

## KONTRIBUSI MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU KESEHARIAN REMAJA

<sup>1</sup>Livia Astuti

*liviaastuti.fkip@gmail.com*

Diterima Maret 2020	Disetujui April 2020	Dipublikasikan September 2020
---------------------	----------------------	-------------------------------

**Abstrak:** Kemampuan adaptasi setiap orang akan berbeda dipengaruhi oleh lingkungan tempat tinggal dan berkegiatan. Media sosial menjadi salah satu hal yang berkontribusi pada perilaku remaja yang berkembang di zaman milenial. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara personal, kuesioner, studi literatur, dan observasi selama beberapa bulan. Penelitian ini mengungkapkan bahwa media sosial menjadi salah satu hal yang penting bagi perkembangan remaja karena kemudahan pencarian informasi yang mereka butuhkan. Selain itu media sosial menjadi salah satu tempat berkegiatan, mengekspresikan diri, sampai menjadi sarana mencari rejeki materiil. Sayangnya Penggunaan media sosial yang terlalu sering justru akan menimbulkan hal negatif antara lain membuat tubuh mereka kurang bergerak yang kelak akan menimbulkan berbagai macam penyakit dimasa usia produktif.

**Kata Kunci:** Media sosial, Remaja, Perilaku

**Abstract:** *Adaptation ability of each person will be different influenced by the environment of residence and activities. Social media is one of the things that contribute to the behavior of adolescents who are developing in the millennial era. The method used in this study uses a qualitative approach through personal interviews, questionnaires, literature studies, and observations for several months. This research reveals that social media is one of the important things for adolescent development because of the ease of finding the information they need. In addition, social media is a place for creativity, self-expression, and a means of finding material fortune. Unfortunately the use of social media that is too often it will cause negative things, among others, make their bodies less moving which will lead to various diseases in the productive age.*

**Keywords:** *Social media, Teenager, Behaviour*

---

<sup>1</sup> Dosen Pendidikan Luar Sekolah Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Insan Cendekia Mandiri

## PENDAHULUAN

Manusia memiliki kemampuan adaptasi yang sangat baik terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya ataupun terhadap lingkungan dimana manusia tinggal dan berkegiatan. Jika dilihat dari pola hubungan alam dan manusia, keduanya sama-sama memiliki kemampuan adaptasi yang baik, hanya porsi manusia dalam menyesuaikan diri terbilang lebih banyak. Umpamanya dalam beternak, manusia akan menyesuaikan diri untuk menyediakan pakan bagi ternak-ternaknya entah itu dengan merumput ataukah membawa ternaknya ke kebun dengan banyak rerumputan atau makanan. Pada situasi seperti itu, alam dan manusia seharusnya bisa menjalin harmonisasi, selaras, seimbang, dan saling menguntungkan.

Perkembangan manusia dengan kemampuan berpikirnya, mulai merubah lingkungan dan menciptakan hal baru juga tentunya harus menyesuaikan dengan apa yang dibutuhkannya dan yang diinginkannya saja (Raven, 1995). Sebagai contoh pernyataan Raven, manusia mulai menciptakan sesuatu yang dapat mempermudah hidup, mempermudah komunikasi, membuat alat yang mendukung pekerjaan menjadi lebih mudah dan lain sebagainya.

Internet merupakan salah satu media yang sedang digemari oleh remaja. Keberadaan internet seakan menjadi makanan pokok yang harus selalu ada dan tersedia dimanapun, kapanpun.

Pertumbuhan pengguna internet dari tahun ke tahun semakin tinggi. Tidak sedikit yang bergantung pada internet terutama remaja karena usia mereka yang memang masih memiliki keingintahuan yang besar terhadap sesuatu. Akibatnya perilaku kebiasaan menggunakan internet sama seperti kebutuhan pokok dimana mereka menjadi kecanduan akannya. Pada jurnal *Human-Social Science*, Boateng (2016) mengatakan *Internet Addiction* adalah pemakaian internet secara berlebihan yang ditandai dengan gejala klinis kecanduan, seperti keasyikan dengan objek candu, pemakaian yang lebih sering terhadap objek candu, tidak memperdulikan dampak fisik maupun psikologis pemakaian dan sebagainya.

