

OPSI BAGAIMANA MEDIA SOSIAL DAPAT MENGUBAH KEHIDUPAN SOSIAL ANAK-ANAK REMAJA PADA SAAT INI?

Milawati

IKIP PGRI Kalimantan Timur

correspondence author: milawati@ikippgrikaltim.ac.id

Abstrak : Media sosial dengan influencer terbanyak terdapat pada aplikasi Instagram, Tiktok, X, dan Youtube. Pada platform aplikasi tersebut, influencer tidak segan-segan memperlihatkan foto maupun video aktivitas mereka dan bahkan sering dijadikan challenge atau tantangan bagi generasi muda. Tidak semua tantangan yang ditayangkan memberikan efek positif. Bahan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data hasil dari wawancara yang didapat dari narasumber. Komponen yang digunakan berupa indikator-indikator dari sosial media dan perubahan yang terjadi pada subjek yang ingin diteliti. Perkembangan media sosial berdampak pada generasi muda yang menunjukkan bahwa generasi milenial atau generasi muda kini telah terbiasa dengan teknologi digital dan penggunaan media sosial. Dampak positifnya yaitu peralihan pada generasi muda ke arah yang lebih maju dalam berpikir dan menghadapi tantangan kehidupan di era modern. Beberapa dampak media sosial salah satu diantaranya: membantu generasi muda mencari sumber informasi dan referensi dengan mudah, mengurangi tingkat buta aksara di era digital. Namun, media sosial juga berdampak negatif seperti menyebabkan kejahatan maya yang juga dapat menimbulkan gagasan yang terkadang diluar nalar serta mengurangi rasa solidaritas, keakraban, kerukunan, antar manusia yang kini cenderung lebih kurang aktif pada dunia nyata

Kata Kunci : Media Sosial

OPTIONS HOW CAN SOCIAL MEDIA CHANGE THE SOCIAL LIFE OF TEENAGERS TODAY?

Abstract : *The social media with the most influencers are on the Instagram, Tiktok, X and Youtube applications. On this application platform, influencers do not hesitate to show photos or videos of their activities and often use it as a challenge for the younger generation. Not all challenges that are broadcast have a positive effect. The material that will be used in this research is data from interviews obtained from sources. The components used are indicators from social media and changes that occur in the subject to be researched. The development of social media has an impact on the younger generation which shows that the millennial generation or younger generation is now accustomed to digital technology and the use of social media. The positive impact is a shift in the younger generation towards a more advanced way of thinking and facing the challenges of life in the modern era. Some of the impacts of social media include: helping the younger generation find sources of information and references easily, reducing the level of illiteracy in the digital era. However, social media also has negative impacts such as causing cybercrime which can also give rise to ideas that are sometimes beyond reason and reduce feelings of solidarity, familiarity, harmony between people who now tend to be less active in the real world.*

Keywords (*Times New Roman, 12pt, Bold, Italic*): Social Media

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini berkembang dengan sangat cepat ditandai dengan mudahnya mengakses internet terutama pada bidang komunikasi yang ditandai dengan menjamurnya berbagai jenis media sosial. Menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) pada tahun 2023, sebanyak 77% atau 212,9 juta penduduk Indonesia aktif menggunakan internet. Dari 77% tersebut, 78,44% atau 167 juta penduduk diantaranya menggunakan sosial media. Dari 78,44% pengguna sosial media, sebanyak 153 juta penduduk merupakan pengguna media sosial berusia antara 18-27 tahun. Kominfo (2023) juga memperkirakan bahwa setidaknya pengguna media sosial usia 10-17 tahun berjumlah 70 juta atau dengan menggunakan paling tidak satu jenis media sosial. Jumlah penggunaan media sosial aktif di Indonesia meningkat dari sebelumnya 150 juta penduduk pada tahun 2019. Peningkatan tersebut terjadi karena terdapat pandemi Covid-19 yang mengharuskan sebagian besar penduduk terutama anak-anak usia sekolah untuk tetap belajar dari rumah.

Pandemi memberikan andil yang sangat besar pada perubahan aktivitas terutama para generasi muda salah satunya pada pemakaian media sosial dimana mereka menjadi sangat ketergantungan terhadap adanya aplikasi-aplikasi media sosial (Yohanna, 2020). Media sosial berubah menjadi sarana komunikasi digital untuk berinteraksi dengan teman ataupun saudara (Baruah, 2012), mendapatkan informasi (Yohanna, 2020), hingga memberikan kesempatan para generasi muda untuk berpartisipasi mengemukakan pendapat terkait dengan permasalahan politik dan ekonomi di Indonesia (Sokowati, 2019; Saud dkk, 2020). Selain digunakan sebagai alat berkomunikasi, media sosial juga digunakan sebagai alat atau sarana berbagai macam bisnis secara digital terutama bagi mereka yang jauh dari orangtua atau ingin mencoba menggeluti dunia bisnis online (Narayanan dkk, 2012; Darling-Hammond dkk, 2023).

