



Peran Pustakawan dalam Pendampingan Penggunaan Media Sosial terhadap Perilaku Remaja di Masyarakat

Maniso Mustar

Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat dan Keperawatan, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, Indonesia

ariemaniso1205@ugm.ac.id

A B S T R A C T

Information and communication technology develops very rapidly. Without exception, social media thrives in all circles including teenagers. Social media gives benefits in life and able to provide positive impacts in economic, social and cultural. However, in the midst of the widespread use of social media, sometimes users are not aware of the negative impacts such as social media influences towards teenagers' behaviors. This article aims to assist teenagers in controlling behavior due to the influence of social media in society. This research uses descriptive method. Data collection and analysis was done with literature review from various references. This research show that social media influences teenagers' behavior by bridging activities and friendship which may bring positive and negative impacts. Librarians may have roles in social media by giving positive values through providing constructive information which has value economically, culturally and socially among teenagers and wider community. Librarians can help the community by giving accompaniment in social media usage and shaping teenagers' characters through attitudes, patriotic behavior, upholding democracy and towards civil society that applies knowledge responsibly towards humanity through planned programs.

Keywords: *librarian role, community assistance, use of social media, adolescent behavior*

A B S T R A K

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berjalan sangat pesat. Tak terkecuali media sosial yang tumbuh dengan subur dalam semua kalangan termasuk remaja. Media sosial memiliki manfaat dalam kehidupan dan mampu memberikan dampak positif seperti ekonomi, sosial dan budaya. Namun di tengah maraknya penggunaan media sosial terkadang para pengguna tidak menyadari akan dampak negatif seperti pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja. Artikel ini bertujuan untuk membantu remaja dalam mengendalikan perilaku atas pengaruh media sosial di masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Untuk metode pengumpulan data dan analisis menggunakan studi literatur dari berbagai referensi. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja yaitu munculnya aktivitas kegiatan dan pertemanan di media sosial yang dapat membawa dampak positif dan negatif. Dengan peran pustakawan diharap media sosial bisa menimbulkan nilai-nilai positif seperti nilai informasi, nilai ekonomi, nilai budaya dan nilai sosial antar sesama remaja di masyarakat secara terarah dan membangun. Dengan penelitian ini pustakawan dapat membantu masyarakat dengan melakukan pendampingan dalam penggunaan media sosial dan membentuk karakter remaja melalui sikap, perilaku bela negara, menegakkan demokrasi dan menuju masyarakat madani yang menerapkan ilmu secara bertanggung jawab terhadap kemanusiaan melalui program yang telah direncanakan.

Kata Kunci: peran pustakawan, pendampingan masyarakat, penggunaan media sosial, perilaku remaja



A. PENDAHULUAN

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berjalan sangat pesat. Dunia menyebutnya Revolusi Industri, di mana terjadi perubahan yang merupakan sebuah perubahan bidang industri. Perubahan yang terjadi memberikan efek besar kepada ekosistem dunia dan tata cara kehidupan. Revolusi industri ini bahkan diyakini dapat meningkatkan perekonomian dan kualitas kehidupan secara signifikan. Manusia dapat mempunyai keuntungan yang sangat tinggi apabila dapat menggunakan, menguasai dan mengendalikan teknologi informasi dan komunikasi ini.

Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang saat ini ditandai dengan munculnya berbagai aplikasi yang syarat dengan *cyber physical system*, *internet of things* dan *networking*. Berbeda dengan zaman dahulu, masyarakat saat ini sudah hampir semua menggunakan jaringan internet untuk mendukung berbagai kegiatan untuk menunjang kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Masyarakat terasa lebih melek informasi, lebih mengetahui isu-isu terbaru secara global karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini.

Berbicara media sosial akhir-akhir ini memang sangat menyenangkan dan menarik untuk diikuti karena banyaknya masyarakat yang menggunakannya. Hampir semua kalangan di masyarakat ikut menggunakan media sosial ini, mulai dari anak-anak, remaja, sampai dengan orang dewasa. Mereka dengan antusias menggunakan media sosial seperti *Youtube*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, *Tiktok*, *Line*, *Tweeter*, *Reddit*, dan lain sebagainya.

Media sosial memang sangat ngetren dan seolah menjadi kebutuhan yang sangat penting di masyarakat akhir-akhir ini. Berdasarkan studi dan riset data yang dihimpun oleh *We Are Social* pada tahun 2019, pengguna media sosial di Indonesia sudah mencapai 150 juta orang. Hal ini dapat diartikan bahwa sekitar 57% dari seluruh penduduk Indonesia sudah menggunakan berbagai media sosial (Widyananda, 2020). Artinya 57% penduduk Indonesia harus menghadapi segala dampak media sosial, baik yang positif maupun yang negatif.

Mungkin untuk kalangan orang dewasa akan dapat melakukan filter terhadap dampak penggunaan media sosial. Lalu bagaimana dengan para remaja dan anak-anak kita? Sanggupkah mereka menyaring berbagai dampak negatif akibat media sosial? Siapkan negara Indonesia melakukan pendampingan terhadap mereka? Tentu saja mereka akan membutuhkan pendampingan, terutama keluarga, guru, pustakawan, dan para tokoh masyarakat yang punya rasa peduli terhadap mereka.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang saat ini memang hampir meliputi segala lini kehidupan, tak terkecuali dengan media sosial yang sangat berkembang dengan pesatnya di kalangan masyarakat, termasuk remaja. Kalangan remaja yang dapat ditengarai sebagai pengguna media sosial prosentasi terbesar dalam penggunaannya dapat menjadi kajian serius untuk mengetahui bagaimana dampak media sosial di kalangan remaja.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja sudah pernah dilakukan oleh Nurul Fadhilah Ulfa dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul skripsi *Dampak Penggunaan Instagram Terhadap Gaya Hidup Remaja* dengan tujuan untuk mengetahui apa saja motif siswa-siswi MTsN Model dalam menggunakan Instagram, untuk mengetahui apa saja jenis informasi pada Instagram yang paling diminati oleh siswa-siswi MTsN Model Banda Aceh dan

ntuk mengetahui bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan Instagram terhadap gaya hidup siswa-siswi MTsN Model Banda Aceh.

