



## Pengaruh Media Sosial Terhadap Pola Komunikasi SMA Muhammadiyah Maumere Diera Digital

Maria Roslinda <sup>1</sup>, Nurmalia Hasan <sup>2</sup>, Maria Martika <sup>3</sup>, Salsabilah A.

Fernanda <sup>4</sup>, Ra'is Abin <sup>5</sup>, Veronika Erlina Deso <sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Universitas Muhammadiyah Maumere, Indonesia

Jl. Jenderal Sudirman Waioti Maumere Nusa Tenggara Timur

Korespondensi penulis: [jeffjimy02@gmail.com](mailto:jeffjimy02@gmail.com)

**Abstract.** *Social media provides various ways of communicating that are short but easy to understand and very fast in the global, this allows students of SMA Muhammadiyah Maumere to easily connect with peers and family in various parts of the world easily. This study shows that there are still many shortcomings in understanding the negative impacts of social media use, such as reduced family interaction and increased risk of negative behavior among the younger generation. Therefore, research using a systematic approach in reviewing the literature needs to be focused on identifying effective strategies to overcome the negative impacts of social media, as well as exploring the potential of social media as a positive tool to strengthen interpersonal relationships among the Generation. The main objective of this study is to provide a comprehensive understanding of the influence of social media on communication patterns and social relationships of the Generation, as well as identify strategies that can help them manage their use of social media in a healthier and more productive way. This study uses a qualitative research method with a descriptive research type. The findings are that most teenagers at SMA Muhammadiyah Maumere have Facebook, WhatsApp, Messenger, Instagram and online game accounts to interact and communicate with others. The use of social media as a place to find friends and information. One form of media from social media is the formation of networks between teenagers. The network that is built does not only expand friendships or followers in cyberspace, but must also be built with interactions between teenagers. Interactions that occur on social media are in the form of commenting on each other or giving likes. The implications of the research are that social media can have positive and negative effects. The implications of the study are that social media can have positive and negative effects.*

**Keywords:** *Social Media, Teenage Communication Patterns, In The Digital Era*

**Abstrak.** Media sosial memberikan berbagai cara dalam berkomunikasi yang singkat namun mudah dipahami dan sangat cepat dalam global, hal ini memungkinkan para siswa SMA Muhammadiyah Maumere dengan mudah terhubung dengan teman-teman sebaya dan keluarga di berbagai belahan dunia dengan mudahnya. Penelitian ini menunjukkan masih banyak kekurangan dalam pemahaman mengenai dampak negatif penggunaan media sosial, seperti berkurangnya interaksi keluarga dan peningkatan risiko perilaku negatif di kalangan Generasi muda. Oleh karena itu, penelitian menggunakan pendekatan sistematis dalam meninjau literatur perlu difokuskan pada identifikasi strategi yang efektif untuk mengatasi dampak negatif media sosial, serta menjelajahi potensi media sosial sebagai alat positif untuk memperkuat hubungan interpersonal di kalangan Generasi. Tujuan utama dari penelitian ini adalah memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang pengaruh media sosial terhadap pola komunikasi dan hubungan sosial Generasi, sekaligus mengidentifikasi strategi yang mampu membantu mereka mengelola penggunaan media sosial secara lebih sehat dan produktif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Temuan berupa sebagian besar remaja di SMA Muhammadiyah Maumere memiliki akun facebook, whatsapp, mesenger, instagram dan game online untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Penggunaan media sosial sebagai tempat untuk mencari teman dan informasi. Salah satu bentuk media dari media sosial adalah terbentuknya jaringan antar remaja. Jaringan yang dibangun tidak hanya memperluas pertemanan atau pengikut di dunia maya saja, tetapi juga harus dibangun dengan interaksi antar remaja. Interaksi yang terjadi di media sosial berbentuk saling mengomentari atau memberikan suka (like). Implikasi penelitian bahwa media sosial dapat berpengaruh positif dan negatif.

**Kata kunci:** Media Sosial, Pola Komunikasi Remaja, Diera Digital

### 1. LATAR BELAKANG

Media sosial memberikan berbagai cara dalam berkomunikasi yang singkat namun mudah dipahami dan sangat cepat dalam global, hal ini memungkinkan para siswa SMA Muhammadiyah Maumere dengan mudah terhubung dengan teman-teman sebaya dan keluarga

di berbagai belahan dunia dengan mudahnya. Adapun media sosial yang cukup populer dalam dunia maya yaitu Instagram, Facebook, Twitter serta Tiktok yang membangun komunikasi yang sangat cepat diseluruh penjuru dunia sehingga memudahkan komunikasi semakin mudah. Dalam dunia media sosial perlu juga diperhatikan etika dalam menggunakan segala media yang diberikan dalam dunia maya.

