



DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU REMAJA DESA LUBUK LANGKAP KABUPATEN BENGKULU TENGAH

Mayora¹, Wellyana².

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Alamat: Jln. Bali. Kota Bengkulu 38119,

mayora611@gmail.com

Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu Dampak penggunaan media sosial terhadap perilaku remaja Dampak positif media sosial bagi remaja desa lubuk langkap menjadikan tempat untuk mengekspresikan diri, menda, mengajarkan remaja untuk bersosialisasi, menjadi tempat yang menyenangkan, Dampak negatif media sosial bagi remaja desa lubuk langkap waktu tidur berkurang, penggunaan media sosial yang berlebihan akan membuat anak menjadi malas untuk berinteraksi atau berkomunikasi di dunia nyata . ada dua faktor yang mempengaruhi perilaku remaja di desa lubuk langkap, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor internal yang mempengaruhi perilaku menyimpang remaja yaitu kontrol diri yang lemah, kurangnya motivasi untuk merubah perilaku, dan lemahnya kesadaran beragama. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi perilaku remaja yaitu kurangnya motivasi dari orang tua dalam menggunakan media sosial, pengaruh teman sebaya (lingkungan pergaulan). Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak penggunaan media sosial dan Faktor yang mempengaruhi terhadap perilaku remaja di Desa Desa Lubuk. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif yang berlokasi di Desa Lubuk Langkap, Jenis dan sumber data penelitian yaitu : data primer dan sekunder. Pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi dan penarikan kesimpulan.

Kata Kunci : *Perilaku, Remaja, Dampak penggunaan Media Sosial*

Abstract

The main problem in this study is the impact of the use of social media on adolescent behavior The positive impact of social media for youth in Lubuk Langkap village makes it a place to express themselves, menda, teach teenagers to socialize, become a fun place, Negative impact of social media for youth in Lubuk Langkap Village sleep is reduced, excessive use of social media will make children lazy to interact or communicate in the real world. There are two factors that influence the behavior of adolescents in Lubuk Langkap Village, namely internal factors and external factors. The internal factors that influence adolescent deviant behavior are weak self-control, lack of motivation to change behavior, and weak religious awareness. While external factors that influence adolescent behavior are the lack of motivation from parents in using social media, the influence of peers (social environment). The purpose of this study was to analyze the impact of using social media and the factors that influence adolescent behavior in Lubuk Village. This study used a qualitative type of research using a qualitative descriptive approach located in Lubuk Langkap Village. Types and sources of research data are: primary and secondary data. . The data collection used is interviews, observation and documentation. Data analysis techniques are: data collection, data reduction, data presentation and conclusion drawing.

Keywords: Behavior, Adolescents, *Impact of Social Media Use*

1. PENDAHULUAN



Media sosial kini memiliki peranan penting dalam kehidupan, semula media sosial hanya digunakan untuk bersosialisasi dan berinteraksi antar pengguna. dalam perkembangannya, media sosial digunakan untuk berbagai kepentingan, mulai dari berbagi pengetahuan, kegiatan sosial, menyebar undangan hingga jualan. Pesatnya perkembangan teknologi sekarang membuat banyak aplikasi media sosial baru yang bermunculan di dunia maya.

Kini dengan mengandalkan *smartphone* yang berhubungan dengan internet, seseorang sudah bisa mengakses beberapa situs media sosial seperti, *facebook*, *tiktok*, *Instagram*, *whatsapp*, dan itu semua bisa kita akses dimana saja dan kapan saja asalkan terhubung dengan koneksi internet dan itu membuat arus informasi semakin besar dan pesat. Perkembangan sosial media yang pesat ini tidak hanya terjadi pada negara negara maju saja, di negara berkembang seperti Indonesia, banyak user atau pengguna sosial media dan perkembangan yang pesat ini bisa menjadi pengganti peran media massa konvensional dalam menyebarkan berita atau informasi (Zainudin. 2006 : 1)

Media sosial, sesuai namanya merupakan media yang memungkinkan penggunaanya untuk saling bersosialisasi dan berinteraksi, berbagi informasi maupun kerjasama. Akses terhadap media telah menjadi salah satu kebutuhan primer dari setiap orang. Hal tersebut dikarenakan adanya kebutuhan akan informasi, hiburan, pendidikan, dan akses pengetahuan di belahan bumi lain.

