

BAB II

PERILAKU TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL

A. Perilaku

1. Pengertian Perilaku

Menurut Walgito 2004 (S. Nisrima, M. Yusuf, Ema Hayati, 2016 : 195), perilaku manusia tidak lepas dari keadaan individu itu sendiri dan lingkungan dimana individu itu berada. Perilaku adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perilaku adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia, artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan Rusli Ibrahim, 2001 (S. Nisrima, M. Yusuf, Ema Hayati, 2016 : 195). Perilaku memusatkan perhatiannya kepada antar hubungan antara individu dan lingkungannya yang terdiri atas bermacam-macam objek sosial dan non sosial atau tidak menyenangkan objek tersebut. Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda. Misalnya dalam kerja sama , ada yang melakukan dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama diatas kepentingan pribadinya.

2. Jenis-jenis Perilaku

Jenis-jenis perilaku individu menurut Okviana ,2015 (Olivia Tindas,2012)

- a. Perilaku sadar, perilaku yang memulai kerja otak dan pusat susunan saraf.
- b. Perilaku tak sadar, perilaku yang seponatan.
- c. Perilaku tampak dan tidak tampak.
- d. Perilaku kognitif, aektif, konatif dan psikomotor.

3. Bentuk-bentuk perilaku

Menurut Notoadmodjo,2011 (Olivia Tindas,2021), dilihat dari bentuk respon terhadap stimulus, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua,yaitu:

a. Bentuk pasif / perilaku tertutup

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran dan sikap yang terjadi pada seseorang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

b. Perilaku terbuka

Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik

4. Faktor Pembentuk Perilaku

S. Nisrima, M. Yusuf, Ema Hayati (2016: 198) berpendapat bahwa ada empat katagori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang, yaitu;

a. Perilaku dan Karakteristik orang lain.

Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya jika ia bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong maka ia akan terpengaruh oleh perilaku seperti itu.

b. Proses Kognitif

Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya.

c. Faktor Lingkungan

Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Misalnya orang yang berasal dari daerah pantai atau

pegunungan yang terbiasa berkata dengan keras, maka perilaku sosialnya seolah keras pula, ketika berada dilingkungan masyarakat yang terbiasa lembut dan halus dalam bertutur kata, maka anak cenderung bertutur kata yang lemah lembut pula.

d. Tatar Budaya

Sebagai tempat berilaku dan pemikiran sosial itu terjadi. Misalnya seseorang yang berasal dari etnis budaya tertentu mungkin akan terasa berperilaku sosial aneh ketika berada dalam lingkungan masyarakat yang beretnis budaya lain atau berbeda.

5. Bentuk-bentuk perubahan perilaku

Bentuk-bentuk perubahan perilaku sangat bervariasi, sesuai dengan konsep yang digunakan oleh para ahli dalam pemahamannya terhadap perilaku. Bentuk-bentuk perilaku dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu:

a. Perubahan alamiah

Perilaku manusia selalu berubah sebagian perubahan itu disebabkan karena kejadian alamiah. Apabila dalam masyarakat sekitar terjadi suatu perubahan lingkungan fisik atau sosial, budaya dan ekonomi maka anggota masyarakat didalamnya yang akan mengalami perubahan.

b. Perubahan perilaku ini terjadi karena memang direncanakan sendiri oleh subjek.

c. Kesiediaan untuk berubah

Apabila terjadi suatu inovasi atau program pembangunan didalam masyarakat maka yang sering terjadi adalah sebagian orang sangat cepat menerima inovasi atau perubahan tersebut (berubah perilakunya). Tetapi sebagian orang sangat lambat untuk menerima perubahan tersebut. Hal ini disebabkan setiap orang mempunyai kesiediaan untuk berubah yang berbeda-beda. Notoadmodjo,2011 (Olivia Tindas,2021).

6. Penyimpangan Perilaku

Sosialisasi yang dijalani individu tidak selalu berhasil menumbuhkan nilai dan norma sosial dalam jiwa individu. Akibat kegagalan mensosialisasikan nilai dan norma sosial itu, kadang kala individu melakukan tindakan yang tidak sesuai dengan kaidah yang berlaku di masyarakat atau yang disebut dengan penyimpangan sosial atau perilaku menyimpang. Beberapa definisi penyimpangan sosial atau perilaku menyimpang (penyimpangan sosial) sebagai berikut :

- a. Penyimpangan sosial merupakan perilaku yang dianggap sebagai hal tercela dan diluar batas-batas toleransi oleh sejumlah besar orang.
- b. Penyimpangan sosial adalah semua tindakan yang menyimpang dari norma-norma yang berlaku dalam suatu system sosial dan menimbulkan usaha dari mereka yang berwenang dalam system itu untuk memperbaiki perilaku tersebut.
- c. Penyimpangan sosial adalah setiap perilaku yang dinyatakan sebagai suatu pelanggaran terhadap nilai dan norma kelompok dalam masyarakat.