Etika media sosial juga dapat berdampak pada perilaku komunikasi siswa SMA Muhammadiyah Maumere. Penelitian menunjukkan bahwa siswa SMA sering menggunakan media sosial untuk berkomunikasi, dan hal ini dapat mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang lain. Krisis etika media sosial pada siswa SMA dapat berdampak pada berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk perilaku sosial, kewarganegaraan, perilaku komunikasi, dan perkembangan moral (Satalina, 2014). Oleh karena itu, penting bagi siswa SMA Muhammadiyah Maumere dan orang tua mereka untuk memahami dan mengantisipasi dampak negatif media sosial serta untuk mengembangkan etika yang seimbang dalam menggunakan media sosial (Ramadha & Prakoso, 2022).

Dapat dilihat pada tahun 2021 tepatnya pada bulan Januari Negara Indonesia memasuki 10 besar dimana mayoritas masyarakat kita kecanduan dalam menggunakan media sosial dan data juga menunjukkan 170 juta jiwa warga Indonesia menggunakan internet dan media sosial yang aktif dengan waktu yang cukup banyak yaitu sehari bisa 8 jam dalam penggunaan media sosial. Sembilan puluh lima persen remaja di tahun 2018 memiliki akses ke smartphone, naik dari 23% pada tahun 2011, dan hampir setengah dari remaja.

Memahami dinamika ini dapat membantu kita mengidentifikasi tantangan dan peluang terkait penggunaan media sosial dalam konteks komunikasi remaja. Penting untuk memberikan pedoman dan kebijakan yang dapat membantu generasi muda menggunakan media sosial dengan aman dan bertanggung jawab serta mendukung perkembangan sosial dan emosional mereka di era digital ini. Di era digital ini, media sosial sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, termasuk generasi muda. Pesatnya perkembangan media sosial telah membawa perubahan signifikan dalam cara generasi muda berkomunikasi. Di era digital, penggunaan media sosial telah menjadi bagian penting dalam kehidupan generasi muda. Hal ini dikarenakan generasi muda dapat dengan mudah bersosialisasi, berkomunikasi dan berbagi informasi dengan orang lain, berkat kemudahan dan sarana yang ada di media sosial. Kemajuan teknologi informasi juga telah mengubah cara kerja humas dan cara perusahaan berbagi informasi. Dalam situasi seperti ini, sangat penting untuk memahami bagaimana media sosial mempengaruhi hubungan dan bagaimana media sosial harus digunakan secara efektif. Di satu sisi, media sosial menawarkan keuntungan dalam memperluas jejaring sosial. Kaum

muda dapat dengan mudah terhubung dengan teman-temannya, berbagi pengalaman, dan mengungkapkan ide secara langsung. Di sisi lain, penggunaan media sosial membawa risiko seperti cyberbullying, kecanduan, dan paparan konten yang tidak pantas. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya media sosial, telah mengubah cara generasi muda berkomunikasi di era digital yang kita jalani. Generasi muda kini memanfaatkan media sosial tidak hanya sebagai alat komunikasi, namun menjadi bagian penting dalam gaya hidup dan kehidupan sehari-hari. Faktor-faktor ini secara signifikan berdampak pada cara generasi muda berkomunikasi dan memengaruhi cara mereka berinteraksi, berbagi informasi, dan membangun hubungan.

