

Jurnal Alvino - 4

by Alvino Achlan

Submission date: 29-May-2023 01:10PM (UTC+0700)

Submission ID: 2104346649

File name: ALVINO_ACHLAN__172022000097_1_1.docx (203.25K)

Word count: 3960

Character count: 26781

TINGKAT KETERGANTUNGAN MASYARAKAT SIDOARJO TERHADAP MEDIA SOSIAL PASCA PANDEMI COVID-19

Alvino Achlan Mahendra¹⁾, Nur Maghfirah A., M.Med.kom.²⁾

¹⁾Program studi ilmu komunikasi universitas muhammadiyah sidoarjo

²⁾Program studi ilmu komunikasi universitas muhammadiyah sidoarjo

Email penulis korespondensi : alvinoachlan6@gmail.com, fira@umsida.ac.id

Abstract. *In today's modern era, the use of social media is very important for all people. With globalization, people have become dependent on social media because the latest information and entertainment can only be obtained from the mass media. Not only that, the influence of the Covid-19 pandemic has also affected people's patterns of communication because of government regulations not to leave the house. For this reason, social media is needed to provide mass information and entertainment. Social media can be accessed anywhere and anytime, social media has a broad reach, and costs tend to be cheaper than other media. However, the function of social media is the same as that of other mass media, namely providing information, educating, and entertaining audiences. Sidoarjo Regency as one of the pillars of the Capital of East Java Province is an area that is experiencing rapid development. This study uses a qualitative method with a virtual ethnographic study conducted on five informants to find out what motives underlie users' use of social media. Sidoarjo Regency is able to become one of the strategic areas for regional economic development. The four out of five informants used whatsapp social media as a substitute for communication that was able to facilitate their activities and activities.*

Keywords - covid-19; social media; dependency

Abstrak. Di era modern saat ini, penggunaan media sosial sangat lah penting bagi seluruh masyarakat. Dengan adanya globalisasi, maka masyarakat menjadi ketergantungan terhadap media sosial sebab informasi dan hiburan terbaru hanya bisa didapatkan dari mediamassa. Tak hanya itu, pengaruh dari pandemic covid- 19 juga mempengaruhi pola masyarakat dalam berkomunikasi karena adanya peraturan dari pemerintah untuk tidak keluar rumah .oleh sebab itu, diperlukan media sosial untuk memberikan informasi dan hiburan secara massal. Media sosial dapat diakses dimanapun dan kapanpun, media sosial memiliki daya jangkauan yang luas, dan memiliki biaya yang cenderung lebih murah dibandingkan media yang lainnya. Namun, fungsi media sosial sama seperti fungsi media massa yang lainnya, yakni memberikan sebuah informasi, mendidik, dan menghibur kepada khalayak. Kabupaten Sidoarjo sebagai salah satu penyangga Ibukota Provinsi Jawa Timur merupakan daerah yang mengalami perkembangan pesat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi etnografi virtual yang dilakukan kepada lima informan untuk mengetahui motif apa yang mendasar pengguna menggunakan media sosial. Kabupaten Sidoarjo mampu menjadi salah satu daerah strategis bagi pengembangan perekonomian regional, khususnya Jawa Timur. Keempat dari lima informan menggunakan media sosial whatsapp sebagai alat pengganti komunikasi yang mampu mempermudah kegiatan dan aktivitas mereka.

Kata Kunci – covid-19; sosial media; ketergantungan

I. PENDAHULUAN

Pengguna sosial media selalu mengalami peningkatan di setiap tahunnya mulai dari tahun 2012 hingga 2022 di seluruh dunia, [1]. Melihat dengan begitu besarnya jumlah pengguna sosial media di Indonesia, yang pemanfaatannya oleh pemimpin pemerintahan merupakan sebuah keharusan guna menunjang hubungan public. Indonesia menempati posisi ke 4 dalam jumlah pengguna sosial media terbanyak di dunia dibawah China, India, dan United States, dengan jumlah 217.53 pengguna di

tahun 2022. Namun dengan banyaknya pengguna sosial media di Indonesia tidak menjamin hubungan komunikasi politik dimasa pandemic menjadi lebih baik. reaksi publik terhadap sejumlah upaya penanganan yang dilakukan pemerintah. Para pengusaha mengeluhkan kebijakan PPKM Darurat yang mereka pikir sangat memberatkan. [2]

Dalam penggunaannya media sosial khususnya whatsapp amat sangat membantu kegiatan yang akan dilakukan oleh manusia. Banyak hal yang mampu memudahkan setiap kegiatan yang dilakukan, seperti kegiatan yang mengharuskan bertatap muka bisa dimudahkan dengan melakukan video call untuk mempersingkat waktu perjalanan yang harus ditempuh untuk saling bertemu, dan banyak hal lainnya yang mampu dipermudah dengan adanya aplikasi whatsapp.