Salah satu alat komunikasi yang paling sering digunakan adalah telepon selular yang didalamnya terdapat media untuk mempermudah antar manusia berkomunikasi. Media social dengan pesatnya mengambil alih cara manusia berkomunikasi yang secara signifikan mempengaruhi kehidupan social remaja. Saat ini media social sudah berkembang sangat jauh hingga mempermudah para remaja yang bersekolah terhubung dengan guru atau dosen mereka. Pada beberapa penelitian mengatakan bahwa remaja sekarang terlalu sibuk dari segi daring sehingga menghambat pendewasaan. Remaja lebih memilih berkomunikasi secara daring dengan berdiam diri dikamar, dirumah, atau ditempat tertentu.

*We Are Social* dan *Hootsuite* (2017) melakukan riset pada awal tahun 2017 dan memperkirakan pengguna internet di Indonesia tumbuh 51% dalam kurun waktu satu tahun. Pertumbuhan pengguna internet di Indonesia merupakan yang terbesar di dunia bahkan melampaui pertumbuhan rata-rata 10% secara global. Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2016 menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 112 juta orang. Pengguna internet di Indonesia pada tahun 2017 dapat diperkirakan mencapai 170 juta orang berdasarkan data tersebut. Sebagian besar atau hampir 95% pengguna internet di Indonesia mengakses media sosial dan memiliki akun media sosial

Beberapa decade sebelumnya remaja lebih cepat berkembang karena faktor tuntutan kehidupan yang mengharuskan mereka seperti itu. Remaja dulu dituntut untuk bisa survive karena kondisi lingkungan yang belum serba mendukung seperti saat ini. Kaum remaja masa kini justru memerlukan waktu yang lebih lama untuk berkembang.

Menurut WHO, remaja adalah mereka yang berada pada tahap transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa. Batasan usia remaja menurut WHO adalah 12 sampai 24 tahun. Menurut Menteri Kesehatan RI tahun 2010, batas usia remaja adalah antara 10 sampai 19 tahun dan belum kawin.

Pada suatu perkembangan kehidupan maupun teknologi, selalu ada sisi baik dan sisi buruknya. Sisi baik dari penggunaan daring adalah mempermudah kita dalam berkomunikasi, membantu kita agar lebih cepat menyelesaikan pekerjaan tanpa membutuhkan waktu yang lama, transfer informasi ataupun data secara instan, dan lain sebagainya. Adapun sisi buruk penggunaan daring adalah kemunduran seseorang dalam kesehatan mental. Bagi anak-anak yang lahir pada jaman milenial, kesehatan mental mereka jauh lebih jelek dibanding remaja decade lama. Tingkat kesehatan mental yang menurun ditandai dengan pelonjakan angka depresi di kalangan remaja dan keinginan bunuh diri.

Twenge mengutip temuan penelitian "Monitoring the Future" yang mendapat dukungan pemerintah AS. Temuan survei menyebutkan bahwa kaum remaja yang melekat dengan *gadget*, justru lebih berkemungkinan tidak bahagia. Teori tersebut memaparkan bahwa remaja masa kini bukan menjadi lebih malas atau mudah bosan dibandingkan dengan remaja di era 1980-an, tetapi mereka terlalu terbebani oleh tekanan emosional dan kecemasan apakah mereka akan sanggup menerima tanggungjawab maupun beban baru yang sangat besar.

#### **METODE**

Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan mengungkapkan hasil secara deskriptif dengan dasar

---

<sup>1</sup> Dosen Pendidikan Luar Sekolah Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Insan Cendekia Mandiri

penyesuaian fokus penelitian. Penelitian ini ingin mendalami fakta, peristiwa dan gejala yang terjadi pada remaja masa kini.