Media sosial dapat memberikan sebuah ide atau gagasan bagi penggunanya untuk berkreasi terutama bagi mereka yang menjalankan bisnis (Wawroski dan Otola, 2020), dapat berpartisipasi untuk memberikan pendapatnya pada berbagai unggahan yang dikeluarkan oleh pengguna lain (Shahbaznezhad dkk, 2022), dapat menghasilkan sesuatu atau menciptakan sebuah peran melalui blog atau forum digital (Shahbaznezhad dkk, 2022), dan menjalin hubungan dengan berbagai lapisan masyarakat secara interaktif, transparan, dan menarik (Men dkk, 2020). Untuk itu, umum dilakukan terutama bagi generasi muda untuk memuat berbagai video atau vlog atau tulisan agar dirinya terkenal atau diberikan berbagai komentar oleh pengguna lainnya atau bahasa lainnya adalah ingin menjadi seorang influencer.

Influencer dapat mempengaruhi generasi muda terutama pada pola pikir hingga tingkah laku (Chopra, 2021). Media sosial dengan influencer terbanyak terdapat pada aplikasi Instagram, Tiktok, X, dan Youtube. Pada platform aplikasi tersebut, influencer tidak segan-segan memperlihatkan foto maupun video aktivitas mereka dan bahkan sering dijadikan challenge atau tantangan bagi generasi muda. Tidak semua tantangan yang ditayangkan memberikan efek positif, bahkan ada beberapa tantangan yang dapat menghilangkan nyawa.

Memang pada dasarnya keuntungan dari munculnya media sosial adalah dipermudahnya komunikasi, memperoleh informasi, menambah teman, dan mengembangkan relasi. Namun, daripada itu, jangan melupakan bahwa dengan menjamurnya media sosial juga akan memberikan dampak buruk pada generasi muda yaitu kecanduan. Apabila individu generasi muda sudah benar-benar kecanduan dengan media sosial mereka akan menjadi pemalas dalam segala hal, mulai dari bergerak hingga belajar (Yohanna, 2020), bertingkah egois (Ebrahim, 2023), tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya (Bloemen dan De Coninck, 2020), munculnya keinginan untuk berbuat seksual (Elsayed, 2021), dan menjadi pribadi yang tertutup (Sumen dan Evgin, 2021). Oleh sebab itu, banyak generasi muda saat ini masih perlu dilakukan adanya pengawasan dari orangtua karena tidak semua konten-konten yang diberikan memuat informasi positif

1.1 Media Sosial

Media sosial merupakan media berbentuk digital dimana para penggunanya dapat berbagi, berpartisipasi, dan menciptakan berbagai macam isu yang ada di kehidupan nyata entah konten tersebut bersifat fakta maupun hoaks. Media sosial juga dapat digunakan untuk meningkatkan hubungan atau interaksi sosial bagi sesama penggunanya sehingga menghasilkan dialog yang interaktif dengan menghasilkan ide, gagasan, dan kreativitas walaupun ada beberapa dialog yang tidak pantas untuk diutarakan atau dikemukakan. Selain itu, media sosial dapat bermanfaat sebagai media penyampaian politik yang sedang hangat di tengah-tengah Masyarakat Dimana generasi muda juga dapat berpartisipasi dan menyuarakan pendapatnya. Dengan penjelasan diatas maka sangat sulit bagi generasi muda untuk tidak lepas dari media sosial sehingga dapat merubah kebiasaan atau habit yang sudah terbentuk dan sangat susah dirubah. Ditambah dengan Adanya Pandemi Covid-19 yang justru menambah parah kecanduan generasi muda untuk menggunakan media sosial. Dengan adanya keterbatasan atau interaksi sosial, satu-satunya jalan agar generasi muda terus berkomunikasi dengan teman-temannya adalah menggunakan media sosial.

1.2 Generasi Muda

Istilah penggunaan generasi muda muncul saat awal abad ke-20 dimana Gertrude Stein menyebutnya sebagai “Lost Generation” dan “Silent Generation” (Nozen, 2018) karena merujuk pada mereka yang hidup dan berpartisipasi pada perang dunia pertama dan kedua serta era “The Great Depression” dimana saat itu Amerika Serikat sedang mengalami depresi ekonomi yang hebat baik fiscal maupun moneter dan memberikan dampak pada seluruh dunia. Selanjutnya terdapat istilah generasi X yang lahir antara tahun 1965 hingga 1980 dimana pada generasi ini, teknologi mulai berkembang dengan ditandai kemunculan televisi berwarna dan komputer berbentuk Personal Computer (PC). Setelah generasi X, muncul generasi milenial atau generasi Y yang lahir antara tahun 1981 hingga 1994 dimana mereka yang lahir pada tahun ini dikatakan sebagai generasi penerus bangsa karena peka akan terjadinya perubahan global. Generasi Z merupakan generasi bagi mereka yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010 yang ditandai dengan kemajuan teknologi canggih dan kemunculan Google serta smartphone. Generasi terakhir yaitu generasi alpha yang lahir mulai dari tahun 2010 hingga saat ini dimana generasi ini belum terbentuk karakternya dan masih mengikuti generasi milenial dan generasi Z. Generasi alpha merupakan generasi yang sangat mengkhawatirkan karena mereka yang lahir di generasi sudah disugahi dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat dan akan diprediksi sebagai generasi pemalas (Selvi dkk, 2021)

