



## Kajian Teori Peserta Didik Usia 13-17 Tahun Dan Dampak Negatif Multimedia

**Umbu Ndapa Kahali**

Sekolah Tinggi Teologi Injili Arastamar (SETIA) Jakarta

Email : [umbundak@gmail.com](mailto:umbundak@gmail.com)

**Jonidius Illu**

Sekolah Tinggi Teologi Injili Arastamar (SETIA) Jakarta

**Abstract:** *The electronic media discussed in this paper are temporarily only focused on the use of internet media and professions which are currently trending. This is because it is the use of the internet that is currently the most popularly used by many people, apart from being something that can be categorized as something that is 'booming'. It should be underlined, with the existence of technological developments in the future, it is possible to use other network media besides the internet in e-commerce. So our thinking should not only be fixated on the mere use of internet media. Community service this time is to provide training/debriefing for students aged 13-17 years. The negative impact arising from the effectiveness of TikTok's social media has also made it impossible for them to play TikTok. Teenagers often lose track of time and neglect other work or become obsessed with the TikTok application itself. There is still a lot of content on the TikTok application that is not appropriate for teenagers to see. The positive impacts of using social media are as follows: a. Can make social media a means or media used to communicate with other users. Through this communication individuals can have a motivation to develop themselves to be better. For example, having a desire to study hard is obtained from the results of interpersonal communication with other users. b. Develop yourself by honing capacity through videos watched on social media. For example, by watching a video that has a moral message for the lives of teenagers, they should not give up in carrying out the educational process they are facing and continue to be enthusiastic and persistent in achieving all their desires. c. Can express emotions owned by teenagers through a post on social media. Apart from that, the existence of positive content on social media makes individuals have positive reinforcement to form better character or self-development. Meanwhile, the negative impact obtained from the use of social media which is used as a medium for strengthening character for adolescents can be seen through accessing the negative content chosen by teenagers. In this research, the writer or researcher uses qualitative researchers in order to get the right sources to develop hypotheses related to the subject or research topic. A proper qualitative approach involves analyzing and describing every source, information, and data in the literature. Qualitative research emphasizes the depth of data obtained by researchers. The deeper and more detailed the data obtained, the better the quality of this qualitative research. So, qualitative research is a research approach used by the author to describe information and data analysis that is relevant to the topic of discussion.*

**Keywords:** *Theoretical Study of Students Age 13-17 Years, Negative Impact, Multimedia*

**Abstrak:** Media elektronik yang dibicarakan di dalam tulisan ini untuk sementara hanya difokuskan dalam hal penggunaan media internet dan profesi yang saat ini sedang trend. Pasalnya, penggunaan internetlah yang saat ini paling populer digunakan oleh banyak orang, selain merupakan hal yang bisa dikategorikan sebagai hal yang sedang ‘booming’. Perlu digarisbawahi, dengan adanya perkembangan teknologi di masa mendatang, terbuka kemungkinan adanya penggunaan media jaringan lain selain internet dalam e-commerce. Jadi pemikiran kita jangan hanya terpaku pada penggunaan media internet belaka. Pengabdian kepada masyarakat kali ini adalah memberikan pelatihan/pembekalan kepada siswa usia 13-17 tahun. Dampak negatif yang ditimbulkan dari efektivitas media sosial TikTok juga menjadikan tidak adanya batasan mereka dalam memainkan TikTok. Remaja jadi sering lupa waktu dan mengabaikan pekerjaan yang lain atau menjadi terobsesi dengan aplikasi TikTok itu sendiri. Masi banyak konten-konten pada aplikasi TikTok yang belum pantas dilihat oleh anak remaja. Dampak positif penggunaan media sosial adalah sebagai berikut: a. Dapat menjadikan media sosial sebagai sarana atau media yang digunakan untuk berkomunikasi dengan pengguna lain. Dengan melalui komunikasi tersebut individu dapat memiliki sebuah motivasi untuk mengembangkan diri menjadi lebih baik. Misalnya memiliki keinginan untuk giat belajar yang didapatkan dari hasil komunikasi interpersonal dengan pengguna lainnya. b. Mengembangkan diri dengan mengasah kapasitas melalui video yang ditonton di media sosial. Misalnya dengan menonton sebuah video yang memiliki pesan moral bagi kehidupan remaja untuk tidak berputus asa dalam menjalani proses pendidikan yang sedang dihadapi dan terus bersemangat serta gigih dalam mencapai segala keinginannya. c. Dapat mengekspresikan emosi yang dimiliki oleh remaja melalui sebuah postingan di media sosial. Selain itu juga, dengan adanya sebuah konten positif di media sosial menjadikan individu memiliki sebuah penguatan positif untuk membentuk karakter atau pengembangan diri yang lebih baik. Sedangkan dampak negatif yang didapatkan dari penggunaan media sosial yang dijadikan sebagai media untuk penguatan karakter bagi remaja yakni dapat dilihat melalui pengaksesan konten negatif yang dipilih oleh remaja. Dalam penelitian ini, penulis atau peneliti memakai peneliti kualitatif supaya dapat sumber yang benar untuk mengembangkan hipotesis yang berkaitan dengan subjek atau topik penelitian. Pendekatan kualitatif yang tepat melibatkan analisis dan deskripsi setiap sumber, informasi, dan data dalam literatur. Penelitian kualitatif menekankan pada kedalaman data yang didapatkan oleh peneliti. Semakin dalam dan detail data yang didapatkan, maka semakin baik kualitas dari penelitian kualitatif ini. Jadi, penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang digunakan penulis untuk mendiskripsikan informasi dan analisis data yang relevan dengan topik pembahasan.