Penelitian kedua dilakukan oleh Ni Nyoman Desya Arianti dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia Politeknik Kesehatan Kendari Jurusan Kebidanan dengan judul karya tulis ilmiah *Dampak Media Sosial Terhadap Pengetahuan Remaja Putri Tentang Risiko Pernikahan Dini Di Sman 2 Kendari Tahun 2017* dengan tujuan dapat diketahui distribusi frekuensi dampak media sosial pada remaja tentang risiko pernikahan dini, distribusi frekuensi pengetahuan remaja tentang risiko pernikahan dini, dan distribusi frekuensi dampak media sosial terhadap pengetahuan remaja tentang risiko pernikahan dini.

Dan penelitian ketiga dilakukan oleh Wilga Secsio Ratsja Putri dkk, dengan judul artikel *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja* yang diterbitkan dalam Prosiding Penelitian & Pengabdian Masyarakat dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media sosial Menjelaskan mengenai apa saja pengaruh media sosial bagi remaja dimasa perkembangannya kemudian untuk mengetahui apa saja pengaruh terhadap perilaku remaja yang disebabkan oleh media sosial saat ini.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti di atas dapat dijadikan penulis untuk meneliti pada kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. Penulis berfokus pada permasalahan Pendampingan Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja di Masyarakat yang dapat dilakukan oleh pustakawan.

B. KAJIAN PUSTAKA

Untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja dan peran apa yang dapat dilakukan pustakawan, maka penulis mencoba melakukan tinjauan pustaka dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Adapun kajian ini akan mencantumkan beberapa pendapat ahli yang ilmiah untuk mendapatkan gambaran dan pengetahuan yang lebih tepat untuk mengetahui bagaimana manfaat, dampak dan langkah-langkah yang tepat untuk melakukan pendampingan terhadap remaja yang menggunakan media sosial.

1. Peran Pustakawan

Pustakawan adalah orang yang bekerja di suatu perpustakaan atau lembaga sejenisnya yang memiliki Pendidikan ilmu perpustakaan formal dalam bidang ilmu perpustakaan, dokumentasi dan informasi (Purwono, 2013). Menurut Ikatan Pustakawan Indonesia pustakawan adalah orang yang memberikan layanan dan melaksanakan kegiatan perpustakaan dalam usaha dalam usaha memberikan layanan atau jasa kepada masyarakat sesuai dengan misi yang diemban oleh badan induknya berdasarkan ilmu perpustakaan, dokumentasi dan informasi yang diperolehnya melalui pendidikan (Mustar, 2018).

Pustakawan dihimbau dapat memberikan pemahaman kepada pemustaka dan masyarakat mengenai sumber-sumber informasi yang tepat, sehingga dapat membantu masyarakat untuk memudahkan dalam mencari, menelusur, menggunakan, memanfaatkan informasi (Ismanto, 2017). Pustakawan memiliki peran sebagai perantara antara informasi yang ada di perpustakaan dengan pemustaka yang membutuhkan informasi. Hal ini berarti bahwa pustakawan dibutuhkan untuk mengembangkan kompetensinya guna mendukung

terciptanya layanan yang berkualitas di dalam perpustakaan dan masyarakat (Yuliana & Mardiyana, 2021).

Berdasarkan beberapa tinjauan pustaka di atas, dapat disimpulkan bahwa peran pustakawan adalah suatu usaha pustakawan dalam melakukan pekerjaan sesuai kompetensi dan ilmu pengetahuan untuk membantu pemustaka dan masyarakat dengan tujuan untuk turut mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara. Peran pustakawan merupakan sikap dan perilaku pustakawan dalam penyebaran informasi dan pendampingan masyarakat untuk menuju masyarakat madani yang melek informasi, di antaranya adalah melakukan pendampingan terhadap penggunaan media sosial pada remaja di masyarakat.

2. Media Sosial

Media sosial menurut Wikipedia adalah sebuah media daring, dengan para pengguna bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi *blog*, jejaring sosial, forum dan dunia virtual. *Blog*, jejaring sosial, dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia (Wikipedia Indonesia, 2020a). Menurut Keitzmann, Media sosial memperkenalkan substansial dan menyebar perubahan komunikasi antar organisasi, komunitas, dan individu. Secara tradisional, konsumen menggunakan internet untuk sekadar mengeluarkan konten: mereka membacanya, mereka menontonnya, dan mereka menggunakannya untuk membeli produk dan jasa. Konsumen menggunakan *platform* seperti situs berbagi konten, *blog*, jejaring sosial, dan wiki untuk membuat, memodifikasi, berbagi, dan mendiskusikan konten internet. Ini mewakili fenomena media sosial, yang sekarang dapat berdampak signifikan pada reputasi perusahaan, penjualan, dan bahkan kelangsungan hidup (Keitzmann et al., 2011).

Fatmawati mengungkapkan media membentuk pandangan masyarakat terhadap bagaimana seseorang melihat pribadinya dan bagaimana seseorang harus berhubungan dengan dunia sehari-hari. Media memperlihatkan kepada masyarakat bagaimana standar hidup layak bagi seorang manusia, akibatnya secara tidak langsung menyebabkan masyarakat menilai apakah lingkungan mereka sudah layak dan standar sehingga dapat dipengaruhi dari apa yang dilihat, didengar dan dibaca dari media (Fatmawati P., 2019). Media sosial adalah sebuah media *online* di mana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi *blog*, *social network* atau jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual (W. S. R. Putri et al., 2016).

