

SOSIALISAI UPAYA PENCEGAHAN PENGARUH NEGATIF MEDIA SOSIAL MELALUI GUDGET PADA ANAK DI DUKUH WATU PENGANTEN, DESA CABEAN KUNTI, KECAMATAN CEPOGO, KABUPATEN BOYOLALI, JAWA TENGAH

Nuzulia Siti Fatimah¹ Yunita Niqrisah Dwi Pratiwi²

¹Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Boyolali

²Fakultas Ekonomi, Universitas Boyolali

ABSTRACT

In this era of increasing rapid technological development, it requires, including in the field of communication, we can communicate long distances between countries without having to meet directly with people. The media that we often use to carry out these activities are of course social media such as Instagram, Twitter, Facebook, and TikTok. But keep in mind that there are negative and positive impacts for all of us that since the advent of media social humans are more dependent on existing technology. Of the many social media users, teenagers are the ones who most often use their gadgets to open social media. So to anticipate the negative effects of social media on children and adolescents. It is necessary for the role of parents to continue to accompany and supervise their children when opening social media. It is also necessary to control gadgets in children so that children are wiser and not addicted to gadgets.

Keywords : Media, Social, Gadget

ABSTRAK

Diera perkembangan teknologi dan informasi yang semakin cepat ini, menuntut kita untuk mengikuti perkembangannya. Termasuk dalam bidang komunikasi, kita dapat berkomunikasi jarak jauh antar Negara tanpa harus bertemu langsung dengan orangnya. Media yang sering kita gunakan untuk melakukan aktifitas tersebut tentunya media sosial seperti instagram, twitter, facebook dan TikTok. Namun perlu diingat bahwa ada dampak negatif dan positif bagi kita semuanya. Bahwa sejak munculnya media sosial manusia lebih bergantung dengan teknologi yang ada. Dari sekian pengguna media sosial yang ada, remaja lah yang paling sering menggunakan gudgetnya untuk membuka media sosial. Maka untuk mengantisipasi terjadinya pengaruh negatif media sosial bagia anak-anak dan remaja. Dibutuhkan peran orang tua agar tepat mendampingi dan mengawasi anak-anaknya ketika membuka sosial media. Juga perlu dilakukan control terhadap gudget pada anak, agar anak lebih bijak dan tidak kecanduan dengan gudget.

Kata kunci : Media Sosial, Gadget,

PENDAHULUAN

Diera globalisasi ini, perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi telah berkembang pesat. Hal ini dibuktikan dengan adanya kemudahan mengakses internet untuk

berhubungan dengan banyak orang diberbagai belahan dunia tanpa harus tatap muka secara langsung, hanya menggunakan berbagai media social. Menurut Nasrullah (2015) media social adalah mediadi internet yang memungkinkan penggunaanya merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan social secara virtual.

Media social adalah media online yang mendukung interaksi social media dengan menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadialog interaktif dan merupakan salah satu perkembangan teknologi yang memiliki andil besar dalam memberikan kemudahanbagi keberlangsungan berbagai kegiatan yang dilakukan oleh penggunaanya.

Media social pada era sekarang ini telahmenjadi bagian dari yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas kehidupan sehari-hari. Media social telah menjadi ruang dimana kita membentuk dan membangun hubungan, membentuk identitas diri, dan belajar tentang dunia disekitar kita. Media social hadir sebagai wadah komunikasi yang memudahkan manusia bertukar informasi, baik berupateks, gambar, maupun video. Namun perlu diingatkan kembali bahwa penggunaan media social tentunya memiliki pengaruh baik dan buruk pada berbagai aspek kehidupan penggunaanya, terutama pada segi kesehatan mental pengguna.

Kemenkominfo mengungkapkan penggunaan internet di Indonesia mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut 95 persennya menggunakan internet untuk mengaksesjejering social. Berdasarkan hasil reset pengguna media social di Indonesia mencapai 150 juta atau sebesar 56% dari total populasi. Jumlah tersebut naik 20% dari survey sebelumnya. Sementara pengguna media social mobile (gadget) mencapai 130 juta atau 48% dari populasi. Sebagian besar dari pengguna tersebut adalah remaja.

Media social bagi remaja merupakan hal yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari remaja, yang merupakan wadah yang dapat membantu menemukan identitas diri, mengembangkan keterampilan komunikasi, berteman, mengejar minat, dan berbagi pemikiran dan ide. Namun aktivitas tersebut digunakan para remaja untuk memantau social medianya melalui instagram, twitter, facebook, YouTube, dan TikTok. Aktivitas tersebut menjadi hal baru diera modern sekarang ini. Seseorang cenderung akan merasa aneh karena tidak berselancar di media social, seolah-olah gadget adalah segalanya.

Menurut survei, sejak kemunculan media social telah membuat orang mengecekponselnya rata-rata 28 kali. Kecanduan media social dapat melupakan prioritas seseorang kepada lingkungan sekitar. Kecanduan tersebut memberikan efek buruk bagi kesehatan mental. Melalui foto dan video yang diunggah olehseseorang, secara tidak langsung dapat mempengaruhi kita. Pengaruh tersebut berkenaan degan harga diri dan penilaian terhadap diri sendiri. Ketika seseorang membandingkan suatu unggahan terhadap keadaan dirinya sendiri, dapat menimbulkan berbagai penyakit yang berhubungan dengan mental.