**Kata Kunci:** Kajian Teori Peserta Didik Usia 13-17 Tahun, Dampak Negatif, Multimedia

## PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 telah berdampak besar pada kehidupan manusia saat ini. Pesatnya perkembangan teknologi telah mempengaruhi banyak orang bahkan remaja untuk menggunakan smartphone dengan fitur-fitur terkini. Pada era digital dimana teknologi digunakan sebagai salah satu alat utama untuk memperoleh informasi, media sosial telah menjadi pilihan dalam proses pembelajaran online. Media sosial merupakan sarana berinteraksi, berkomunikasi, dan juga sebagai sarana ekspresi diri melalui bantuan internet (Andreas et al, 2010). Seiring dengan kemajuan teknologi, manusia dapat menggunakan media sebagai alat komunikasi, dan berbagi pesan dengan banyak pengguna media sosial lainnya, seperti berita (informasi), gambar (foto) dan tautan ke video. 82% - 86% masuk pada kategori “Sangat Baik”. Jadi, remaja usia 13-17 tahun di Kelurahan Kenangan Baru Medan sering menggunakan media sosial TikTok.<sup>1</sup> Dampak negatif yang ditimbulkan dari efektivitas media sosial TikTok juga menjadikan tidak adanya batasan mereka dalam memainkan TikTok. Remaja jadi sering lupa waktu dan mengabaikan pekerjaan yang lain atau menjadi terobsesi dengan aplikasi TikTok itu sendiri. Masi banyak konten-konten pada aplikasi TikTok yang belum pantas dilihat oleh anak remaja.<sup>2</sup> Permasalahan gizi pada masa remaja diantaranya yakni gizi kurang, gizi lebih, dan obesitas. Berdasarkan data RISKESDAS 2018, di Indonesia remaja kurus berusia 13-15 tahun prevalensinya yakni 6,8% sedangkan, remaja gemuk prevalensinya sebesar 11,2%. Remaja kurus berusia 16-18 tahun prevalensinya yakni 6,7% sedangkan, remaja gemuk prevalensinya sebesar 9,5%. Prevalensi remaja gemuk di Indonesia mengalami peningkatan dibandingkan tahun 2013, prevalensi gemuk pada remaja 13-15 tahun meningkat sebanyak 0,4% sedangkan, prevalensi gemuk remaja usia 16-18 tahun meningkat sebanyak 2,2%, dan pada remaja kurus relatif mengalami penurunan dibandingkan pada 2013. Provinsi Jawa Timur termasuk dalam provinsi dengani prevalensi remaja gemuk melebihi prevalensi nasional. Pada remaja usia gemuk 13-15 tahun di Jawa Timur prevalensinya sebesar 13,3% dan 11,3% untuk usia 16-18 tahun.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Cindy Angelia Hutabarat dan Pulumun P Ginting, “Efektivitas Media Sosial Tiktok Pada Musikalitas Anak Remaja Di Kelurahan Kenangan Baru Medan,” *Grenek Music Journal* 10, no. 2 (2021): 54.

<sup>2</sup> Hutabarat dan Ginting, “Efektivitas Media Sosial Tiktok Pada Musikalitas Anak Remaja Di Kelurahan Kenangan Baru Medan.”

<sup>3</sup> Fransiska Sabatini Setiawati et al., “Intensitas Penggunaan Media Sosial, Kebiasaan Olahraga, dan Obesitas Pada Remaja Di SMA Negeri 6 Surabaya Tahun 2019,” *Amerta Nutrition* 3, no. 3 (2019): 142.