Subyek penelitian diambil secara acak, mereka adalah mahasiswa tahun ajaran 2018 dan 2019 yang mayoritas memiliki ekonomi menengah kebawah. Sedangkan narasumber atau partisipan yang dapat mewakili teman-temannya sebanyak 5 orang mahasiswa angkatan 2018 dan 5 mahasiswa angkatan 2019. Obyek penelitian dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran seberapa besar Kontribusi media sosial terhadap perilaku keseharian remaja dilihat dari segi positif dan negatif dari media sosial terhadap mahasiswa terutama dimasa pandemi *Covid-19*.

Teknik pengumpulan data selain mengamati, observasi perilaku mahasiswa secara langsung, wawancara, tetapi juga dengan pengumpulan data melalui kuesioner untuk mengetahui berapa lama rata-rata mereka menghabiskan waktu di depan media sosial, berapa besar biaya yang dikeluarkan untuk keperluan media sosial, dan juga dampak yang paling dirasakan dari penggunaan media sosial.

Penelitian ini dilaksanakan selama kondisi pandemic Covid-19 terjadi antara Februari 2020 sampai dengan Mei 2020 pada remaja dengan rentang usia 16 – 22 tahun dengan melibatkan beberapa mahasiswa Universitas Insan Cendekia Mandiri sebagai responden.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa bulan belakangan, Indonesia dan Negara lain sedang berjuang bersama dengan adanya pandemi Covid-19. Pada masa pendemi ini seperti yang kita ketahui, pemerintah telah memberikan *protocol* kesehatan yang wajib dipatuhi oleh masyarakat. Protocol pemerintah itu tanpa disadari membuat kita menjadi lebih sering berdiam diri dirumah maka tidak heran apabila kita melampiasakan kejenuhan diri dengan membuat diri tetap “sadar” dan “aktif” melalui social media.

### Media Sosial dan Kontribusinya

Terdapat beragam pengertian mengenai media social yang menimbulkan semakin sulitnya menciptakan konsep pemahaman yang dapat digunakan sebagai panduan dalam penelitian ataupun teori. Media social merupakan sarana bertukar informasi antar individu yang umumnya digunakan oleh pengguna internet sebagai sarana berkomunikasi.

Media social dapat diakses dengan mudah oleh pengguna dimana dan kapan saja melalui smartphone atau gadget lain. Dampak langsung terhadap remaja bisa sangat dirasakan. Berbagai platform bermunculan, memiliki fungsi yang hampir sama dengan keunggulannya masing-masing.

Hasil dari pengamatan yang dilaksanakan melalui observasi dan kuesioner, rata-rata remaja mengakses internet dan medsos dalam satu hari mencapai lebih dari 5 jam. Sebagian besar dari mereka memiliki lebih dari

---

3 platform media social dan lebih dari 1 akun dalam satu platform. Dapat kita bayangkan apabila keseluruhan akun tersebut aktif pada semua platform yang mereka gunakan. Berapa jam sehari waktu yang mereka habiskan untuk itu.

Sebagian besar mereka yang aktif pada setiap platform media social juga memiliki tingkat depresi dan kecemasan yang tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan jumlah media sosial yang semakin banyak lebih mudah terkena depresi dan kecemasan pada remaja. Analisis dari data penelitian menunjukkan bahwa orang yang menggunakan 7 - 11 platform media sosial berkontribusi tiga kali lebih besar terkena depresi dan kecemasan dibanding orang yang hanya menggunakan 2 platform media sosial atau tidak menggunakan media sosial sama sekali.

Kalangan pengguna media sosial dapat menjadi pengguna yang hiperaktif karena sering memposting kegiatan harian (*daily activities*) yang seolah menggambarkan gaya hidup dan mencoba mengikuti perkembangan jaman dengan tujuan agar mendapatkan kepopuleran di lingkungannya. Konten yang diposting oleh pengguna media sosial merupakan konten yang sudah terfabrikasi atau dibuat sedemikian rupa agar terlihat menarik namun sebenarnya tidak menggambarkan kehidupan nyata atau *real life* penggunaannya (Smith, 2010). Ketika

pengguna media sosial tersebut memposting sisi hidupnya yang penuh kemewahan dan kebahagiaan, tidak jarang kenyataannya dalam hidup merasa sebaliknya.

