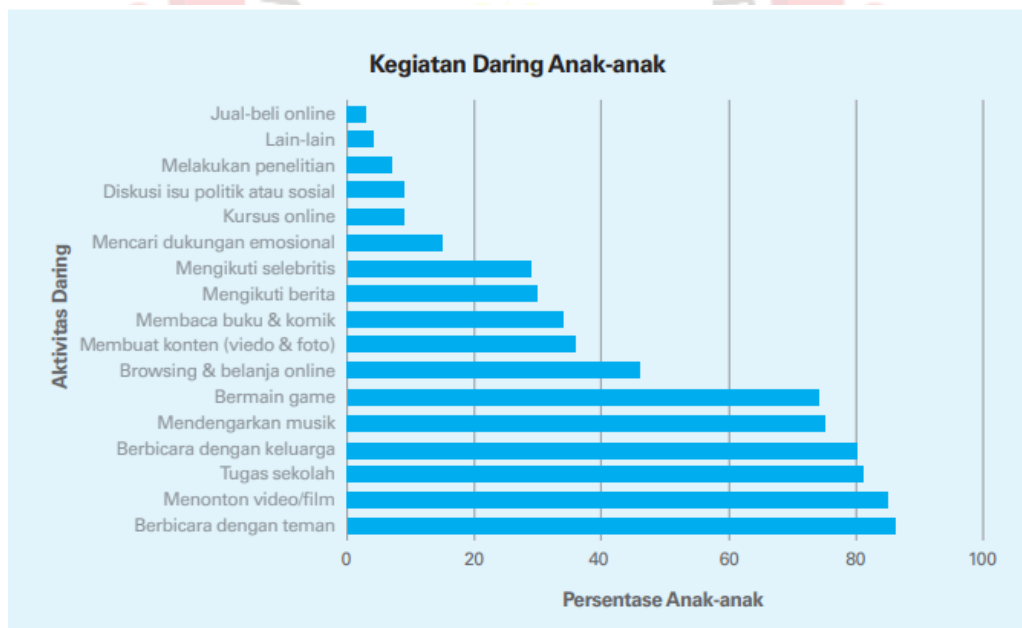


BAB II IDENTIFIKASI DATA

A. Data Survei / Observasi

Media sosial merupakan sebuah platform atau aplikasi yang memudahkan pengguna untuk berinteraksi satu sama lain secara online. Media sosial merupakan media berupa situs maupun aplikasi yang melibatkan teknologi berbasis internet (Triastuti, Endah, Dimas Adrianto, 2017). Penggunaan media sosial dapat ditemui di kehidupan sehari-hari seperti Youtube, Tiktok, Twitter, Facebook maupun Instagram. Dengan adanya media sosial kini informasi menjadi mudah tersebar dan peredaran konten jadi banyak diakses secara luas.



Gambar 12 Tabel penggunaan internet
(Sumber: UNICEF, 2023)

Pada gambar tabel di atas dapat dilihat aktivitas yang dilakukan saat mengakses internet. Kebanyakan pengguna menggunakan aplikasi untuk mengobrol dengan teman atau menonton video. Penggunaan aplikasi yang paling banyak digunakan adalah WhatsApp, Youtube, Instagram dan Tiktok. Beberapa Orang tua menganggap anak harus bisa beradaptasi dengan era modern ini. Penggunaan akses internet, sebagian orang tua memperbolehkan anak mereka mengakses internet pada usia 11 dan 14 tahun (32%), usia 5 dan 8 tahun (23%), dan usia 2 tahun atau lebih muda (1,8%).

Media sosial memungkinkan anak untuk membangun dan memperluas koneksi dengan anggota keluarga, teman-teman maupun orang. Akan tetapi, terlalu lama mengonsumsi media sosial dapat berpotensi terganggunya kemampuan anak dalam berkonsentrasi, anak-anak mungkin dapat mengalami kesulitan dalam membedakan antara dunia maya dengan dunia nyata, ini dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan perkembangan gaya hidup anak, karena konten media sosial yang sering kali tidak realistis. Konten yang tidak pantas juga dapat memberikan pengaruh negatif untuk anak terhadap perkembangan kognitif dan emosional anak

Penggunaan media sosial yang tidak dikontrol juga dapat menyebabkan pengaruh negatif dalam sisi kesehatan. Penggunaan perangkat digital secara berlebihan dapat mengurangi waktu dalam beraktivitas dan tidur yang cukup. Hal ini berpotensi dapat menyebabkan menurunnya sistem tubuh dan masalah kesehatan mental.

Berdasarkan World Health Organization (WHO), rekomendasi batas waktu penggunaan *gadget* disarankan untuk anak dibawah 5 tahun sebaiknya tidak lebih dari 1 jam, sedangkan untuk usia 6-12 tahun dibatasi 2 jam per hari. Selain itu, terlalu banyak mengonsumsi konten yang tidak tepat dapat memicu stress pada anak. Kurangnya interaksi sosial juga dapat menyebabkan masalah dalam ketrampilan komunikasi karena selalu berdiam diri di dalam rumah.