1.3 Perubahan Sosial

Konsep perubahan sosial dapat diartikan sebagai dinamika yang terjadi pada perubahan segala struktur maupun sistem sosialnya. Perubahan sosial memiliki empat teori, yaitu teori evolusi, teori konflik, teori fungsional, dan teori siklis. Pada teori evolusi, berprinsip bahwa individu maupun masyarakat tentu akan mengalami perkembangan di berbagai bidang sesuai dengan tahapan-tahapan dari bentuk yang paling sederhana hingga bentuk yang kompleks. Selain itu, teori ini berpendapat bahwa masyarakat merupakan perkumpulan suatu kelompok yang homogen menjadi heterogen. Pada teori konflik lebih menitikberatkan pada adanya konflik sosial sehingga memberikan dampak pada perubahan sosial dalam struktur atau tingkatan masyarakat. Sedangkan teori fungsional lebih menekankan bahwa apabila terjadi suatu perubahan yang baru dan perubahan tersebut diterima oleh masyarakat maka perubahan tersebut bersifat fungsional dan sebaliknya. Terakhir, teori siklis yang percaya bahwa individu mengalami perubahan sesuai dengan bertambahnya usia dimana perubahan pasti akan terjadi dengan sendirinya walaupun individu itu berada atau tidak dalam masyarakat

1.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai dampak dari media sosial pada perubahan sosial remaja sudah dilakukan sebelum adanya Pandemi Covid-19 dimana subjek yang diteliti merupakan para generasi Y dan Z, saat pandemi dan pasca pandemi subjek yang diteliti adalah generasi Y, Z, dan alpha. Penelitian-penelitian tersebut menemukan bahwa media sosial mampu memberikan perubahan sosial baik dari sisi positif maupun sisi negatif. Pada sisi positif, media sosial dapat memberikan perkembangan bagi diri sendiri baik itu internal maupun eksternal (Mude dan Undale, 2023) seperti mengikuti perkembangan jaman (Felita dkk, 2016), koneksi (Abbas dkk, 2019), dan menambah wawasan atau informasi (Yadav dan Rai, 2017; Abbas dkk, 2019). Media sosial juga dapat memberikan informasi yang edukatif dan media pembelajaran baru yang menyenangkan (Ainiyah, 2018) baik itu pembelajaran secara formal maupun secara informal terutama menyangkut masalah kehidupan sosial (Sarwar dkk, 2018; Kumar dan Nanda, 2022). Penelitian lainnya juga menemukan bahwa media sosial dapat mengembangkan ide, gagasan, dan kreativitas yang didapat dari mereka yang menciptakan konten sehingga membuat generasi muda mendorong dirinya sendiri untuk membuat hal yang sama (Anderson dkk, 2014; Razmerita dkk, 2014; Martinez-Pelaez dkk, 2023). Selain itu, media sosial juga sering digunakan generasi muda terutama generasi Y dan Z untuk mencari peluang tenaga kerja baik melalui teman atau keneksi atau kenalan atau akun yang memang dikhususkan untuk menginformasikan info lowongan kerja (Bolton dkk, 2013)

Walaupun banyak sisi positif dari sosial media, sosial media juga memiliki sisi negatifnya, yaitu seperti penelitian Akram (2018) yang menemukan bahwa dengan adanya media sosial, generasi muda diberikan kemudahan untuk mencari apapun terutama hiburan yang menarik baik berupa video pendek maupun foto-foto hingga jawaban mengenai pelajaran maupun masalah pribadi. Dengan kemudahan tersebut, membuat generasi muda menjadi bermalasan dan melupakan dunia sekitar mereka (Adhiarso dkk, 2018; Noori dkk, 2023) sehingga mereka menjadi semakin ketergantungan terhadap media sosial, media komunikasi, dan kemajuan teknologi (Bibizadeh dkk, 2021; Chang dan Chang, 2023). Dampak turunannya yaitu generasi muda dapat dengan mudah mengakses segala situs sehingga akan mengurangi kehidupan sosial mereka terutama untuk bergaul di tengah-tengah masyarakat atau lingkungan sekitar mereka dan pada akhirnya membentuk sebuah geng atau kelompok yang akan membuat mereka nyaman dengan dunianya (Yohanna, 2020; Sembiring dkk, 2022). Pembentukan kelompok tersebut bisa menjadi sumber masalah terhadap perundungan (Muntaha dkk, 2022), kekerasan seksual (Landry dkk, 2017), dan segala bentuk agresivitas lainnya yang dapat merugikan orang lain bahkan menghilangkan nyawa seseorang (Zhang dkk, 2013; Patton dkk 2014).