7. Ciri – ciri Penyimpangan Perilaku

Banyak ahli telah meneliti tentang ciri-ciri penyimpangan perilaku sosial di masyarakat. S. Nisrima, M. Yusuf, Ema Hayati (2016 : 199) ciri-ciri yang bisa diketahui dari penyimpangan perilaku sosial adalah sebagai berikut :

- a. Suatu perbuatan disebut menyimpang bilamana perbuatan itu dinyatakan sebagai menyimpang.
- b. Penyimpangan terjadi sebagai konsekuensi dari adanya peraturan dan penerapan sanksi yang dilakukan oleh orang lain terhadap si pelaku menyimpang.
- c. Ada perilaku menyimpang yang bisa diterima dan ada yang ditolak.
- d. Mayoritas orang tidak sepenuhnya mentaati peraturan sehingga ada bentuk penyimpangan yang tersamar dan ada yang mutlak.

- e. Penyimpangan bisa terjadi terhadap budaya ideal dan budaya riil. Budaya ideal merupakan tata kelakuan dan kebiasaan yang secara formal disetujui dan diharapkan diikuti oleh anggota masyarakat. Sedangkan budaya riil mencakup hal-hal yang betul-betul mereka laksanakan.
- f. Apabila peraturan hukum yang melarang suatu perbuatan yang ingin sekali diperbuat banyak orang, biasanya muncul norma penghindaran.

B. Media Sosial

1. Pengertian Media Sosial

Pada dasarnya media sosial merupakan perkembangan web baru berbasis internet, yang memudahkan semua orang untuk dapat berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi dan membentuk sebuah jaringan secara online, sehingga dapat menyebar luaskan konten mereka sendiri. Sesuai dengan pendapat Zarella (Yeni Yen Pangesti, 2017 : 9) media sosial adalah situasi yang menjadi tempat orang-orang berkomunikasi dengan teman-teman mereka, yang mereka kenal di dunia nyata dan dunia maya. Menurut Van Dijk, 2013 (Rulli Nasrullah, 2017: 11) menyatakan “Media Sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial. Sedangkan menurut Shirky, 2008 (Rulli Nasrullah, 2017 : 11) menyatakan “ Media Sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (to share), bekerja sama (to co-operate) diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada diluar kerangka instusional maupun organisasi.

2. Aplikasi-aplikasi Media Sosial

a. facebook

Pada tahun 2014 Facebook lahir. Situs jejaring sosial ini sampai kini masuk dalam jajaran lima besar yang paling dikenal karena memiliki banyak anggota. Memasuki tahun 2006, pengguna Friendster dan MySpace mulai tergeser dengan adanya facebook. Situs ini dengan corak tampilan yang lebih modern memungkinkan orang untuk berkenalan dan mengakses informasi seluas-luasnya. Facebook termasuk dalam kategori situs jejaring sosial seperti Friendster, MySpace, Multiplay, Yuwie, dll yang menyediakan media bagi para penggunanya untuk saling bertukar informasi dan berinteraksi. Facebook diluncurkan pertama kali pada tanggal 4 februari 2004 oleh seorang mahasiswa Harvard University, Mark Zuckerberg. Lalu kemudian diperluas ke sejumlah kampus di wilayah Boston dan kampus-kampus lainnya. Pada tanggal 11 September 2006, Facebook membuat satu langkah lebih penting dengan mengizinkan aksesnya keseluruhan netter yang mempunyai alamat email valid, namun dengan pembatasan usia.

Facebook telah menjadi situs sosial networking terbesar saat ini, ada begitu banyak manfaat facebook yang bisa kita gunakan. Berikut adalah beberapa manfaat facebook yang sangat terasa dalam kehidupan sekarang ini:

- 1) Sebagai tempat untuk mencari teman.
- 2) Sebagai tempat untuk promosi.
- 3) Sebagai tempat untuk diskusi.
- 4) Sebagai tempat untuk belajar.

Facebook juga mempunyai kerugian, berikut adalah kerugian dari facebook:

- 1) Dapat mengurai waktu efektif.
- 2) Pornografi, facebook sangat memungkinkan untuk penyebaran foto-foto yang berbau pornografi.