Pada era digital, media sosial saat ini telah menjadi *trend* dalam komunikasi pemasaran dengan para penggunaanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial, merupakan bentuk sosial media yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. sosial media adalah sekumplan aplikasi berbasis internet yang beralaskan pada ideologi dan teknologi Web 2.0, sehingga memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten oleh penggunaanya (Kaplan, 2010).

Ada beberapa media sosial yang sedang *booming* saat ini antara lain *Whatsapp*, *Instragam*, *Twitter*, *Line*, *Messenger*, *Facebook*, *Youtube*, dan lain- lain. Seseorang pasti memiliki berbagai motivasi dalam menggunakan sosial media. Sekedar untuk berkomunikasi dengan orang lain, untuk mencari tahu perkembangan sesuatu, untuk berbagi informasi maupun untuk mengikuti salah satu yang menjadi *trend* saat ini yaitu menggunakan media



sosial sebagai bentuk eksistensi diri. Bagi orang-orang yang ingin diakui eksistensinya oleh masyarakat luas melalui media sosial biasanya akan menggunakan media sosial yang bersifat terbuka seperti *Instagram, Facebook, Line, atau Twitter*. Karena melalui sosial media disinilah tempat kita bisa secara bebas dan terbuka dalam berinteraksi. Sehingga banyaknya *update* status serta postingan yang kita miliki adalah salah satu bentuk jika kita ingin dikenal secara luas. (Pratiwi, 2017)..

Keberadaan internet sedikit banyak telah mengubah pola interaksi masyarakat. Pola interaksi dilakukan tanpa harus dalam satu ruang dan waktu bersamaan. Internet meleburkan batas-batas yang menghambat seseorang untuk berinteraksi. Dengan adanya modernitas, hubungan ruang dan waktu terputus dan kemudian ruang perlahan-lahan terpisah dari tempat. Dari pernyataan tersebut dapat dilihat bahwa manusia menciptakan interaksi baru tanpa harus bertemu fisik yang salah satunya melalui internet (*social networking*). Semakin berkembangnya penggunaan internet dan tingginya kebutuhan untuk berinteraksi menjadikan *social networking* atau sosial media menjadi sesuatu yang tidak tertolak terutama bagi semua kalangan khususnya generasi muda.

Media sosial dapat menyambung tali silaturahmi memudahkan bagi orang yang memiliki sanak family yang jauh, jaringan sosial ini sangat bermanfaat dan berperan untuk mempertemukan kembali keluarga dan kerabat yang berada jauh dari kita, dan yang jauh dengan yang lama sudah tidak bertemu. Hal tersebut dapat dilakukan lewat media maya seperti *video call*.

Media sosial juga dapat memanfaatkan sebagai jalan dakwah atau menyampaikan ajaran-ajaran islam. Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial. Pengguna bisa bersosialisasi dengan publik mengelola jaringan pertemanan, dan beradaptasi dengan siapapun, bahkan orang yang tidak dikenal dari seluruh penjuru dunia. Dampak negatif dari penggunaan media sosial adalah: Berawal dari media sosial sering terjadi tindak kejahatan seperti penipuan, pembunuhan, pemerkosaan, penculikan dll. (Pratiwi, 2017).

Media sosial dapat membuat anak-anak dan remaja menjadi lalai dan juga tidak bisa membagi waktu karna terlalu asik dengan dunia maya, yang tidak tau bagaimana bentuknya seperti apa. Apalagi untuk seorang pelajar, apabila sudah kecanduan maka mereka lebih mementing hal tersebut dari pada keperluan, bahkan rela menyisihkan uang saku jika itu sangat membutuhkan kuota internet. . (Pratiwi,



2017).

Bengkulu : Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Bengkulu mencatat, pengguna internet di Bengkulu selama tahun 2020 mencapai 45,32 %, dari dua juta lebih jumlah penduduk. "Total persentase penduduk berumur lima tahun ke atas, yang pernah menggunakan internet selama tiga bulan terakhir di Bengkulu sebanyak 45,32 %," ungkap Kepala BPS Provinsi Bengkulu Win Rizal, dalam keterangannya. Win menjelaskan, jika di hitung dari jumlah penduduk Bengkulu tahun 2020 berdasarkan hasil sensus, jumlah pengguna internet di Bengkulu mencapai 910,834 jiwa.

