



Media Sosial Mempengaruhi Perubahan Sosial, Etika dan Prilaku Remaja di Kota Tebing Tinggi

Social Media Affects Social Change Ethics and Behavior of Adolescents in Tebing Tinggi City

Elazhari¹, Mahyudin Situmeang^{2*}

^{1,2}Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia

Corresponding Author*: mahyudinsitumeang1@gmail.com

Abstrak.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana Media Sosial Mempengaruhi Perubahan Sosial, Etika dan Prilaku Remaja di Kota Tebing Tinggi. Penelitian ini dilakukan di Kota Tebing Tinggi, Sumatera Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, tidak dikenal dengan populasi dan sampel seperti dalam penelitian kuantitatif, oleh karena itu dinamakan "social situation" atau situasi sosial yang terdiri dari tiga elemen yaitu tempat (place), pelaku (actors), aktivitas (activity) yang berinteraksi secara sinergis. Adapun subjek utama (key informan), dalam penelitian ini adalah Sepuluh Orang Tua dan Lima Remaja di Kota Tebing Tinggi. Uji keabsahan data dilakukan dengan teknik Triangulasi yaitu Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Adapun hasil penelitian yaitu Kehadiran media sosial memberikan pengaruh Positif dan negatif bagi remaja, akan tetapi jika tidak dibarengi perhatian dan bimbingan dari orang tua dikhawatirkan akan mengarah kepada perubahan yang negatif. Begitupun peranan dari sekolah dan pemerintah dalam memperhatikan remaja, baik dalam penetapan dan penerapan kurikulum pembelajaran maupun penetapan dan sosialisasi sanksi penggunaan media sosial yang tidak sesuai ketentuan atau melanggar undang-undang IT.

Kata Kunci : Masyarakat; Perubahan Sosial; Etika; Prilaku; Remaja.

Abstract

The purpose of this research is to find out how Social Media Affects Social Change, Ethics and Behavior of Adolescents in Tebing Tinggi City. This research was conducted in Tebing Tinggi City, North Sumatra. This research uses a qualitative approach, it is not known with the population and sample as in quantitative research, therefore it is called "social situation" or social situation which consists of three elements, namely place, actors, activities that interact synergistically. As for the main subjects (key informants), in this study were Ten Parents and Five Teenagers in the City of Tebing Tinggi. The data validity test was carried out using the triangulation technique, namely observation, interviews and documentation. The results of the study are that the presence of social media has a positive and negative influence on adolescents, but if it is not accompanied by attention and guidance from parents it is feared that it will lead to negative changes. Likewise the role of schools and the government in paying attention to youth, both in determining and implementing learning curricula as well as determining and disseminating sanctions for the use of social media that do not comply with the provisions or violate IT laws.

Keywords: Public; Social transformation; Ethics; Behavior; Teenager.

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi, teknologi semakin berkembang mendorong terjadinya perubahan sosial budaya. Kita harus bersiap untuk menghadapi perubahan tersebut. Salah satu sikap dan perilaku dalam rangka menghadapi perubahan sosial budaya yaitu memperkuat nilai-nilai karakter budaya bangsa. Globalisasi menyebabkan perubahan budaya. Imam Gunawan mengatakan proses lintas budaya (*trans-cultural*) dan silang budaya (*cross cultural*) mempertemukan nilai-nilai budaya satu dengan yang lainnya. Bertemunya budaya tersebut dapat menyebabkan perubahan sosial dan budaya di masyarakat. Perubahan sosial budaya bisa memberikan dampak buruk, terutama bagi generasi penerus bangsa. Sehingga, kita harus bersiap dalam menghadapi perubahan tersebut (Gunawan, I: 2014).

Penelitian ini dilakukan di Kota Tebing Tinggi, Sumatera Utara. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana Media Sosial Mempengaruhi Perubahan Sosial, Etika dan Prilaku Remaja di Kota Tebing Tinggi.

Perilaku sosial menurut Max Weber adalah tindakan individu sepanjang tindakan itu mempunyai makna atau arti subjek bagi dirinya diarahkan kepada tindakan orang lain (Weber dalam Ritzer 1975). Suatu perilaku individu yang diarahkan kepada benda mati tidak masuk dalam kategori perilaku sosial suatu perilaku akan dikatakan sebagai perilaku sosial ketika perilaku tersebut benar-benar diarahkan kepada orang lain (individu lainnya). Meski tidak jarang perilaku sosial dapat berupa tindakan yang bersifat membatin atau bersifat subjektif yang mungkin terjadi Karena pengaruh positif dari situasi tertentu. Bahkan terkadang tindakan dapat berulang kembali dengan sengaja sebagai akibat dari pengaruh situasi yang berupa persetujuan secara pasif dalam situasi tertentu.