Jejaring sosial dan media sosial telah menyentuh SMA Muhammadiyah Maumere. Fitur-fitur dan fasilitas yang disediakan memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Jejaring sosial misalnya, yang memiliki fungsi dasar sebagai penghubung pertemanan, memiliki fitur menarik lain yang membuat penggunaannya nyaman untuk berlama-lama di depan komputer. Fitur tersebut memungkinkan para penggunaannya berkomunikasi secara langsung, seperti chatting, tag foto, blog, game, dan update status. Mengingat kompleksitas masalah ini, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP POLA KOMUNIKASI SMA MUHAMMADIYAH MAUMERE DI ERA DIGITAL. Penelitian ini tidak hanya penting untuk memahami fenomena sosial, namun juga memberikan dasar untuk mengembangkan kebijakan, pelatihan, dan intervensi yang dapat mendukung penggunaan media sosial yang sehat di kalangan remaja.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Penulis akan memaparkan beberapa penelitian relevan yang berkaitan dengan tema penelitian yang penulis lakukan; Penelitian pertama dilakukan oleh Anang Sugeng Cahyono tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia” ini bertujuan untuk menafsirkan pengertian dari media sosial, menafsirkan dampak positif dan negatif dari media sosial terhadap masyarakat di Indonesia, menganalisis dan menafsirkan. Peralihan interaksi terhadap keselarasan hubungan sosial, juga segala bentuk perubahan pada sebuah lembaga kemasyarakatan, yang berpengaruh pada perilaku masyarakat, idalamnya termasuk nilai-nilai, sikap, juga pola perilaku diantara kelompok masyarakat. Penelitian tersebut memiliki relevansi tentang metode pengambilan data yaitu wawancara, observasi.

### **1. Media Sosial**

Media sosial mampu menggerakkan dukungan masyarakat karena media sosial memiliki kekuatan dalam mengubah perspektif masyarakat tentang sesuatu. (Ardianto, 2011 :34) Media sosial yang dikenal sebagai jejaring sosial merupakan bagian dari media baru. Pada era revolusi industri 4.0 media sosial yang paling banyak diminati oleh masyarakat diantaranya instagram, twitter, myspace, dan facebook.

Media sosial memiliki beberapa cara dalam memberi manfaat bagi usaha menengah dan usaha kecil dalam mengembangkan. Melalui sosial media perusahaan mempunyai kesempatan dalam mengkonsultasikan produknya di jejaring media. Orang akan menawarkan produknya dengan media sosial untuk meningkatkan produk tersebut. Perusahaan juga dapat menggunakan media sosial untuk memasarkan produk tersebut karena dengan memasarkan produk tersebut menggunakan media sosial akan banyak pengunjung yang mengunjungi website perusahaan. Media sosial membuka peluang untuk membangun klien bagi usaha kecil menengah untuk memasarkan produknya. Lebih modern media sosial dapat mempromosikan produk tanpa harus mulut ke mulut, media sosial dengan mudah akan mempromosikan sebuah produk dengan menyajikan gagasan- gagasan untuk menarik perhatian masyarakat. Dengan mempromosikan produk terbaru kepada calon pelanggan, perusahaan dapat menawarkan produk meskipun perusahaan tersebut belum mempersiapkannya. Hal ini menjadi peluang bagi kebanyakan perusahaan dalam menguji market baru serta melihat respon pasar. Media sosial memberikan banyak peluang bagi setiap perusahaan untuk mencapai target penjualan dan pemasaran dengan menjadikan public figur sebagai brand ambassador perusahaan tanpa mengeluarkan budget..Jenis-jenis media sosial dapat dibagi menjadi lima kategori, yaitu:

- 1) “Aplikasi Game Online
- 2) Aplikasi Media Sosial untuk berbagi Video meliputi YouTube, Vimeo, DailyMotion;
- 3) Aplikasi Media Sosial Mikroblog meliputi Twitter dan Tumblr
- 4) Aplikasi Media Sosial berbagi Jaringan Sosial meliputi Facebook, GooglePlus, Path
- 5) Aplikasi Berbagi Jaringan Profesional meliputi LinkedIn, Scribd, dan Slideshare
- 6) Aplikasi Berbagi Foto meliputi Pinterest, Picasa, Flickr, dan Instagram.”

Aplikasi Game Online, kata “Game” berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan, sedangkan kata “Online” adalah terhubung dengan internet, sehingga dapat disimpulkan bahwa game online adalah permainan yang terhubung dengan internet. Aplikasi Media Sosial Mikroblog meliputi Twitter dan Tumblr. GooglePlus menyediakan, fitur pengunggah foto dan video dengan fitur yang berfungsi seperti like pada facebook.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Satori (2011:25) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah “suatu pendekatan penelitian yang mengungkap situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara nyata, dideskripsikan melalui kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan data dan analisis data yang relevan diperoleh dari situasi yang alamiah”.Peneliti merupakan perencana, pelaksana, pengumpulan data dan menjadi pelapor hasil penelitiannya, dan tentunya peneliti harus mempunyai kesiapan mulai dari awal proses penelitian hingga akhir proses penelitian.