- 3) Tugas sekolah tidak dihiraukan.
- 4) Pekerjaan tidak dihiraukan.

b. Twitter

Tahun 2006 Twitter lahir. Kemunculan Twitter menambah jumlah situs sosial bagi kaum muda. Penggunaan twitter hanya bisa meng-update status yang bernama tweet atau kicauan dan dibatasi hanya 140 karakter saja. Twitter menggunakan sistem mengikuti-tidak mengikuti (follow-unfollow) dimana seseorang dapat melihat status terbaru dari orang yang mengikuti. Sejarah twitter pada awalnya dari sebuah diskusi yang digagas dan diselenggarakan oleh perusahaan podcase. Pada bulan maret tahun 2006 setelah dirilis di dunia internet, kini sudah menjadi salah satu dari 10 situs yang sering dikunjungi. Pada aplikasi Twitter, pengguna tanpa akun hanya dapat membaca kicauan tweet. Sedangkan bagi pengguna yang memiliki akun medsos tersebut maka bisa berkicau lewat antar muka situs, handphone, pesan singkat. Twitter dalam kurun waktu hampir 10 tahun ini mengalami pertumbuhan dan popularitas yang pesat diseluruh dunia. Hingga bulan September 2015, sudah ada 900 juta pengguna yang telah mendaftar dan 500 juta merupakan akun aktif.

c. YouTube

Selain media sosial yang telah disebutkan diatas, terdapat beberapa media sosial yang berbasis grafis maupun video sebagai konten dominannya, seperti contohnya adalah YouTube dan Instagram. YouTube menjadikan video sebagai konten utamanya, dimana user bisa mengunggah video ke YouTube ataupun sekedar menonton video yang tersedia di YouTube. YouTube didirikan oleh Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim yang sebelumnya merupakan karyawan pertama paypal. Sampai saat ini YouTube menjadi situs online video provider paling dominan dikunjungi di dunia.

d. Instagram

Selain YouTube, Instagram pun hadir dengan media sosial berbasis grafis sebagai konten utamanya. Dengan fitur like dan comment, serta direct messenger, para pengguna bisa saling berinteraksi, baik itu hanya saling me-Like foto, maupun berkomentar digambar unggahan. Bukan hanya itu, Instagram pun kini dilengkapi dengan fitur story, dimana pengguna bisa mengunggah video singkat yang bisa diakses dalam waktu 24 jam. Pengguna Instagram tidak perlu repot atau bingung untuk menggunakan media ini. Nama Instagram di ambil dari kata “isnta” yang berasal dari kata “instan”. Kata instan juga diambil dari cara kerja kamera Polaroid yang menghasilkan foto secara instan. Maka, lambang instagram mirip kamera polaroid, sedangkan “gram” diambil dari kata telegram yang bearti cara kerjanya mengirimkan informasi secara cepat.

e. Berbagai media sosial berbasis pesan singkat

Belakangan, kemunculan Whatsapp, Line, We Chat, Kakao Talk dan yang lainnya terus menambah panjang daftar situs-situs jejaring sosial yang sudah ada. Nama-nama aplikasi terakhir tersebut merupakan bagian dri media sosial yang berbasiskan media untuk saling berkirim pesan singkat. Hampir mirip dengan fitur dari SMS yang sudah lama muncul, namun membedakannya adalah penggunaan dari media sosial tersebut membutuhkan koneksi internet. Selain itu pengguna juga dapat melakukan pencarian kontak orang yang telah atau akan dikenal dengan memanfaatkan fitur pencarian dengan menggunakan *user id* maupun memanfaatkan jarak kedekatan tempat pengguna. Hal ini merupakan perkembangan dari aplikasi pendahulunya, yaitu Blackberry Messenger yang mengandalkan pin khusus bagi tiap pengguna yang nantinya digunakan sebagai media untuk menambah daftar pertemanan didaftar kontak para pengguna.