Ada 5 ciri pokok perilaku sosial menurut Max Weber sebagai berikut:

1. Jika tindakan manusia itu menurut aktornya mengandung makna subjektif dan hal ini bisa meliputi berbagai tindakan nyata
2. Tindakan nyata itu bisa bersifat membatin sepenuhnya
3. Tindakan itu berasal dari akibat pengaruh positif atas suatu situasi, tindakan yang sengaja diulang, atau tindakan dalam bentuk persetujuan secara diam-diam dari pihak manapun
4. Tindakan itu diarahkan kepada seseorang atau kepada beberapa individu
5. Tindakan itu memperhatikan tindakan orang lain dan terarah kepada orang lain itu.

Berdasarkan observasi penulis Media sosial dan perilaku sosial memberikan pengaruh terhadap etika dan perilaku remaja di Tebing Tinggi. Perubahan sosial terjadi begitu pesat baik pengaruh positif maupun negatif. Sebagai contoh etika sopan santun terhadap orang tua mulai memudar, kepedulian terhadap sesama keluarga juga memudar sebab remaja disibukkan dengan gadget seperti main game dan media sosial.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, tidak dikenal dengan populasi dan sampel seperti dalam penelitian kuantitatif, oleh karena itu dinamakan "*social situation*" atau situasi sosial yang terdiri dari tiga elemen yaitu tempat (*place*), pelaku (*actors*), aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis (Sugiyono, 2018).

Penelitian berangkat dari kasus keberadaan individu atau kelompok dalam situasi sosial tertentu dan hasilnya hanya berlaku pada situasi sosial itu. Pada situasi sosial atau objek penelitian tersebut peneliti dapat mengamati aktivitas (Remaja), pelaku (Remaja) dan tempat (Kota Tebing Tinggi). Pada penelitian kualitatif subjek penelitian disebut dengan istilah Responden, yaitu orang yang memberikan informasi tentang data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Adapun subjek utama (*key informan*), dalam penelitian ini adalah Sepuluh Orang Tua dan Lima Remaja di Kota Tebing Tinggi yang dapat memberikan informasi relevan untuk peneliti. Dalam teknik pengambilan sampling yang sering digunakan adalah *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Peneliti menentukan teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu yang dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan sehingga akan mempermudah peneliti menjelajahi situasi sosial yang ada di lapangan (Sugiyono, 2018).

Metode Penulisan ini dimulai dengan melakukan observasi terhadap perilaku remaja di Kota Tebing Tinggi Sumatera Utara, dengan mengamati populasi dan sampel, selanjutnya dilakukan wawancara kepada beberapa orang tua dan remaja sebagai informan. Selanjutnya digunakan referensi teori sosial dari ahli melalui kajian pustaka. Data yang diperoleh dibandingkan dengan sebelum dan sesudah memasyarakatnya media sosial sehingga terjadi perubahan perilaku sosial khususnya

dikalangan remaja.

Uji keabsahan data dilakukan dengan teknik Triangulasi yaitu Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut (Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014), pada dasarnya media sosial terbagi bagi menjadi banyak bagian, diantaranya yaitu:

- 1) Situs jaringan sosial untuk memperoleh perizinan untuk terkoneksi dengan cara membuat informasi yang sifatnya pribadi ataupun kelompok sehingga dapat dengan mudah di akses oleh orang lain, misalnya seperti Facebook.
- 2) Proses kolaborasi usernya diizinkan untuk dapat menambahkan, mengubah, ataupun membuang konten yang termuat didalam website tertentu, sepertimisalnya Wikipedia.
- 3) Isi atau konten, user di website ini mendapat kebebasan membagikan suatu konten-konten yang bersifat multimedia seperti gambar, video, foto, dan lain lainnya seperti Facebook dan Instagram.
- 4) Microblog dan blog, para user ini mendapat kebebasan untuk mengungkapkan sesuatu di dalam blog, seperti yang baru saja dirasakan yaitu pengalaman sehari hari, perasaan, pernyataan, dan tentunya kritikan terhadap sesuatu hal, misalnya seperti Twitter.
- 5) Virtual sosial world, yaitu aplikasi yang berwujud dunia virtual dan dapat memberi kesempatan kepada penggunanya berada dan hidup di dunia virtual untuk berinteraksi dengan orang lain. Virtual social world ini tidak jauh berbeda dengan virtual game world, namun lebih bebas terkait dengan berbagai aspek kehidupan, seperti Second Life.
- 6) Virtual game world, para pengguna dapat menggunakan aplikasi 3D dalam wujud avatar sesuai dengan keinginan Masing-masing dan kemudian dapat berinteraksi dengan orang lain yang mengambil wujud sama seperti avatar dalam halnya dunia yang nyata.