Andreas K. dan Michael H. mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*. Web 2.0 menjadi *platform* dasar media sosial. Media sosial ada dalam berbagai bentuk yang berbeda, termasuk *social network*, *forum internet*, *weblogs*, *social blogs*, *micro blogging*, *wikis*, *podcasts*, gambar, *video*, *rating*, dan *bookmark* sosial (Muin, 2019).

3. Perilaku Remaja

Perilaku adalah serangkaian tindakan yang dibuat oleh individu, organisme, sistem, atau entitas buatan dalam hubungannya dengan dirinya sendiri atau lingkungannya, yang

mencakup sistem atau organisme lain di sekitarnya serta lingkungan fisik (mati). Perilaku adalah respon yang dikomputasi dari sebuah sistem atau organisme terhadap berbagai rangsangan atau input, baik internal atau eksternal, sadar atau bawah sadar, terbuka atau rahasia, dan sukarela atau tidak sukarela (Wikipedia Indonesia, 2020b). Sedangkan Fatmawati memaknai perilaku sebagai wujud perubahan pola tingkah laku lainnya sebagai gaya hidup yaitu dalam hal peniruan atau imitasi secara berlebihan (Fatmawati P., 2019).

Remaja adalah waktu manusia berumur belasan tahun. Pada masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa. Dalam mempelajari perkembangan remaja, remaja dapat didefinisikan secara biologis sebagai perubahan fisik yang ditandai oleh permulaan pubertas dan penghentian pertumbuhan fisik; secara kognitif, sebagai perubahan dalam kemampuan berpikir secara abstrak atau secara sosial. Perubahan pubertas dan biologis utama termasuk perubahan pada organ seks, tinggi, berat, dan massa otot, serta perubahan besar dalam struktur otak. Kemajuan kognitif mencakup peningkatan pengetahuan dan kemampuan berpikir secara abstrak dan bernalar secara lebih efektif (Wikipedia Indonesia, 2020c).

Menurut Hurlock dalam (W. S. R. Putri et al., 2016) Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Kartono dalam (Muin, 2019) Masa remaja disebut pula sebagai masa penghubung atau masa peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Pada periode ini terjadi perubahan-perubahan besar dan esensial mengenai kematangan fungsi-fungsi rohaniah dan jasmaniah, terutama fungsi seksual.

Dengan demikian perilaku remaja dapat diartikan sebagai tindakan yang dibuat oleh individu, organisme, sistem, atau entitas buatan dalam hubungannya dengan dirinya sendiri atau lingkungannya, yang mencakup sistem atau organisme lain yang dilakukan oleh seseorang yang sedang tumbuh dan dalam masa peralihan menjadi dewasa sebagai perubahan dalam kemampuan berpikir secara abstrak atau secara sosial.

Media sosial memang memiliki pengaruh yang sangat luar biasa untuk semua kalangan, dari anak-anak sampai dengan orang dewasa. Namun dalam kesempatan ini penulis akan membahas secara khusus mengenai pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja. Apakah media sosial akan berpengaruh negatif kepada remaja atau sebaliknya, media sosial akan berpengaruh positif kepada remaja dan bahkan dapat menimbulkan nilai informasi, nilai ekonomi, nilai budaya serta nilai sosial antar sesama remaja dan masyarakat luas. Bahkan dapat membentuk karakter remaja untuk memiliki sikap, perilaku bela negara, menegakkan demokrasi dan menuju masyarakat madani yang menerapkan ilmu secara bertanggung jawab terhadap kemanusiaan (Lasiyo-et.al, 2020).

C. METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah melalui metode *library research*, yaitu studi yang mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Sari &

Asmendri, 2020). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi yang bersumber dari ringkasan beberapa sumber informasi berupa skripsi, karya tulis ilmiah, berbagai artikel dan *website*.

Menurut penulis metode ini dapat mendukung pembahasan dalam penelitian ini, pembahasan mengenai peran pustakawan dalam pendampingan penggunaan media sosial remaja di masyarakat. Data melalui buku dan artikel jurnal ditelusur melalui koleksi buku cetak di perpustakaan serta sumber-sumber digital *e-journal* atau melalui penelusuran pada *google scholar*, atau *database e-resources* dengan pencarian kata kunci yang relevan.

Data yang ditemukan melalui proses pengumpulan data *library research* dianalisis, disederhanakan dan disintesis atau saling dikaitkan satu dengan yang lainnya untuk kemudian hasil data yang ada disajikan di bagian hasil dan pembahasan pada penelitian ini.

D. KAJIAN DAN PEMBAHASAN

1. Kajian

Dengan kajian pustaka yang dilakukan penulis, maka penulis mendapatkan hasil yang dapat diterapkan oleh pustakawan untuk melakukan pendampingan terhadap penggunaan media sosial untuk remaja dan anak-anak di masyarakat. Pustakawan dapat mengidentifikasi berbagai dampak penggunaan media sosial, baik yang negatif maupun positif, serta dapat membuat program unggulan yang edukatif untuk mengarahkan remaja dan anak-anak di masyarakat supaya dapat membuahkan hasil yang optimal untuk mengarahkan remaja dan anak-anak dalam penggunaan media sosial.

Pustakawan dapat memberikan perannya sesuai dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh untuk membantu keluarga, masyarakat, pemerintah dan negara dalam penggunaan media sosial secara benar dan bijak terhadap remaja dan anak-anak di masyarakat. Dengan demikian mereka akan dapat meleak literasi, tidak terjerumus terhadap dampak negatif, namun remaja dapat lebih menjaring dampak positif supaya dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, peduli terhadap sesama, wawasan berkebangsaan dan nasionalisme di dalam jiwa remaja.

Selain itu, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja harus mendapatkan kontrol dan pengawasan, diantaranya munculnya aktivitas kegiatan dan pertemanan di media sosial yang dapat membawa berbagai dampak. Dengan peran pustakawan diharap media sosial di kalangan remaja dapat terarah dan menimbulkan nilai-nilai positif seperti nilai informasi, nilai ekonomi, nilai budaya dan nilai sosial antar sesama remaja di masyarakat secara terarah dan membangun.