1.5 Kerangka Berpikir

Penelitian ini berdasarkan teori yang dikembangkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Kartz (1974) terkait dengan pemuas kebutuhan secara individu. Dalam bukunya yang berjudul “The Uses and Mass Communication: Current Perspectives on Gratification Research”, Mereka berpendapat bahwa setiap individu memiliki kebutuhan psikologis yang terstruktur mulai dari tingkatan terendah hingga tertinggi dan kebutuhan tersebut dapat

mempengaruhi antara kepuasan dan apa yang dilakukannya. Karena konsep teori tersebut mengandung unsur sosial dan psikologis maka terdapat sebab dan akibat dalam memenuhi kebutuhan tersebut. Individu akan terdorong dengan sendirinya untuk memenuhi kebutuhannya. Begitu juga dengan kebutuhan pada generasi muda sebelum, saat, dan sesudah terjadi pandemi. Pemenuhan kebutuhan yang harus dipenuhi adalah dunia informasi yang mengalami perubahan begitu cepat dengan berfokus pada orientasi dan tujuan sehingga satu-satunya cara untuk mendapatkan itu adalah dengan aktif dalam dunia internet dan salah satu yang digunakan merupakan media sosial.

Brumer dan Kartz juga mengasumsikan bahwa masyarakat akan semakin aktif dan individu akan mengikutinya sehingga media sosial bersifat sebagai sebuah tujuan dari pemenuhan kebutuhan. Untuk mengikutinya, individu harus memiliki sifat inisiatif sehingga media sosial dapat dijadikan sebagai penghubung antar individu-individu, individu-kelompok, dan kelompok-kelompok. Oleh sebab itu, muncullah sifat berkompetisi untuk menjadi yang terdepan dalam mendapatkan sebuah informasi yang terbaru di media sosial dan mereka yang terlibat didalamnya tentu memiliki kesadaran yang cukup tinggi dalam menggunakannya. Individu akan memiliki minat maupun motif untuk memberikan sebuah gambaran informasi yang nantinya akan dinilai oleh pengguna lain apakah informasi tersebut layak atau tidak.

II. METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian akan dilakukan di SMA Negeri 14 Samarinda yang beralamat di Jalan Rapak Indah, Karang Asam Ilir, Kecamatan Sungai Kunjang, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur. Bahan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data hasil dari wawancara yang didapat dari narasumber. Komponen yang digunakan berupa indikator-indikator dari sosial media dan perubahan yang terjadi pada subjek yang ingin diteliti. Adapun alat yang akan digunakan dalam penelitian berupa perangkat lunak yaitu Microsoft Word dan Excel dalam membuat indikator-indikator wawancara dan hasil dari wawancara dan bentuk-bentuk dokumentasi yang tidak diprintkan.

2.1 Rancangan Dan Prosedur Penelitian

Rancangan dan prosedur dalam penelitian ini berupa tahapan-tahapan yang terdiri dari kajian literatur, observasi, pengembangan indikator, operasional kuesioner dan wawancara, pengambilan data, menganalisa data, dan melaporkan hasil temuan-temuan yang ada di lapangan. Kajian literatur berupa pengumpulan informasi dari jurnal, artikel, buku, maupun penelitian lainnya yang bersifat ilmiah. Observasi berupa data pengamatan yang terjadi dan

kemudian dipilah yang sesuai dengan kebutuhan. Pengembangan indikator dilihat dari apa dan bagian mana yang perlu dan tidak perlu. Operasional wawancara merupakan proses dan dinamika dalam pengambilan data yang selanjutnya akan dianalisis dan dilaporkan.

2.2 Pengolahan Dan Analisis Data

Pengolahan merupakan sebuah proses dalam mendapatkan data-data dengan menggunakan cara atau rumus tertentu. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan berupa data wawancara, observasi, dan dokumentasi dimana dalam melakukan pengolahan dan Analisa data akan dilakukan tiga tahapan. Tahapan pertama yaitu reduksi data dimana proses dalam merangkum data, memilah dan membuang data yang tidak terpakai, mencari dan memfokuskan data sehingga mendapatkan gambaran data yang didapat dari proses wawancara. Tahapan kedua, penyajian data dimana dalam bagian ini data yang didapat akan dikumpulkan menjadi satu agar informasi yang didapat dapat tersusun secara sistematis sehingga baik peneliti maupun pembaca akan mudah dalam memahami yang sebenarnya terjadi di lapangan. Tahap ketiga, kesimpulan dimana bagian ini merupakan bagian menyeluruh yang didapat dari hasil wawancara dan dapat menjawab rumusan masalah.