Sebagaimana materi yang telah dipaparkan di atas maka dapat disebutkan bahwa ciri-ciri media sosial yaitu sebagai berikut:

- a) Isinya dapat disampaikan secara langsung.

- b) Konten-konten yang disampaikan dan dibagikan kepada banyak orang dan tidak pula terbatas pada satu orang saja melainkan seluruh lapisan masyarakat.
- c) Isi pesannya dapat muncul tanpa harus melalui gatekeeper dan tidak ada gerbang penghambat.
- d) Media sosial dapat menjadikan penggunanya sebagai actor atau creator yang untuk mengaktualisasikan dirinya.
- e) Kontennya dapat diterima secara online dengan waktu yang lebih cepat dan bisa juga tertunda penerimanya tergantung waktu interaksi yang ditentukan sendiri oleh penggunanya.

Konten media sosial terdapat sejumlah aspek fungsional seperti identitas, percakapan, berbagi, kehadiran, hubungan, reputasi dan kelompok (Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014: 27).

Manfaat media sosial

Media sosial merupakan bagian dari sistem relasi, koneksi dan komunikasi. Berikut ini sikap yang harus kita sesuaikan terkait dengan peran, dan manfaat media sosial :

- 1) Sarana dokumentasi, administrasi dan integrasi.

Berbagai aplikasi media sosial pada dasarnya merupakan gudang dan dokumentasi beraneka ragam konten, dari yang berupa profil, informasi, reportase kejadian, rekaman peristiwa, sampai pada hasil-hasil riset kajian. Dalam konteks ini, organisasi, lembaga dan perorangan dapat memanfaatkannya dengan cara membentuk kebijakan penggunaan media sosial dan pelatihannya buat segenap karyawan, dalam rangka memaksimalkan fungsi media sosial sesuai dengan target-target yang telah direncanakan. Beberapa hal yang bisa dilakukan dengan media sosial, antara lain membuat blog organisasi, mengintegrasikan berbagai lini di perusahaan, menyebarkan konten yang relevan sesuai target di masyarakat, atau memanfaatkan media sosial sesuai dengan kepentingan, visi, misi, tujuan, efisiensi, dan efektifitas operasional organisasi.

- 2) Sarana belajar, mendengarkan, dan menyampaikan.

Berbagai aplikasi media sosial dapat dimanfaatkan untuk belajar melalui beragam informasi, data dan isu yang termuat di dalamnya. Pada aspek lain, media sosial juga menjadi sarana untuk menyampaikan berbagai informasi kepada pihak lain. Konten-konten di dalam media sosial berasal dari berbagai belahan dunia dengan beraneka ragam latar belakang budaya, sosial, ekonomi, keyakinan, tradisi dan tendensi. Oleh karena itu, benar jika dalam arti positif, media sosial merupakan sebuah ensiklopedi global yang tumbuh dengan cepat. Dalam konteks ini, pengguna media sosial perlusekali membekali diri dengan kekritisn, pisau analisa yang tajam, perenungan yang mendalam, kebijaksanaan dalam penggunaan dan emosi yang terkontrol (Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014:34).

3) Sarana kontrol, evaluasi dan pengukuran.