Pengumpulan data terdiri dari data antropometri yaitu meliputi berat badan dan tinggi badan untuk mengetahui status gizi yang ditetapkan berdasarkan Indeks Massa Tubuh (IMT) menurut Usia dengan standar antropometri adalah Standar World Health Organization (WHO) tahun 2005, data karakteristik responden seperti, jenis kelamin, usia, pendapatan orang tua, pekerjaan orang tua, dan pendidikan orang tua diperoleh melalui pengisian kuesioner identitas diri yang dilakukan oleh responden. Pengukuran intensitas penggunaan media sosial pada responden menggunakan pengisian kuesioner tertutup terkait frekuensi dan durasi penggunaan media sosial yang berisi 8 pertanyaan dan dinilai menggunakan skala Likert dengan skor 1-4 (tidak pernah, jarang, sering, dan sangat sering). Berdasarkan total skor maka dapat dikategorikan menjadi intensitas penggunaan media sosial rendah jika skor kebiasaan olahraga pada responden menggunakan kuesioner IPAQ (International Physical Activity Questionnaire) dan dinilai berdasarkan kriteria METs, cut of point rendah.<sup>4</sup> Di Indonesia penggunaan internet terbesar adalah remaja dengan usia 15-24 tahun dengan prosentase sekitar 26,7% - 30%. Hampir 80% remajausia 10-19 tahun yang tersebar di 11 Provinsi mengalami kecanduan pada internet. Akses internet yang tersedia dan mudah dijangkau tidak hanya berdampak positif namun juga negatif di antaranya remaja sering berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal yaitu 24 %, mengakses pornografi sebanyak 14% dan sisanya akses game online dan keperluan lainnya (5)(6)<sup>5</sup>. Hulock juga membagi dua masa remaja yaitu remaja awal dan remaja akhir, remaja awal dimulai saat anak menginjak usia 13-17 tahun yang ditandai dengan kematangan secara seksual di mana pada usia ini remaja mengalami perubahan fisik yang sangat cepat dan bahkan mencapai puncaknya.<sup>6</sup> Dalam pencarian berita di Google Indonesia, dengan memasukkan kata kunci “internet remaja” ditemukan sekitar 522.000 hasil dan sebagian besar merupakan berita bernada negatif seperti bahaya internet yang dapat berupa pornografi, peretasan, penyalahgunaan, transaksi narkoba, terorisme, penipuan dan lain sebagainya. Sedangkan untuk kata kunci “media sosial remaja” ditemukan 127.000 hasil. Di mana hasilnya didominasi oleh dampak yang

---

<sup>4</sup> Setiawati et al., “Intensitas Penggunaan Media Sosial, Kebiasaan Olahraga, dan Obesitas Pada Remaja Di SMA Negeri 6 Surabaya Tahun 2019.”

<sup>5</sup> Rosyidah Alfitri dan Raden Maria veronika Widiatrilupi, “Dampak Penggunaan Internet Terhadap Perkembangan Fisik Remaja Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Malang,” *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati* 5, no. 2 (2020): 173.

<sup>6</sup> Unidad Metodología D E Conocimiento D E Los, “No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title” (n.d.).

dihasilkan dari penggunaan media sosial pada kalangan remaja, bahkan sampai ada yang menimbulkan kecelakaan dan kematian. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh dan pola aktivitas pada media sosial serta terhadap remaja dan hubungan interaksi pada kehidupan sehari-hari.<sup>7</sup> Penggunaan media sosial dapat mempengaruhi pengembangan karakter individu khususnya remaja. Berdasarkan data tren internet yang dimiliki oleh Hootsuite (2019) bahwa pengguna media sosial berusia sekolah dengan rentang 13-17 tahun adalah sebanyak 15% dari total penduduk Negara Indonesia. Kemudian media sosial yang paling banyak digunakan adalah Youtube, Whatsapp, Facebook, dan Instagram. Media sosial tersebut dapat mempengaruhi pengembangan karakter remaja dikarenakan pada usia remaja, individu cenderung mencari jati diri dengan mencoba berbagai hal yang dilihat termasuk yang terdapat di dalam media sosial tersebut. Namun sebagian besar remaja tidak memiliki pengetahuan mengenai dampak positif dan negatif dari hal yang dicoba untuk dilakukan tersebut. Sehingga diperlukan metode yang dapat menjadikan media sosial sebagai peningkatan karakter remaja dan bukan menurunkan karakter baik yang dimiliki oleh remaja. Cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan karakter remaja adalah melakukan modifikasi perilaku menggunakan pengkondisian operan yang dicetuskan oleh B.F. Skinner.<sup>8</sup> Pengkondisian dapat dilakukan dengan mengkondisikan perilaku baik yang dapat meningkatkan karakter baik pada remaja menggunakan informasi yang ada di media sosial dengan diberikan penguatan untuk meningkatkan probabilitas munculnya perilaku tersebut.

---

<sup>7</sup> Astrid Kurnia Sherlyanita dan Nur Aini Rakhmawati, "Pengaruh dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet serta Media Sosial pada Siswa SMPN 52 Surabaya," *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence* 2, no. 1 (2016): 17.

<sup>8</sup> R A Widia dan Q Faizun, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Penguatan Karakter Remaja," *Prosiding ...*, no. September (2019): 130–133, <http://proceeding.semnaslp3m.unesa.ac.id/index.php/Artikel/article/view/23%0Ahttp://proceeding.semnaslp3m.unesa.ac.id/index.php/Artikel/article/download/23/25>.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, penulis atau peneliti memakai peneliti kualitatif supaya dapat sumber yang benar untuk mengembangkan hipotesis yang berkaitan dengan subjek atau topik penelitian. Pendekatan kualitatif yang tepat melibatkan analisis dan deskripsi setiap sumber, informasi, dan data dalam literatur.<sup>9</sup> Penelitian kualitatif menekankan pada kedalaman data yang didapatkan oleh peneliti. Semakin dalam dan detail data yang didapatkan, maka semakin baik kualitas dari penelitian kualitatif ini.<sup>10</sup>