2. Pembahasan

Membicarakan media sosial di kalangan remaja memang sangat pelik. Media sosial sudah menjadi kebutuhan dalam pemenuhan informasi dan komunikasi setiap orang, termasuk remaja. Dengan media sosial manusia dapat berselancar ke seluruh dunia untuk memenuhi kebutuhan informasi dan komunikasi terbaru tanpa harus terhalang ruang dan waktu. Kapanpun, di manapun dan siapapun dapat menggunakannya dengan sangat mudah semudah membalik telapak tangan untuk mengetahui informasi dunia secara global.

Akses pengetahuan ini tentu saja akan menimbulkan banyak dampak bagi si pemakai (remaja) karena memang banyak sekali informasi-informasi yang harus disaring dan ditelaah secara benar. Tentu hal ini tidak lepas dari dampak dan pengaruh media sosial di masyarakat. Banyak sekali dampak negatif yang harus dicegah supaya tidak menimbulkan informasi palsu (hoak) yang terkadang dapat menjerumuskan para pengguna media sosial hingga mengakibatkan risiko yang sangat fatal bahkan sampai masuk ke sel tahanan.

Tentu penggunaan media sosial tidak hanya menimbulkan pengaruh yang negatif saja, tetapi juga dapat menimbulkan dampak dan pengaruh yang positif apabila media sosial dipergunakan secara bijak dan benar-benar tidak melanggar hukum seperti yang tertera dalam Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Maka harus kita sadari bersama, jangan sampai terjadi kesalahan dalam penggunaan media sosial, apabila ada pelanggaran maka seseorang dapat mengajukan gugatan atas kerugian yang ditimbulkan berdasarkan Undang-Undang (Republik-Indonesia, 2016).

Penggunaan media sosialpun disinyalir dapat mendorong manusia untuk menjadi warga dunia seperti yang dicita-citakan oleh negara dan bangsa yaitu memiliki karakter yang kuat dan kemampuan intelektual yang tinggi untuk mengendalikan konflik antar negara maupun internal negara karena perbedaan nilai-nilai dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Lasiyo-et.al, 2020).

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja, marilah kita bahas bersama sesuai dengan beberapa literatur yang telah penulis persiapkan untuk membahas artikel ini. Adapun pengaruh yang akan kita bahas adalah ada dua kategori, yaitu pengaruh negatif dan pengaruh positif. Pembahasannya adalah sebagai berikut:

a. Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Remaja

Penggunaan media sosial memang tak semudah usapan jari kita pada gawai yang kita miliki. Banyak sekali hal-hal yang harus kita saring dan ketahui untuk terhindar dari pengaruh negatif media sosial. Perkembangan media sosial dapat memberikan dampak negatif pada remaja. Mereka masih memiliki keterbatasan untuk melakukan regulasi diri, mereka juga sangat rentan mendapatkan tekanan dari teman sebaya mereka sehingga memiliki risiko tinggi untuk terpapar dampak negatif dari penggunaan media sosial (Sovia Eprinita, 2019).

Kalangan remaja yang menjadi hiperaktif di media sosial ini juga sering memposting kegiatan sehari-hari mereka yang seakan menggambarkan gaya hidup mereka yang mencoba mengikuti perkembangan jaman, sehingga mereka dianggap lebih populer di lingkungannya. Namun apa yang mereka posting di media sosial tidak selalu menggambarkan keadaan *social life* mereka yang sebenarnya. Ketika para remaja tersebut memposting sisi hidupnya yang penuh kesenangan, tidak jarang kenyataannya dalam hidupnya mereka merasa kesepian (W. S. R. . Putri, 2016).

Dampak media sosial adalah keadaan dimana seseorang ketergantungan terhadap teknologi terkini. Pada awalnya manusia adalah sebagai makhluk sosial, namun dengan adanya nya teknologi saat ini, nilai-nilai budaya masyarakat sudah mulai memudar. Inilah perubahan yang terjadi dari dampak media sosial dimana manusia yaitu menjadi makhluk

anti-sosial. Di lingkungan masyarakat, hampir semua kalangan sudah menggunakan yang namanya media sosial (Arianti, 2017).

Beberapa dampak negatif lainnya di antaranya lalai atau kurang disiplin, suka melakukan sesuatu yang tidak bermanfaat, suka pamer atau bermegah-megahan, dan dapat menyebabkan pemborosan (Ulfa, 2019). Adapaun pengaruh negatif penggunaan media sosial yang lain pada remaja menurut (Via Sapira, 2019) adalah di antaranya;

1) *Cyberbullying* dan Kekerasan

Cyberbullying merupakan kegiatan yang sengaja dilakukan oleh seseorang untuk membuat malu dan mengintimidasi seseorang dengan memanfaatkan media sosial untuk menyebarkan informasi yang tidak tepat. *Cyberbullying* banyak terjadi dan menimpa anak dan remaja yang menggunakan media sosial. Jika hal ini menimpa seseorang maka orang akan terkena dampak negatif seperti depresi, kecemasan, merasa terisolasi, dan yang paling buruk adalah membuat seseorang melakukan bunuh diri.

Pesatnya perkembangan media sosial dikalangan remaja sebagai alat komunikasi yang mudah digunakan oleh siapa saja dan dapat diakses dimana saja dapat membuat fenomena besar terhadap arus informasi, tidak hanya itu pertumbuhan media sosial membawa trend baru dalam masyarakat sebagai ajang untuk melakukan tindakan penindasan secara *online* atau yang sering disebut *cyberbullying* (Fatma & Baiti, 2018). Kasus *bullying* di media sosial menggemparkan dunia tidak hanya terjadi pada dunia nyata saja tapi terjadi di dunia maya. Kasus *bullying* yang terjadi bukan hanya berupa kekerasan raga atau fisik namun juga kekerasan verbal. Kasus *bullying* bukan hanya kasus atau berita yang sangat memprihatinkan bagi anak dan generasi masa depan, namun dampaknya sangat memilukan seperti bunuh diri, membunuh karena dendam, psikologis berat dan lainnya (Wilandari, 2020).