3. Karakteristik Media Sosial

Adapun ciri khusus tertentu yang dimiliki oleh media sosial. Menurut (Rulli Nasrullah , 2017 : 15), media sosial memiliki karakteristik sebagai berikut :

a. Jaringan (*network*)

Media sosial memiliki karakter jaringan sosial. Media sosial terbangun dari struktur sosial yang terbentuk didalam jaringan atau internet. Jaringan yang terbentuk antar pengguna merupakan jaringan yang secara teknologi dimediasi oleh perangkat teknologi, seperti komputer, telpon genggam atau tablet. Jaringan yang terbentuk antar pengguna ini pada akhirnya membentuk komunitas, contohnya seperti *Facebook*, *twitter* dan lain-lain.

b. Informasi (*information*)

Di media sosial, informasi menjadi komoditas yang dikonsumsi oleh pengguna. Komoditas yang diproduksi dan didistribusikan antar pengguna itu sendiri. Dari kegiatan konsumsi inilah pengguna dan pengguna lain membentuk sebuah jaringan yang pada akhirnya secara sadar atau tidak bermuara pada institusi masyarakat berjejaring.

c. Arsip (*archive*)

Bagi pengguna media sosial, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapan pun dan melalui perangkat apapun. Setiap apapun yang diunggah di *Facebook* informasi itu tidak hilang begitu saja saat pergantian hari, bulan bahkan sampai tahun.

d. Interaksi (*interactivity*)

Karakter dasar dari media sosial adalah terbentuknya jaringan antar pengguna. Jaringan ini tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan atau pengikut di internet semata, tetapi juga harus dibangun dengan interaksi antar pengguna tersebut.

e. Simulasi sosial (*simulation of society*)

Media sosial memiliki karakter sebagai medium berlangsungnya masyarakat di dunia virtual. Layaknya masyarakat atau Negara, media sosial juga terdapat aturan dan etika yang mengikat penggunaannya. Aturan ini bisa dikarenakan perangkat teknologi itu sebagai sebuah mesin yang terhubung secara online atau bisa muncul karena interaksi di antara sesama pengguna.

f. Konten oleh pengguna (*user – generated content*).

Karakteristik pada media sosial lainnya adalah konten oleh pengguna atau jika lebih populer disebut dengan *user generated* (UGC). Istilah ini menunjukkan bahwa media sosial adalah konten sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun.

g. Penyebaran (*share*)

Penyebaran atau sharing merupakan karakter lainnya dari media sosial. Sharing merupakan ciri khas dari media sosial yang menunjukkan bahwa khalayak aktif menyebarkan konten sekaligus mengembangkannya. Maksud dari pengembangan ini misalnya, komentar yang tidak sekedar opini, tetapi juga data atas fakta terbaru. Di media sosial konten tidak hanya diproduksi oleh khalayak pengguna, tetapi juga didistribusikan secara manual oleh pengguna lainnya.

4. Jenis-jenis Media Sosial

Dilihat dari bentuknya, media sosial memiliki keragaman bentuk mulai dari berbagi forum di internet. (Rulli Nasrullah, 2017 : 39) membagi media sosial menjadi enam bagian, yaitu:

a. Media jejaring sosial (*social network*)

Merupakan medium yang paling populer dalam katagori media sosial. Medium ini merupakan sarana yang bisa digunakan pengguna untuk melakukan hubungan sosial, termasuk konsekuensi atau efek dari hubungan sosial tersebut di dunia virtual meliputi : Instagram, Facebook, Whatsapp dan lain-lain.

b. Jurnal online (blog)

Merupakan media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk mengunggah aktivitas keseharian, saling mengomentari, dan berbagi, baik tautan web lain, informasi, dan sebagainya. Istilah blog berasal dari kata “weblog” yang pertama kali diperkenalkan oleh Jorn Barger pada 1997 merujuk pada jurnal pribadi online (Rulli Nasrullah 2017 : 29).

c. Jurnal online sederhana atau mikroblog (*micro – blogging*)

Merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk menulis dan mempublikasikan aktivitas serta atau pendapatnya.

d. Media berbagi (*media sharing*)

Merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi penggunanya untuk berbagi media, mulai dari dokumen (*file*), video, audio, gambar, dan sebagainya.

e. Penanda sosial (*social bookmarking*).

Merupakan media sosial yang bekerja untuk mengorganisasi, menyimpan, mengelola, dan mencari informasi atau berita tertentu secara online.

f. Media konten bersama atau wiki.

Merupakan situs yang kontennya hasil kolaborasi dari para penggunanya.

5. Manfaat Media Sosial

Manfaat media sosial saat ini tidak dapat terpisahkan dengan kehidupan sehari-hari. Saat ini media sosial sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan. Berikut beberapa manfaat media sosial menurut (Dewi Oktaviani, 2019: 22) :

a. Media sosial untuk bersosialisasi

Manfaat media sosial tentu sesuai dengan namanya yaitu untuk bersosialisasi. Bersosialisasi ini dapat dilakukan kapan saja, dimana saja, tanpa batas ruang dan waktu, tetapi terbatas pada koneksi, signal dan kuota internet. Inilah tujuan utama dari penggunaan media

sosial dan sukses menyedot banyak pengguna yang ingin bersosialisasi dan berkomunikasi dengan kerabatnya.

b. Memberikan berbagai macam informasi

Media sosial berisi segudang informasi, berita, ilmu, pengetahuan dan kabar terkini. Dengan adanya media sosial informasi-informasi lebih cepat menyebar dibandingkan dengan media elektronik, seperti televisi dan radio.