Berdasarkan data survei yang dilakukan oleh UNICEF pada tahun 2023, menunjukkan bahwa sekitar 99,4% anak-anak menggunakan internet dengan rata-rata 5,4 jam per hari di Indonesia. Sebagian besar 85,4% anak-anak merasa senang menggunakan internet karena mereka dapat melihat hiburan dan permainan, mudahnya akses informasi dan dapat berkomunikasi dengan temannya. Orang tua memperbolehkan anaknya mengakses internet pada usia dini, karena menganggap anak-anak dapat mengisi waktu luang dan berguna sebagai media pembelajaran karena sekarang semua serba *online*. Sebagian anak yang dibatasi oleh aturan orang tua mereka dalam mengakses internet sekitar (86,7%). Hanya terdapat (8,2%) anak yang menyebutkan bahwa mereka tidak boleh melihat konten negatif atau kekerasan, situs porno atau dewasa. Setengah dari anak-anak tidak mematuhi aturan tersebut (21,2%). Anak-anak juga memiliki akun yang dirahasiakan oleh orang tua mereka karena tidak ingin orang tua mereka mengetahuinya sekitar (13,4%). Upaya yang dilakukan oleh beberapa orang tua dalam melakukan pengawasan anak-anak dengan cara orang tua harus mengecek ponsel mereka sekitar (56%), menemani anak saat beraktivitas online (8,7%), dan menasihati mereka (17,3%).

Beberapa kasus tentang pengaruh media sosial pada anak, seperti sejumlah anak SD yang diidentifikasi mengalami kecanduan judi online karena menonton konten live streaming para streamer game yang secara terbuka mempromosikan situs judi slot. Mereka menggunakan uang saku mereka untuk berjudi dari pada membeli fitur game. Anak-anak tersebut dikatakan mejadi lebih boros, emosi berlebih dan performa belajar terganggu (BBC NEWS INDONESIA, 2023). Salah satu kasus yang berdampak pada perilaku anak yaitu banyak anak menirukan konten Skibidi Toilet, pada tahun 2023 ramainya video tentang anak menirukan gerakan Skibidi Toilet dengan berjongkok, mengerakan kepala dan menyanyikan lagu dari Skibidi Toilet. Jika melihat perilaku kekerasan dan terbiasa menonton tayangan anak memungkinkan anak dapat melakukan tindakan aneh dan menyimpang (Kompas.com, 2023). Kasus cyberbullying juga dialami seorang anak SD di Tasikmalaya yang meninggal diduga mengalami depresi setelah dibully. Korban dipaksa menyetubuhi kucing lalu direkam menggunakan ponsel dan video tersebut di sebarakan ke media sosial. (Kompas.com, 2022). Kejadian diatas memunculkan solusi perlunya media edukasi yang dapat digunakan sebagai bentuk pemahaman dan etika dalam penggunaan media sosial agar dapat menciptakan lingkungan media sosial yang baik di masa sekarang.

Buku adalah media yang dirancang untuk menyampaikan ide, informasi, pengetahuan maupun tulisan yang disusun secara teratur. Menurut Kurniasih (2014), buku merupakan hasil buah pikiran yang dianalisis menjadi ilmu pengetahuan kemudian disusun secara tertulis menggunakan bahasa yang

sederhana, dilengkapi dengan gambar dan daftar pustaka (dalam Lestari & Aditya, 2018). Menurut (KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata buku merupakan kumpulan lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong.

Buku Explainer adalah buku yang dirancang untuk menjelaskan konsep secara sederhana agar mudah dipahami audiens. Kata Explainer, merujuk pada seseorang, dokumen, video atau media lain sering digunakan secara atributif, contohnya dalam frasa buku explainer atau explainer video yang berarti buku atau video penjelasan (Dictionary.com, 2024). Buku explainer digital tersebut direncanakan akan dilengkapi dengan gambar ilustrasi dan penjelasan mengenai tentang pengaruh media sosial.

B. Macam-macam Media Sosial

a. Tiktok

Tiktok adalah aplikasi yang berasal dari Tiongkok yang dapat membagikan video pendek dengan tambahan musik, efek, dan filter. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengedit video dengan durasi 15 hingga 60 detik. Tiktok menjadi populer karena durasi video yang singkat membuat pengguna tidak merasa bosan. Selain itu, algoritma Tiktok memahami kesukaan penggunanya berdasarkan video yang mereka tonton atau sukai. Hasilnya halaman FYP (For You Page) pengguna akan selalu dipenuhi dengan konten kesukaan mereka. Hal ini yang memicu pengguna dapat terjebak dengan *scrolling* selama berjam-jam tanpa sadar.

b. Instagram

Instagram adalah aplikasi yang dapat membagikan foto dan video. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana hiburan, sosialisasi dan media promosi. Instagram juga memungkinkan pengguna bebas mengeskpresikan diri melalui foto dan video, serta dapat menjadi sumber mendapat informasi.

c. Youtube

Youtube merupakan aplikasi yang didirikan pada tahun 2005 yang dapat membagikan video dengan durasi panjang. Aplikasi ini menawarkan pengguna untuk menonton dan berbagi video. Youtube juga menawarkan berbagai jenis konten hiburan, pendidikan, dan berita.