Hal di atas sejalan dengan pendapat Choria, (2014), yakni *Cyberbullying* adalah intimidasi yang terjadi di dunia maya terutama pada media sosial. Bentuk dari *cyberbullying* adalah ejekan, ancaman, hinaan, ataupun *hacking*. Fenomena *cyberbullying* banyak bermunculan dan akibat fatal dari tindakan ini adalah bunuh diri. Akan tetapi *cyberbullying* yang terdapat di Indonesia masih menjadi hal yang sepele. Faktor inilah yang menjadikan tekad penulis untuk mengkaji dan melakukan pendampingan terhadap remaja.

2) Memicu Kejahatan

Dengan menggunakan media sosial, seseorang dapat menjadi lahan bagi predator untuk melakukan kejahatan. Anak-anak bahkan remaja belum tentu bisa mengidentifikasi orang yang dikenal melalui media sosial menggunakan identitas asli atau palsu. Mereka bisa menjadi "teman" dalam media sosial yang merupakan kumpulan atau orang yang berniat melakukan tindak kejahatan.

Tidak sedikit kaum remaja yang kemudian bergabung menjadi orang jahat dengan melakukan tindakan-tindakan kejahatan yang dapat merugikan orang lain dan masyarakat. Dampak negatif yang ditimbulkan dari media sosial juga beragam. Berbagai macam modus kejahatan di media sosial banyak ditemukan terutama pada remaja

seperti kekerasan, pelecehan, bahkan tindak kriminal seperti penipuan, pemerasan, pemerkosaan, dan sebagainya (Arianti, 2017).

3) *Sexting* atau Pornografi

Apabila timbul persepsi dan anggapan yang mengatakan bahwa internet identik dengan pornografi, memang tidak salah. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela. Di internet terdapat gambar-gambar pornografi dan kekerasan yang bisa mengakibatkan dorongan kepada seseorang untuk bertindak kriminal.

Sexting dapat diartikan sebagai kegiatan mengirim, menerima, atau meneruskan pesan, foto, dan gambar yang mengandung konten seksual melalui *handphone*, komputer, atau alat digital lain. Tidak sedikit para pengguna media sosial yang terkadang terjerumus, mereka bukan hanya melihat, menerima dan meneruskan foto atau gambar pornografi saja, tetapi banyak pengguna media sosial yang terkadang tidak sadar mengirim foto pribadinya yang dapat dengan mudah disebarkan oleh orang lain dan berimbas pada rasa malu dan gangguan kejiwaan seseorang.

Globalisasi dan perkembangan ilmu pengetahuan dan TIK sangat memberikan andil terhadap meningkatnya pembuatan, penyebaran, dan penggunaan pornografi yang memberikan pengaruh buruk terhadap moral dan kepribadian luhur bangsa sehingga mengancam kehidupan dan tatanan sosial masyarakat Indonesia. Berkembang luasnya pornografi di tengah masyarakat juga mengakibatkan tindak asusila dan pencabulan (Shofiyah, 2020).

4) Komunikasi yang Buruk

Banyak sekali kasus yang kita temukan di sekitar kita. Semakin anak atau remaja mengalami kecanduan media sosial, maka anak tersebut hanya akan mementingkan dirinya sendiri. Ia akan acuh dan tidak mau peduli dengan kepentingan orang lain. Kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain juga bisa menghilang. Hal ini dapat terjadi karena anak-anak dan remaja tersebut tidak pernah berhubungan dengan masyarakat sekitar namun hanya sibuk melakukan kegiatan pribadi dengan media sosial dalam genggamannya (Via Sapira, 2019).

5) Dapat Menimbulkan Ancaman Ujaran Kebencian

Penggunaan suku, ras dan agama (SARA) untuk kepentingan politik, seruan kebencian pada golongan minoritas, sampai praktek-praktek tingkah laku yang kasar, penuh kebencian sering hadir sehari-hari dalam media sosial yang kita genggam tanpa saringan. Jika tak bisa memilah sejumlah informasi tersebut, anak-anak dan remaja rentan terhadap provokasi ujaran kebencian. Anak-anak dan remaja dapat berpaling dari sifat berwawasan nusantara. Mereka dapat lupa akan pandangan nasional bangsa Indonesia terhadap diri dan lingkungan tempat hidup negara bangsa Indonesia yang dapat mengancam integritas negara kesatuan Republik Indonesia (Lasiyo-et.al, 2020).

6) Perkembangan Emosi Yang Kurang Baik

Pada anak dan remaja, perkembangan emosi mereka tidak terlepas dari interaksinya kepada lingkungan sosial. Bila lingkungan sosial yang ada di sekeliling remaja berupa

lingkungan sosial yang tidak kasat mata atau online dan bisa dibilang "virtual", maka pada kenyataannya perkembangan emosi remaja juga cenderung tidak kuat dan tak sesempurna apabila mereka melakukan interaksi langsung dalam lingkungan dan sosial masyarakat mereka.

b. Dampak Positif

Banyak sekali dampak dan pengaruh negatif dalam penggunaan media sosial, bahkan semua aktivitas bermedia sosial dapat kita temukan sisi negatifnya. Akan tetapi akan menjadi kurang bijak apabila aktifitas bermedia sosial hanya kita pandang buruk dengan mencari dampak dan pengaruh negatifnya saja. Tentu tidak akan memberikan keuntungan apapun kepada pengguna apabila tidak memiliki dampak dan pengaruh yang positif bagi pengguna, terutama bagi remaja. Untuk itu marilah kita bahas Bersama, apakah dampak dan pengaruh positif media sosial terhadap perilaku remaja.