Bahkan dari angka itu, yang bertujuan bermain sosial media seperti, *Facebook*, *Twitter*, *WhatsApp* dan platform lainnya, mendominasi jumlah pengguna internet di Bengkulu mencapai 88,18 %. Sedangkan yang lainnya, sebanyak 66,46 % mengakses internet untuk mencari informasi atau membaca berita. Kemudian, sebanyak 29,76 % menggunakan internet untuk mengerjakan tugas sekolah, sebanyak 19,05 % untuk bisnis, seperti melakukan pembelian atau penjualan secara daring. Lalu, untuk mengirim atau menerima email sebanyak 10,45 %, hiburan 71,22 %, fasilitas finansial sebanyak 14,61 %, dan tujuan lainnya sebanyak 2,21 %. "Jika di lihat dari daerahnya yang paling banyak yang membaca berita di internet itu, di Kabupaten Lebong yaitu 75,31 %, dan yang paling sedikit di Kabupaten Kaur 53,72 %.

Sedangkan di Kota Bengkulu sebanyak 68,92 %,". Selain itu Win menambahkan, pengguna internet di Bengkulu kebanyakan laki-laki mencapai 47,06 %. Sedangkan perempuan mencapai 43,50 %. Disamping itu, BPS Provinsi Bengkulu juga mencatat sebanyak 98,22 % pengguna internet di Bengkulu, mengakses internet menggunakan gawai atau telepon genggam. Selanjutnya, sebanyak 4,15 % menggunakan komputer, 14,49 % menggunakan laptop, 1,03 % menggunakan tablet dan 0,05 persen menggunakan perangkat lainnya. "Sebanyak 96,02 % mereka mengakses internet di rumah sendiri, sebanyak 25,87 % ditempat umum, 26 % di kantor, 12,92 % di sekolah atau kampus, dan 20,64 % di dalam kendaraan.

Berdasarkan kontribusi pengguna internet per provinsi, paling besar diduduki oleh Sumatera Utara, Kalimantan Barat, Jawa Barat, dan Sulawesi Selatan. Penetrasi terbesar ada pada provinsi Bengkulu sebesar 85 % lalu DKI Jakarta, Kalimantan Barat, Sulawesi Tenggara, Papua, dan Nusa Tenggara Barat. Perubahan baik positif maupun negatif juga



terjadi sebagai dampak penggunaan TIK dan internet. Persentase paling banyak terjadi pada kesopanan dalam tingkah laku, kejujuran dan gotong royong. Perbandingan perubahan dari paparan tersebut antara kota dan desa pun tidak jauh. Penggunaan internet terutama aplikasi media online berdampak pula pada pola pendidikan, kesehatan dan pariwisata.

Perubahan perilaku adalah suatu proses yang kompleks dan memerlukan waktu yang relatif lama. Secara teori perubahan perilaku dalam kehidupan ada 3 tahapan yaitu : Pengetahuan (*Knowledge*) merupakan hasil dari tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Sikap (*Attitude*), sikap adalah penilaian (bisa berupa pendapat) seorang terhadap stimulus atau objek dan Praktik tindakan (*Practice*), suatu sikap belum otomatis terwujud dalam suatu tindakan. Perilaku merupakan manifestasi kehidupan sikis. Sebagaimana yang diketahui bahwa perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya tetapi sebagai akibat dengan adanya stimulus atau rangsang yang mengenai individu atau organism itu. (Fhdilah, 2017).

Desa Lubuk Langkap kecamatan Bang Haji kabupaten Bengkulu Tengah. Desa Lubuk Langkap merupakan salah satu desa yang berada ada di kecamatan Bang Haji kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu yang terdiri dari 12 desa. sebelah Utara berbatasan dengan Desa Sekayun Mudik, sebelah Timur berbatasan dengan Desa Tiambang, sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Padang Burnai dan Desa Sekayun Ilir, dan sebelah Barat berbatasan dengan PT Bio Nusantara Teknologi.