III. HASIL

Perkembangan media sosial saat ini pada generasi muda menunjukkan bahwa generasi milenial atau generasi muda sudah terbiasa dengan era digitalisasi saat ini dan penggunaan media sosial. Internet dan teknologi yang semakin meluas menggantikan media massa seperti televisi, radio, dan majalah (Latifah & Ngalimun, 2023; Maksum & Fitria, 2021). Pada hakikatnya perkembangan media sosial berdampak pada generasi muda baik secara positif dan negatif. Dampak positifnya dengan semakin pesatnya perkembangan zaman yang disertai dengan perkembangan teknologi berdampak beralihnya konsentrasi generasi muda kearah yang lebih maju baik dari segi sudut pandang, cara berpikir, dan cara menghadapi tantangan kehidupan kearah lebih modern. Dengan semakin bertebaran dengan mudah diakses jaringan internet, bukan hanya dari kalangan muda-mudi akan tetapi para orang tua serta anak-anak sudah sangat terbiasa dengan media sosial pada kehidupan sehari-hari. kecenderungan akses internet kali ini lebih terdominasi oleh kalangan muda-mudi. Hal ini bisa kita lihat bahwa dengan beralihnya menjadi pendidikan 5.0 yakni dengan berpusat manusia sebagai pelaku pada industri digital. Dengan ketersediaanya berbagai macam fitur internet jika manusia tidak bisa mengoperasikannya maka akan sia-sia.

Akan tetapi dengan seiringnya waktu generasi muda pada saat ini amat sangat terbiasa dengan teknologi atau dibilang sebagai pelaku pendidikan digital. Dengan adanya media

sosial membantu muda-mudi dengan mudah mencari sumber atau referensi, sehingga tidak dibilang lagi buta aksara. Jika pada zaman dulu sebutan buta aksara yaitu orang yang tidak bisa baca tulis, di Era digital ini sebutan untuk yang buta aksara yaitu mereka yang menulis tetapi tidak tahu sumber atau refensi baik dari jurnal-jurnal terdahulu, media cetak ataupun media sosial. Itulah sebagian dampak positifnya pandemi covid pada era transformasi digital. Adapun dampak negatifnya yaitu semakin berkurangnya keakraban antara manusia yang dikarenakan semakin berkurangnya waktu bersama untuk membaaur antara satu dengan yang lain.

Perubahan yang terjadi pada generasi muda di tengah menjamurnya media sosial sangat banyak sekali. Salah satunya generasi muda mempunyai ketergantungan yang tinggi terhadap media sosial sebagai saluran komunikasi digital dan sarana mencari informasi terkini (Rezky et al., 2019). Dampak media sosial terhadap perubahan sosial pada generasi muda banyak sekali. Media sosial mempunyai komunikasi dua arah yang mampu membuat generasi muda terpacu untuk turut berkontribusi dalam setiap komunikasi digital. Hal ini terlihat dari keberanian para generasi muda dalam memberikan komentar, sanggahan ataupun saran terhadap setiap unggahan konten di media sosial. Media sosial juga mempunyai dampak negatif bagi perubahan perilaku generasi muda, seperti terlembaganya fenomena pelecehan ataupun pembulian yang menyebabkan kejahatan di dunia maya. Pendidikan karakter bagi generasi muda salah satunya sangat penting guna memanfaatkan kemajuan teknologi dengan bijak dan terhindar dari pengaruh negatifnya. Pendidikan karakter bisa dengan mudah diakses tergantung pada niat individu masing-masing, seperti rajin membaca baik dari sumber-sumber atau literatur tentang keagamaan, menonton you tube, mengikuti kelas atau seminar tentang keagamaan. Tentunya hal ini akan menambah kadar keimanan serta kualitas beragama pada generasi muda (Polizzi, 2020; Southworth et al., 2023). Generasi muda merupakan generasi yang amat rawan pada pembaharuan cara berfikir kritis terhadap pada suatu hal yang baru. Dengan penguatan iman dan taqwa diharapkan mampu untuk selalu mengutamakan berfikir kritis sebelum mengambil suatu keputusan. Pemanfaatan hoax sebagai bahan edukasi di era literasi digital merupakan kemampuan yang sangat penting untuk mengidentifikasi informasi yang benar dan salah (Palupi, 2020). dalam era literasi digital diharapkan membuat generasi muda lebih peduli, lebih kritis, dan lebih terampil dalam mengidentifikasi informasi yang benar dan salah. generasi muda harus mengetahui bahwa informasi yang didapat dari sumber yang tidak terpercaya bisa mengganggu proses belajar serta dapat mengakibatkan kekurangan hubungan yang sehat dengan lingkungan sekitarnya.

Hal ini dapat dilakukan melalui pendidikan karakter, pendidikan berbasis data, dan pendidikan berbasis informasi. Melalui data yang akurat generasi muda ini menimbulkan perspektif atau pola pikir mana yang bagus dan mana yang tidak bagus sehingga kemampuan menyimpulkan informasi itu tanpa disadari menanamkan dampak yang positif terhadap pola pikir kritis.

IV. PEMBAHASAN

Menurut Ahmad & Nurhidaya (2020) Generasi milenial merupakan sebuah generasi yang lahir antara tahun 1980an sampai sekarang. Generasi ini amat tidak asing dengan dunia teknologi berbasis digital. Generasi milenial ini sudah sangat mahir bagaimana cara mengakses informasi yang benar dan bagaimana cara mengidentifikasi informasi yang salah. pada generasi muda rasakan selama memakai media sosial antara lain:

Perubahan perilaku: Media sosial mempunyai dampak positif dan negatif terhadap perilaku generasi muda. Sebagian besar generasi muda memanfaatkan media sosial sebagai alat untuk berinteraksi dengan orang-orang, mengakses informasi, dan membentuk karakter. Namun, ada juga dampak negatif seperti: kecanduan terhadap internet, dan konflik yang dapat mengganggu proses belajar.