Beberapa dampak dan pengaruh positif media sosial terhadap perilaku remaja (Jonathan Putera Perdana, 2019), antara lain adalah:

- 1) Sebagai penangkal *Cyberbullying* dan kekerasan. Penggunaan media sosial dapat menjadi penangkal bagi anak atau remaja dalam menghadapi *cyberbullying* dan kekerasan. Hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan system kehati-hatian dan penuh pertimbangan bagi anak dan remaja dalam penggunaan media sosial, mencari informasi yang tepat dan menghindari tindakan penindasan secara *online*.
- 2) Untuk menghindari kejahatan. Pengguna dapat memanfaatkan media sosial sebagai alat untuk menghindari kejahatan yang mengintai pengguna melalui kegiatan *online*. Beberapa tips yang ampuh untuk menghindari tetap berhati-hati dan membangun jaringan yang positif dengan berbagai group di media sosial.
- 3) Untuk menghimpun keluarga, saudara, kerabat yang tersebar, dengan jejaring sosial ini sangat bermanfaat dan berperan untuk mempertemukan kembali keluarga atau kerabat yang jauh dan sudah lama tidak bertemu, kemudian lewat dunia maya hal itu bisa dilakukan untuk mempersatukan kerabat atau keluarga.
- 4) Sebagai media penyebaran informasi. Informasi yang *up to date* sangat mudah menyebar melalui situs jejaring sosial. Hanya dalam tempo beberapa menit setelah kejadian, kita telah bisa menikmati informasi tersebut.
- 5) Memperluas jaringan pertemanan. Dengan menggunakan media sosial, kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja, bahkan dengan orang yang belum kita kenal sekalipun dari berbagai penjuru dunia.
- 6) Situs media sosial membuat anak dan remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian, dan empati.
- 7) Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial. Pengguna dapat belajar bagaimana cara beradaptasi dan bersosialisai dengan masyarakat dan mengelola jaringan pertemanan.
- 8) Internet sebagai media komunikasi, setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia.

- 9) Media pertukaran data. Dengan menggunakan jaringan situs-situs web para pengguna media sosial di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.
- 10) Sebagai media promosi dalam bisnis. Hal ini memungkinkan para pengusaha kecil dapat mempromosikan produk dan jasanya tanpa mengeluarkan banyak biaya.

c. Peran Pustakawan dalam Pendampingan Remaja di Masyarakat

Pustakawan dapat membuat program untuk mengoptimalkan dampak positif dan untuk menekan dampak negatif dari penggunaan media sosial oleh remaja di masyarakat. Pustakawan dapat berperan dengan membuat berbagai program pendampingan terhadap remaja secara kreatif dan inovatif. Program-program ini diharapkan dapat meningkatkan dampak positif dan menekan dampak negative penggunaan media sosial bagi remaja di masyarakat.

Adapun program-program tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Story telling*

Pustakawan dapat mengajarkan *story telling* (bercerita) untuk meminimalisir penggunaan media social kepada remaja dan anak-anak di masyarakat. Dengan belajar bercerita remaja dan anak-anak akan mendapatkan pemahaman suatu kisah dengan menyimpulkan suatu cerita untuk mengambil hikmah dan kebaikan cerita tersebut.

Mereka dapat juga memiliki bekal untuk mendongeng kepada anak-anak di masyarakat sebagai bentuk pengabdian remaja kepada masyarakat. Bahkan dengan kemampuan bercerita ini, remaja dapat tampil dalam berbagai acara yang menghibur untuk masyarakat dan sekolah dalam berbagai acara. Keterampilan ini juga dapat menjadi suatu keahlian yang dapat diperlombakan bahkan dapat menghasilkan pundi-pundi rupiah apabila dikerjakan secara serius di masyarakat.

Dengan program ini, remaja dan anak-anak juga bisa mendapatkan kesempatan untuk mendampingi adik-adik generasinya, dapat mendapatkan ilmu yang bermanfaat, dapat menjadi juara bahkan bisa mendapatkan penghasilan dari ilmu yang telah didapatkan.

2. *Public Speaking*

Untuk mengurangi penggunaan media sosial, pustakawan dapat bekerja sama dengan anggota masyarakat yang memiliki kemampuan *public speaking* seperti *master of ceremony* (MC), penyiar radio, atau motivator untuk mengajarkan teknik *public speaking* kepada mereka. Pembelajaran ini dapat menarik perhatian remaja karena ilmu dan manfaat yang sudah diketahui oleh para remaja di masyarakat. Hal ini juga dapat meminimalisir pengaruh negatif yang sering bermunculan akibat media sosial.

Selain dapat mengurangi durasi penggunaan media sosial pada remaja, kegiatan ini dapat menghasilkan remaja yang hebat dan handal untuk dapat membantu kegiatan masyarakat untuk menjadi MC, menjadi penyelenggara acara bahkan menjadi konseptor untuk merancang dan melaksanakan kegiatan kemasyarakatan seperti ulang tahun

kemerdekaan negara Indonesia, ulang tahun daerah, acara peresmian dan acara kemasyarakatan lain seperti kegiatan PKK dan dasa wisma.

Selain itu, pembelajaran *public speaking* juga dapat menjadi bekal para remaja untuk menjadi generasi yang tanggap dalam berbagai acara kelak baik di masyarakat, instansi maupun tempat bekerja mereka kelak.

3. Kelompok Belajar

Dalam hal ini, pustakawan dapat bekerja sama dengan para guru dan mahasiswa keguruan yang ada di masyarakat sekitar untuk mendampingi mereka. Pustakawan dapat melakukan pendampingan kepada remaja untuk belajar bersama dengan para pendamping yang profesional ini. Kegiatan ini akan sangat bermanfaat untuk para remaja karena mereka dapat mendapatkan ilmu tambahan dalam pembelajaran yang mereka jalani secara formal di sekolah.