Berkat teknologibarunya seperti Internet, semua yang dibutuhkan manusia dapat terpenuhi. Mulai dari kebutuhan bersosialisasi, mendapatkan sebuah informasi hingga memenuhi kebutuhan untuk hiburan. Sementara itu, kehadirannya semakin banyak digunakan di jejaring sosial [3]. Karena media sosial dapat mengubah kehidupan nyata menjadi dunia maya. Masyarakat memiliki kebebasan untuk berbagi informasi dan berkomunikasi dengan banyak orang tanpa harus memikirkan hambatan biaya, hingga jarak dan waktu. Namun, selain itu masih banyak kemudahan yang ditawarkan media massa, ada sisi lain ada hal yang dapat merugikan bagi yang menggunakannya maupun orang di sekitarnya. Seperti, tingkat ketergantungan yang akan ditimbulkan oleh media sosial yang semakin membuat penggunanya seperti enggan melepas gadgetnya.

Di wilayah Kabupaten Sidoarjo penggunaan sosial media sangat meningkat secara signifikan seiring berjalannya waktu khususnya pasca pandemic covid-19. Fenomena ini terjadi karena adanya kebijakan lock down yang diterapkan oleh pemerintah Kabupaten Sidoarjo. Yang otomatis membuat masyarakat sekitar tidak bisa berjumpa dan bertemu dengan sanak saudara dan kolega, oleh sebab itu media sosial akan sangat membantu untuk mengatasi masalah tersebut. Dengan mengganti dengan media sosial maka kegiatan bertatap muka menjadi lebih diminimalisir dengan melakukan video call atau telepon.

Berbagai penelitian telah mengkonfirmasi hal positif dari media sosial sebagai alat informasi untuk publik selama pandemic Covid-19. Bahkan jika semua orang tidak menginginkan mereka sepenuhnya [4], mereka memiliki sebuah perspektif yang berbeda. Mereka menyatakan bahwa media sosial meningkatkan tingkat kepercayaan publik terhadap keunggulan ilmiah disuatu tempat, tetapi juga menguranginya.

Pada penelitian ini akan membahas tentang perilaku ketergantungan masyarakat Sidoarjo terhadap media sosial. Yang memiliki sebuah arti perilaku ketergantungan merupakan tindakan yang mengharuskan seorang untuk melakukan suatu kegiatan untuk memuaskan keinginan nyatersebut. . Fenomena seperti ini muncul dikarenakan kondisi lingkungan sekitar masyarakat juga menggunakan media sosial .oleh sebab itu,timbulah kecenderungan masyarakat lainya juga akan tertarik untuk menggunakan apps tersebut. yang menyebabkan masyarakat Sidoarjo mengunduh aplikasi whatsapp tersebut, sehingga dapat menyebabkan timbulnya suatu masalah ketergantungan bila setiap waktu yang dimilikinya digunakan untuk memainkan media tersebut.

Di dalam aplikasi whatsapp terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan oleh pengguna. Yaitu fitur chatting, fitur whatsapp call, video call, dan lain sebagainya. Dalam penggunaannya aplikasi ini dapat digunakan untuk memudahkan seseorang dalam menjalin komunikasi, dengan fitur-fitur yang disediakan didalamnya pengguna dapat dengan mudah melakukan perjanjian, atau hanya sekedar untuk berbagi kabar dengan orang yang berada jauh dengan lokasi penggunaannya. Dan aplikasi semacam ini sangat mudah untuk di download oleh pengguna melalui playstore atau appstore secara gratis.

Teori ketergantungan, merupakan teori dari kelompok teori yang struktural, berasal dari dua sumber. Induk yang pertama ialah teori dari imperialisme dan teori kolonialisme baik dari Marxis maupun non- Marxis, dan induk yang kedua berasal dari studi empiris Marxis dan Paul Prebisch tentang pembangunan negara pinggiran. [5].