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Kajian Teori Peserta Didik Usia 13-17 Tahun**

Media elektronik yang dibicarakan di dalam tulisan ini untuk sementara hanya difokuskan dalam hal penggunaan media internet dan profesi yang saat ini sedang trend. Pasalnya, penggunaan internetlah yang saat ini paling populer digunakan oleh banyak orang, selain merupakan hal yang bisa dikategorikan sebagai hal yang sedang ‘booming’. Perlu digarisbawahi, dengan adanya perkembangan teknologi di masa mendatang, terbuka kemungkinan adanya penggunaan media jaringan lain selain internet dalam e-commerce. Jadi pemikiran kita jangan hanya terpaku pada penggunaan media internet belaka. Pengabdian kepada masyarakat kali ini adalah memberikan pelatihan/pembekalan kepada siswa usia 13-17 tahun dilingkungan Panti Asuhan Harapan Remaja diharapkan dapat mengerti dan memanfaatkan teknologi e-commerce yang ada untuk meningkatkan pengetahuan kepada para siswa sejak dini.<sup>11</sup> Terutama memberikan alternatif pilihan kepada siswa-siswi di panti asuhan, nantinya mendapatkan wawasan tentang profesi di bidang teknologi informasi, khususnya e-commerce. Penggunaan media sosial dapat mempengaruhi pengembangan karakter individu khususnya remaja. Berdasarkan data tren internet yang dimiliki oleh Hootsuite (2019) bahwa pengguna media sosial berusia sekolah dengan rentang 13-17 tahun adalah sebanyak 15% dari total penduduk Negara Indonesia. Kemudian media sosial yang paling banyak digunakan adalah Youtube, Whatsapp, Facebook,

---

<sup>9</sup> Jhon W Creswell, *Research Desain Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010) hlm 45-46.

<sup>10</sup> *Ibid*, h.48.

<sup>11</sup> Johannes Fernandes Andry, Deny Deny, dan Okto Jonathan, “Profesi Teknologi Informasi Dalam Industri E-Commerce Di Indonesia,” *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan* 4, no. 1 (2020): 1-9.

dan Instagram. Media sosial tersebut dapat mempengaruhi pengembangan karakter remaja dikarenakan pada usia remaja, individu cenderung mencari jati diri dengan mencoba berbagai hal yang dilihat termasuk yang terdapat di dalam media sosial tersebut. Namun sebagian besar remaja tidak memiliki pengetahuan mengenai dampak positif dan negatif dari hal yang dicoba untuk dilakukan tersebut. Sehingga diperlukan metode yang dapat menjadikan media sosial sebagai peningkatan karakter remaja dan bukan menurunkan karakter baik yang dimiliki oleh remaja. Cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan karakter remaja adalah melakukan modifikasi perilaku menggunakan pengkondisian operan yang dicetuskan oleh B.F. Skinner. Pengkondisian dapat dilakukan dengan mengkondisikan perilaku baik yang dapat meningkatkan karakter baik pada remaja menggunakan informasi yang ada di media sosial dengan diberikan penguatan untuk meningkatkan probabilitas munculnya perilaku tersebut.<sup>12</sup> Membedakan usia remaja menjadi dua bagian yakni remaja awal yang rentang usianya dari 11 sampai 17 tahun, sedangkan pada remaja akhir yakni berada pada rentang usia 16 sampai 18 tahun. Pada usia tersebut, remaja akan mencari identitas dirinya untuk menuju kedewasaan. Media pembelajaran yang akan dijadikan sebagai pengalaman belajar oleh remaja tidak terlepas dari reaksi di lingkungan sekitarnya yang akan menjadikan penentu remaja tersebut dalam melakukan sebuah tindakan. Media pembelajaran tersebut adalah seperti lingkungan sosial seperti keluarga, sekolah, maupun masyarakat dan media sosial yang cakupannya lebih luas. Media sosial yang paling banyak digunakan adalah youtube dengan prosentase sebesar 88%, whatsapp sebesar 83%, facebook sebesar 81%, dan instagram sebesar 80%. Media sosial tersebut kemudian mempengaruhi pengembangan diri remaja khususnya penguatan karakter yang dimiliki. Seperti yang dilaporkan pada hasil penelitian mengenai Pengaruh Jejaring Sosial Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik oleh Satria MA Koni, bahwa media sosial memiliki pengaruh positif dan negatif bagi peserta didik.<sup>13</sup> Penggunaan media sosial pada saat ini menjadi salah satu alat komunikasi yang sering digunakan oleh individu. Bahkan melebihi penggunaan komunikasi secara langsung dengan orang disekitarnya. Berdasarkan data statistic

---

<sup>12</sup> Widia dan Faizun, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Penguatan Karakter Remaja."