Media sosial bermanfaat untuk melakukan kontrol organisasi dan juga mengevaluasi berbagai perencanaan dan strategi yang telah dilakukan. Ingat, respons publik dan pasar menjadi alat ukur, kalibrasi dan parameter untuk evaluasi. Sejauh mana masyarakat paham akan suatu isu atau persoalan, bagaimana prosedur-prosedur ditaati atau dilanggar publik, dan seperti apa keinginan dari masyarakat, akan bisa dilihat langsung melalui media sosial. Pergerakan keinginan, ekspektasi, tendensi, opsi dan posisi pemahaman publik akan dapat terekam dengan baik di dalam media sosial. Oleh sebab itu, mediasosial juga dapat digunakan sebagai sarana preventif yang ampuh dalam memengaruhi pemahaman publik.

4) Sarana perencanaan, strategi dan manajemen.

Media sosial di tangan para pakar manajemen dan marketing dapat menjadi senjata yang dahsyat untuk meluncurkan perencanaan dan strateginya. Misalnya saja untuk melakukan promosi, mengikat pelanggan setia, menghimpun loyalitas customer, menjajaki market, mendidik publik, sampai menghimpun responsitas masyarakat (Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014:37).

Ada banyak manfaat media sosial bagi kehidupan masyarakat yang tentunya akan mempermudah dan membawa pengaruh yang baik bagi pemakainya serta membuat segala hal menjadi instan.

Dampak Positif

- 1) Menjaga silaturahmi dengan keluarga ataupun saudara yang jauh dan sudah lama tidak bertemu, kemudian lewat media sosial hal itu bisa dilakukan.
- 2) Sebagai sumber belajar dan mengajar media sosial memiliki dampak yang sangat besar sekali dapat browsing dan belajar ilmu pengetahuan yang baru disana. Karena internet banyak topik dan sumber ilmu terbaru. Dengan mencari topik di internet dan selangkah lebih maju saat memulai pembelajaran di dalam kelas.
- 3) Media penyebaran informasi. Hanya dalam tempo beberapa menit setelah kejadian, kita telah bisa menikmati informasi tersebut.
- 4) Memperluas jaringan pertemanan. Dengan menggunakan media sosial kita bias berkomunikasi dengan siapa saja, bahkan yang belum dikenal sekalipun.
- 5) Sebagai sarana mengembangkan keterampilan. Pengguna media sosial dapat belajar bagaimana beradaptasi, bersosialisasi dengan publik.
- 6) Media sosial sebagai media komunikasi. Pengguna media sosial dapat berkomunikasi dengan pengguna diseluruh dunia.
- 7) Media sosial sebagai media promosi dalam berbisnis. Hal ini memungkinkan para pengusaha kecil dapat mempromosikan produknya tanpa mengeluarkan biaya yang besar.

Dampak Negatif

- 1) Susah bersosialisasi dengan orang-orang sekitar. Disebabkan karena mereka malas belajar berkomunikasi secara nyata. Orang yang aktif dalam media sosial, jika bertemu langsung nyatanya adalah orang yang pendiam dan tidak banyak bergaul.
- 2) Media sosial membuat seseorang hanya mementingkan diri sendiri, Mereka menjadi tidak sadar dengan lingkungan mereka, karena mereka banyak menghabiskan waktu di internet.
- 3) Berkurangnya kinerja, karyawan perusahaan, pelajar, mahasiswa yang bermain media sosial pada saat mengerjakan pekerjaannya akan mengurangi waktu kerja dan waktu belajar mereka.

4) Kejahatan dalam dunia maya. Kejahatan ini dikenal dengan nama *cyber crime*. Kejahatan dunia sangat banyak macamnya seperti: hacking, cracking, spamming, dan lainnya.

5) Pornografi. Adanya kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela.

Terkadang seseorang memposting foto yang seharusnya menjadi privasi diri di media sosial. Hal ini sangat berbahaya karena bisa jadi postingan tersebut digunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

Seharusnya ada peran dari sekolah dalam menangani masalah yang terjadi pada kalangan remaja agar dapat menggunakan media sosial dengan bijak. Serta keterampilan guru dalam berkomunikasi juga dapat membantu menjelaskan pada kalangan remaja bagaimana cara menggunakan media sosial agar tidak disalahgunakan oleh remaja.

Selain mempunyai manfaat atau dampak positif media sosial juga mempunyai dampak positif yaitu segala sesuatu yang dapat merugikan individu atau kelompok dalam masyarakat. Sehingga di anjurkan untuk pemakai media sosial agar pemakainnya di batasi atau diselingi dengan kegiatan yang lain dan lebih bermanfaat.