Sama halnya yang terjadi pada anak-anak dan remaja di Dk. Watu Penganten, Ds. Cabeankunti, Kec. Cepogo, Kab. Boyolali. Seolah-olah gadget ini adalah dunianya, segalanya, tidak dapat melakukan apapun kalau tidak ada gadget. Dari anak-anak hingga remaja, dari

mulai anak TK sampai SMP dan SMA, semuanya menggunakan gadgetnya untuk mengakses mediasosial dan game online. Dampai lupa waktu belajar dan mengesampingkan belajar demi gadget. Hal inilah yang mendasari diadakannya sosialisasi “Upaya Pencegahan Pengaruh Media Sosial melalui Gadget pada Anak-anak” di Dk. Watu Penganten, Ds. Cabeankunti, Kec. Cepogo, Kab. Boyolali ini. Sebagai upaya pencegahan untuk anak-anak dan remaja agar tidak kecanduan gawai terutamamedia social. Agar anak-anakfaham dan mengerti bagaimana cara bersosial media dengan baik dan benar dan juga memanfaatkan teknologi yang adasesuai kebutuhannya masing-masing.

METODE PELAKSANAAN

Program ini dilaksanakan dengan metode pemberuan materi dan sesitanya jawabkepada seluruh peserta dantamu undangan.

Waktu Kegiatan

Hari : Sabtu
 Tanggal : 5 Maret 2022
 Jam : 13.00 - selesai
 Tempat : Dk. Watu Penganten, Ds. Cabeankunti, Kec. Cepogo, Kab. Boyolali.

Narasumber

1. Fanny HendroAryo Putro, S.Sos, (Kaprodi Ilmu Komunikasi)
M.I.Kom
2. Dra. Wahyuning Chumaeson, M.Si (Dekan Ilmu Komunikasi)

Rown down Acara

| Waktu | Acara | |
|-------------|-------------------|---------------------------|
| 13.00-13.05 | Pembukaan | MC |
| 13.05-13.15 | Sambutan RW | Pak Sumarno |
| 13.15-13.30 | Istirahat | Semua Peserta |
| 13.30-14.30 | Acara Inti | Ibu Chumaeson & Pak Fanny |
| 14.30-14.50 | Tanya Jawab | Ibu Chumaeson & Pak Fanny |
| 14.50-15.00 | Sesi foto Bersama | Semua Peserta |

Materi Sosialisasi

1. Pengertian Komunikasi
2. Perkembangan Komunikasi
3. Munculnya Medsos
4. Ciri-ciri Medsos
5. Perkembangan Medsos
6. Dampak Medsos
7. Menenal UU IT
8. Tips mengurangi Gadget pada Anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kegiatan sosialisai ini, diharapkan para orang tua lebih memperhatikan dan mengontrol anak-anak untuk dapat menggunakan Gudget secara bijak dan tidak berterusan. Sebagai pencegahannya orangtua harus melakukan pengawasan langsung dan tidak langsung ditempat agar mengetahui apa yang mereka baca dan lihat melalui histrory,serta pengontrolan pembatasan waktu saat bermain gadget.

Para orang tua diharapkan memberikan edukasi tambahan ketika sang anak memiliki kesenangan terhadap pengetahuan atau aktifitas yang mengasah kemampuannya, orangtua harus mendukung untuk memberikan edukasi tambahan seperti kursus, agar mereka dapat menggunakan waktu untuk belajar dari apa yang mereka suka.

Kegiatan ini diikuti oleh ibu-ibu Dk. Watu Penganten, Ds. Cabeankunti, Kec. Cepogo, Kab. Boyolali. Yang berjumlah 30 orang, dan dihadiri oleh Bapak RW setempat. Peserta tampak semangat dan antusias mengikuti kegiatan sosialisai. Kegiatan ini dimulai dengan pemaparan materi dan sesi Tanya jawab. Dilanjutan dengan sesi foto bersama dengan seluruh peserta kegiatan sosialisai.





KESIMPULAN

Seiring perkembangan jaman dan teknologi yang semakin cepet, kita dimudahkan dalam setiap kegiatan. Terutama dalam bidang komunikasi jarak jauh diberbagain belaha bumi tanpa harus bertemu langsung. Namun hal ini juga menjadi tantangan bagi kita semua khususnya orang tua yang memiliki anak-anak remaja yang kian gemar dengan gawainya. Maka sangat dibutuhkan peran orangtua untuk mendampingi anak-anaknya dalam bermain gadget, juga perlunya mengontrol aktifitas media social bagi anak-anak. Jangan sampai orang tua lalai dan membiarkan anaknya kecanduan bermain gadget apalagi salah dalam bersosial media.

REFERENSI

- Yulita, dkk. 2018. *Pemberdayaan Masyarakat Miliran Mujamuju Umbulharjo Yogyakarta Program pengembangan Bimbingan Belajar Masyarakat.*
https://eprints.uad.ac.id/12076/1/ARTIKEL%2520KKN_DIVISI%2520III.C.2.pdf&ved=2ahUKEwj_05Tcla
- Aswp, Ika. 2015. *Peningkatan Kemampuan Komunikasi Melalui KKN Posdaya di Universitas Mathla'ul Anwar Banten.*
<https://media.neliti.com/media/publications/53048-ID-peningkatan-kemampuan-komunikasi-dan-ker.pdf&ved=2ahUKE>
- Ahmad, dkk. 2021. *Peranan Kuliah Kerja Nyata Sebagai Wujud Pengabdian Kepada Masyarakat di Tengah Pandemi Covid-19.*
https://stp-mataram.e-journal.id/Amal/article/download/377/321&ved=2ahUKEwjh8q71pa_2aHxq6