<sup>13</sup> Widia dan Faizun, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Penguatan Karakter Remaja."

tren internet dan media sosial tahun 2019 di Indonesia menurut Hootsuite (2019) pengguna media sosial pada rentang usia 13-17 tahun sebanyak 15%, 18-24 tahun sebanyak 33%, 25-34 tahun sebanyak 33%, 35-44 tahun sebanyak 12%, 45-54 tahun sebanyak 4,4%, 55-64% sebanyak 1,2%, 65 tahun sebanyak 2%. Dapat diketahui bahwa pengguna media sosial yang berusia sekolah kurang lebih sebanyak 15% dari total penduduk di Indonesia. Dimana usia tersebut termasuk ke dalam rentang usia remaja.<sup>14</sup> Pengguna internet telah meningkat setiap waktu. Internet adalah sebuah sistem informasi global yang terhubung secara logika oleh address yang unik secara global yang berbasis pada Internet Protocol (IP), mendukung komunikasi dengan menggunakan TCP/IP, menyediakan, menggunakan, dan membuatnya bisa diakses baik secara umum maupun khusus. Sumber lain mendefinisikan internet sebagai sebuah jaringan besar yang menghubungkan jaringan komputer baik dari organisasi bisnis, organisasi pemerintahan, dan sekolah-sekolah dari seluruh dunia secara langsung dan cepat. Penggunanya dapat mencakup semua usia, dari kalangan kanak-kanak sampai dewasa. Begitu pula dengan dunia pendidikan, internet telah menjadi salah satu fasilitator utama dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada institusi-institusi pendidikan di seluruh penjuru dunia. Digitalisasi bahkan telah diimplementasikan pada institusi pendidikan di negaranegara berkembang di seluruh dunia, seperti pengajaran menggunakan presentasi digital, pengumpulan tugas secara online dan lain sebagainya. Siswa maupun pengajar secara tidak langsung dituntut untuk menguasai berbagai alat maupun perangkat lunak teknologi informasi mengingat perangkat keras dan perangkat lunak tersebut sebagai fondasi dari berjalannya sebuah teknologi informasi.<sup>15</sup> Adapun pengguna internet di seluruh dunia telah mencapai angka 31,7 miliar dan dari tahun ke tahun jumlah pengguna internet tumbuh hingga 7,6 persen. Sedangkan untuk pengguna media sosial sendiri mencapai angka 2,2 miliar dengan pengguna mencapai 3,7 miliar. Hal ini yang menjadi fokus utama dalam pelaksanaan penelitian ini adalah berkembang pesatnya jumlah pengguna internet sosial yang menurut Kemenkominfo Republik Indonesia, di Indonesia sendiri 80 persen di antaranya terdiri dari remaja 15-19 tahun. Sedangkan

---

<sup>14</sup> Widia dan Faizun, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Penguatan Karakter Remaja."

<sup>15</sup> Sherlyanita dan Rakhmawati, "Pengaruh dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet serta Media Sosial pada Siswa SMPN 52 Surabaya."



pada kenyataannya, remaja menggunakan hanya untuk kebutuhan edukasi saja, melainkan dipergunakan juga untuk hiburan, belanja, media sosial.<sup>16</sup> Menurut pewinternet.com seperti yang ditunjukkan pada gambar 1, pengguna internet didominasi oleh kalangan remaja usia 12-17 remaja menuju dewasa berusia 18 sama-sama memiliki presentase 93 persen. Dari penelitian penggunaan internet remaja (13-17 tahun), media sosial memiliki pengaruh besar dalam penggunaan internet antara 11 aktivitas penggunaan pada Gambar 2, 7 (tujuh) di antaranya merupakan aktivitas penggunaan media sosial media, visited a social-networking site, instant messaged, video chat, virtual world, written/commented on a blog dan twitter) Penggunaan internet oleh remaja yang didominasi dengan penggunaan media sosial juga terjadi di Indonesia. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil survey yang dilakukan oleh Statista melalui halaman websitenya dengan judul Penetration of leading social networks in Indonesia terhitung sampai kuartal keempat tahun 2014. Gambar 3. Grafik penetrasi media sosial di Indonesia 2015) Media sosial dengan penetrasi tertinggi di Indonesia ditempati oleh Facebook pengguna 14% dari keseluruhan pengguna.<sup>17</sup> Kemudian, disusul dengan WhatsApp, Twitter, Facebook Messenger, Google+, LinkedIn, Instagram, Skype, Pinterest dan urutan terakhir ditempati presentase 6%. 40% 60% 80% 100% Penggunaan Internet pada Remaja Usia 13-17 Presentase yang Remaja Pernah Menggunakan Presentase Pengguna Remaja (minimal 1 kali 0% 2% 4% 6% 8% 10% 12% 14% 16% Penetrasi Media Sosial di Indonesia.

### 1. Dampak Positif multimedia

Social Media Optimaztion yang berarti optimasi sosial media dalam hal ini khususnya instagram sudah pernah dilakukan berbagai penelitian. Optimasi media sosial pada umumnya berfokus pada pengembangan bisnis dan penggunaan media sosial sebagai alat untuk memudahkan pihak untuk berkomunikasi. selain memudahkan untuk melakukan komunikasi perkembangan internet yang beriringan dengan banyaknya penggunaan layanan yang berbasis dengan internet. Dikarenakan sudah semakin banyak pengguna internet, memanfaatkan internet sebagai media pemasaran agar dapat menjangkau lebih

---

<sup>16</sup> Sherlyanita dan Rakhmawati, "Pengaruh dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet serta Media Sosial pada Siswa SMPN 52 Surabaya."