Sumber Data Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Menurut Satori (2012: 219) menyatakan bahwa “Reduksi data merupakan proses penyederhanaan data, memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian dan data yang tidak sesuai dengan fokus dibuang, sehingga dengan mudah dianalisis. Reduksi data dalam penelitian ini bertujuan untuk menyeleksi, pemfokusan, penyederhanaan data yang diperoleh di lapangan.

Proses ini dilakukan sejak mulai pengambilan data sampai dengan selesai”. Menurut Satori (2012: 219) menyatakan bahwa “Display data atau penyajian data, peneliti memulai memproses pengorganisasian data, sehingga mudah untuk dianalisis dan disimpulkan”. Display data dimaksudkan agar mempermudah peneliti untuk dapat melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari data penelitian. Menurut Satori (2012:220) mengatakan bahwa “Penarikan kesimpulan” dilakukan pada waktu pengumpulan data selama dalam proses maupun setelah dilapangan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Pengumpulan data dari berbagai sumber yaitu meliputi sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer terdiri yang berusia 13-18 tahun. Sedangkan sumber data sekunder berasal dari data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari dokumentasi.

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dimulai pada tanggal 3 - 10 Oktober 2024 pengambilan data dilakukan pada siang dan malam hari. Observasi dilakukan masing-masing empat kali yaitu pada tanggal 3, 4, 9, 10 Oktober 2024. Jenis media sosial yang digunakan remaja untuk berkomunikasi di era digital di SMA Muhammadiyah Maumere. Dari hasil observasi yang dilakukan penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa sebagian besar remaja di SMA Muhammadiyah Maumere memiliki akun facebook, whatsapp, mesengger, instagram dan game online untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Kehadiran situs media sosial menyediakan fasilitas

chatting kemudian semakin membuka kesempatan untuk berkomunikasi dengan siapa saja sekaligus membangun hubungan pertemanan. Komunitas virtual muncul akibat dari kecanggihan teknologi.

### **Konten Pembicaraan Antar Remaja Di Era Digital Di SMA Muhammadiyah Maumere**

Observasi yang dilakukan oleh peneliti tanggal diperoleh data sebagai berikut, pada saat peneliti melakukan pengamatan diperoleh data bahwa konten yang dibicarakan remaja adalah tentang membagikan informasi, membicarakan untuk mengadakan pertemuan antar anggota grup. Observasi yang kami lakukan terdapat beberapa Konten yang menjadi pembicaraan antar remaja Di SMA Muhammadiyah Maumere di bidang olahraga seperti futsal dan badminton. Remaja SMA Muhammadiyah Maumere memiliki beberapa tim futsal yang berbeda, seperti tim antar Kelas , tim antar remaja yang bersekolah, serta ada juga tim futsal antara kabupaten. Konten pembicaraan remaja di SMA Muhammadiyah Maumere dilakukan menggunakan aplikasi media sosial Whatsap dan Facebook.

Banyaknya pengguna internet di kalangan remaja Di SMA Muhammadiyah Maumere menunjukkan bahwa internet dimanfaatkan untuk chatting dan berkomunikasi maka semakin banyak pula terbentuknya komunitas-komunitas online di kalangan remaja. Penggunaan aplikasi media sosial menjadikan remaja membentuk jaringan-jaringan yang saling terhubung di dunia maya dengan tergabung kedalam grup-grup tertentu, baik grup yang terbentuk di whatsapp, facebook, maupun instagram. Selain membahas tentang olahraga, konten pembicaraan remaja Di SMA Muhammadiyah Maumere juga membahas tentang hobi. Salah satu konten pembicaraan remaja di SMA Muhammadiyah Maumere adalah tentang club motor yang dilakukan menggunakan aplikasi media sosial Whatsap dan Mesengger.

Dampak Komunikasi Di Era Digital Antar Remaja di SMA Muhammadiyah Maumere Pada observasi keempat dilakukan peneliti pada tanggal 10 Oktober pukul 12.00 WIB. Berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa Terdapat beberapakelompok remaja maupun orang dewasa berada ditempat yang sama tetapi interaksi antar mereka biasa saja, tidak terlalu memperdulikan orang lain, fokus dengan handphonenya masing-masing. Dari hasil wawancara berikut ditemukan hasil wawancara dengan remaja di SMA Muhammadiyah Maumere. Jenis media sosial yang digunakan remaja untuk berkomunikasi di Era Digital di SMA Muhammadiyah Maumere Menurut Abdul Kholik (wawancara tanggal 3 Oktober 2024 ), facebook dan mesengger, karena kawan-kawan rata-rata pakai medsos, dapat di hitunglah kawan yang chat lewat sms. Dan juga pakai facebook dan mesengger sikit makai quota, harge quota juak lebih murah di bandingkan pakai sms.

