebih bijaksana dalam untuk menggunakan media sosial sehingga proses pembentukan identitas diri mereka bisa positif untuk menjalin interaksi dalam keluarga, teman

bermain dan masyarakat, dengan memberi pengetahuan bagi remaja tentang:

Dampak positif :

- Untuk menghimpun keluarga, saudara, kerabat yang tersebar, dengan jejaring sosial ini sangat bermanfaat dan berperan untuk mempertemukan kembali keluarga atau kerabat yang jauh dan sudah lama tidak bertemu, kemudian lewat dunia maya hal itu bisa dilakukan.
- Sebagai media penyebaran informasi. Informasi yang *up to date* sangat mudah menyebar melalui situs jejaring sosial. Hanya dalam tempo beberapa menit setelah kejadian, kita telah bisa menikmati informasi tersebut.
- Memperluas jaringan pertemanan. Dengan menggunakan jejaring sosial, kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja, bahkan dengan orang yang belum kita kenal sekalipun dari berbagai penjuru dunia.
- Situs jejaring sosial membuat anak dan remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian, dan empati.
- Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial. Pengguna dapat belajar bagaimana cara beradaptasi, bersosialisasi dengan publik dan mengelola jaringan pertemanan.
- Internet sebagai media komunikasi, setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia.
- Media pertukaran data.
- Sebagai media promosi dalam bisnis.

Dampak negatif :

- Susah bersosialisasi dengan orang sekitar. Ini disebabkan karena pengguna sosial media menjadi malas belajar berkomunikasi secara nyata. Hal ini memang benar sekali, karena saya mempunyai teman yang sangat aktif di sosial

media, dia selalu memposting apa saja yang sedang dia kerjakan, namun keadaan yang berbeda 180 derajat jika bertemu secara nyata. Orang yang aktif di sosial media, jika bertemu langsung nyatanya adalah orang yang pendiam dan tidak banyak bergaul.

- Situs sosial media akan membuat seseorang lebih mementingkan diri sendiri. Mereka menjadi tidak sadar akan lingkungan sekitar mereka, karena kebanyakan menghabiskan waktu di internet. Pernahkah kalian jalan-jalan atau bepergian dengan seseorang, tetapi orang yang kalian ajak jalan malah asik dengan ponsel dan sosial mediana sendiri?
- Tertinggal dan terlupakannya bahasa formal. Karena pengguna sosial media lebih sering menggunakan bahasa informal dalam kesehariannya, sehingga aturan bahasa formal mereka menjadi terlupakan.
- Mengurangi mengurangi waktu kerja dan waktu belajar mereka.
- Berkurangnya privasi pribadi. Dalam sosial media kita bebas menuliskan dan men-share apa saja, Sering kali tanpa sadar kita mempublish hal yang seharusnya tidak perlu disampaikan ke lingkup sosial.
- Kejahatan dunia maya (*cybercrime*) diantaranya: *carding, hacking, cracking, phishing, dan spamming, hoax.*
- Pornografi, terkadang seseorang memposting foto yang seharusnya menjadi privasi dia sendiri di sosial media, hal ini sangat berbahaya karena bisa jadi foto yang hanya di postingnya di sosial media disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

Kesimpulan

1. Para remaja menunjukkan identitas diri yang berbeda-beda dalam ketiga akun media sosial tersebut.
2. Secara orientasi personal, para remaja menggunakan media sosial dikarenakan mereka ingin menjalin komunikasi dengan teman-teman mereka. Sehingga mereka memutuskan untuk memiliki akun media sosial lebih dari satu.
3. Nilai individu yang ditampilkan dalam media sosial, para remaja mencoba membuat sebuah citra positif tentang diri mereka di media sosial tersebut. Remaja suka menampilkan identitas mereka yang *Smart*, terlihat bahagia, dan suka menampilkan hobi atau kegiatan yang mereka sukai.
4. Para remaja cukup terbuka di media sosial dalam menunjukkan identitas mereka. Hal ini ditunjukkan dengan keterbukaan diri mereka melalui keinginan mereka untuk eksis dengan mengupload kegiatan yang sedang mereka lakukan (baik melalui foto ataupun status) dan mengungkapkan permasalahan pribadi di media sosial, dalam bentuk tersirat.

Saran

1. Setiap remaja tetap perlu bimbingan dan pengawasan dari orang tua dalam proses pembentukan identitas diri.
2. Para remaja diharapkan masih mengikuti kegiatan sosial keagamaan untuk memperkuat jati diri dari segi religius.
3. Kegiatan pengabdian tentang penggunaan media sosial yang bertanggungjawab sebaiknya dilakukan rutin
4. Memberi pengetahuan lanjutan dikalangan remaja tentang kriminal media sosial dampaknya bagi kehidupan pribadi dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Berry, Poortinga, Segall, Dasen, 1999, Psikologi Lintas Budaya, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Bertens K, 2011, Etika, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Bimo Walgito, 2011, Teori-Teori Psikologi Sosial, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Farid Hamid, Heri Budianto, 2011, Ilmu Komunikasi Sekarang dan Tantangan Masa Depan, Kencana, Jakarta
- Gerungan, 2004, Psikologi Sosial, PT. Refika Aditama, Bandung.
- Haryatmoko, 2007, Etika Komunikasi, Kanisius, Yogyakarta.
- Severin, J. Werner. Tankard, James W, 2005, Teori Komunikasi, Prenada Media, Jakarta.

Lain-lain:

- tebar-ilmu.blogspot.com , Copies Code 12fgaq98h