Rata-rata mahasiswa menggunakan media social untuk mencari tambahan informasi mengenai perkuliahan dan perkembangan kondisi Negara yang sedang menghadapi pandemic seperti saat ini.

Sebetulnya perangkat social merupakan alat pendukung untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk bekerja sama, berbagi antar pengguna satu dengan pengguna lain. Melalui media social kita dapat menciptakan kreasi, saling berdebat, berbagi pengalaman dan pikiran tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Mendapatkan berita terkini pada masa pandemic covid-19, sebagai pengganti sarana hiburan ketika *lockdown*, bahkan bisa dimanfaatkan untuk berbisnis, mendapatkan teman baru, menemukan teman lama atau bahkan dapat menemukan pasangan, membangun komunitas, dan lain sebagainya.

Adanya pandemic Covid-19 membuat masyarakat berubah haluan pekerjaan. Sekolah, pabrik, pertokoan, mall, pedagang kaki lima, penjual pakaian online, terkena imbasnya. Beberapa perusahaan, pabrik, terpaksa memberhentikan pegawainya demi mempertahankan keberlangsungan hidup perusahaan dan pabriknya.

---

<sup>1</sup> Dosen Pendidikan Luar Sekolah Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Insan Cendekia Mandiri

Efeknya menjadi banyak pengangguran.

Beberapa orang tua mahasiswa ada yang terkena imbas dari pandemic ini. Mereka tidak memiliki pekerjaan lagi. Maka anak-anaknya yang membantu orang tua untuk menyambung hidup mereka.

Adanya media social membantu mereka yang tidak memiliki pekerjaan memanfaatkan beberapa platform untuk berjualan. Apabila dilihat dari hasil kuesioner rata-rata mereka memilih untuk berjualan makanan karena makanan merupakan bahan pokok yang tidak akan pernah berhenti dikonsumsi oleh manusia.

Untuk mengakses internet tentulah dibutuhkan kuota. Rata-rata mahasiswa mengeluarkan biaya sebesar Rp.50.000,- – Rp.100.000,- selama satu bulan. Apabila mereka tidak memiliki biaya untuk membeli kuota maka taman atau taman yang memiliki fasilitas WiFi menjadi salah satu pilihan tempat untuk berselancar.

### Perilaku Remaja Masa Kini

Remaja dikategorikan dalam 3 tahap. Masa remaja awal (12-15 tahun), remaja pertengahan (15-18 tahun), dan remaja akhir (19-22 tahun). Penelitian ini mengambil sampel para remaja dengan rentang usia 18-22 tahun dimana usia tersebut adalah masa mereka sekolah lanjutan yang lebih tinggi sebagai mahasiswa.

Masa remaja pertengahan hingga akhir ditandai dengan berkembangnya kemampuan berpikir, kemampuan mengarahkan diri sendiri (*self-*

*directed*), kemampuan membuat keputusan, kemampuan mengembangkan identitas diri (*sense of personal identity*), dan kemampuan beradaptasi dalam sebuah kelompok yang lebih besar.

Perubahan yang terjadi pada perilaku remaja tentu dipengaruhi oleh hormon baru yang diproduksi oleh kelenjar endokrin. Hormon tersebut menyebabkan remaja merasakan hal yang belum pernah dirasakan sebelumnya. Perubahan baru tersebut dapat membawa efek besar dalam fluktuasi emosional yang juga dipengaruhi oleh kondisi sosial yang selalu berubah dan tekanan sosial yang menuntut remaja beradaptasi agar dapat selaras dengan kondisi saat ini.