Hasil wawancara dengan informan mengatakan remaja sekarang disibukkan dengan handphonenya baik main game maupun aktivitas media sosialnya, sehingga etika dan perilaku mereka jauh dari sopan, santun, aktif dan kreatif seperti masa-masa sebelumnya hal ini menunjukkan pengaruh negatif dari hadirnya media sosial. Namun demikian ketika ditanya tentang pengaruh positifnya informan mengatakan ada, yaitu mudah berkomunikasi dan mengetahui keberadaan mereka ketika berpergian.

Dari hasil kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap remaja di Kota Tebing Tinggi Remaja terpengaruh dengan hadirnya media sosial, baik secara positif dan negatif.

KESIMPULAN

Kehadiran media sosial memberikan pengaruh Positif dan negatif bagi

remaja, akan tetapi jika tidak dibarengi perhatian dan bimbingan dari orang tua dikhawatirkan akan mengarah kepada perubahan yang negatif. Begitupun peranan dari sekolah dan pemerintah dalam memperhatikan remaja, baik dalam penetapan dan penerapan kurikulum pembelajaran maupun penetapan dan sosialisasi sanksi penggunaan media sosial yang tidak sesuai ketentuan atau melanggar undang-undang IT.

DAFTAR PUSTAKA

- Elazhari, E., Tampubolon, K., Barham, B., & Parinduri, R. Y. (2021). Pengaruh Motivasi dan Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru di SMP Negeri 2 Tanjung Balai. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society)*, 1(1), 1-12.
- Elazhari, E., Tampubolon, K., Siregar, B., Parinduri, R. Y., & Prayoga, B. I. (2022). ZOMBIE COMPANIES IN THE CONTEXT OF STATE-OWNED ENTERPRISES IN INDONESIA. *International Journal of Artificial Intelligence Research*, 6(1.1).
- Gunawan, I. (2014). Mengembangkan Karakter Bangsa Berdasarkan Kearifan Lokal. no. September, 0-21.
- Parinduri, R. Y., Tampubolon, K., & Siregar, B. (2023). THE INFLUENCE OF EDUCATIONAL ADMINISTRATION ON TEACHER PERFORMANCE AT SMA NEGERI 1 SERBAJADI, SERBAJADI DISTRICT, DELI SERDANG REGENCY. *International Journal of Educational Review, Law And Social Sciences (IJERLAS)*, 3(1), 235-248.
- Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI (2014), Panduan Optimalisasi Media Sosial untuk Kementerian Perdagangan RI, Jakarta.
- Ritzer, George-Douglas J. Goodman. 2007. Teori Sosiologi Modern. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Roswirman Roswirman, ELAZHARI, Khairuddin Tampubolon(2021) Pengaruh Implementasi Manajemen Mutu Terpadu dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Guru pada Era New Normal di SMK Swasta PAB 2 Helvetia; *AFoSJ-LAS (All Fields of Science J-LAS)*,V.1,no.4(hal.316-333).
- Silmi Nurul Utami (2021)"Sikap dan Perilaku Menghadapi Perubahan Sosial Budaya",
<https://www.kompas.com/skola/read/2021/11/25/100000469/sikap-dan-perilaku-menghadapi-perubahan-sosial-budaya>.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: CV.Alfabeta.
- Tampubolon, K., & Sibuea, N. (2022). Peran Perilaku Guru dalam Menciptakan

- Disiplin Siswa. AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society), 2(4), 1-7.
- Tampubolon, K., Elazhari, E., & Batu, F. L. (2021). Analisis dan Penerapan Tiga Elemen Sistem Pembelajaran pada Era Industri 4.0 di Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 1(2), 153-163.
- Tampubolon, K., Karim, A., Batu, F. L., Siregar, B., & Saleh, K. (2022). Sosialisasi Protokol Kesehatan dalam Upaya Tindakan Preventif di Lokasi Wisata Theme Park Pantai Cermin. *J-LAS (Journal Liaison Academia and Society)*, 2(2), 1-8.
- Tampubolon, K., & Sibuea, N. (2023). THE INFLUENCE OF SUPERVISORY WORK MOTIVATION AND COMPETENCE ON THE PERFORMANCE OF SCHOOL SUPERINTENDENTS IN PADANGSIDIMPUAN CITY EDUCATION OFFICE. *International Journal of Educational Review, Law And Social Sciences (IJERLAS)*, 3(1), 249-261. Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 13(2), 191–200.