6. Fungsi Media Sosial

Menurut (Yoga Pranata, 2019:32) menyatakan bahwa media sosial memiliki fungsi, antara lain:

- a. Kesederhanaan dalam sebuah produksi media konvensional dibutuhkan keterampilan tingkat tinggi dan keterampilan marketing yang unggul. Sedangkan media sosial sangat mudah digunakan, bahkan untuk orang tanpa dasar TI pun dapat mengaksesnya, yang dibutuhkan hanyalah komputer dan koneksi.
- b. Membangun hubungan media sosial menawarkan kesempatan tak tertandingi untuk berinteraksi dengan pelanggan dan membangun hubungan. Perusahaan mendapatkan sebuah feedback langsung, ide, pengujian dan mengelola layanan pelanggan dengan cepat. Tidak dengan media tradisional hanya melakukan komunikasi satu arah.
- c. Jangkauan global media tradisional dapat menjangkau secara global tetapi tentu saja dengan biaya sangat mahal dan memakan waktu. Melalui media sosial, bisnis dapat mengkomunikasikan informasi dalam sekejap, terlepas dari lokasi geografis. Media sosial juga memungkinkan untuk menyesuaikan konten anda untuk setiap segmen pasar dan memberikan kesempatan bisnis untuk mengirimkan pesan ke lebih banyak pengguna.
- d. Terukur dengan sistem tracking yang mudah, pengiriman pesan dapat terukur, sehingga perusahaan langsung dapat mengetahui

efektifitas promosi. Tidak demikian dengan media konvensional yang membutuhkan waktu yang lama.

7. Dampak Media Sosial

Menurut (Nisa Khairuni,2016:92) menyatakan bahwa Media Sosial memiliki pengaruh besar dan berdampak dalam kehidupan seseorang. Adapun dampak positif media sosial adalah:

- a. Mempermudah kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah tentang tugas.
- b. Mencari atau menambahkan teman.
- c. Menghilangkan kepenatan pelajaran

Selain dampak positif, Media Sosial juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya. Adapun dampak-dampak negatif yang ditimbulkan Media Sosial adalah:

- a. Berkurangnya waktu belajar
- b. Mengganggu konsentrasi
- c. Merusak moral
- d. Boros
- e. Mengganggu kesehatan

8. Bahaya Media Sosial

Seiring berkembangnya internet, berbagai Sosial Media lahir. Jejaring sosial ini hadir memenuhi kebutuhan masyarakat untuk saling berinteraksi di dunia maya, kamu bisa bercakap-cakap atau chatting dengan orang yang jauh hanya lewat aplikasi Media Sosial. Namun jika Sosial Media digunakan secara berlebihan pasti tidak baik dan akan menimbulkan bahaya bagi penggunanya. Penggunaan media sosial yang berlebihan akan menimbulkan efek buruk bagi penggunanya, yakni :

- a. Gangguan tidur akut

Mengakses media sosial saat sedang santai merupakan hal lazim. Tapi buat orang yang sudah kecanduan, setiap waktu tak pernah luput dari gadget untuk melihat akun-akun sosial medianya. Mungkin 24 jam waktunya habis untuk bermain sosmed, dan

akhirnya mengganggu jam tidur. Kebiasaan tersebut pastinya akan berdampak buruk bagi kesehatan karena sudah mengalami gangguan tidur akut. Kalau sudah begini, bisa kurang tidur dan imbasnya berpengaruh ke pelajaran, pekerjaan, dan lain-lain.

b. Rasa lelah berlebihan dan sulit konsentrasi

Kurangnya jam tidur atau bahkan tidur yang tidak berkualitas jelas-jelas bisa mengganggu kesehatan. Efek lainnya, tingkat konsentrasi jadi rendah dan menimbulkan rasa lelah yang berlebihan, tubuh tidak fit, dan kerap mengantuk saat menjalani rutinitas harian.

c. Tingkat stress lebih tinggi dan emosi tidak stabil

Saat seseorang kurang tidur dan jam tidur jadi tidak teratur, maka orang tersebut bisa saja dengan mudah mengalami stress. Berpengaruh ke aktivitas tentu saja. Produktivitas jadi terganggu, padahal ada tanggung jawab pekerjaan atau hal lain yang harus diselesaikan.

d. Gangguan mata

Terlalu lama dan sering mengakses Media Sosial bisa memberikan efek buruk pada indera di gadget sambil tiduran contohnya, maka akan membuat mata cepat lelah, dan timbul penyakit yang bisa merusak mata.

e. Jadi cuek terhadap lingkungan sekitar.