### Bagan perilaku remaja

Perilaku	Responden (dalam %)		
	Ya	Ragu	Tidak
Memiliki kemampuan berpikir yang baik	70	20	10
<i>Self-directed</i>	40	30	30
Kemampuan membuat keputusan	40	20	40
Kemampuan mengembangkan identitas diri	60	20	20
Kemampuan beradaptasi	70	20	10

Observasi yang dilakukan terhadap beberapa mahasiswa UICM, sebagian besar sudah mampu mengarahkan diri

sendiri (*self-directed*) dalam arti mereka sudah mengetahui apa yang dibutuhkan, apa yang tidak dan batasan-batasan dalam bersosialisasi dengan mengikuti norma sosial yang berlaku.

Kaitannya dengan pokok pembahasan penelitian ini, mayoritas mahasiswa menjadikan internet dan media social sebagai aktivitas pokok salah satunya adalah untuk menjalin komunikasi dengan teman atau keluarga yang berjauhan. Hanya sedikit yang pasif terhadap penggunaan media social. Beberapa dari mereka yang pasif adalah mereka yang sudah bekerja dimana pekerjaannya menuntut untuk tidak menggunakan gadget selama bekerja, ada pula karena alasan tidak memiliki biaya untuk membeli kuota.

Media social mayoritas digunakan oleh mahasiswa untuk mencari informasi tambahan terkait perkuliahan. Selain itu juga digunakan sebagai fasilitas mencari teman baru, berjualan, dan sebagai sarana ide kreatif.

Sebetulnya perkembangan teknologi yang memungkinkan komunikasi digital tanpa harus ada tatap muka justru memberikan dampak tersendiri yang tidak baik. Sophie Wasson, psikolog di Harvard-Westlake menyebutkan potensi rasa terisolasi pada remaja. Dengan kecanduan teknologi, mahasiswa melewatkan kesempatan untuk mengembangkan hubungan emosional yang mendalam

yang dibangun dengan komunikasi verbal dan nonverbal.

Perubahan yang terjadi pada remaja termasuk kemampuan membuat keputusan dan mengembangkan identitas diri (*sense of personal identity*) pada era milenial dapat dikatakan masih minim karena waktu yang dihabiskan lebih banyak berfokus pada media sosial. Penyebab lain karena bahasa dalam media akan diartikan berbeda oleh setiap orang.

Hal ini menyebabkan pemahaman yang berbeda pula dalam memandang masalah. Kemampuan mahasiswa membuat keputusan menjadi tumpul. Tumpulnya kemampuan ini terjadi karena mereka tidak terlatih menyelesaikan masalah secara langsung dan tatap muka.

Penggunaan media sosial yang terlalu sering justru akan menimbulkan hal negatif antara lain membuat tubuh mereka kurang bergerak yang kelak akan menimbulkan berbagai macam penyakit dimasa usia produktif. Selain itu media sosial membuat mereka menjadi kurang mahir berpikir kritis, tidak memiliki kemampuan kreativitas ketika dihadapkan dengan berbagai keterbatasan disekelilingnya.

Remaja dalam hal ini mahasiswa memiliki kesulitan dalam memecahkan masalah yang dilontarkan peneliti. Mereka kurang mahir dan tidak yakin akan keputusan yang diambil. Ekspresi keraguan terlihat jelas pada wajah mereka.

---

<sup>1</sup> Dosen Pendidikan Luar Sekolah Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Insan Cendekia Mandiri

Sebetulnya kelebihan dari bersosialisasi secara langsung atau tatap muka tanpa disadari, adalah kita dilatih untuk membaca perilaku orang lain dari gerak tubuh, gaya berbicara, tatapan mata, dan lain sebagainya. Dengan memiliki kemampuan itu, kita akan lebih mahir membuat keputusan yang tepat.

Dampak negatif lain penggunaan medsos berkepanjangan membuat remaja kehilangan kemampuan dalam bertutur kata yang akan mengganggu kehidupannya. Mereka menjadi tidak mampu mengungkapkan emosi dirinya melalui ucapan, *gesture* tubuh, sampai ke taraf ketidakmampuan dalam mengekspresikan diri.