Selanjutnya informan lain yaitu Restu (wawancara tanggal 4 oktober 2024), facebook dan whatsapp. Karne di facebook banyak kawan, kalau di whatsapp emang keluarga dengan kawan dekat yang dijadikan kawan. Dan juga facebook mudah diakses sehingga banyak hal bisa dilakukan. Informan selanjutnya Joni (wawancara tanggal 8 Oktober 2024), facebook, karne jaman itok biak rate punye facebook jadi senang dihubungek. Informan selanjutnya Ikhsan (wawancara tanggal 9 Oktober 2024) , facebook dengan whatsapp. Karne daan banyak makai quota, dan juak kawan-kawan rate pakai facebook jadi senang nak ngubungeknye. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa informan diperoleh data bahwa alasan remaja di SMA Muhammadiyah Maumere lebih memilih berinteraksi dan berkomunikasi menggunakan facebook karena hampir setiap orang memiliki facebook, hemat quota, mudah menghubungi teman.

Dalam konteks pengaruh penggunaan media sosial terhadap pola komunikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai cara untuk menunjukkan identitas sosial. Siswa SMA Muhammadiyah Maumere yang merupakan bagian dari generasi digital, menggunakan bahasa untuk mengekspresikan diri mereka, mengikuti tren global, dan menjadi bagian dari komunitas yang lebih besar. Bahasa yang digunakan di media sosial membantu mahasiswa menyesuaikan diri dengan kelompok-kelompok sosial tertentu, serta menciptakan identitas bersama yang dibentuk melalui kesamaan penggunaan bahasa tersebut. Dalam hal ini, bahasa gaul menjadi simbol keaktifan mereka dalam dunia digital dan sebagai sarana untuk menonjolkan keunikan dalam komunikasi.

### **Dampak-Dampak Komunikasi Di Era Digital Antar Remaja di SMA Muhammadiyah Maumere**

Berdasarkan hasil wawancara dalam melihat dampak komunikasi di era digital antar remaja terutama dalam hubungan antar remaja mengalami perubahan pada intensitas bentuk komunikasi yang biasanya dilakukan melalui tatap muka saat ini beralih menjadi komunikasi melalui media digital. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan remaja yang berkaitan dengan dampak positif dan dampak negatif . Adapun hasil wawancara dampak positif penggunaan smartphone dalam berkomunikasi ditemukan data sebagai berikut: Menurut Dick lebih banyak kawan, informan selanjutnya Ikhsan lebih mudah mencari informasi.

Berikutnya Novi menjadi lebih dekat dengan keluarga kawan. Adapun hasil wawancara dampak negatif penggunaan smartphone dalam berkomunikasi ditemukan data sebagai berikut : menurut Novi pun sambil mainkan hp Jak sambil dengarkan kawan ngomong, tapi dia pun sudah ngumpul biase jak sibuk dengan hp nye masing-masing. Informan selanjutnya Restu perhatikan juak, tapi pas ngumpul biak jak rate sibuk maingkan hp nye masing-masing, biarpun

duduk same-same tapi daan lepas dari hp, ape agek pun dah gile maing game biase di omongek pun daan di dengarkan nye gilak. Informan selanjutnya Reza ajak pun daan sambil maingkan hp ye memperhatikan biak, tapi biasenye pas ngumpul jak rate sibuk dengan hp nye masing-masing, ape agek pun sambil ngumpul biak suke nak ngajak main game same-same jadi daan meratikan gilak karne nak fokus maing game. Teknologi sangat berdampak bagi kehidupan manusia, terutama dikalangan masa remaja. Oleh sebab itu remaja sebagai pengguna teknologi harus bijak dalam memanfaatkan teknologi untuk membantu kehidupannya. Jangan sampai manusia sebagai pengguna dikuasai oleh teknologi karena hal tersebut tentu akan mempengaruhi sikap dan perilaku remaja dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain.