<sup>17</sup> Sherlyanita dan Rakhmawati, "Pengaruh dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet serta Media Sosial pada Siswa SMPN 52 Surabaya."

banyak pelanggan dan area yang lebih luas. Teknik yang memudahkan untuk menganalisis jangkauan promosi menggunakan SMO adalah dengan menggunakan teknik Web Scraper pada instagram. Web Scraping atau yang dikenal sebagai ekstraksi web adalah teknik untuk mengekstraksi data dari World Wide Web (WWW) dan menyimpannya ke file sistem atau basis data untuk dijadikan analisis data. Penggunaan tekni Web Scraper pada instagram dilakukan dengan mencari dataset yang terdapat pada akun yang akan di ekstrasi, setelah data sudah didapatkan, langkah selanjutnya adalah dengan melakukan analisa. Sebenarnya Instagram sudah menyediakan layanan yang dinamakan Instagram namun layanan ini hanya terdapat pada akun profesional<sup>18</sup>. Pengaruh positif tersebut adalah media sosial dapat memotivasi peserta didik untuk mengembangkan dirinya dengan berkomunikasi dengan pengguna lain untuk bertukar informasi; memperluas jaringan pertemanan; melatih kemampuan menggunakan teknologi digital; dapat memotivasi peserta didik untuk berprestasi seperti orang lain yang dilihat atau dikenalnya di jejaring sosial; sebagai wadah untuk mengekspresikan diri dengan opini maupun foto.<sup>19</sup> Dampak positif dari media sosial itu memberikan manfaat diantaranya anak remaja dapat belajar bagaimana beradaptasi dan bersosialisasi dengan publik.<sup>20</sup> Serta memudahkan dalam kegiatan belajar, karena dapat digunakan untuk berdiskusi dengan teman mereka.

### **1. Dampak negatif multimedia**

Aktivitas kehidupan pada saat ini tidak lepas dari kehadiran media sosial. Para pengguna dapat berkomunikasi dengan siapa saja, dimana saja dan kapan saja.<sup>21</sup> Namun tanpa disadari kehadiran media sosial ini membawa dampak yang positif maupun negatif terhadap semua pengguna media sosial, salah satunya yaitu anak usia remaja 13-17 tahun.

---

<sup>18</sup> Los, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title."

<sup>19</sup> Widia dan Faizun, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Penguatan Karakter Remaja."

<sup>20</sup> Nurhakim, "LITERASI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM BAGI PENGGUNA Studi Deskriptif Kualitatif Pada Remaja Usia 13-17 Tahun Di Yayasan An-Najaat."

<sup>21</sup> Nurhakim, "LITERASI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM BAGI PENGGUNA Studi Deskriptif Kualitatif Pada Remaja Usia 13-17 Tahun Di Yayasan An-Najaat."

Penggunaan internet pada individu terutama remaja mempunyai manfaat sekaligus dampak terhadap perkembangan remaja. Dampak yang terjadi di antaranya adalah peningkatan perilaku agresif di sebabkan karena konten media yang keras, depresi bagi pengguna yang mempunyai intensitas tinggi, cyberbullying, meningkatkan perhatian pada citra tubuh, berbohong di dunia maya serta penurunan kualitas tidur yang mempengaruhi kesehatan remaja. Pemanfaatan internet yang menjadi adiksi bagi penggunanya dapat menyebabkan risiko yang besar pada kehidupan remaja, seperti kecemasan, depresi, penurunan fisik dan kesehatan mental, hubungan interpersonal dan penurunan kinerja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan internet terhadap perkembangan fisik remaja<sup>22</sup> Adapun dampak negatifnya yaitu banyak anak bukan menggunakan media sosial itu untuk belajar tetapi untuk kesibukan dirinya sendiri.<sup>23</sup> Berdasarkan hasil kajian dan analisis fenomena yang terjadi pada anak usia 13 sampai 17 tahun yang bermain permainan Mobile Legends dapat disimpulkan bahwa perilaku verbal anak pada rentang usia tersebut mengalami kecenderungan ke satu arah. Efek dari permainan Mobile Legends menyebabkan perilaku verbal yang cenderung negatif dan bersifat agresif, Ini dikarenakan pemain terlalu terbawa suasana sehingga saat bermain ada sesuatu yang membuat kesal pemain saat bermain dengan orang lain secara spontan mengeluarkan kata-kata kasar. Namun tidak semua pemain dalam rentang usia tersebut memiliki kecenderungan ini. Untuk mengatasi permasalahan ini.<sup>24</sup> Dampak negatif dari tayangan pornografi clan kekerasan bagaikan "virus" yang dapat membunuh manusia secara pelan-pelan. Sadar atau tidak generasi muda (remaja dan anak-anak) yang kena virus tersebut menjadi "mandul" tidak kreatif dan tidak produktif, padahal mereka sangat potensial untuk mengantarkan bangsa yang lebih maju dimata dunia. Sinalah sudah harapan orang tua ketika anaknya meninggal akibat tawuran (mati konyol ditangau kawannya sendiri), hamil di luar nikah, parnit sekolah tetapi di sekolah ketika gurunya mengajar dengan serius rnalah asyik menonton gambar porno di Hand Phone-nya. Tidak sedikit orang stress ketika nonton TV, suasana menjadi tegang, padahal maksudnya menmi hiburan untuk melepaskan kepenatan dan kelelahan setelah bekerja karna di siang