Remaja sekarang lebih memilih berkomunikasi, berinteraksi, bahkan mengekspresikan dirinya melalui media social karena dianggap lebih mudah dan praktis yang tanpa mereka sadari pemakaian media social berlebihan adalah cerminan emosi. Emosi yang diungkapkan melalui media social dapat menular kepada pengguna pada saat membaca, melihat, mendengar konten dari pengguna lain. Kondisi seperti itu memungkinkan pengguna merasakan emosi yang sama. Penularan emosi dapat terjadi tanpa melalui interaksi secara langsung dan tanpa informasi non-verbal.

Kramer, Guillory, dan Hancock (2014) melakukan penelitian yang dapat membuktikan pengaruh media sosial terhadap emosi penggunanya. Hasil Penelitian Kramer dkk (2014) menunjukkan bahwa ketika pengguna

media sosial banyak melihat konten media sosial yang negatif ada kecenderungan akan memposting konten yang bersifat negatif pula. Apabila seseorang lebih sering melihat konten yang memuat muatan positif maka kemungkinan untuk memposting konten yang bersifat positif juga meningkat. Namun peneliti menemukan fenomena di lapangan bahwa ketika pengguna media sosial melihat konten positif atau postingan bahagia dari pengguna media sosial yang lain mengakibatkan suasana hati yang berubah karena orang akan mulai membandingkan kehidupan dirinya dengan kehidupan orang lain melalui media sosial. Hal tersebut semakin terlihat ketika seseorang melihat kebahagiaan orang lain yang dapat menghasilkan perasaan iri dan muram.

Lamanya seseorang menghabiskan waktu di media sosial akan terjadi proses perbandingan sosial yang bisa mengakibatkan efek depresif akibat munculnya reaksi "*alone together*". Contohnya bagi para pengguna Instagram, ketika mereka sering mengakses dan menggunakan platform tersebut akan makin tidak bahagia. Penyebabnya karena ketika tidak ada yang menyukai postingan atau tidak ada yang memberikan komentar, itu akan memicu luapan emosi negatif yang berlebihan hingga kearah depresi. Belum lagi ketika mereka memiliki pengikut yang sedikit dan banyaknya komentar-komentar negatif dari orang lain.

### **Kontribusi Media Sosial Terhadap Perilaku Keseharian Remaja**

Emosi menurut orang awam sering disalah artikan sebagai perasaan. Emosi adalah bagaimana cara seseorang dalam merespon situasi dalam berbagai cara (William James dalam Lewis, 2008). Regulasi emosi merupakan salah satu aspek penting bagi perkembangan individu. Regulasi emosi mengacu pada proses biologis, sosial, perilaku dan proses kognitif sadar dan tidak sadar. Perubahan kondisi emosional dan suasana hati dapat memicu depresi di kalangan pengguna sosial media karena kurangnya regulasi emosi.

Berdasarkan paparan diatas, rata-rata mahasiswa mengakses internet dan medsos selama lebih dari lima jam dalam sehari. Penggunaan media sosial yang berlebih dapat memberikan pengaruh pada kondisi emosional dan suasana hati penggunaannya. Perasaan timbul karena respon dari situasi yang dirasakan dan diinterpretasikan oleh seseorang, yang merupakan respon dari proses emosi yang dirasakan atau terjadi pada diri seseorang.

Perilaku remaja memang tidak bisa lepas dari pengaruh lingkungan yang menuntut mereka menjadi seseorang yang bisa “diakui” oleh lingkungan. Pun tidak lagi menjadi seseorang yang berkembang dengan segala keterbatasan. Remaja sekarang menjadi seseorang yang sangat bergantung pada gadget karena

didalamnya terdapat media yang membuat mereka mampu menghabiskan waktu dan energi dihadapan perangkat komunikasi elektronik.