Jenis media sosial yang digunakan remaja untuk berkomunikasi di era digital di SMA Muhammadiyah Maumere. Menurut Nasrullah (2017:14) menyatakan bahwa “Media sosial memiliki beberapa macam, yaitu: jejaring sosial (meliputi facebook, mesenger, line, path, whatsapp), jurnal online (Blog), microblog, media sharing, bookmarking, dan wiki”. Selanjutnya Klaus Schwab (2019:157) mengatakan bahwa, “Kini, kehadiran digital seseorang terlihat dari interaksi digital mereka, juga dari jejak yang terekam di media dan platform daring. Banyak orang memiliki lebih dari satu bentuk kehadiran digital, seperti akun Facebook, Twitter, profil LinkedIn, blog Tumblr, Instagram dan lain sebagainya. Di dunia yang saling terhubung tersebut, dan melalui kehadiran digital, orang akan mampu mencari sekaligus memperoleh informasi, menyampaikan gagasan secara bebas, menemukan dan ditemukan, serta mengembangkan dan memelihara relasi secara virtual dimana pun di seluruh dunia”.

Jejaring sosial yang terbentuk melalui penggunaan media sosial membuat remaja antar SMA Muhammadiyah Maumere mudah mendapatkan teman dan menjalin persahabatan. Untuk saling berkomunikasi dan berhubungan sosial juga menjadi mudah. Dengan adanya media sosial seperti Facebook, Instagram, Whatsap, Mesenger maka memudahkan remaja untuk memperoleh informasi dan juga membangun jaringan sosial menjadi mudah. Melalui media sosial maka jejaring sosial yang berpola individu maupun berkelompok menjadi tidak terelakkan dalam kehidupan masyarakat.

Herbert Blummer (dalam Shiefti Dyah Alyusi, 2018:33) dalam teorinya Uses and Gratification mengatakan bahwa, “Penggunaan media berperan aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut, dengan kata lain, pengguna media itu adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Artinya, dalam teori ini diasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya.” Pendekatan Uses and Gratification merupakan salah satu landasan teori untuk meneliti alasan para pengguna media. Pengguna

yang secara aktif memilih media yang dipakai dan media yang digunakannya demi mencapai tujuan tersebut. Selanjutnya Reeta Raina (2018:2) mengatakan bahwa, “This generation has made social media their top priority as it meets their interpersonal need of inclusion. Adolescents primarily use the internet as a communication tool to reinforce relationships. College students are exposed to a higher risk of internet addiction because of their vulnerability, inparticular that they are adjusting to massive amounts of developmental and life change”.

Masa remaja adalah masa dimana mereka berusaha membentuk identitas, membentuk kelompok sosial, dan untuk menegosiasikan makna budaya yang mereka miliki agar dapat diakui oleh teman sebayanya. Kehadiran media sosial memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia terutama dalam proses berinteraksi dan komunikasi yang berlaku dikalangan remaja. Remaja yang chattingan di internet atau berkomunikasi melalui facebook bisa jadi tidak terlalu mementingkan isi pesan yang ia terima atau ia tulis akan tetapi kenyataan bahwa di era yang serba modern ini mereka juga menggunakan media sosial agar bisa sama dengan remaja lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mengenai media sosial diketahui bahwa sebagian besar remaja sudah menggunakan media sosial dalam kesehariannya untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain, sehingga mengakses internet dan media sosial sudah menjadi kebutuhan bagi setiap penggunanya. Adapun jenis media sosial yang digunakan oleh remaja di SMA Muhammadiyah Maumere untuk berinteraksi dan berkomunikasi seperti facebook, mesengger, whatsapp, instagram, line, dangame online. Diantara beberapa media tersebut yang paling dominan dan popouler dikalangan remaja adalah facebook. Konten pembicaraan antar remaja Di Era Digital SMA Muhammadiyah Maumere sifat dasar manusia adalah membutuhkan dukungan dan persahabatan dari orang lain dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Fenomena interaksi sosial online saat ini merupakan karakteristik dari masyarakat informasi. Perubahan masyarakat yang dulunya berkomunikasi secara langsung (face to face) tetapi saat ini interaksi dapat dilakukan menggunakan internet.

Content pembicaraan yang dilakukan oleh remaja di media sosial beragam, tergantung situasi dan kebutuhan tiap-tiap remaja. Media sosial memiliki fungsi sebagai medium (tempat) berlangsungnya masyarakat di dunia virtual. Proses interaksi tersebut akan menciptakan struktur sistem, mempengaruhi jenis hubungan yang dimiliki remaja. Yasraf (dalam Narwoko (2008:390) mengatakan bahwa, “Era revolusi informasi “masyarakat memang masih berinteraksi satu dengan yang lain. Internet sebagai satu bentuk jaringan komunikasi telah menawarkan bentuk-bentuk komunitas sendiri (virtual community), bentuk realitasnya sendiri (virtual reality) dan bentuk ruangnya sendiri (cyberspace).