Seperti ungkapan “sosmed menjauhkan yang dekat”, memang demikian kebenarannya. Kadang kita melihat satu keluarga sedang makan dimeja makan saja anak sibuk mengakses Media Sosial, orang tuanya juga sama. Akhirnya tidak saling bercengkrama, karena semua sibuk dengan gadget dan Media Sosialnya. Kecanduan Media Sosial dapat memperburuk sikap seseorang pada lingkungan sekitarnya, bahkan pada orang – orang terdekat, seperti keluarga dan teman-teman. Seolah-olah dunia milik sendiri, sehingga orang yang sudah kecanduan Media Sosial sikapnya cenderung cuek dengan sekitar. (Nisa Khairuni, 2016).

9. Tipe Penggunaan Media Sosial

Penggunaan media sosial dapat dibagi menjadi dua tipe pengguna, yaitu pengguna yang aktif dan pengguna yang bersifat pasif. Askalani (Melisa Setyawan, 2016 : 34), menjelaskan bahwa pengguna media sosial dapat dibedakan berdasarkan seberapa aktif atau pasif pengguna tersebut dalam menggunakan media sosial. Penggunaan aktif atau pun pasif dibedakan berdasarkan bagaimana pengguna menggunakan berbagai fungsi dalam media sosial, seperti misalnya: melihat gambar, berbagi pemikiran atau pengalaman, mengklik *link* atau simbol tertentu sebagai bentuk feedback atau sekedar menjelajahi konten halaman media sosial tertentu.

Penggunaan yang aktif adalah dimana pengguna media sosial terlibat dalam interaksi *online* dengan pengguna yang lain melalui berbagai fitur media sosial seperti memberikan komentar pada postingan pengguna lain, memposting status atau foto, atau pun menggunakan fitur *chat*. Pengguna aktif mengendalikan dialog dan dengan leluasa membagikan informasi personalnya. Pengguna yang bersifat aktif akan melakukan aktivitas-aktivitas tersebut. Sebaliknya, penggunaan yang pasif adalah dimana pengguna media sosial kurang terlibat dalam interaksi menggunakan fitur *online*. Pengguna yang pasif hanya akan menjelajahi isi halaman media sosial saja

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengguna media sosial dibagi menjadi dua tipe, pengguna aktif dan pasif. Pengguna aktif adalah pengguna yang terlibat aktif dalam interaksi *online* melalui berbagai fitur media sosial, termasuk di dalamnya mengklik *link* atau simbol tertentu, menerima dan memberikan komentar, memposting status, foto, atau tautan, menggunakan fitur *chat*, dll. Pengguna pasif adalah pengguna yang hanya menjelajahi isi media sosial tanpa melakukan interaksi.

C. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam memberikan pemahaman tentang perilaku penggunaan media sosial

Seseorang yang mempelajari nilai hidup tertentu dan moral, kemudian berhasil memiliki sikap dan tingkah laku sebagai pencerminan nilai hidup itu umumnya adalah seseorang yang hidup dalam lingkungan yang secara positif, jujur, dan konsekuen senantiasa mendukung bentuk tingkah laku yang merupakan pencerminan nilai hidup tersebut. Sehingga yang perlu diperhatikan adalah lingkungan sosial terdekat yang terutama terdiri dari mereka yang berfungsi sebagai pendidik dan pembinaan yaitu orang tua dan guru. Dengan menciptakan iklim lingkungan yang serasi, dapat meminimalisasi perilaku menyimpang yang dilakukan oleh siswa.