Kegiatan belajar secara berkelompok juga akan mengasah kemampuan remaja dalam memecahkan suatu masalah dengan berdiskusi. Mereka akan dapat penyelesaian masalah secara bersama dengan bimbingan pustakawan dan mentor di bidang pendidikan. Remaja akan terbiasa menyelesaikan segala permasalahan dalam dunia pendidikan secara tepat, cepat dan solutif.

4. Seni dan Budaya

Program seni dan budaya merupakan suatu kegiatan yang sangat mendapatkan perhatian dari berbagai kalangan, termasuk dari pemerintah pusat di Indonesia. Pustakawan dapat melakukan pendampingan terhadap remaja di masyarakat untuk mengurangi dampak negatif dalam penggunaan media sosial dengan bekerja sama dengan para seniman, guru seni dan aktivis seni yang ada di masyarakat setempat.

Untuk mengurangi volume penggunaan media sosial di kalangan remaja, pustakawan dapat membuat program seni budaya seperti kelas menari, kelas menyanyi, kelompok drama atau teater, dan kelas musik dengan jadwal pada jam-jam luang para remaja supaya tidak mengganggu aktivitas utama mereka sebagai pelajar. Kegiatan pembelajaran seni budaya ini dapat dijadwalkan di akhir pekan, misal di hari Sabtu atau Minggu.

Setelah para remaja menguasai program ini, diharapkan mereka dapat tambah mengakui, menyukai, memiliki dan menjalankan budaya-budaya dan seni warisan leluhur yang kita miliki. Mereka dapat melakukan berbagai pementasan dalam berbagai acara, baik yang ada di sekolah maupun yang ada di masyarakat. Remaja juga dapat melakukan pendampingan terhadap generasi berikutnya dengan program yang sama supaya terus tumbuh dengan subur rasa cinta seni dan budaya di masyarakat.

5. Dolananan Bocah

Banyak sekali media memberitakan, bahwa akhir-akhir ini banyak sekali remaja yang menderita obesitas atau berat badan yang berlebih yang dapat mengganggu aktifitas remaja dalam berbagai kegiatan. Bahkan banyak remaja yang terkadang

kehilangan kepercayaan diri dan merasa kurang nyaman akibat obesitas ini. Tentu hal ini akan menambah daftar permasalahan baru di masyarakat.

Dalam menyikapi hal ini, pustakawan bisa membuat program unik warisan nenek moyang yang akhir-akhir ini hampir tergerus oleh zaman dan perkembangan teknologi informasi. Program itu adalah dolanan bocah yang merupakan suatu permainan tradisional yang sudah dimainkan sejak dahulu kala secara turun temurun dari generasi ke generasi seperti egrang, benthik, petak umpet, ular naga, gobak sodor, dakon, betengan, bakiak dan masih banyak lagi.

Program dolanan bocah adalah warisan nenek moyang yang mempunyai banyak manfaat dan kegunaan. Dolanan bocah ini dapat untuk mengurangi terjadinya obesitas yang banyak terjadi di masyarakat akhir-akhir ini. Dengan program ini, para remaja dapat melakukan berbagai gerakan yang mengolah raga, keseimbangan tubuh, konsentrasi, memutar otak dan dapat menjadi pembejalaran dalam melatih kekompakan suatu kelompok atau tim.

Seperti permainan betengan misalnya. Menurut Fardiansah dalam Mustika menyatakan:

”dalam permainan betengan terdapat 12 dari 20 *softskill* yang terdapat di dalam dunia kerja diantaranya kemampuan berkomunikasi, kerjasama, integritas, motivasi, etika, kemampuan daya analitik, inisiatif, berorientasi pada detail, kepemimpinan, kepercayaan diri, kreativitas, kemampuan beradaptasi dan ketrampilan interpersonal” (Mustika, 2014).

Dengan program ini pustakawan dapat berperan mendampingi para remaja untuk mengurangi durasi penggunaan media sosial, mengarahkan remaja supaya bergerak untuk mengurangi angka obesitas, mengasah otak dan melatih kekompakan dan solidaritas remaja di masyarakat.

6. Edukasi media berbasis internet

Berbicara mengenai penggunaan media sosial pada remaja memang sangat kompleks. Menurut penulis, penggunaan media sosial memang tidak boleh dilarang, karena bagaimanapun juga remaja dan anak-anak membutuhkan media sosial sebagai wahana untuk pembelajaran, peningkatan pengetahuan bahkan untuk pengembangan intelektual secara global. Namun penggunaan ini perlu dilakukan pendampingan, baik oleh orang tua, guru maupun pustakawan.

Dalam hal ini pustakawan dapat mendampingi dan mengarahkan dalam hal penggunaan media sosial secara tepat kepada remaja dan anak-anak di masyarakat. Pustakawan dapat mengarahkan remaja dan anak-anak dalam penggunaan media sosial secara bijak dan berada dalam jalur yang positif sebagai bentuk aktivitas yang bermanfaat. Mengarahkan remaja untuk menjauhi berbagai dampak negatif dan membimbingnya untuk selalu mendekati jalur positif dalam penggunaan media sosial.

Adapun jalur positif yang harus selalu ditekankan dalam penggunaan media sosial pada remaja dan anak-anak (Jonathan Putera Perdana, 2019) adalah 1). Penggunaan media sosial sebagai penangkal *Cyberbullying* dan kekerasan, 2). Untuk menghindari kejahatan. 3). Untuk menghimpun keluarga, saudara, kerabat yang tersebar, 4). Sebagai

media penyebaran informasi, 5). Memperluas jaringan pertemanan. 6). Sebagai situs media sosial untuk membuat anak dan remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian, dan empati, 7). Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial, 8). Internet sebagai media komunikasi, 9). Media pertukaran data. 10). Sebagai media promosi dalam bisnis.