Peristiwa-peristiwa komunikasi yang dilakukan oleh remaja secara berulang dalam aktivitas komunikasinya adalah percakapan menggunakan berbagai bahasa dan simbol melalui aplikasi media sosial. Shiefti Dyah Alyusi (2018:41) mengatakan bahwa, “Interaksi sosial yang terbentuk dalam suatu kelompok atau komunitas akan membentuk paralanguage baru yang berkembang sebagai sebuah substitusi dan tambahan bagi bahasa tradisional. Bahasa tubuh virtual menjelaskan penggunaan simbol dalam komunikasi online berbasis teks tradisional atau mewakili kehalusan, emosi untuk menggambarkan ekspresi”.

Saat berinteraksi sosial dalam kelompok online diperlukan adanya simbol atau lambang yang dapat mewakili atau menggambarkan situasi dan kondisi seseorang yang tidak terlihat secara nyata. Penggunaan simbol tersebut bertujuan agar pesan tidak disalahartikan sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami dan diterima dengan baik. Aktivitas komunikasi dilakukan menggunakan aplikasi digital yang terbentuk kedalam grup whatsapp dan facebook. Percakapan tersebut memperbincangkan berbagai kepentingan antar remaja. Percakapan tersebut diawali dengan postingan atau kiriman sebuah gambar kemudian akan direspon oleh remaja lainnya. Content yang dibicarakan remaja beragam seperti grup kelas, bidang olahraga futsal, club motor rattle, team racing remaja Desa Serumpun, pesan pribadi (hubungan dengan pacar).

Rulli Nasrullah (2017:31) mengatakan bahwa “karakteristik media sosial lainnya adalah konten oleh pengguna atau lebih populer disebut dengan *used generated content*. Berbeda dengan kelompok sosial di dunia nyata yang melakukan pertemuan secara langsung dan berkumpul terlebih dahulu membuat janji untuk menentukan waktu dan tempat bertemu, sedangkan melalui media sosial setiap orang dapat saling bertemu dengan orang lain dengan mudah dimana saja kapan saja. Dengan adanya kelompok-kelompok antar remaja di dalam masyarakat dapat dimanfaatkan sebagai tempat berbagi informasi, mengutarakan pendapat, dan membangun pertemanan. Interaksi sosial yang terjadi di dunia maya terbentuk karena adanya pola komunikasi yang timbal balik saling menguntungkan yang dibangun berdasarkan kesamaan tujuan dan kepentingan serta memiliki nilai kepercayaan antar anggotanya.

### **Dampak Komunikasi Di Era Digital Antar Remaja Di Sma Muhammadiyah Maumere**

Media komunikasi di era digital bukan saja memberikan informasi, menghibur namun dapat menimbulkan berbagai perubahan bagi kehidupan remaja. Masa remaja merupakan masa-masa yang sangat rentan akan perubahan. Klaus Schwab (2019:106) mengemukakan bahwa, “Berkat kombinasi pola migrasi historis dan konektivitas yang terjangkau, struktur keluarga sedang didefinisikan ulang. Tidak lagi dibatasi oleh ruang, mereka sering kali melebar hingga ke seluruh dunia, dengan percakapan keluarga yang terjalin terus-menerus, yang

diperkuat oleh cara-cara digital. Yang juga meningkat, unit keluarga tradisional sedang digantikan oleh jaringan keluarga transnasional”

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penggunaan media komunikasi membawa dampak positif dan dampak negatif bagi penggunanya. Selain memudahkan proses komunikasi, mengakses informasi, menghibur, penggunaan media komunikasi di era digital dapat menimbulkan perubahan budaya yang berlaku dalam interaksi remaja, menghasilkan prinsip hidup individualisme dan ekonomisme serta sikap kecanduan karena dapat menyebabkan sebuah kehidupan kesepian di tengah keramaian. Remaja dalam hal ini tergolong kedalam usia pelajar yang sedang dalam proses menuju masa dewasa yang mana pola pikir mereka cenderung lebih terbuka dan lebih mudah menerima hal-hal baru serta memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. Namun fenomena remaja dalam era digital sangat dimanjakan oleh alat teknologi dalam berbagai aktivitas termasuk dalam hal komunikasi. Akibat ketergantungan dari penggunaan smartphone intensitas pemakaian dikalangan remaja dapat merubah pola komunikasi dan interaksi antara remaja dengan keluarga maupun dengan teman sebayanya .