Pekerjaan warga di Desa Lubuk Langkap sebagian besar sebagai petani/pekebun. Pedagang. Pendidikan di desa lubuk langkap boleh dikatakan belum maju, keadaan ekonomi didesa lubuk langkap berada pada taraf menengah ke bawah hal ini di karenakan masyarakat desa lubuk langkap masih banyak yang pengangguran selain sebagai petani /pekebun. Mayoritas remaja tersebut berusia 14-21 tahun. Dilihat dari faktor pendidikannya, hampir 50% mereka hanya bertamatkan Sekolah Menengah Pertama (SMP), ini di karenakan faktor ekonomi keluarga dan juga adanya faktor kurang kesadaran masyarakat akan pendidikan. Dilihat dari mata pencahariannya juga, remaja di daerah tersebut kebanyakan pengangguran, ada juga yang bekerja tetapi hanya sebagai kuli bangunan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif yang berlokasi di Desa Lubuk Langkap, Jenis dan sumber



data penelitian yaitu : data primer dan sekunder. Pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi dan penarikan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Dampak positif media sosial bagi remaja desa lubuk langkap menjadikan tempat untuk mengekspresikan diri, mendapat dukungan emosional dari media sosial, mengajarkan remaja untuk bersosialisasi, menjadi tempat yang menyenangkan.

Dampak negatif media sosial bagi remaja desa lubuk langkap waktu tidur berkurang, penggunaan media social yang berlebihan akan membuat anak menjadi malas untuk berinteraksi atau berkomunikasi di dunia nyata.

Perubahan perilaku remaja akibat media sosial yakni: Suka membantah pada orang tua, malas belajar yang masih sekolah dan malas bekerja yang sudah bekerja, kurangnya dalam bersosial di masyarakat, sibuk dalam dunia maya, kurangnya etika dalam bergaul, seringkali bertindak emosional tanpa berpikir panjang, suka mengomentari orang lain dan jika di ajak bicara tatap muka kurang responsif, Remaja tidak lagi aktif dalam kegiatan-kegiatan desa, seperti karang taruna, kerja bakti, maupun acara tahunan desa. kegiatan masyarakat desa menjadi vakum dan tidak mengalami regenerasi. Para remaja perilaku kehidupannya hanya suka di dalam rumah saja atau nongkrong sama teman sebayanya dan tidak ketinggalan juga sambil memainkan *handphone* masing-masing untuk membuka *Facebook*, *Instagram* dan sebagainya. Akibatnya pembangunan desapun terhambat, serta masyarakat menjadi acuh tak acuh dan menganggap remaja desa tersebut remaja yang tidak berkompeten, tidak dan tidak berkualitas.

Ada dua faktor yang mempengaruhi perilaku remaja di desa lubuk langkap, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor internal yang mempengaruhi perilaku menyimpang remaja yaitu kontrol diri yang lemah, kurangnya motivasi untuk merubah perilaku, dan lemahnya kesadaran beragama. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi perilaku remaja yaitu kurangnya motivasi dari orang tua dalam menggunakan media sosial, pengaruh teman sebaya (lingkungan pergaulan).

Pembahasan



Dampak penggunaan media sosial terhadap perubahan perilaku remaja di Desa Lubuk Langkap tersebut, mereka lebih cenderung mengikuti tren masa kini. Yaitu dapat dilihat dari cara pakaian mereka yang mengikuti fashion Media sosial yang mereka gunakan adalah internet seperti *Facebook, Whatsapp, Instagram, Youtube* dan *Tiktok*. Internet dapat mereka akses menggunakan *handphone*. Karena hampir semua remaja menggunakan *handphone* yang sudah dilengkapi dengan jaringan internet. remaja desa lubuk langkap

Penggunaan media sosial memberikan dampak yang sangat positif terutama dalam melakukan interaksi baik secara sosial, politik maupun ekonomi. Penggunaan media sosial memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, baik teman, keluarga yang tidak memungkinkan dilakukan melalui face to face karena faktor jarak Kita dapat mengirimkan informasi-informasi yang dibutuhkan dengan mudah dan cepat, begitu pula dalam mengakses informasi yang kita butuhkan.

Penggunaan media sosial juga dapat memberikan dampak yang negatif terhadap masyarakat, seperti yang kita lihat sekarang media sosial dijadikan media untuk menanamkan kebencian terhadap orang lain dengan mengunggah kata-kata atau gambar yang tidak etis sehingga terbangun rasa tidak senang dan benci terhadap seseorang.