Hal seperti ini menimbulkan celah besar terbentuknya generasi yang tidak lagi memiliki landasan moral dan etika dalam melakukan apapun, karena baik atau buruk menjadi samar dan rancu. kecuali agama dan akidahnya tertanam secara kuat dalam qolbu generasi milenial tersebut, maka keberhasilan duniawi akan menggiringnya mencapai yang terbaik.

### **SIMPULAN**

Media Instagram menjadi salah satu platform yang paling populer dikalangan remaja. Ada istilah selebgram yang merupakan singkatan dari selebritis Instagram atau Instagrammers yang memiliki banyak followers. Seorang selebgram dipastikan memiliki banyak pengikut dari puluhan bahkan jutaan. Orang yang tenar di Instagram bukan hanya artis yang sering tampil di televisi, bahkan ada juga mereka yang tenar karena aktif memposting foto-foto bagus dengan tema tertentu. Adapun yang hanya memposting pesan-pesan mengenai kehidupan. Sebagian dari mereka kadang memperoleh keuntungan finansial berkat banyaknya jumlah pengikut. Keuntungan tersebut datang dari hasil meng-endors (mempromosikan) suatu produk.

---

<sup>1</sup> Dosen Pendidikan Luar Sekolah Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Insan Cendekia Mandiri

Remaja masa kini sebetulnya memiliki kemampuan memilah informasi yang baik dan yang tidak baik hanya saja banyak dari mereka memilih untuk tidak mau tahu akan kedua hal tersebut. Hal yang di posting di media social ternyata tidak sebanding dengan kondisi kehidupan mereka yang sebetulnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Antonius Atosökhi Gea. 2011. *Enviromental Stress: Usaha Mengatasi Stress yang Bersumber dari Lingkungan*. Humaniora Vol. 2 No. 1 April
- Boateng, Raymond Owusu and Amankwaa, Afua. 2016. *The Impact of Social Media on Student Academic Life in Higher Education*, Vol 16 Issue 4 Versio 1.0. Online ISSN:2249-460X & Print ISSN : 0975-587X. *Global Journal of Human-Social Science (USA) : Linguistics & Education*
- Gea, A. A., & Wulandari, A.P.Y. 2006. *Character Building IV, Relasi dengan Dunia*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hendriati Agustiani. 2009. *Psikologi Perkembangan* Bandung. Refika Aditama.
- Kaplan, Andreas M.; Michael Haenlein. 2010. *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*. *Business Horizons* 53 (1).
- Lumbantobing, Alexander. 2017. *Remaja Masa Kini Terlambat Menjadi Dewasa*. <https://www.liputan6.com/global/read/3108554/studi-remaja-masa-kini-terlambat-menjadi-dewasa>
- Putri, Winda Destiana. 2018. *Remaja Masa Kini Berperilaku Baik Tetapi Terisolasi*. <https://www.republika.co.id/berita/trendtek/sains-trendtek/18/01/13/p2gwh1359-studi-remaja-masa-kini-berperilaku-baik-tetapi-terisolasi>
- Raven, P. 1995. *A Time of catastrophic extinction – What we must do*. *The Futurist : Abi/Inform Global*.
- Rulli Nasrullah. 2017. *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Syamsu Yusuf. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Thea Rahmani. 2016. *Penggunaan Media Sosial Sebagai Penguasaan Dasar-Dasar Fotografi Ponsel*. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Tiara Putri. 2019. *9 Cara Mencegah Keinginan Bunuh Diri Ketika*
-

Pikiran Mulai Kalut.  
<https://lifestyle.okezone.com/read/2019/10/15/196/2117376/9-cara-mencegah-keinginan-bunuh-diri-ketika-pikiran-mulai-kalut>

Veitch, R., & Arkkelin, D. 1995. Environmental Psychology. An Interdisciplinary Prospective. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice-Hall.

Work Group On Suicidal Behaviours. 2003. Practice Guideline For The Assesment and Treatment of Patient With Suicidal Behaviours. United State of America : American Psychiatric Assosiation