Komunikasi dan hubungan: Media sosial mendapatkan keunggulan dari kekurangan batasan ruang dan waktu, yang memungkinkan generasi muda agar berkomunikasi kapan saja dan di mana saja. Hal ini memungkinkan generasi muda supaya terhubung dengan teman-teman dan keluarga yang berada di luar jarak yang jauh.

Pembelajaran dan kreativitas: Media sosial mempunyai dampak positif pada proses belajar dan pembelajaran generasi muda. Hal ini dikarenakan oleh kemudahan yang diberikan untuk mengakses informasi, mengikuti perkembangan kehidupan, dan mengasah skill entrepreneurship.

Hiburan dan kegiatan sosial: Media sosial menyuguhkan konten hiburan yang mampu membuat generasi muda merasa terhibur serta tersembunyi dari masalah yang sedang dihadapi.

Pengaruh ekonomi: Media sosial mempunyai dampak positif pada generasi muda dalam hal menjadi pebisnis kecil-kecilan. Hal ini dikarenakan oleh kemudahan yang disuguhkan untuk memulai bisnis, memasarkan produk, dan menggunakan jasa paid promote untuk promosi. Tetapi, ada juga dampak negatif yang bisa terjadi jika generasi muda tidak memakai media sosial dengan bijak. Contohnya, penggunaan media sosial yang berlebihan dapat mengganggu

proses belajar dan mengakibatkan kekurangan hubungan yang sehat dengan lingkungan sekitarnya.

V. KESIMPULAN

Perkembangan media sosial berdampak pada generasi muda yang menunjukkan bahwa generasi milenial atau generasi muda kini telah terbiasa dengan teknologi digital dan penggunaan media sosial. Dampak positifnya yaitu peralihan pada generasi muda ke arah yang lebih maju dalam berpikir dan menghadapi tantangan kehidupan di era modern. Beberapa dampak media sosial salah satu diantaranya: membantu generasi muda mencari sumber informasi dan referensi dengan mudah, mengurangi tingkat buta aksara di era digital. Namun, media sosial juga berdampak negatif seperti menyebabkan kejahatan maya yang juga dapat menimbulkan gagasan yang terkadang diluar nalar serta mengurangi rasa solidaritas, keakraban, kerukunan, antar manusia yang kini cenderung lebih kurang aktif pada dunia nyata. Generasi muda mengalami banyak perubahan dengan ketergantungan yang tinggi pada media sosial sebagai saluran komunikasi dan pencarian informasi terkini. Media sosial memiliki dampak positif dan negatif terhadap perilaku generasi muda, termasuk menyebabkan adanya pelecehan dan perubahan perilaku negatif lainnya.

Pendidikan karakter penting untuk membimbing generasi muda dalam menggunakan teknologi dengan bijak dan benar serta menghindari pengaruh negatifnya. Media sosial memungkinkan generasi muda untuk berkomunikasi dan berhubungan dengan orang lain tanpa batasan ruang dan waktu, serta memberikan hiburan dan peluang bisnis kecil-kecilan. Namun, penggunaan media sosial yang berlebihan dapat mengganggu proses belajar dan hubungan sosial yang sehat. Generasi milenial memiliki kemampuan mengakses informasi dengan bijak dan mengidentifikasi informasi yang benar atau salah. Dengan pendidikan karakter yang baik, generasi muda dapat memanfaatkan teknologi dengan positif dan mengembangkan pola pikir kritis yang baik