C. Efek Positif Media sosial

a. Konten Edukasi

Media sosial dapat menjadi tempat memperoleh wawasan melalui konten yang dibagikan oleh mereka yang sudah profesional dalam bidangnya seperti, pendidikan, kesehatan, teknologi dan budaya. Berbagai jenis penyampaian konten yaitu, tips dan trik, tutorial, demonstrasi, diskusi maupun animasi. Contohnya seperti channel Kok Bisa yang menyajikan pengetahuan dalam bentuk animasi agar belajar tidak menjadi membosankan.

b. Mengembangkan kreativitas

Media sosial dapat menjadi tempat untuk mengekspresikan diri mulai dari ide maupun ketrampilan pengguna dalam berbagai bentuk seperti, ilustrasi, musik, desain grafis dan fotografi. Media sosial juga dapat membuka peluang

untuk membangun personal branding hingga bisnis dari konten yang mereka upload. Hal tersebut dapat menjadi motivasi diri untuk audiens mengembangkan ketrampilan. Salah satunya contohnya adalah olahraga lari yang menjadi tren dan membuat banyak orang tergoda untuk mengikutinya sehingga membuat kondisi dimana orang-orang takut ketinggalan tren. Dampak dari tren tersebut termasuk positif karena membuat tubuh jadi sehat.

c. Memperluas jaringan sosial

Media sosial dapat menjadi kesempatan untuk memperluas jaringan sosial secara luas dan cepat. Pengguna dapat berinteraksi secara online dengan pengguna lain dari berbagai daerah maupun negara. Hal tersebut dapat membuka peluang untuk saling bertukar informasi hingga membangun relasi untuk pekerjaan. Salah satunya contohnya yaitu dengan mengikuti grup komunitas sesuai minat pengguna.

D. Efek Negatif Media sosial

a. Gangguan psikologis

Media sosial dapat menjadi salah satu penyebab gangguan kesehatan mental seperti, munculnya rasa cemas, stres hingga tekanan sosial. Dikarenakan konten media sosial yang sering kali tidak realistis. Media sosial juga dapat menyebabkan kecanduan jika dikonsumsi secara terus-menerus hal ini dapat mengganggu produktivitas.

b. Cyberbullying

Media sosial dapat menjadi salah satu penyebab pengguna mengalami perundungan secara online. Hal ini dapat menyebabkan gangguan secara emosional bagi korban, sering kali komentar dapat muncul di pesan pribadi hingga ancaman.

c. Kejahatan Siber

Media sosial juga dapat menjadi kesempatan untuk melakukan tindak kejahatan. Kejahatan tersebut dapat berupa pencurian identitas, penipuan hingga penyebaran konten buruk seperti judi online. Judi online termasuk dalam kategori kejahatan siber yang menyebabkan masalah sosial masyarakat dan negara.

E. Analisa SWOT

Analisa SWOT bertujuan sebagai pembandingan produk dari 4 aspek yaitu Kekuatan (Strength), Kelemahan (Weakness), Peluang (Opportunity) serta Ancaman (Threats) dari obyek yang diteliti:

SWOT	Tren Viral	Cyberbullying	Judi Online
Kekuatan (Strength)	1. Mengembangkan kreativitas dari membuat konten 2. Membantu anak merasa bagian dari kelompok sosial dengan cara memulai pembicaraan dari tren 3. Mendapat informasi dengan cepat	1. Terdapat laporan dari beberapa platform 2. Meningkatkan kesadaran banyak orang 3. Membantu teman dengan mendukung korban	1. Medorong kerja sama antar pemerintah 2. Banyak kampanye pencegahan judi online 3. Mengenalkan cara mengatur uang dengan baik

Kelemahan (Weakness)	1. Anak mudah ikut tren tanpa mengetahui resiko 2. Mempengaruhi kondisi mental anak, seperti keterlambatan bicara atau implusif.	1. Sulit terdeteksi karena tidak ada sistem perlindungan khusus 2. Gangguan psikologis jangka panjang dari korban	1. Kecanduan sejak dini 2. Minimnya pengawasan atau sistem perlindungan khusus
Peluang (Opportunity)	1. Mengedukasi anak tentang tren viral 2. Memanfaatkan tren untuk konten yang positif	1. Meningkatkan kesadaran banyak orang 2. Menciptakan komunitas pendukung untuk korban	1. Mengedukasi tentang bahaya judi online sejak dini 2. Memperketat sistem untuk memblokir judi online
Ancaman (Threats)	1. Tren viral yang tidak terkena fitur sensor dari platform 2. Resiko terkena tekanan sosial atau stress	1. Korban bisa menjadi pelaku 2. Memicu keinginan menyakiti diri atau menghilangkan nyawa	1. Merugikan negara dan diri sendiri 2. Memicu kriminalitas