Secara tidak langsung orang yang tidak memiliki akun sosial media akan terdorong untuk membuat akun media sosial supaya tidak mendapatkan bullying dari teman sebaya atau di olok-olok dengan sebutan kurang eksis maka dari itu mereka menggunakan media sosial agar lebih eksis dan tidak ketinggalan zaman seperti sebelumnya ketika belum menggunakan media sosial.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan perilaku remaja, Generasi muda yang orang tuanya disibukan dengan kegiatan bisnis sering mengalami kekosongan batin karena bimbingan dan kasih sayang langsung dari orang tuanya sangat kurang. Kondisi orang tua yang lebih mementingkan karier daripada perhatian kepada anaknya akan menyebabkan munculnya perilaku menyimpang terhadap anaknya.

Perkembangan teknologi di berbagai bidang khususnya dalam teknologi komunikasi dan hiburan yang mempercepat arus budaya asing yang masuk akan banyak mempengaruhi pola tingkah laku anak menjadi kurang baik, lebih-lebih anak tersebut belum siap mental dan akhlak, atau wawasan agamanya masih rendah sehingga mudah berbuat hal-hal yang menyimpang dari tatanan nilai-nilai dan norma yang berlaku.



Dalam penggunaan media sosial yang paling sering digunakan orang adalah jejaring sosial, karena situs ini memungkinkan orang untuk membuat web page pribadi, yang dapat terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Dari sekian banyak jejaring sosial, penggunaan Facebook yang paling banyak digandrungi orang karena lebih praktis, ekonomis dan murah penggunaannya. Cukup memiliki smartphone maka kita sudah dapat mengakses informasi kapan dan dimana saja melalui media sosial, dan yang paling menarik karena kita dapat menyampaikan informasi terkait dengan kegiatan-kegiatan kita, baik yang sifatnya pribadi maupun kelompok. Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan seseorang. Seseorang yang awalnya kecil bisa menjadi besar dengan media sosial, atau sebaliknya. Bagi masyarakat khususnya kalangan remaja, media sosial sudah menjadi candu yang membuatnya tiada hari tanpa membuka media sosial.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori Triastuti (2017 :16) adalah media yang berupa situs dan aplikasi yang melibatkan teknologi berbasis internet. Media berbasis internet ini mendorong dan memungkinkan penggunaannya saling terhubung dengan siapa saja baik orang terdekat maupun orang jauh yang belum dikenal sekalipun. Kesimpulannya adalah dengan aplikasi yang digunakan seperti *Facebook* Pengguna nya dapat dengan mudah berkomunikasi dengan sesama pengguna media sosial lainnya untuk sekedar berkasih kabar untuk orang yang sudah di kenal bahkan bisa berteman dengan pengguna yang belum di kenal sebelumnya. Media sosial yang memberikan banyak peluang untuk penggunaannya untuk saling berkomunikasi dengan pengguna lain.

4. PENUTUP

Setelah peneliti melakukan penelitian dan dianalisis serta diinterpretasikan dalam pembahasan, maka dapat disimpulkan sesuai dengan rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Dampak positif media sosial bagi remaja desa lubuk langkap menjadikan tempat untuk mengekspresikan diri, mendapat dukungan emosional dari media sosial, mengajarkan remaja untuk bersosialisasi, menjadi tempat yang menyenangkan.

Dampak negatif media sosial bagi remaja desa lubuk langkap waktu tidur berkurang, penggunaan media social yang berlebihan akan membuat anak menjadi malas untuk berinteraksi atau berkomunikasi di dunia nyata.



2. Perubahan perilaku remaja akibat media sosial yakni: Suka membantah pada orang tua, malas belajar yang masih sekolah dan malas bekerja yang sudah bekerja, kurangnya dalam bersosial di masyarakat, sibuk dalam dunia maya, kurangnya etika dalam bergaul, seringnya bertindak emosional tanpa berpikir panjang, suka mengomentari orang lain dan jika di ajak bicara tatap muka kurang responsif, Remaja tidak lagi aktif dalam kegiatan-kegiatan desa, seperti karang taruna, kerja bakti, maupun acara tahunan desa. kegiatan masyarakat desa menjadi vakum dan tidak mengalami regenerasi. Para remaja perilaku kehidupannya hanya suka di dalam rumah saja atau nongkrong sama teman sebayanya dan tidak ketinggalan juga sambil memainkan handphone masing-masing untuk membuka Facebook, Instagram dan sebagainya. Akibatnya pembangunan desapun terhambat, serta masyarakat menjadi acuh tak acuh dan menganggap remaja desa tersebut remaja yang tidak berkompeten, tidak dan tidak berkualitas. ada dua faktor yang mempengaruhi perilaku remaja di desa lubuk langkap, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor internal yang mempengaruhi perilaku menyimpang remaja yaitu kontrol diri yang lemah, kurangnya motivasi untuk merubah perilaku, dan lemahnya kesadaran beragama. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi perilaku remaja yaitu kurangnya motivasi dari