---

<sup>22</sup>Alfitri dan Widiatrilupi, "Dampak Penggunaan Internet Terhadap Perkembangan Fisik Remaja Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Malang."

<sup>23</sup>Nurhakim, "LITERASI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM BAGI PENGGUNA Studi Deskriptif Kualitatif Pada Remaja Usia 13-17 Tahun Di Yayasan An-Najaat."

<sup>24</sup>Rakhmawati et al., "Analisis Perilaku Verbal Pemain Mobile Legends Berusia 13-17 Tahun Secara Daring."

harinya Sungguh sangat ironis tapi itulah yang terjadi.<sup>25</sup> Maraknya gambar pornografi dan pornoaksi melalui berbagai media massa yang bisa diakses dengan mudah oleh segala lapisan masyarakat, tentusaja menimbulkan banyak eksese negatif. Disinilah terjadi konflik multi dimensi (agama, pendidikan, kepentingan bisnis, kreativitas, norma hukum). Pada dasarnya seks itu sendiri adalah kekuatan. Seks bisa mendorong dan mempengaruhi seseorang untuk berbuat apa saja demi tujuan nafsunya, Jika kekuatan emosi remaja bersatu dengan kekuatan seks, maka bisa terbayang masa depan mental remaja tersebut. Tak heran jika para psikolog sendiri cenderung lebih mengkhawatirkan jika ternyata kekuatan emosi ini berpadu dengan seks. Berbagai bentuk dan jenis media yang menyodorkan mengandung tindak kekerasan, sadisme, penindasan pada seseorang yang tidak manusiawi, maupun peristiwa-peristiwa yang mengerikan, dapat diakses oleh anak dan remaja, ini juga dapat memberikan stimulasi (rangsangan) negative bagi mereka. Oleh karena itu orang tua dan orang dewasa lainnya perlu mendampingi dan menetlisir informasi tersebut agar tidak menimbulkan kecemasan, ketakutan, atau trauma bagi remaja dan anak-anak.<sup>26</sup> Hal seperti itu dapat mencuci otak (brainwashing) yaitu perubahan atau konversi pernilcaraan kearah suatu konsep tertentu.

Dampak-dampak negatif penggunaan gadget antara lain:

- a. Mengganggu kesehatan Begitu banyak manfaat gadget yang sangat membantu pekerjaan manusia dan sangat positif dampaknya. Di sisi lain, gadget juga berdampak negatif, gadget sendiri sangat mengganggu kesehatan pada manusia karena efek radiasi dan teknologi yang sangat berbahaya terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah, efek radiasi yang berlebihan akan menyebabkan penyakit kanker.
- b. Dapat mengganggu perkembangan anak Pada gadget sendiri sangatlah banyak memiliki fitur-fitur yang sangat canggih seperti kamera yang bisa digunakan untuk mengambil gambar yang begitu bagus serta dilengkapi fitur-fitur pada kamera yang sangat menarik, video untuk merekam/mendokumentasikan sebuah peristiwa atau objek yang bergerak, game untuk hiburan, dan masih banyak fitur canggih lainnya.

---

<sup>25</sup> Lion, "Dampak Penayangan Pornografi Dan Kekerasan Di Multimedia Bagi Perkembangan Dan Perilaku Anak."

<sup>26</sup> Lion, "Dampak Penayangan Pornografi Dan Kekerasan Di Multimedia Bagi Perkembangan Dan Perilaku Anak."

Fitur-fitur canggih itu semua yang dapat mengganggu proses pembelajaran anak-anak di sekolah. Contohnya pada saat jam pembelajaran, guru sedang menerangkan pelajaran di depan kelas, sementara seorang anak sedang bermain game menggunakan gadget di belakang atau menggunakan gadget untuk hal yang tidak baik.

- c. Dapat mempengaruhi perilaku anak Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final (Ratih Ibrahim, 2012). Padahal banyak sekali yang harus digali pada proses pembelajaran secara tradisional yang bisa sangat efektif, bahkan adanya internet tidak akan bisa menggantikan proses pembelajaran dalam sebuah pencarian pengetahuan.<sup>27</sup> Jika tidak dicermati, maka pada masa mendatang akan tercipta generasi yang akan cepat puas karena begitu mudahnya mencari informasi pada gadget.