Acknowledgement

Pada bagian ini, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung atas terlaksana dan terselesaikannya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, J., Aman, J., Nurunnabi, M., Bano, S. 2019. The Impact of Social Media on Learning Behavior for Sustainable Education: Evidence of Students from Selected Universities in Pakistan. *Sustainability*, 11(6), 1683: 1-23. <https://doi.org/10.3390/su11061683>.
- Adhiarso, D.S., Utari, P., & Hastjarjo, S. 2018. The Impact of Digital Technology to Change People's Behavior in Using the Media. *Proceedings of American Studies International Conference (ASIC)*, 2: 35-40. <https://doi.org/10.29037/digitalpress.402256>.
- Ahmad, A., & Nurhidaya. (2020). *Media Sosial dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial* (Vol. 08, Issue 02).
- Ainiyah, N. 2018. Remaja Millennial dan Media Sosial: Sosial Media sebagai Media Informasi Pendidikan bagi Remaja Millennial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2): 221-236. <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i2.76>.
- Akram, W. 2018. A Study on Positive and Negative Effects of Social Media on Society. *International Journal of Computer Sciences and Engineering*, 5(10): 347-354. <http://dx.doi.org/10.26438/ijcse/v5i10.351354>.
- Anderson, N., Potocnik, K., Zhou, J. 2014. Innovation and Creativity in Organizations: A State-of-the-Science Review, Prospective Commentary, and Guiding Framework. *Journal of Management*, 40(5): 1297-1333. <https://doi.org/10.1177/0149206314527128>.
- Baruah, T.D. 2012. Effectiveness of Social Media as a Tool of Communication and Its Potential for Technology Enabled Connections: A Micro-Level Study. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 2(5): 1-10. https://www.ijsrp.org/research_paper_may2012/rp24.html.
- Bibizadeh, R.E. Procter, R., Girvan, C., Webb, H., Jirotko, M. 2021. Digitally Un/Free: The Everyday Impact of Social Media on The Lives of Young People. *Learning, Media, and Technology*, Latest Articles: 1-10. <https://doi.org/10.1080/17439884.2023.2237883>.
- Bloemen, N., De Coninck, D. (2020). Social Media and Fear of Missing Out in Adolescents: The Role of Family Characteristics. *Social Media + Society*, 6(4): 1-11. <https://doi.org/10.1177/2056305120965517>.
- Bolton, R.N., Parasuraman, A.P., Hoefnagels, A., Migchels, N. (2013). Understanding Gen Y and Their Use of Social Media: A Review and Research Agenda. *Journal of Service Management*, 24(3): 245-267, <http://dx.doi.org/10.1108/09564231311326987>.
- Chang, C.W., Chang, S.H. 2023. The Impact of Digital Disruption: Influences of Digital Media and Social Networks on Forming Digital Natives' Attitude. *SAGE Open*, 13(3): 1-10. <https://doi.org/10.1177/21582440231191741>.
- Chopra, A., Avhad, V., Jaju, S. 2020. Influencer Marketing: An Exploratory Study to Identify Antecedents of Consumer Behavior of Millennial. *Business Perspectives and Research*, 9(1): 77-91. <https://doi.org/10.1177/2278533720923486>.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., Osher, D. 2020. Implications for Educational Practice of the Science of Learning and Development. *Applied Developmental Science*, 24(2): 97-140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>.
- Ebrahim, F. 2023. The Dark Side of Social Media: Why is Social Media so Addictive? (Master's Thesis). Jyvaskylan Yliopisto: Digital Marketing & Corporate Communication Faculty, University of Jyvaskyla. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/86827/1/URN%3ANBN%3Afi%3Aju-202305092910.pdf>.
- Elsayed, W. 2021. The Negative Effects of Social Media on The Social Identity of Adolescents from The Perspective of Social Work. *Heliyon*, 7(2), e06327: 1-15. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06327>.
-

- Felita, P., Siahaja, C., Wijaya, V., Melisa, G., Chandra, M., Dahesihsari, R. 2016. Pemakaian Media Sosial dan Self Concept pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi MANASA*, 5(1):30-41. <https://ejournal.atmajaya.ac.id/index.php/Manasa/article/view/184>.
- Kumar, V., Nanda, P. 2022. Social Media as a Learning Tool: A Perspective on Formal and Informal Learning. *International Journal of Educational Reform*, 33(3): 1-26. <http://dx.doi.org/10.1177/10567879221094303>.
- Landry, M., Turner, M., Vyas, A., Wood, S. 2017. Social Media and Sexual Behavior Among Adolescents: Is There a Link? *JIMR Public Health and Surveillance*, 3(2): e28. <https://doi.org/10.2196/publichealth.7149>.
- Latifah, & Ngalimun. (2023). Pemulihan Pendidikan Pasca Pandemi Melalui Transformasi Digital Dengan Pendekatan Manajemen Pendidikan Islam Di Era Society 5.0. *Journal*, 5.
- Maksum, A., & Fitria, H. (2021). Transformasi Dan Digitalisasi Pendidikan Dimasa Pandemi. *Journal*.
- Martinez-Pelaez, R., Ochoa-Brust, A., Rivera, S., Felix, V.G., Ostos, R., Brito, H., Felix, R.A., Mena, L.J. 2023. Role of Digital Transformation for Achieving Sustainability: Mediated Role of Stakeholders, Key Capabilities, and Technology. *Sustainability*, 15(14), 11221: 1-27. <https://doi.org/10.3390/su151411221>.
- Men, L.R., O'Neil, J., Ewing, M. 2020. From the Employee Perspective: Organizations' Administration of Internal Social Media and The Relationship Between Social Media Engagement and Relationship Cultivation. *International Journal of Business Communication*, 60(2): 375-402. <https://doi.org/10.1177/2329488420949968>.
- Mude, G., Undale, 2023. Social Media Usage: A Comparison Between Generation Y and Generation Z in India. *International Journal of E-Business Research*, 19(1): 1-20. <http://dx.doi.org/10.4018/IJEER.317889>.
- Muntaha, D.A., Anggomulyo, A.M.L. Aras, M. 2022. The Impact of Social Media Use: A Case Study of Verbal Bullying on Adolescents. *Budapest International Research and Critics Institute – Journal*, 5(1): 3686-3691. <https://doi.org/10.33258/birci.v5i1.4050>.
- Narayanan, M., Asur, S., Nair, A., Rao, S., Kaushik, A., Mehta, D., Athalye, S., Malhotra, A., Almeida, A., Lalwani, R. 2012. Social Media and Business. *Vikalpa*, 37(4): 69-112. <https://doi.org/10.1177/0256090920120406>.
- Noori, N., Sayes, A., Anwari, G. 2023. The Negative Impact of Social Media on Youth's Social Lives. *International Journal of Humanities Education and Social Sciences*, 3(1): 481-493. <http://dx.doi.org/10.55227/ijhess.v3i1.613>.
- Nozen, S.Z. 2018. A Critical Study of the Loss and Gain of the Lost Generation. *Opcion*, 34(17): 1436-1463. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/opcion/article/view/30226>.
- Palupi, M. T. (2020). Hoax: Pemanfaatannya Sebagai Bahan Edukasi Di Era Literasi Digital Dalam Pembentukan Karakter Generasi Muda. *Skripta*, 6.
- Patton, D.U., Hong, J.S., Ranney, M., Patel, S., Kelley, C., Eschmann, R., Washington, T. 2014. Social Media as A Vector for Youth Violence: A Review of the Literature. *Computer in Human Behavior*, 35: 548-553. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.043>.
- Polizzi, G. (2020). Digital literacy and the national curriculum for England: Learning from how the experts engage with and evaluate online content. *Computers and Education*, 152. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103859>
- Razmerita, L., Kirchner, K., Nabeth, T. 2014. Social Media in Organizations: Leveraging Personal and Collective Knowledge Processes. *Journal of Organizational Computing and Electronic Commerce*, 24(1): 1-32. <http://dx.doi.org/10.1080/10919392.2014.866504>.