Guru bimbingan dan konseling memegang peran penting disekolah dalam mengenali dan mengembangkan potensi-potensi siswa, salah satunya dalam pemahaman perilaku terhadap penggunaan media sosial siswa. Dalam upaya membantu mengoptimalkan kemampuan siswa disekolah, guru bimbingan dan konseling haruslah berperan secara aktif dalam melakukan kegiatan-kegiatan atau layanan maupun bimbingan kepada para peserta didik disekolah, untuk upaya yang dapat dilakukan guru bimbingan dan konseling untuk mengoptimalkan pemahaman tentang perilaku terhadap penggunaan media sosial, sebagaimana dikemukakan oleh Fenti 2010: 56 (Dorina Marlian 2019:27) yaitu:

1. Guru bimbingan dan konseling memberikan layanan informasi mengenai perilaku terhadap penggunaan media sosial. Mengenali dan upaya mengoptimalkannya.
2. Guru bimbingan dan konseling memberikan arahan dan bimbingan dalam membantu siswa memahami dirinya.
3. Melihat kekuatan internal siswa dan eksternal yang mampu menghambat atau membatasi potensi siswa.
4. Memberikan layanan bimbingan dan konseling yang bersifat mengoptimalkan potensi siswa.

5. Guru bimbingan dan konseling bekerjasama dengan orang tua murid untuk ikut serta mengoptimalkan pemahaman perilaku penggunaan media sosial di lingkungan rumah dengan dukungan moril dan non moril.
6. Adanya kerjasama dengan wali kelas dan para guru bidang studi dalam menciptakan strategi dan gaya belajar yang menarik dan membantu mengoptimalkan potensi siswa.
7. Mengadakan layanan konseling individual atau kelompok untuk memberikan dorongan dalam mengembangkan potensi diri siswa, agar cita-cita siswa tercapai sesuai kemampuan.
8. Memberikan layanan penempatan dan penyaluran sesuai potensi-potensi yang dimiliki siswa.
9. Memberikan layanan konsultasi kepada para siswa yang mengalami hambatan dalam mengoptimalkan pemahaman tentang perilaku terhadap penggunaan media sosial.

Adapun upaya guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi perilaku terhadap penggunaan media sosial dapat dilakukan dengan hal sebagai berikut :

1. Upaya memberikan peringatan kepada siswa

Bentuk peringatan yang diberikan kepada siswa ada dua macam yaitu peringatan secara lisan dan peringatan tertulis. Jadi, keduanya saling melengkapi. Peringatan yang seharusnya diberikan secara lisan seharusnya diberikan secara tertulis dan apabila diberikan secara lisan harus diikuti pula dengan peringatan secara tertulis. Peringatan tertulis ini antara lain berisi informasi tentang terjadinya suatu pelanggaran dan sanksi yang akan diperoleh. Sedangkan peringatan lisan itu berisi tentang kata – kata, ini merupakan yang paling umum digunakan oleh guru. Bentuk peringatan ini juga lebih efektif bila dilakukan dengan kontak mata antara guru dan siswa.

2. Upaya memberikan bimbingan secara individu

Upaya ini dapat membantu menumbuhkan pemahaman pada diri individu atas permasalahannya, sehingga individu tersebut dapat

mengembangkan persepsinya ke arah positif. Bimbingan perorangan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling kepada siswa dilakukan secara kondisional. Dalam artian bahwa layanan diberikan apabila terdapat siswa yang mengalami permasalahan tertentu. Jika memang diperlukan, guru BK juga melakukan kunjungan kerumah siswa untuk melakukan komunikasi dengan orang tua siswa mengenai permasalahan siswa saat disekolah. Kunjungan rumah dapat memberikan informasi yang lebih aktual tentang kondisi anak saat dirumah dan komunikasi dengan orang tua siswa terjalin dengan baik.

3. Upaya memberikan bimbingan secara kelompok

Bimbingan kelompok yang diberikan guru BK kepada siswa dilakukan pada saat siswa berada dalam satu kelompok atau guru dengan sengaja mengumpulkan siswa dalam satu kelompok. Materi layanan bimbingan kelompok yang diberikan yaitu tentang tata tertib dan penekanan adab –adab baik.

D. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan memuat hasil-hasil penelitian sebelumnya relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dengan maksud untuk menghadirkan duplikasi selain itu juga menunjukkan bahwa topik yang akan diteliti belum pernah diteliti orang lain dalam konteks yang sama. Beberapa penelitian yang relevan yang juga mendukung dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Elsa Puji Juwita, Dasim Budimansyah, Siti Nurbayani, 2015 “*Peranan Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Siswa SMA Negeri 5 Bandung*” jurnal sosieta vol 5 nomor 1 2015. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa para informan laki-laki memiliki jumlah Media Sosial yang relatif sedikit, sedangkan para informan perempuan menggunakan fitur Media Sosial relatif lebih banyak. Alasan para informan melakukan komunikasi melalui Media Sosial karena merasa sangat nyaman, merasa tidak canggung dan gugup ketika