Untuk menjalankan program ini, pustakawan dapat bekerja sama dengan rekan-rekan yang berkompeten dalam bidang ini seperti *blogger*, *vlogger*, *programmer*, pelaku bisnis elektronik, mahasiswa maupun dosen untuk mengarahkan dan mengedukasi remaja baik secara *online* maupun secara tatap muka atau *offline*. Bersama dengan rekanan, pustakawan dapat memberikan materi bagaimana menjadi *vlogger*, menjadi *blogger*, bagaimana menjadi pebisnis *online* dan bagaimana penggunaan media sosial sebagai sumber informasi yang sehat di masyarakat.

E. KESIMPULAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh langsung terhadap tingkat peradaban masyarakat dan bangsa. Masyarakat terutama remaja sangat menyadari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi akhir-akhir ini berjalan sangat pesat dan tentunya telah menimbulkan dampak dan pengaruh dalam kehidupan, baik yang negatif maupun yang positif terhadap tata kehidupan masyarakat, bangsa dan negara.

Pada dasarnya media sosial adalah merupakan suatu alat yang biasa dipergunakan oleh masyarakat untuk melakukan perubahan yang sangat berpengaruh untuk kemajuan individu-individu dalam masyarakat dengan segala risiko para penggunanya. Apabila media sosial disalahgunakan, maka akan timbul dampak dan pengaruh yang negatif. Tetapi apabila media sosial dipergunakan dengan bijaksana, maka akan menimbulkan dampak dan pengaruh yang positif bagi para remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, N. N. D. (2017). *Dampak Media Sosial Terhadap Pengetahuan Remaja Putri tentang Risiko Pernikahan Dini di SMAN 2 Kendari tahun 2017*. Politeknik Kesehatan Kendari.
- Choria, U. (2014). *Cyberbullying di Kalangan Remaja (Studi tentang Korban Cyberbullying di Kalangan Remaja di Surabaya)*.
- Fatma, A. S., & Baiti, N. (2018). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Kalangan Remaja. *Cakrawala - Jurnal Humaniora*, 18(2), 257-262. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala/article/view/3680/2624>
- Fatmawati P. (2019). Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Remaja pada Tingkat Sekolah Menengah Atas di Tomoni Luwu Timur. *Pangadereng*, 5(2).
- Ismanto. (2017). Peran Pustakawan Dalam Literasi Informasi Bagi Pemustaka. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 58, 81-96. <https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/9077/7557>
- Jonathan Putera Perdana. (2019). *Dampak Positif dan Negatif Media Sosial terhadap Remaja*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/jonathanputeraperdana8420/5d4518aaod82303a391ed523/d>

ampak-media-sosial-terhadap-remaja

- Kietzmann, J. H., Hermkens, K., McCarthy, I. P., & Silvestre, B. S. (2011). Social media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media. *Business Horizons*, 54(3), 241–251. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2011.01.005>
- Lasiyo-et.al. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan* (2nd ed.). Universitas Terbuka.
- Muin, R. F. (2019). Perubahan perilaku remaja akibat penggunaan media sosial online di desa karangmangu, kecamatan sarang, kabupaten rembang. *Skripsi*, 1, 92. [http://digilib.uinsby.ac.id/34908/1/Rohmat Fatkhul Muin_B05212010.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/34908/1/Rohmat%20Fatkhul%20Muin_B05212010.pdf)
- Mustar, M. (2018). Peran Pustakawan Dalam Program Difusi Informasi Melalui Media Sosial. *Media Informasi*, XXVII(1), 55–66.
- Mustika, A. S. (2014). *Pengaruh Dolanan Bocah Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD N Kleco 1 Pada Pembelajaran Kurikulum 2013 Tahun Ajaran 2013/2014*.
- Purwono. (2013). *Profesi Pustakawan dalam Menghadapi Tantangan Prubahan*. Graha Ilmu.
- Putri, W. S. R. et. al. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. *Prosiding Penelitian & Pengabdian Masyarakat*, 3(47–51).
- Putri, W. S. R., Nurwati, N., & S., M. B. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. In *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 3, Issue 1). <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.13625>
- Republik-Indonesia. (2016). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *UU No. 19 Tahun 2016*, 1, 1–31.
- Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41–53. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/view/1555/1159>
- Shofiyah. (2020). Dampak Media Sosial dan Pornografi Terhadap Perilaku Seks Bebas Anak di Bawah Umur. *Alamtara: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 4(1), 57–68. <https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/alamtaraok/article/download/503/373/>
- Sovia Eprinita. (2019). *Dampak Negatif Media Sosial pada Anak dan Remaja*. Dunia Anak. <https://www.dfunstation.com/blog/read/dunia-anak/104/dampak-negatif-media-sosial-pada-anak-dan-remaja>
- Ulfa, N. F. (2019). *Dampak Penggunaan Instagram Terhadap Gaya Hidup Remaja*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Via Sapira. (2019). *Dampak Negatif Media Sosial bagi Anak dan Remaja*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/viasapira7971/5dbda31dd541dfo28d28cf92/dampak-negatif-media-sosial-bagi-anak-dan-remaja>
- Widyananda, R. F. (2020). *10 Macam Media Sosial yang Paling Sering Digunakan Oleh Orang Indonesia*. Www.Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/jatim/10-macam-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-oleh-orang-indonesia-klm.html#>
- Wikipedia Indonesia. (2020a). *Media sosial - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*. Wikipedia. https://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial
- Wikipedia Indonesia. (2020b). *Perilaku - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*.

Wikipedia. <https://id.wikipedia.org/wiki/Perilaku>

Wikipedia Indonesia. (2020c). *Remaja - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*.

Wikipedia. <https://id.wikipedia.org/wiki/Remaja>

Wilandari, D. F. (2020). *Dampak Kekerasan Anak di Medsos Akibat Cyber Bullying*. LPPM Universitas Pamulang. <http://lppm.unpam.ac.id/2020/04/03/dampak-kekerasan-anak-di-medsos-akibat-cyber-bullying/>

Yuliana, L., & Mardiyana, Z. (2021). Peran Pustakawan Terhadap Kualitas Layanan Perpustakaan. *Jambura Journal of Educational Management*, 2(1), 53-68.