- Rezky, M. P., Sutarto, J., Prihatin, T., Yulianto, A., Haidar, I., & Surel, A. (2019). *Generasi Milenial yang Siap Menghadapi Era Revolusi Digital (Society 5.0 dan Revolusi Industri 4.0) di Bidang Pendidikan Melalui Pengembangan Sumber Daya Manusia*.
- Sarwar, B., Zulfiqar, S., Aziz, S., Chandia, K.E. 2018. Usage of Social Media Tools for Collaborative Learning: The Effect on Learning Success with the Moderating Role of Cyberbullying. *Journal of Educational Computing Research*, 57(1): 246-279. <https://doi.org/10.1177/0735633117748415>.
- Saud, M., Ida, R., Abbas, A., Ashfaq, A. 2020. The Social Media and Digitalization of Political Participation in Youths: An Indonesian Perspective. *Society*, 8(1): 83-93. <http://dx.doi.org/10.33019/society.v8i1.160>.
- Selvi, V.T., Bhuvanewari, M., Sandra, S. 2021. Stories: A Tool to Rejuvenate the Culture of Generation Z and Generation Alpha. *YMER*, 21(1): 267-276. <https://doi.org/10.37896/YMER21.01/25>.
- Sembiring, T.B., Maruf, I.R., Suryadi, S., Suyani, S., Amin, M. 2022. Understanding the Role of Social Media in Shaping Millennial Generation Legal Awareness in the Digital Age. *Budapest International Research and Critics Institute – Journal*, 5(3): 18501-18511. <https://doi.org/10.33258/birci.v5i3.5836>.
- Shahbaznezhad, H., Dolan, R., Rashidirad, M. 2022. The Role of Social Media Content Format and Platform in Users' Engagement Behavior. *Journal of Interactive Marketing*, 53(1): 47-65. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2020.05.001>.
- Sokowati, M.E. 2019. Questioning Public Participation in Social Media Activities in Indonesia. *Komunikator*, 11(2): 116-124. <http://dx.doi.org/10.18196/jkm.112025>.
- Southworth, J., Migliaccio, K., Glover, J., Glover, J. N., Reed, D., McCarty, C., Brendemuhl, J., & Thomas, A. (2023). Developing a model for AI Across the curriculum: Transforming the higher education landscape via innovation in AI literacy. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100127>
- Sumen, A., Evgin, D. 2021. Social Media Addiction in High School Students: A Cross-Sectional Study Examining Its Relationship with Sleep Quality and Psychological Problems. *Child Indicators Research*, 14: 2265-2283. <https://doi.org/10.1007/s12187-021-09838-9>.
- Wawrowski, B., Otolá, I. 2020. Social Media Marketing in Creative Industries: How to Use Social Media Marketing to Promote Computer Games? *Information*, 11(5), 242: 1-13. <https://doi.org/10.3390/info11050242>.
- Yadav, G.P., Rai, J. 2017. The Generation Z and Their Social Media Usage: A Review and A Research Online. *Global Journal of Enterprise Information System*, 5(2): 110-116. <http://dx.doi.org/10.18311/gjeis/2017/15748>.
- Yohanna, A. 2020. The Influence of Social Media on Social Interaction Among Students. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2): 34-48. <https://doi.org/10.20473/ijss.v12i2.22907>.
- Zhang, Q., Xiong, D., Tian, J.I. 2013. Impact of Media Violence on Aggressive Attitude for Adolescents. *Health*, 5(12): 2156-2161. <http://dx.doi.org/10.4236/health.2013.512294>