Ketergantungan ialah suatu keadaan dimana sebuah kehidupan ekonomi suatu negara dapat dipengaruhi oleh perkembangan dan perluasan kehidupan ekonomi dari negara lain, dan negara tersebut hanya bertindak sebagai penerima dari akibat. [6]

Selain itu, Santos membedakan tiga bentuk ketergantungan, yaitu:

1. Ketergantungan kolonial. Di sini ia mengambil bentuk dominasi penjajah (negara pusat) atas pinggiran. Cabang ekonomi terpenting negara-negara pinggiran ialah perdagangan ekspor dengan produk-produk pertanian yang dibutuhkan negara-negara jajahan. Penjajah memonopoli dari tanah, pertambangan dan tenaga kerja. Hubungan kolonial dengan pribumi bersifat eksploitatif.

2. Ketergantungan dari sisi finansial. Di sini negara-negara pinggiran sudah merdeka secara politik, namun kenyataannya negara-negara pinggiran ini masih sangat dikuasai oleh kekuatan ekonomi negara pusat. Seperti dalam ketergantungan kolonial, negara-negara pinggiran terus mengekspor bahan mentah untuk kebutuhan industri negara pusat. Keseluruhan berinvestasi kepada pengusaha lokal di negara yang jauh untuk memproduksi bahan bakunya. Jadi kontrol dilakukan melalui kekuatan ekonomi, yang berbentuk kekuatan ekonomi.

3. Ketergantungan industri teknologi. Ini adalah salah satu bentuk kecanduan baru. Dari kegiatan ekonomi negara-negara pinggiran yang tidak lagi menyediakan bahan baku untuk kebutuhan industri di pusat. Korporasi multinasional negara-negara pusat mulai menginvestasikan modalnya dalam kegiatan industri negara-negara jauh, yang produknya ditujukan untuk pasar negara [6].

Moch. Farhan Kamil menjelaskan dalam penelitiannya kecanduan ialah sebuah perilaku ketergantungan yang terjadi pada sesuatu yang dinikmati. Dampak yang ditimbulkan dari Perilaku Kecanduan yakni penurunan semangat belajar, mulai menghilangnya budaya interaksi sosial, tindakan Desdruktif, lupa waktu, minim dalam interaksi di dunia nyata [7].

Bermain media social Setiap hari dapat mengarah pada perilaku adiktif yang menjijikkan, dengan kecanduan judi media sosial yang sangat tinggi dan terkadang sulit dikendalikan. Peristiwa semacam itu terus mengiringi perkembangan aplikasi-aplikasi

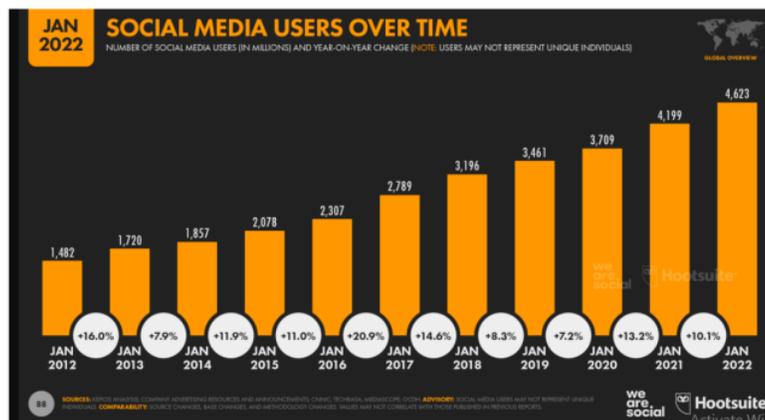
yang kian hari semakin banyak menawarkan konten atau fitur baru yang membuat penggunaannya semakin betah untuk memainkannya.

- 3 Dalam unggahannya, [8] gadget memiliki sangat banyak dampak negative
1. Waktu dapat terbuang dengan sia-sia. Mereka hingga sering lupa dengan menghabiskan waktunya untuk kegiatan yang tidak penting, padahal waktu dapat dicurahkan untuk kegiatan yang mendukung pematangan berbagai aspek dalam perkembangan dalam diri mereka.
 2. Perkembangan kerja otak mampu terganggu. Bermain gadget terlalu sering dalam sehari dapat mengganggu perkembangan otak, mengakibatkan kesulitan berbicara (tidak dapat berbicara dengan lancar) dan memengaruhi kemampuan untuk mengungkapkan pikiran.
 3. Banyak fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan umur, standar, pendidikan dan agama anak.
 4. Masalah Kesehatan. Bermain di terlalu banyak perangkat bisa berbahaya bagi kesehatan, terutama pada kesehatan mata.
 5. Menyendiri, kesepian, kehilangan minat pada permainan atau aktivitas lainnya.
 6. Mengurangi rentang perhatian anak dan meningkatkan ketergantungan pada anak untuk dapat melakukan berbagai hal yang seharusnya dilakukan dengan sendiri. Dengan makin banyak koneksi internet terbuka pada perangkat yang menghadirkan segala sesuatu yang seharusnya tidak lagi dilihat oleh anak.
 8. Krisis Keyakinan. Banyak anak yang kecanduan gawai dan lupa berhubungan dengan lingkungan yang dampaknya pada psikologis, terutama dalam krisis kepercayaan diri dan perkembangan fisik pada anak.
 - 9 Radiasi elektromagnetik yang dipancarkan oleh perangkat tidak terlihat. Efeknya tidak langsung terlihat.

Tak hanya dampak negative saja yang ditimbulkan oleh gadget. Namun, banyak pula dampak-dampak positif yang mampu ditimbulkan [8]

1. Komunikasi. Komunikasi informasi masyarakat semakin meluas dan berkembang. Dulu ada komunikasi internal, perkembangannya terjadi secara tertulis (melalui pos). Di era globalisasi, orang menggunakan ponsel dan perangkat untuk berkomunikasi dengan lebih mudah, cepat, nyaman dan efektif. Dengan bantuan gawai, kita dapat mengakses berbagai macam informasi dimanapun dan kapanpun untuk wawasan dan juga pengetahuan. Gadget memungkinkan Anda mengakses Internet hanya untuk hiburan dan terlibat dalam berbagai cara dengan tugas sekolah, tugas kantor, bisnis, dan kebutuhan hidup lainnya di era global. Fungsi yang utama dari perangkat tersebut ialah untuk memberikan kesan bahwa seseorang sedang bertemu dengan orang yang ingin kita ajak bicara. Meskipun semua orang berada di tempat yang berbeda, kita dapat terhubung secara langsung dengan keluarga, teman, atau siapa pun melalui panggilan video langsung.
2. Sosial. Gadget memiliki berbagai fitur dan aplikasi yang memungkinkan kita untuk berbagi informasi, berita, cerita, dan lainnya, memungkinkan kita untuk menjalin pertemanan dan membangun relasi dalam waktu singkat.
3. Pendidikan. Sekarang, belajar tidak hanya fokus hanya dengan buku. Belajar bisa dilakukan dengan perangkat. Kita dapat menggunakan berbagai informasi yang kita

butuhkan. Tentang pendidikan, politik, ilmu umum, agama tanpa harus menuju perpustakaan yang mungkin tidak bisa diakses. Pengguna dan perkembangan gawai sering terjadi karena orang tua memberikan gawai canggih yang dirancang sesuai keinginan anak.



Gambar 1. Grafik Pengguna Media Sosial Dari Tahun Ke Tahun

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif mengenai tingkat ketergantungan masyarakat Sidoarjo terhadap media sosial pasca pandemic covid-19. Menurut Sugiyono penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian objek yang alamiah yang mana seorang peneliti sebagai instrumen kunci [9]. Metode pengumpulan data termasuk wawancara dan observasi. Pengumpulan data melalui pengamatan Sanifah Faisal (1990) membagi observasinya menjadi tiga kategori: observasi berpartisipasi (participant observation), observasi yang dilakukan secara terbuka dan tersamar (overt dan covert observation), dan observasi tak berstruktur (unstructured observation). [10]

Metode penelitian yang telah ditunaskan dalam penelitian ini ialah penelitian etnografi virtual dengan pendekatan media sosial. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menggambarkan, menjelaskan, dan membangun hubungan berdasarkan kategori yang ditentukan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan komunikasi dan etnografi untuk mendeskripsikan, menganalisis dan menjelaskan perilaku komunikasi dari suatu kelompok social. [11]

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pemilihan informan atau subjek yang diteliti sesuai dengan kriteria kebutuhan peneliti dengan

pertimbangan tertentu. [12] Kriteria informan yang terdapat dalam penelitian ini berdasarkan yaitu pertama masyarakat Sidoarjo yang menggunakan media sosial khususnya whatsapp, yang kedua berdomisili di Sidoarjo, dan ketiga yaitu segala usia.

Penelitian ini menjelaskan objek penelitian yaitu berupa tingkat ketergantungan terhadap media sosial, dan subjek dari penelitian ini yaitu masyarakat Sidoarjo yang menggunakan media sosial sebagai informan untuk menggali data.

Pada penelitian ini, media sosial berfungsi sebagai sumber data primer, dan sumber data sekunder adalah sumber yang memberi data kepada pengumpul data secara tidak langsung, seperti melalui dokumen atau orang lain. Sumber data sekunder untuk penelitian ini adalah orang-orang yang pernah dan sedang menggunakan media sosial, serta berbagai literatur yang berkaitan dengan penelitian untuk mempermudah pengumpulan data dan meningkatkan data di lapangan..

Pengumpulan data melalui wawancara. Apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui masalah apa yang perlu diketahui datanya, wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data. Terstruktur, semi-terstruktur, dan tidak terstruktur adalah beberapa jenis wawancara yang ditawarkan oleh Esterberg. [9] Dan dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur yang telah dilakukan secara online. Yang mana peneliti sebagai instrumen telah menyiapkan beberapa pertanyaan terkait tingkat ketergantungan masyarakat Sidoarjo terhadap media sosial pasca pandemic covid-19 yang fokus pada pertanyaan yang diberikan dengan konsisten.

Pengumpulan data dokumentasi

Sugiyono mengatakan bahwa dokumen ialah catatan peristiwa yang telah berlalu, baik dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya besar. Dalam penelitian kualitatif, penggunaan teknik observasi dan wawancara dilengkapi dengan studi dokumen. [9] Dokumentasi pada penelitian ini dilakukan dan diperoleh melalui daring (whatsapp) yaitu berupa hal yang akan ditanyakan melalui chatting atau bertukar pesan. Dengan bukti chat tersebut.

Pengumpulan data Observasi terstruktur

Dengan begitu, ketika peneliti mengumpulkan data, mereka melakukan penelitian dengan transparan, sehingga orang yang diteliti mengetahui semua tentang tindakan peneliti dari awal hingga akhir. [9] penelitian ini dalam data observasi

dilakukan secara tidak langsung karena menggunakan media sosial, dan juga dilakukan dengan tidak terstruktur untuk mendapatkan data secara mendalam terkait tingkat ketergantungan masyarakat Sidoarjo terhadap media sosial.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini, peneliti telah mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi secara online. Wawancara secara online dilakukan dengan mewawancarai informan dengan melalui chat whatsapp dan observasi secara online ini peneliti mengunggah dokumen yang diisi oleh informan oleh karena itu, peneliti menggunakan nama panggilan dan samaran sesuai persetujuan informan. yaitu :

1. Robby (29 tahun, sidoarjo)
2. Renni (20 tahun, sidoarjo)
3. Safira (24 tahun, sidoarjo)
4. Rizky (24 tahun, sidoarjo)
5. Raditya (25 tahun, sidoarjo)

Jika dikaitkan dengan teori yang digunakan peneliti yakni ketergantungan, setelah melalui proses observasi dan hasil wawancara, peneliti menemukan bahwa cerita awal yang membuat masyarakat Sidoarjo menggunakan media sosial dapat dikatakan sebagai suatu ketergantungan dengan melihat tingkat ketergantungan masyarakat terhadap media sosial sebagai acuannya. Media sosial seperti whatsapp adalah sebuah teknologi untuk mempermudah dan membuat manusia menjadi lebih singkat dalam melakukan komunikasi. Dan inilah yang membuat orang-orang yang menggunakan aplikasi tersebut untuk mempermudah kegiatan mereka dengan melakukan whatsapp call atau video call.

Dengan adanya fenomena yang terjadi yaitu covid-19 yang terjadi sejak awal 2020 hingga dinyatakan pandemic tersebut sudah mereda angka kenaikan pengguna media social semakin meningkat, terlihat dari semakin banyaknya jumlah pengguna media social.

pertama yang peneliti dapat meneukan pada hasil penelitian ini yaitu motif reduksi. Hal ini menjadi patokan pertama oleh peneliti disebabkan dimana situasi ini merupakan tolak ukur informan mulai menggunakan media sosial whatsapp. Dan dari

hasil wawancara yang telah dilakukan kepada lima informan dalam penelitian ini, peneliti tidak menemukan sebuah ketergantungan yang kuat dalam hal ini yang mana dalam memperdalam jawaban informan tidak memperoleh kepuasan dalam bercerita dan juga tidak mengurangi ketegangan dikarenakan terdapat maksud yang berbeda dengan arti reduksi.

Kedua, motif ekspresif berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada informan pada penelitian ini, kelima informan puas dalam mengespreiskan dirinya karena mereka dapat mempermudah kegiatan dan komunikasi mereka, karena berdasarkan penuturan mereka dengan menggunakan media sosial whatsapp mereka dapat mempersingkat waktu jika ingin bertemu atau sekedar ingin berbagi kabar kepada sanak saudara atau teman-teman.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, menunjukkan ada hubungan yang kuat antara kecanduan dan media sosial. Sehingga penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Caplan [13]. dengan kata lain bahwa media sosial secara teoritis merupakan faktor sebagai penyebab seseorang menjadi ketergantungan. dengan mengintegrasikan antara konsep tingkat ketergantungan dan media sosial. Penggabungan diantaranya yaitu tingkat ketergantungan sebagai variabel yang independen dan media sosial sebagai variabel yang dependensi. elah menghasilkan hubungan yang dapat dikatakan positif dan signifikan.

Di bawah ini Anda akan menemukan gambaran tentang interaksi sosial dan pendekatan integrasi studi komunikasi di media sosial. Pendekatan interaksi sosial dapat dibedakan media berdasarkan sejauh mana kedekatan media dengan pola interaksi tatap muka. Sementara itu, melalui pendekatan integrasi media sosial tidak digambarkan dengan informasi, interaksi atau diseminasi, tetapi dengan ritual. [14]

Media sosial memungkinkan individu untuk dapat berinteraksi secara langsung satu sama lain. Berbagai kelebihan dan kekurangan media sosial, interaksi melalui media baru, dapat menawarkan waktu penggunaan yang fleksibel, namun juga dapat menciptakan tuntutan waktu yang baru. Misalnya, pengguna media sosial dapat berinteraksi kapan saja, di mana saja melalui aplikasi panggilan video, tetapi cenderung menghabiskan banyak waktu untuk melakukan hal yang sama setiap hari.

Oleh sebab itu media sosial jika dilihat dari sudut pandang dari integrasi sosial tidaklah berbeda dengan yang berada di media televisi, media tersebut sama-sama

menjadi salah satu bentuk ritual. Yang artinya, manusia tidak hanya menggunakan media sebagai pemberitahuan adanya informasi, akan tetapi karena menggunakan media telah menjadi sebuah kebiasaan yang dilakukan oleh sebagian besar masyarakat. Misalkan sebelum tidur seseorang pasti akan memeriksa telepon genggam dan membuka aplikasi media sosial yang sering diikuti sehari-hari mungkin tidak dilakukan dengan niat mencari sebuah informasi, akan tetapi sebagai refleksi yang sudah menjadi sebuah kebiasaan. Model penggunaan ritual dari perspektif penelitian tindakan dan selektivitas yang dimaksud dengan penggunaan media adalah kebiasaan dan frekuensi penggunaan orang-orang yang terkait erat dengan media [15]. Turkle Dalam bukunya *The Second Self* dia meneliti keintiman antara pengguna dan teknologi yang baru. Telah diamati bahwa beberapa orang memperlakukan komputer seolah-olah itu adalah objek manusia yang kita hargai dan tempat untuk ledakan emosi. [16]. Dengan kata lain, komunikasi online memberikan kemudahan pengguna dalam bentuk pengungkapan diri dan interaksi dengan media daripada bertemu langsung dengan orang lain.

Dari penjelasannya di atas, media sosial dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media yang paling efektif untuk seseorang yang memiliki kepribadian dengan ciri seperti rasa malugup, diam, dan mengantisipasi dengan tidak berinteraksi demi menghindari pandangan negatif dari orang lain pada dirinya [17]. Neil Postman menyatakan bahwa kehadiran teknologi di tengah masyarakat dapat membentuk sebuah budaya yang disebut teknopolis. Teknologi itu ilahi dan ditakdirkan untuk mengatur semua aspek kehidupan manusia [18]. Seperti halnya media sosial dapat dikatakan sebagai transformasi kebudayaan, khususnya untuk interaksi sosial [19].

Seperti yang kita lihat saat ini, identitas, relasi, dan komunitas dapat terbentuk melalui media sosial, cara kita hidup dan bekerja sangat bergantung pada teknologi. Bagaimana media sosial telah mengubah gaya hidup kita. Kita bisa berbelanja online, terhubung dengan keluarga dan teman, dan bertemu orang baru. Oleh karena itu, sulit membedakan antara pengguna media sosial yang mandiri dan tergantung.

Kebiasaan konsumsi seperti itu dapat mengarah pada penggunaan instrumental, yaitu menggunakan media dengan cara yang terarah dan tidak berasumsi bahwa media sosial adalah salah satu cara untuk berinteraksi dengan orang lain. Mereka tidak mudah terpengaruh oleh apa yang ditawarkan media kepada mereka. Individu telah membentuk pemahamannya sendiri tentang isi dan pentingnya media dan secara aktif memutuskan penggunaan media [20].

Dalam penelitiannya, Bessiere menunjukkan adanya perbedaan penggunaan internet dan pengaruhnya antara orang yang menerima dukungan sosial dan mereka yang tidak mendapat dukungan sosial di lingkungannya. [21]. Seseorang dapat aktif dalam jejaring sosial di kehidupan nyata yang cenderung akan memanfaatkan *internet* untuk komunikasi secara *online* dalam memperkuat komunikasi dunianya tanpa harus bergantung pada media itu, karena fungsinya hanya melengkapisaja.

IV. KESIMPULAN

Secara statistik terdapat beberapa pengaruh tingkat ketergantungan terhadap media sosial dengan signifikan dengan arah yang positif. Artinya jika tingkat ketergantungan tinggi, dengan tingkat penggunaan media sosialnya pun tinggi. Namun dengan pengaruh yang relatif kecil. Rata-rata para responden dalam penelitian ini memiliki ketergantungan yang cukup rendah, sehingga menyebabkan tingkat ketergantungan mereka pada media sosial tergolong kecil. Mereka tidak menjadikan media sosial menjadi satu-satunya sarana untuk berinteraksi dengan orang lain. Jika banyak yang mengatakan bahwa dunia maya menghubungkan orang di satu sisi dan memisahkan mereka di sisi lain, tidak demikian halnya dengan responden dalam penelitian ini.

Penelitian ini masih sejalan dengan teori kecanduan yang menyatakan bahwa motif merupakan salah satu faktor yang memotivasi seseorang untuk dapat menggunakan media dan selanjutnya mampu menimbulkan berbagai kecanduan media.

Penelitian ini mampu memberikan informasi yang sangat berguna untuk masyarakat mengenai upaya untuk menanggulangi efek negatif yang dihasilkan oleh teknologi baru. Berdasarkan hasil penelitian, khususnya untuk para orang tua dapat memberi himbauan kepada anak-anak di rumah maupun di lingkungan sekitar, sebagai salah satu upaya untuk menghindari tingkat ketergantungan anak terhadap media sosial. Supaya anak tumbuh menjadi seorang yang merasa diperhatikan, dihargai dan dicintai oleh orang-orang yang berada di dekatnya. Ketika ada dukungan sosial di masyarakat, kecenderungan untuk terjerumus ke dalam akibat kecanduan bisa diminimalkan.

Di sisi lain, menurut penelitian, mereka memiliki sejumlah waktu untuk mengakses yang tinggi di depan media sosial dan mereka semakin banyak menggunakan aplikasi untuk chatting, yang diketahui dari penelitian sebelumnya, dapat mempengaruhi kualitas dari hubungan mereka di kehidupan nyata. Pada penelitian selanjutnya, disarankan untuk menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk memperoleh hasil interpretasi materi yang lebih mendalam. Dan disarankan untuk memilih sampel penelitian dengan menggunakan faktor psikologisnya berdasarkan tingkat kematangan sosial mereka untuk kelompok usia tertentu. Artinya, semakin tinggi ketergantungan individu, maka semakin kuat pula pengaruh media sosial berupakan ketergantungan atau kecanduan dari media.

Selain media sosial, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang dampak penggunaan media sosial yang lebih interaktif seperti game online. Karena menurut beberapa ahli, semakin interaktif media tersebut maka semakin tinggi pula kecanduannya.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Sebagai penulis mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT, atas izin nya karya tulis ilmiah ini dapat terselesaikan. Kemudian yag kedua saya mengucapkan terimakasih kepada orang tua, karena telah mensupport dan mendoakan supaya tugas akhir ini benar- bener selesai. terima kasih kepada para dosen ilmu komunikasi yang memberikan sayan ilmu selama proses belajar, Saya juga mengucapkan banyak terimakasih kepada dosen pembibing bu fira, yang sudah mengarahkan dan memberikan masukan agar jurnal ini selesai, terima kasih kepada para informan yang terlibat dalam penelitian ini yang sudah berkontribusi,

REFERENCES

- [1] S. R. Department, "twitter: head of states with the most follower 2020," 2022, february 2022.
- [2] C. P. A. Rabbi, "mall tutup saat PPKM darurat pengusaha mengaku terpukul dua kali," 1 juli, kamis juli 2021.
- [3] baidu, "jelajah dunia mobile di Indonesia," dalam *Baidu Indonesia*, 2014.
- [4] J. & A. D. van Dijck, "social media and trust in scientific expertise: debating the covid-19 pandemic in netherlands," *social media and trust in scientific expertise: debating the covid-19 pandemic in netherlands*, vol. 4, p. 6, 2020.
- [5] Nurhadi, "TEORI KETERGANTUNGAN DALAM KAJIAN GEOGRAFI," *TEORI KETERGANTUNGAN DALAM KAJIAN GEOGRAFI*, vol. 5, p. 80, 2007.
- [6] T. Dos Santos, "The Structure of Dependence," *The Structure of Dependence*, p. Vol 60 (2), May 1970.
- [7] N. M. A. Moch Farhan Kamil, "Perilaku Kecanduan Game Online pada Remaja," *Perilaku Kecanduan Game Online pada Remaja*, vol. 9, p. 7, 2021.
- [8] ADMINBABEL, "Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Bagi Penggunanya," 10 JULI 2019, p. 1, rabu juli 2019.
- [9] P. D. Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D," dalam *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung, ALFABETA, 2019, pp. 305-306.
- [10] S. M. Rahmadi, PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN, BANJARMASIN: ANTASARI PRESS, 2011.
- [11] N. M. A. Riza Al-fakuriziah, "Etnografi Komunikasi Orang Tua - Anak di Kampung Inggris," *Etnografi Komunikasi Orang Tua - Anak di Kampung Inggris*, vol. 4, p. 150, 2016.
- [12] M. Dr. Rulli Nasrullah, "ETNOGRAFI VIRTUAL RISET KOMUNIKASI, BUDAYA, DAN SOSIOTEKNOLOGI DI INTERNET," dalam *ETNOGRAFI VIRTUAL RISET KOMUNIKASI, BUDAYA, DAN SOSIOTEKNOLOGI DI INTERNET*, Bandung, Simbiosis Rekatama Media, 2019, p. 107.
- [13] K. S. a. d. A. C. N. Young, internet addiction - a handbook and guide to evaluation and treatment, canada: john wiley & sons inc, 2011.
- [14] S. W. d. K. A. F. Littlejohn, "encyclopedia of communication theory," dalam *SAGE Publications inc*, Los Angeles, 2009.
- [15] D. McQuail, teori komunikasi massa, 6th edition, jakarta: salemba humanika, 2011.
- [16] S. Turkle, the second self: computers and human spirit, london: the MIT Press, 2005.
- [17] A. K. a. G. m. s. ., A. E. Geçer, "prediction of public and private university students," *prediction of public and private university students*, vol. 2, pp. 3008-30014, 2010.
- [18] J. L. R. a. D. L. Straubhaar, media now: understanding media, culture, and technology 7 edition, USA: cengage Learning, 2010.

- [19] C. L. L. a. T. A. Thurlow, *computer mediated communication social interaction and the internet*, london and new delhi: sage publication, 2004.
- [20] R. A. Niekamp, "audience activity among users of the world wide web A," thesis, the pennsylvania states university, 2003.
- [21] K. K. S. K. R. E. & B. B. Bessiere, "Effects of internet use and social resources on changes in deperession," *information, communication society*, vol. 1, p. 11, 2010.
- [22] A. M. a. H. M. Kaplan, "Users of the world," dalam *The challenges and opportunities of social media*, Business Horizons, 2010, pp. 59-68.
- [23] S. W. d. K. A. F. Littlejohn, "Teori komunikasi Theories of human communication (9)," dalam *salemba humanika*, Jakarta, 2009.
- [24] P. D. Sugiyono, "metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D," *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, pp. 305-306, 2019.
- [25] A. Schrock, "myspace or oursplaces," dalam *thesis*, central florida, 2006.

Jurnal Alvino - 4

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	socialphotograph.web.unej.ac.id Internet Source	2%
2	www.quipper.com Internet Source	1%
3	babel.kemenag.go.id Internet Source	1%
4	lindathesea.blogspot.com Internet Source	1%
5	refibangun.blogspot.com Internet Source	1%
6	journal.uny.ac.id Internet Source	1%
7	jurnal.kominfo.go.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Raharja Student Paper	1%
9	acopen.umsida.ac.id Internet Source	1%

10	123dok.com Internet Source	1 %
11	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
12	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	<1 %
13	Rifki Nur Priyansyah, Kunto Adi Wibowo, Ikhsan Fuady. "TWITTER SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI KRISIS PEMIMPIN PEMERINTAHAN DI INDONESIA (STUDI GELOMBANG COVID-19 VARIAN DELTA DANOMICRON)", Jurnal Studi Komunikasi dan Media, 2022 Publication	<1 %
14	ojs.umsida.ac.id Internet Source	<1 %
15	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 15 words