## **KESIMPULAN**

Kajian teori peserta didik usia 13-17 tahun dan dampak negatif multimedia adalah hal baru yang perlu kita ketahui untuk di jadikan ilmu dalam mengatasi dampak negatif multimedia supaya tidak terjadi dalam kalangan anak-anak, dan juga orang dewasa. Seharusnya media sosial dapat memotivasi peserta didik untuk mengembangkan dirinya dengan berkomunikasi dengan pengguna lain untuk bertukar informasi; memperluas jaringan pertemanan; melatih kemampuan menggunakan teknologi digital; dapat memotivasi peserta didik untuk berprestasi seperti orang lain yang dilihat atau dikenalnya di jejaring sosial; sebagai wadah untuk mengekspresikan diri dengan opini maupun foto-foto, bukan hanya itu media sosial juga jika di gunakan dengan baik dapat membantu kita dalam Mendapatkan ilmu dari berbagai sumber pembelajaran yang ada.

## **Ucapan Terimakasih**

Dalam penulisan artikel ini penulis berterima kasih kepada STT (SETIA) Jakarta telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian sehingga artikel ini dapat di tulis, penulis juga berterima kasih kepada dosen pembimbing yaitu bapak Jonidius Illu.

---

<sup>27</sup> Anggraeni dan Hendrizal, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA."

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfitri, Rosyidah, dan Raden Maria veronika Widiatrilupi. “Dampak Penggunaan Internet Terhadap Perkembangan Fisik Remaja Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Malang.” *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati* 5, no. 2 (2020): 173.
- Andry, Johannes Fernandes, Deny Deny, dan Okto Jonathan. “Profesi Teknologi Informasi Dalam Industri E-Commerce Di Indonesia.” *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan* 4, no. 1 (2020): 1–9.
- Anggraeni, Aisyah, dan Hendrizal. “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA.” *Jurnal PPKn & Hukum* 13, no. 1 (2018): 64–76. <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/viewFile/5149/4827>.
- Hutabarat, Cindy Angelia, dan Pulumun P Ginting. “Efektivitas Media Sosial Tiktok Pada Musikalitas Anak Remaja Di Kelurahan Kenangan Baru Medan.” *Grenek Music Journal* 10, no. 2 (2021): 54.
- Illu, Jonidius, Dyulius Thomas Bilo, dan Yublina Kasse. “Analisis Teologis Tanggung Jawab Orang Tua Kristen Dalam Pendampingan Pembelajaran Daring Terhadap Pengaruh Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia 7-11 Tahun.” *Phronesis: Jurnal Teologi dan Misi* 4, no. 2 (2021): 167–181.
- Lion, E. “Dampak Penayangan Pornografi Dan Kekerasan Di Multimedia Bagi Perkembangan Dan Perilaku Anak.” *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)* 2015, no. 3 (2015): 131–138. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JPIPS/article/view/3238%0Ahttp://e-journal.upr.ac.id/index.php/JPIPS/article/download/3238/2619>.
- Lita Carvilanov, Aria Pranatha, Aditiya Puspanegara Sekolah. “National Nursing Confrence: The Sustainable Innovation In Nursing Education And Practice (1.” Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kuningan Garawang (2020): 34305. Pengaruh Terapi Murottal Al Qur’an Terhadap Nyeri Pada Pasien Luka Bakar.
- Los, Unidad Metodología D E Conocimiento D E. “No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title” (n.d.): 8–15.
- . “No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title,” no. 447 (n.d.).
- . “No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title” (n.d.).
- Nurhakim, Lukman. “LITERASI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM BAGI PENGGUNA Studi Deskriptif Kualitatif Pada Remaja Usia 13-17 Tahun Di Yayasan An-Najaat” (2019).
- Rakhmawati, Nur Aini, Etria Sepwardhani Purba, K. Cita Engedi, Venus Oktanada Gemilang, Aulia Renada Salsabila, dan Amir Mu’tashim Billah. “Analisis Perilaku Verbal Pemain Mobile Legends Berusia 13-17 Tahun Secara Daring.” *Jurnal Humionora Bima Sarana Informatika* 20, no. 2 (2020): 106–111. <https://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/1812675>.

- Setiawati, Fransiska Sabatini, Trias Mahmudiono, Nadia Ramadhani, dan Khairina Fadiah Hidayati. "Intensitas Penggunaan Media Sosial, Kebiasaan Olahraga, dan Obesitas Pada Remaja Di SMA Negeri 6 Surabaya Tahun 2019." *Amerta Nutrition* 3, no. 3 (2019): 142.
- Sherlyanita, Astrid Kurnia, dan Nur Aini Rakhmawati. "Pengaruh dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet serta Media Sosial pada Siswa SMPN 52 Surabaya." *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence* 2, no. 1 (2016): 17.
- Widia, R A, dan Q Faizun. "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Penguatan Karakter Remaja." *Prosiding ...*, no. September (2019): 130–133. <http://proceeding.semnaslp3m.unesa.ac.id/index.php/Artikel/article/view/23%0Ahttp://proceeding.semnaslp3m.unesa.ac.id/index.php/Artikel/article/download/23/25>.