berbicara, melalui media sosial informan juga lebih mudah dalam untuk mengungkapkan perasaan melalui simbol emoticon. Dampak positif yang dirasakan dengan adanya media sosial yaitu mudahnya mendapatkan informasi serta komunikasi, dan memperluas pertemanan. Beberapa dampak negative yang dirasakan antara lain munculnya sikap individualistis, kurang peka terhadap lingkungan, ingin mendapatkan sesuatu dengan instan, sikap konsumtif, serta adanya anggapan media sosial sebagai ukuran gaul atau tidaknya seseorang. Penelitian ini dikatakan relevan karena hampir sama membahas terkait pengaruh Media Sosial, hanya saja yang membedakan penelitian terdahulu membahas peran media sosial terhadap gaya hidup siswa.

2. Yoga Pranata Tambunan, 2019 “Hubungan Penggunaan media sosial Pada Perilaku Menyimpang Remaja di Kota Palembang Studi di SMA Negeri 1 Palembang. Hasil analisis data mengenai hubungan penggunaan media sosial pada perilaku menyimpang remaja di Kota Palembang studi kasus di SMA Negeri 1 Palembang, dapat mengambil kesimpulan bahwa pengguna atau pengakses media sosial pada responden siswa-siswa SMA 1 Palembang tidak terlalu banyak dalam mengakses media sosial, hal ini dikarenakan jadwal belajar yang cukup padat dan tidak dibolehkannya menggunakan *smartphone* di lingkungan sekolah menjadi salah satu alasan akan tidak terlalu banyaknya pengguna media sosial pun paling banyak sekitar 1-15 menit yang ditunjukkan dengan persentase sebesar 26,9% atau 25 orang responden. Sedangkan dari data 93 responden menunjukkan jenis adegan yang paling banyak ditonton oleh responden adalah adegan bullying yakni 23 responden dengan persentase 24,7%, sedangkan jenis adegan paling sedikit ditonton yakni pelecehan seksual dan kekerasan sebanyak 18 responden dengan persentase 19,4%. Berdasarkan dari data 93 responden mengenai persepsi responden terhadap perilaku menyimpang menunjukkan bahwa persepsi biasa-biasa saja yang paling banyak yakni 28 responden dengan persentase 30,1%, sedangkan jumlah yang paling sedikit pada rseponden tidak peduli yaitu

11 responden dengan persentase 11,8%. Sedangkan total frekuensi penggunaan atau pengakses di media sosial terhadap 93 responden menunjukkan bahwa responden yang merupakan penggunaan ringan lebih banyak yakni 6 responden dengan persentase 65,6%, dibandingkan dengan penonton berat yaitu 32 responden dengan persentase 34,4%.

Dapat disimpulkan hubungan penggunaan media sosial dan perilaku menyimpang remaja tidak memiliki hubungan yang signifikan dimana pengguna media sosial hanya meluangkan waktunya untuk mengakses konten-konten yang ada. Walaupun tidak dipungkiri juga bahwa karakter pemalas dan ketergantungan akibat adanya media sosial.

3. Pahlepi Roma Doni, 2017. "Perilaku Penggunaan Media Sosial Pada Kalangan Remaja". Indonesian Journal on Software Engineering. Vol 3 Nomor 2 2017. Memiliki kesimpulan, Media sosial merupakan suatu yang tidak asing lagi bagi masyarakat di Indonesia, Tentu masyarakat mungkin masih mengingat bahwa sebelumnya media sosial hanya untuk berkirim pesan elektronik email dan chatting. Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat sekali. Adapun teknologi informasi itu seperti media sosial, yang merupakan aplikasi yang diciptakan untuk mempermudah pekerjaan kita sebagai penggunanya. Hasil inovasi dibidang teknologi dalam mengembangkan perangkat lunak telah mempersingkat umur teknis dan umur ekonomis dari perangkat lunak maupun perangkat keras sebelumnya. Kenyataan ini membawa pengguna selalu berlomba-lomba untuk meningkatkan penggunaan teknologi terbaru tersebut. Kenyataan ini memang membawa dampak positif dan dampak negatif bagi pengguna. Penggunaan media sosial membawa begitu banyak kemudahan bagi penggunanya. Dengan segala fasilitas yang disediakan oleh media sosial. Namun dibalik kemudahan tersebut kehadiran media sosial juga membawa sisi buruk bagi perilaku penggunanya. Dampak yang paling nyata dan merusak adalah dengan media sosial penggunanya dapat langsung mengakses konten-konten

asusila yang tak bermoral yang dengan mudah dapat diakses dengan melalui internet.