5. DAFTAR PUSTAKA

Aprilia, R, Sriati, A., dan Hendrawati, S. 2018. Tingkat kecanduan media social pada Remaja. Jakarta. .

Astuti Puji Novi. 2021. <https://m.merdeka.com/jabar/mengenal-fungsi-media-sosial-berikut-pengertian-dan-jenisnya-kln.html>.

Bimo Walgito, Bimbingan dan Konseling (Studi dan Karier), (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), hal. 178-179

Cholik Cecep Abdul. 2017. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untu meningkatkan pendidikan diindonesia. *Syntax*

Fitri, Sulidar. 2017. Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*

https://rri.co.id/bengkulu/daerah/969197/bps-sebut-pengguna-internet-di-bengkulu-capai4532persen?utm_source=new&utm_medium=internal_link&utm_campaign=General%20Campaign



- Junawan, Laugu. 2020. Ekstensi media sosial, youtube, instagram, dan whatsapp di tengah pandemi covid-19 di kalangan masyarakat virtual Indonesia. Daerah istimewa Yogyakarta. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Kaplan, A dan Haenlein, M. 2010. *Users of the World, unite! The Challenges and Opportunities of Social Media*" *Business Horizons* 53. Hal: 59-68.
- Kurniawan. 2016. *Jurnalisme maya*. Bandung: Rosdakarya. hal 1
- Kurniawati, Wenday Dwi Novi. 2017. Pemanfaatan instagram oleh komunitas wisata Grobogan dalam mempromosikan potensi pariwisata daerah. *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 8 (5), Hal 127-143.
- Maulidi, Sahrul. 2018. *Socrates Café Bijak, Kritis & Inspiratif Seputar Dunia & Masyarakat Digital*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial : perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi*. Jakarta: Simbiosis Rekatama Media. Hal. 10
- Neti, Sisira, 2011. *Social Media and It's Roll in Marketing*, *International Journal of Enterprise Computing and Business Systems*.
- Prastiwi Yunita. 2017. "Dampak Media Sosial Terhadap Perilaku Seks Bebas". *Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. Universitas Muhammadiyah Bengkulu : Bengkulu*.
- Pratiwi Ami. 2017. <https://www.kompasiana.com/amipratiwi18/5902e5578c7e61e71b2c3016/pengaruh-media-sosial-bagi-remaja>. Diakses pada tanggal 15 Desember 2021.
- Rahmandika, Syarial Akbar. 2018 *Peran Media Sosial dalam perubahan gaya hidup remaja*. Surabaya..
- Ruly. 2016 *Komunikasi Antar Budaya di Era siber*. Jakarta. Prenata Media Hal 13
- Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 30-31
- Soetjingsih. 2004. *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahan*. Jakarta: CV Sagung Seto.
- Suherlan Ryan. 2021. <https://lifestyle.kontan.co.id/news/5-media-sosial-yang-paling-banyak-digunakan-tahun-2021>.
- Sugiyono. 2012. *metode penelitian administrasi*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukandar Rumidi. 2012. *metode penelitian petunuk praktis untuk penelitian pemula*. Yogyakarta, Gadjah Mada University press.



Triastuti, Endah. 2017. *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak Dan Remaja*. Jakarta: Pusat Kajian Komunikasi Utama,

Yakub. 2008 *Sejarah Media Sosial*. Jakarta. Rineka Cipta.. Hal 23

Zainudin, A. Rahman. .2006. *Sejarah Sosial Media Dari Gutenberg Sampai Internet*. Jakarta. Yayasan Obor Indonesia hal 1

Zulkifli L. 2005. *Psikologi. Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya