

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Sebelumnya

Wilga Secsio Ratsja Putri mengatakan dalam jurnalnya bahwa era globalisasi ini teknologi semakin maju, tidak dapat dipungkiri hadirnya internet semakin dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kegiatan sosialisasi, pendidikan, bisnis, dsb. Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan seseorang. Seseorang yang awalnya kecil bisa menjadi besar dengan media sosial atau sebaliknya. Bagi masyarakat khususnya kalangan remaja, media sosial sudah menjadi candu yang membuat penggunanya tiada hari tanpa membuka media sosial. Padahal dalam masa perkembangannya, di sekolah remaja berusaha mencari identitasnya dengan bergaul bersama teman sebayanya.<sup>1</sup> Pada jurnal [Flourensia Spty Rahayu](#) dkk, mengatakan bahwa para remaja yang mengalami peralihan masa dari kanak-kanak menjadi dewasa sangat mudah terpengaruh oleh dampak negative dari media sosial.<sup>2</sup>

#### B. Pengertian Media Sosial

##### 1. Pengertian Media Sosial

Secara umum, media sosial sesuai dengan namanya merupakan media yang memungkinkan penggunanya untuk saling bersosialisasi dan berinteraksi, berbagai informasi maupun menjalin kerja sama.<sup>3</sup> Media sosial juga dapat dipahami sebagai kelompok dari aplikasi berbasis internet yang dibangun atas dasar ideology dan teknologi web yang memungkinkan terciptanya *website* yang interaktif.<sup>4</sup> Media memainkan peran penting dalam membentuk masyarakat yang lebih dewasa dan

---

<sup>1</sup>Wilga Secsio Ratsja Putri, Nunung Nurwati, and Meilanny Budiarti, 'Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja', *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3.1 (2016).

<sup>2</sup>Rahayu, Flourensia Spty, Limia Kristiani, and Sharon Fuhrensia Wersemetawar. "Dampak Media Sosial terhadap Perilaku Sosial Remaja di Kabupaten Sleman, Yogyakarta." *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*. Vol. 3.No. 1. 2019.

<sup>3</sup>Arif Rohmadi, *Tips Produktif Ber-Social Media* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016), 1.

<sup>4</sup>Feri Sulianta, *Keajaiban Sosial Media* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015), 5.

modern. Faktor lain yang tidak kalah pentingnya adalah pengaruh media terhadap publik. Kata media berasal dari bahasa latin *lata* yang merupakan bentuk jamak dari kata "*medio*" yang berarti menengahi atau memperkenalkan.<sup>5</sup>

## 2. Pengertian media sosial menurut para ahli

Berikut ini adalah kumpulan pengertian dari media sosial menurut para ahli, sebagai berikut :

### a. McGraw Hill Dictionary

Media sosial adalah sarana yang digunakan oleh orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara menciptakan, berbagi, serta bertukar informasi dan gagasan dalam sebuah jaringan dan komunitas virtual.<sup>6</sup>

### b. Varinder Taprial dan Priya Kanwar

Media sosial adalah media yang digunakan oleh individu agar menjadi sosial, atau menjadi sosial secara daring dengan cara berbagi isi, berita, foto dan lain-lain dengan orang lain.<sup>7</sup>

### c. B.K. Lewis

Media sosial adalah label bagi teknologi digital yang memungkinkan orang untuk berhubungan, berinteraksi, memproduksi, dan berbagi isi pesan.<sup>8</sup>

### d. Mark Hopkins

Media sosial adalah istilah yang tidak hanya mencakup platform media baru, tetapi juga sistem seperti FriendFeed, Facebook, dll., Yang umumnya

---

<sup>5</sup>Siti Mahkmuda, *Medsos Dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja*, ed. by Guepedia (Bogor: Guepedia, 2019),22.

<sup>6</sup>Dwiki Affian, *Peradaban Media Sosial Di Era Industri 4.0* (Malang: Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang, 2020), 118.

<sup>7</sup>Meda Yuliani dkk, *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori Dan Penerapan* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 69.

<sup>8</sup>Esto Triramdani N, *Hidup Ceria Menuju Bahagia: Menjalani Kehidupan 12 Tahun Sebagai Pelajar Dengan Sederhana* (Bandung: Rasibook Publishing, 2020), 112.

dianggap sebagai jejaring sosial. Idenya adalah bahwa platform media yang berbeda memiliki komponen sosial, dan sebagai alat komunikasi publik.<sup>9</sup>

### C. Jenis-jenis Media Sosial

Media sosial adalah situs jejaring sosial sebagai layanan *web* yang memungkinkan pengguna untuk membuat profil publik atau semi publik dalam sistem terbatas, membuat daftar pengguna lain yang terhubung dengan mereka, melihat dan menemukan daftar koneksi mereka yang dibuat oleh orang lain dalam suatu sistem.

Kaplan dan Haenlein membuat sistem klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial atau lainnya dalam suatu sistem:

#### 1. Proyek Kolaboratif (*collaborative Projects*)

Dalam proyek kolaboratif, sebuah situs web memungkinkan pengguna untuk mengubah, menambah, atau menghapus konten situs web ini, misalnya Wikipedia. Berinteraksi dengan orang lain seperti di dunia nyata. Misalnya, *game online*.

#### 2. Virtual social world

Dunia virtual dimana pengguna merasa seperti hidup di dunia virtual, seperti dunia *game virtual*, berinteraksi dengan orang lain, tetapi dunia virtual lebih bebas dan hidup. seperti *Second Life*.<sup>10</sup>

Dalam artikel "*User of the World, Unites The Challenges and Opportunities of Social Media*", di Majalah *Business Horizons* (2010) halaman 6968, Andreas M Kaplan dan Michael Haenlein mengklasifikasikan berbagai macam jenis media sosial yang ada, dan media sosial tersebut difungsikan sesuai dengan fungsinya. penggunaan Menurut mereka Pada dasarnya, media sosial dapat dibagi menjadi enam jenis, yaitu:

---

<sup>9</sup> Kadarudin, *Cerdas Bermedia Sosial Dari Kacamata Hukum Dr. Kadarudin* (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2020), 67.

<sup>10</sup>*Ibid.*, 144.

- a. **Pertama**, proyek kolaborasi situs *web*, di mana pengguna dapat memodifikasi, menambah, atau menghapus konten yang terdapat di situs web, seperti Wikipedia, khususnya.
- b. **Kedua**, *blog* dan *micro-blog*, di mana Anda memiliki kebebasan untuk mengekspresikan hal-hal di *blog*, seperti perasaan, pengalaman, pernyataan, untuk mengkritik sesuatu, seperti *Twitter*.
- c. **Ketiga**, konten atau isi, di mana para user di user website ini saling membagikan konten multimedia, seperti *e-book*, foto, video, gambar, dan lain-lain seperti *Youtube*.
- d. **Keempat**, situs jejaring sosial, di mana pengguna mendapatkan izin untuk menjadi populer dengan melacak informan pribadi, kelompok, atau sosial sehingga mereka dapat ditautkan atau dilihat oleh orang lain, seperti *Facebook*.
- e. **Kelima**, dalam bentuk avatar sesuka hati, kemudian berinteraksi dengan orang lain yang berwujud avatar maupun di dunia nyata, seperti *game online*.
- f. **Keenam**, dunia sosial virtual, merupakan aplikasi berupa dunia virtual yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk hidup dan mengalami di dunia virtual untuk berinteraksi dengan orang lain. Dunia sosial virtual ini tidak jauh berbeda dengan dunia game virtual, namun lebih longgar terkait dengan berbagai aspek kehidupan, seperti *Second Life*.

#### D. Situs Media Sosial

Situs jejaring sosial adalah sebutan atau nama lain dari *web.comunit*. jejaring sosial pada umumnya digunakan untuk melakukan kolaborasi antara *netter* atau pengguna. Kolaborasi dalam hal ini diantaranya yakni saling melakukan komunikasi berupa saling

member pendapat, mencari teman, bertukar file, atau mengirim *email*. Berikut ini beberapa contoh platform media sosial :<sup>11</sup>

a. *Facebook*

*Facebook* adalah platform media sosial online yang dapat menghubungkan pengguna dengan pengguna lain di berbagai belahan dunia. *Facebook* didirikan oleh Mark Zuckerberg bersama rekan akademisnya, yaitu Eduardo Saverin, Chris Hughes, Dustin Moskovitz dan Andrew McCollum. Awalnya, *Facebook* seharusnya menjadi cara untuk membantu mahasiswa *Harvard* mengenal satu sama lain, tetapi saat ini, *Facebook* terus berkembang dan menjadi salah satu outlet media sosial yang paling banyak digunakan di dunia, dengan 2,8 miliar pengguna. (per 31 Desember 2020).<sup>12</sup>

b. *Instagram*

*Instagram* adalah salah satu dari banyak aplikasi media sosial yang digunakan untuk berbagi foto dan video. *Instagram* kini telah melakukan inovasi untuk berintegrasi dengan *Facebook*. Inovasi *Instagram* memungkinkan teman-teman *Facebook* untuk mengikuti akun *Instagram* mereka.<sup>13</sup> Foto atau video yang dibagikan kemudian akan dipublikasikan di umpan pengguna terdaftar lainnya. Sistem pertemanan dinamai setelah dan pelanggan. *Follow* berarti Pembaca mengikuti pengguna, sedangkan pengikut berarti pengguna lain mengikuti Pembaca. Selain itu, setiap pengguna dapat berinteraksi dengan berkomentar dan membalas suka pada foto yang dibagikan. *Instagram* awalnya dikembangkan oleh startup bernama *Burbn, Inc.*, dibuat oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger.

c. *TikTok*

---

<sup>11</sup>*Ibid.*, 35.

<sup>12</sup>Dkk Yeni Kustiyahningsih, *Pemanfaatan Media Sosial Dan Market Place: Untuk Meningkatkan Produk Penjualan UMKM Di Masa Pandemi Covid-19* (Malang: Media Nusa Creativ, 2021), 1.

<sup>13</sup>Irfan Ardiansah, *Optimalisasi Instagram Sebagai Media Marketing* (Bandung: CV Cendekia Press, 2020), 5.

*TikTok* adalah platform video media sosial yang diperkenalkan oleh Zhang Yiming pada tahun 2016 dan dimiliki oleh *ByteDance*. Sebelumnya, aplikasi ini bernama Douyin yang meledak di China. Saking populernya, Douyin pun menyebar ke berbagai negara dengan nama baru yaitu *Tik Tok*.<sup>14</sup>

## E. Nilai-Nilai Sosial

### 1. Nilai Sosial

#### a. Pengertian Nilai Sosial

Secara sederhana, nilai sosial dapat diartikan sebagai sesuatu yang baik, diinginkan, diharapkan, dan dianggap penting oleh masyarakat. Hal-hal tersebut menjadi acuan warga masyarakat dalam bertindak. Jadi, nilai sosial mengarahkan tindakan manusia. Wujud nilai dalam kehidupan itu merupakan sesuatu yang berharga sebab dapat membedakan yang benar dan yang salah, yang indah dan yang tidak indah, dan yang baik dan yang buruk. Wujud nilai dalam masyarakat berupa penghargaan, hukuman, pujian, dan sebagainya. Nilai sosial adalah nilai yang diakui bersama sebagai hasil konsensus, erat kaitannya dengan pandangan terhadap harapan kesejahteraan bersama dalam hidup bermasyarakat (Syani, 2002:52).

#### b. Jenis-Jenis Nilai Sosial

Menurut Notonagoro (2001:63), nilai dapat dibagi atas tiga jenis sebagai berikut:

- a) Nilai material, yaitu segala benda yang berguna bagi manusia.
- b) Nilai vital, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi manusia untuk dapat hidup dan mengadakan kegiatan.
- c) Nilai spiritual, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi rohani manusia

---

<sup>14</sup>Chusnul Rofiah & Rica Sanpuspita Rahayu, *Analisis Manual Data Kualitatif Dampak FYP Tiktok Pada Pemasaran Digita* (CV Literasi Nusantara Abadi, 2021).

## F. Perkembangan Anak Remaja

Kata *remaja* berasal dari bahasa latin *adolenscence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolenscence* sendiri mempunyai arti luas yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik, dan pada masa ini remaja tidak mempunyai tempat yang jelas karena mereka tidak termasuk golongan anak maupun dewasa.<sup>15</sup> Seperti yang juga dikatakan oleh Calon bahwa masa remaja dengan jelas menunjukkan sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak.<sup>16</sup> Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa, melalui semua aspek atau fungsi perkembangan, menuju masa dewasa. Masa remaja adalah 12 hingga 21 tahun untuk wanita dan 13 hingga 22 tahun untuk pria.<sup>17</sup> Menurut Zakiah Darajat, remaja adalah masa transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa. Selama periode ini, anak melewati masa pertumbuhan dan periode perkembangan fisik dan mental. Mereka bukan anak-anak, baik dalam ukuran tubuh maupun dalam cara mereka berpikir atau berperilaku, tapi bukan orang dewasa yang matang.<sup>18</sup> Hal yang sama diungkapkan **Santrock**, yang percaya bahwa masa remaja didefinisikan sebagai masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa termasuk perubahan kedewasaan Biologi, Kognisi, dan Emosi Sosial.<sup>19</sup>

## G. Perilaku Antisosial

### 1. Pengertian Antisosial

Kata antisosial terdiri dari dua kata, yaitu anti yang berarti menentang atau memusuhi, dan kata sosial yang berarti berkenaan dengan masyarakat.<sup>20</sup>

---

<sup>15</sup>E. B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 2002).

<sup>16</sup>Dkk MONKS, *Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta: Gaja Mada University, 1994).

<sup>17</sup>Sri Rumini dan Siti Sundari, *Perkembangan Anak Dan Remaja* (Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2004).

<sup>18</sup>Daradjat Zakiah, *Pendekatan Psikologis Dan Fungsi Keluarga Dalam Menanggulangi Kenakalan Remaja* (Semarang, 1989).

<sup>19</sup>Santrock, *Perkembangan Remaja* (Jakarta: Erlangga, 2003).

<sup>20</sup>Ciek Julyati Hisyam, *Perilaku Menyimpang: Tinjauan Sosiologis* (Jakarta: PT Buni Aksara, 2018).

Kelompok antisosial atau komunitas antisosial adalah sekelompok anak-anak atau orang dewasa yang memiliki gaya hidup sesuai dengan keinginannya tanpa mengetahui apakah keinginannya sesuai dengan aturan masyarakat atau tidak. Mereka juga tidak memiliki kesadaran untuk peduli terhadap orang lain atau masyarakat, apa pun yang orang lain katakan mengenai perilaku mereka, maka mereka akan mengabaikannya.<sup>21</sup>

Dengan demikian, perilaku antisosial adalah karakter seseorang yang menampilkan sikap apatis dan biasanya menyampaikan sesuatu secara terus terang tanpa memperdulikan hak dan perasaan orang lain. Istilah antisosial secara resmi dikenal sebagai gangguan kepribadian antisosial.<sup>22</sup>

## 2. Faktor Pendorong Perilaku Antisosial

### a. Adanya gangguan mental

Studi mengenai pencitraan otak mengaitkan gangguan kepribadian antisosial akibat adanya kelainan korteks prefrontal, yaitu bagian otak yang memiliki peran untuk mengatur emosi, mengendalikan perilaku agresif impulsif, dan menimbang akibat atau konsekuensi dari tindakan seseorang.<sup>23</sup>Namun perlu di perhatikan bahwa tidak ada orang yang tahu sejauh mana orang dengan gangguan kepribadian antisosial yang benar-benar memiliki kelainan otak mendasar.

### b. Faktor keturunan

Terkait faktor biologis yang menunjukkan bahwa sumbangan genetik juga dapat mempengaruhi pola perilaku antisosial. Sebagian orang yang berkepribadian antisosial sepertinya memiliki pembawaan biologis yang memerlukan tingkat rangsangan yang lebih tinggi. Orang yang berkepribadian

---

<sup>21</sup>Elly M. Setiadi, *Pengantar Ringkas Sosiologi: Pemahaman Fakta Dan Gejala Permasalahan Sosial* (Jakarta: Kencana, 2020).

<sup>22</sup>*Ibid.*, 99.

<sup>23</sup>Jeffrey S. Nevid, *PSIKOLOGI: Konsepsi Dan Aplikasi* (Bandung: Penerbit Nusa Media, 2018).

antisosial mungkin cepat bosan dengan kegiatan rutin dan beralih kepada kegiatan yang lebih berbahaya yang memberikan sensasi seketika, seperti memacu adrenalin dengan menggunakan alkohol, obat, balap mobil atau sepeda motor dan berjudi.<sup>24</sup>

c. Faktor lingkungan

Bukti menunjukkan bahwa perilaku antisosial disebabkan oleh kehidupan di dalam keluarga yang tidak harmonis seperti pelecehan, penelantaran, adanya penolakan, pemberian hukuman yang keras, dan kurangnya kasih sayang orang tua. Kekerasan fisik maupun emosi yang diterima semasa kecil menyebabkan ketidakmampuan seseorang untuk menumbuhkan rasa empati dan nilai moral dan hal ini mungkin dapat menjelaskan mengapa seorang berperilaku antisosial dengan cara tak berperasaan kepada orang lain.

## H. Pandangan Alkitab

### 1. Terhadap Perilaku Antisosial

Di dalam Kitab Amsal 1 : 5 menuliskan, *“Baiklah orang bijak mendengar dan menambah ilmu dan baiklah orang yang berpengertian memperoleh bahan pertimbangan”*. Dari ayat ini, Allah sangat menginginkan umat manusia terus berkembang, menambah ilmu dan pemahaman. Sebagai seorang Kristen, ia selalu menerima semua kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada atas dasar iman Kristen, yaitu takut akan Tuhan. Artinya tidak perlu jauh-jauh dari ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi terus mengembangkannya ke arah yang lebih baik, dan masih banyak kitab suci yang mendukung penerimaan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Hal ini tentunya harus menjadi perhatian setiap orang, walaupun Firman Tuhan mengajarkan penanganan IPTEK yang benar, pada kenyataannya masih banyak anak Tuhan yang masih terjebak dalam kehidupan sosial media, masyarakat bahkan perilaku

---

<sup>24</sup>*Ibid.*, 1050.

anti sosial. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan di atas, pemilihan topik ini penting karena menunjukkan situasi nyata yang terjadi dalam kehidupan. Selain itu, penelitian ini akan membantu mengatasi masalah perilaku antisosial yang disebabkan oleh penggunaan jejaring sosial. Dimana masih banyak orang yang terjebak didalamnya.

## 2. Terhadap Media Sosial

Mesirawati Waruwu, Yonatan Alex Arifianto, dan Aji Suseno mengatakan, setiap orang Kristen dipanggil menjadi terang demi mengekspresikan jati dirinya sebagai pengikut sejati Kristus juga di jejaring sosial. Media sosial, bila digunakan dengan benar dan bijak, menjadi sumber daya bagi orang percaya di era digital. Setiap gereja Tuhan harus menjadi teladan bagi orang lain melalui perkataan mereka di media sosial, seperti yang dikatakan Alkitab dalam Efesus :29. Oleh karena itu, memahami kebenaran Firman Tuhan harus menjadi landasan yang kuat untuk menumbuhkan iman dan dalam semua hubungan di mana-mana, terutama di media sosial.<sup>25</sup>

Menurut Waruwu, Arifianto dan Suson, media sosial bisa menjadi peluang besar bagi umat Kristiani untuk mendorong orang lain dengan setiap kata yang kita bagikan melalui media sosial seperti Facebook dan Twitter. "Setiap orang beriman harus menjadi terang, ilmunya harus menjadi berkat bagi banyak orang dan juga sarana perubahan seperti garam dan terang, mempengaruhi dan tidak mempengaruhi. Ketika mereka menggunakan jejaring sosial, orang Kristen juga harus bertanggung jawab atas apa yang mereka lakukan. mereka memperlakukan orang lain, menghormati orang lain, dan mencerminkan karakter Kristus. Maka itu mengendalikan diri harusnya juga dimiliki oleh setiap orang Kristen, agar tindakan yang dilakukan secara bebas tidak melanggar batasan atau tidak menyinggung perasaan dan kepentingan orang lain. Apabila telah melakukan perbuatan demikian, maka gereja akan memberikan dampak bagi