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diteliti peneliti menyimpulkan bahwa terjadi pergeseran komunikasi yang bersifat komunal menjadi individual. Pola komunikasi yang terjalin melalui media digital Pengaruh positif terhadap interaksi sosial ialah konektivitas, manfaat saling terhubung dengan siapapun tidak mengenal jarak, waktu, agama maupun negara.

Kemudian manfaat dari informasi terbaru, ini sangat menguntungkan karena dapat memperoleh berita atau info terbaru dengan cepat tidak seperti media cetak atau televisi yang harus menunggu dalam jangka waktu tertentu. Kemudian siswa dapat bereksplorasi dan mengembangkan dirinya dengan informasi yang telah ia peroleh dari sosial media. Pengaruh Negatif yang ditemukan antara lain, kurang kepedulian terhadap sesama, intensitas penggunaan sosial media juga menyebabkan kecanduan internet, mengakibatkan remaja membuat jaringan pertemanan yang bersifat mengelompok terbentuk karena tujuan dan keinginan yang sama. Pola komunikasi antar remaja di SMA Muhammadiyah Maumere dominan menggunakan pola komunikasi multi arah dengan kategori komunikasi dilakukan menggunakan media yang menembus dimensi ruang dan waktu.

## DAFTAR REFERENSI

- Amalia, Y. R. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran tangga pintar. *Jurnal Edukasi*, 25(Juli), 1–23.
- Anggriawan, A. T. (2021). Pengaruh media sosial terhadap perilaku masyarakat. *DISKOMINFOSAN (Dinas Komunikasi Informatika dan Persandian)*. Retrieved from <https://kominfo.bengkulukota.go.id/pengaruh-media-sosial-terhadap-perilaku-masyarakat/>
- Anis, A. (2018). *Komunikasi di media sosial*. *Jurnal El-Hamra (Kependidikan dan Kemasyarakatan)*, 3(1).
- Ayun, P. Q. (2015). Fenomena remaja menggunakan media sosial dalam membentuk identitas. *Jurnal Komunikasi*, 3(2), 1–16.
- Guntoro, H., Rikardo, D., Amirullah, A., Antaris, F., & Suarsana, I. P. (2022). Analisa hubungan kebersihan cargo bilges dengan cargo hold dalam mendukung kelancaran proses bongkar muat. *E-Journal Marine Inside*, 1(2), 1–32. <https://doi.org/10.56943/ejmi.v1i2.9>
- Ikhsan, F., Muizunzila, F. A., & Marsuki, N. R. (2024). Pengaruh media sosial terhadap hubungan sosial di era digital. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 2(1), 30–34.
- Khairuni, N. (2016). Dampak positif dan negatif sosial media terhadap pendidikan akhlak anak (studi kasus di SMP Negeri 2 Kelas VIII Banda Aceh). *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 91. <https://doi.org/10.22373/je.v2i1.693>
- Mutaqien. (2019). Tafsir tentang etika komunikasi. *Al-Nasr*, IV, 1–19.
- Nasution, Z. (2011). Konsekuensi sosial media teknologi komunikasi bagi masyarakat. *Jurnal Reformasi*, 1, 37–41.
- Nation. (2001). Pengaruh media sosial bagi proses belajar siswa. *Journal of the American Chemical Society*, 123(10), 2176–2181.
- Putri, W. S. R., Nurwati, R. N., & Budiarti, S. M. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja. *Prosiding KS: Riset & PKM*, 3(1), 1–154.
- RI Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama. (2019). *Al-Qur'an dan terjemahannya*, 6(1), 95.
- Rulli, N. (2016). *Media sosial*.
- Sakinah. (2019). Pola komunikasi antar remaja di era digital. *Ayan*, 8(5), 55.
- Siregar, H. (2022). Analisis pemanfaatan media sosial sebagai sarana sosialisasi Pancasila. *Pancasila: Jurnal Keindonesiaan*, 2(1), 71–82. <https://doi.org/10.52378/pjk.v2i1.102>
- Warie, E. D. S. (2011). Komunikasi dan media sosial (*Communications and social media*). *The Messenger*, 3(1), 69–75.
- Yuniar, G. S., & Nurwidiawati, D. (2013). Hubungan antara intensitas pengguna situs jejaring sosial Facebook dengan pengungkapan diri (*self-expression*) pada remaja – siswi kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya. *Journal Character*, 2(1).