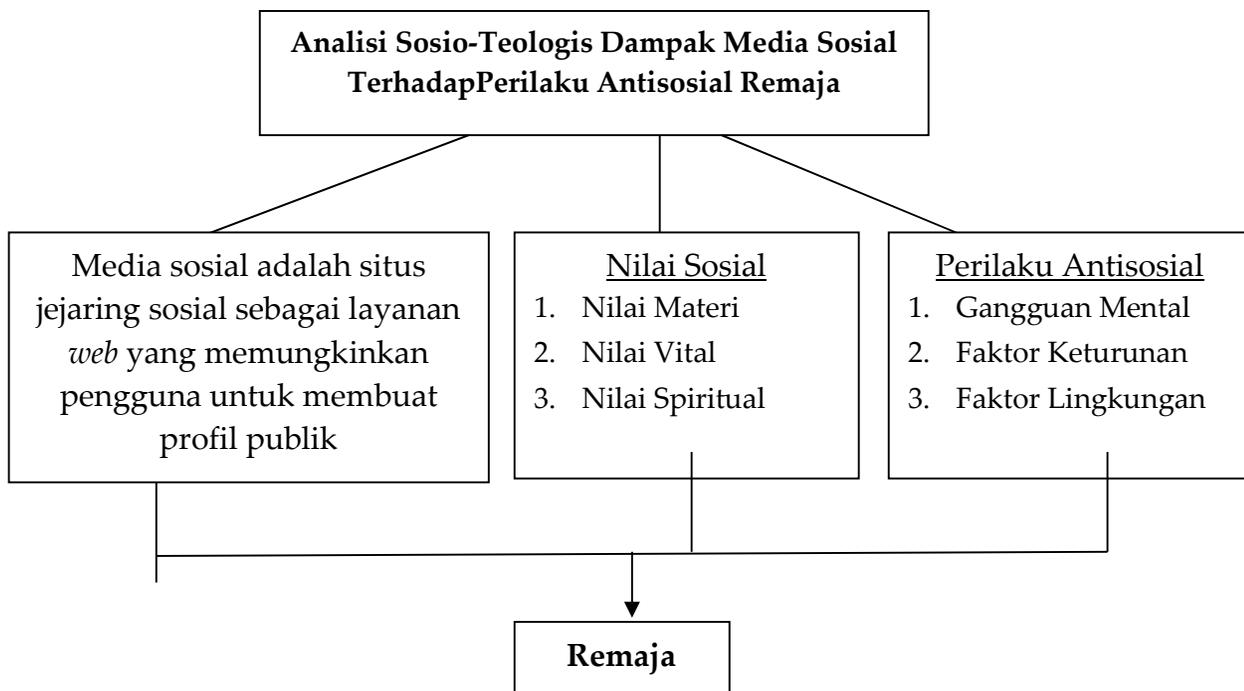
---

<sup>25</sup> Mesirawati Waruwu Dkk, *Peran Pendidikan Etika Kristen Dalam Media Sosial Di Era Disrupsi* (Yogyakarta: ekolah Tinggi Teologi Kadesi Yogyakarta, 2020).

pembangunan tubuh Kristus.<sup>26</sup> Dengan demikian, tugas untuk bersaksi dapat juga dilakukan di media sosial, sehingga dengan menggunakan media sosial, setiap orang Kristen dapat menjadi berkat, menjadi contoh, mempengaruhi orang lain dengan hal-hal yang positif, hingga menyebarkan Firman Tuhan (Injil) kepada orang lain.

John Stott mengatakan, inilah panggilan Allah untuk menjadikan seseorang menjadi murid yang radikal, yakni non-konformitas yang radikal terhadap budaya yang ada di sekitar kita. Ini adalah sebuah panggilan untuk menumbuhkan sebuah budaya alternatif (counter culture) Kristiani, sebuah panggilan untuk terlibat namun tidak berkompromi.<sup>27</sup>

### I. Kerangka Berpikir



### J. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban atas dugaan yang bersifat sementara terhadap penelitian yang masih harus diuji secara empiris. Berdasarkan latar belakang, rumusan

<sup>26</sup> *Ibid.*,

<sup>27</sup> John Stott, *The Radical Disciple: Delapan Aspek Utama Dari Pemuridan Kristen Yang Sejati* (Surabaya: : Literatur Perkantas Jawa Timur, 2017).

masalah, tujuan penelitian, dan studi pustaka, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H<sub>0</sub> : Adanya pengaruh media sosial terhadap perilaku anti sosial para remaja.

H<sub>1</sub> : Tidak adanya pengaruh media sosial terhadap perilaku anti sosial remaja.