

IMPLIKASI BIJAK BERMEDIA SOSIAL DALAM MENCEGAH PENGGUNAAN NAPZA DI KALANGAN REMAJA

Hasim As'ari¹, Suci Aristi Adly², Dira Rahmadhani³, Kuntum Chaira⁴, Ade Putra Pakpahan⁵, Zakia Ramadhani⁶, Ulan Prameswari⁷, Von Braun Situmeang⁸, Ernita Shelawati⁹, Lucky Syahreza¹⁰

Universitas Riau

Kampus Bina Widya KM. 12,5, Simpang Baru, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau 28293

E-mail : feunilak@yahoo.com

Abstract: The existence of technology that makes it easier for us to communicate by providing social media continues to grow. Although initially the use of social media was to make it easier for us to receive and share information with each other. However, apart from that, we often also encounter negative impacts resulting from social media. This happens due to lack of wisdom and lack of understanding in the use of social media, which leads to abuse. In fact, this abuse also creates a desire to try deviant things, such as drug use. For this reason, socialization activities regarding drugs are carried out as well as wise use of social media so that there is deeper understanding and growing awareness and strengthening self-control, both in terms of managing social media and saying no to drugs. In order to achieve the objectives of the activity, an interactive lecture method was used. The result of this activity is to raise awareness among teenagers so that they do not easily fall into negative things through their social media.

Keywords: *Socialization, Social Media, NAPZA Misuse, Teenager, Social Media-Wise*

Sebagian besar penduduk dunia telah menjadikan media sosial sebagai salah satu kebutuhan hidup yang boleh dikatakan primer. Tercatat saat ini di Indonesia pengguna media sosial mencapai kurang lebih 62.56 juta orang, 43.06 juta pengguna Facebook dan 19.5 orang pengguna Twitter (sumber:menkoinfo). Dan itu dinyatakan sebagai pengguna aktif, yang dimana pengguna aktif tersebut didominasi oleh kalangan remaja millennial. Remaja yang menjadi kelompok paling besar dalam penggunaan media sosial dengan total presentase yaitu 37,3% atau sekitar 23 juta pengguna. Masa remaja millennial adalah masa yang memiliki kepekaan yang begitu kuat terhadap hal-hal yang baru, sehingga membuat remaja millennial dengan mudahnya beradaptasi terhadap hal baru tersebut. Apalagi media sosial adalah media yang begitu banyak menawarkan fitur-fitur yang mengasyikkan, karena itulah remaja millennial semakin tergiur dan tertarik tanpa mempedulikan konten-konten yang

terkandung dalam fitur tersebut apakah positif atau negatif bagi mereka.

Menurut Severin dan Tankard (2005), sejumlah penelitian tentang dampak dan pemanfaatan internet menunjukkan bahwa internet menjadi sumber utama untuk belajar tentang apa yang sedang terjadi di dunia seperti hiburan, bergembira, relaksasi, untuk melupakan masalah, menghilangkan kesepian, untuk mengisi waktu sebagai kebiasaan dan melakukan sesuatu dengan teman atau keluarga. Banyak manfaat yang didapatkan dari internet bagi remaja seperti memudahkan dalam komunikasi, mencari informasi, membantu mencari materi belajar yang tidak didapatkan di buku sekolah, membantu menyelesaikan masalah tugas sekolah dan ketika saat pandemi Covid-19 sebelumnya yang meniadakan kegiatan belajar dan mengajar secara tatap muka sehingga kegiatan sekolah dilakukan secara daring/online melalui aplikasi WhatsApp

maupun Google Class Room yang merupakan salah satu jenis dari internet. Tetapi mayoritas remaja yang menggunakan internet bertujuan untuk mencari teman, chatting, hiburan, dan lain-lain. Di kalangan remaja saat ini yang trending adalah Instagram, Tiktok, Twitter, Facebook, dan Youtube. Dari beberapa jenis media sosial tersebut dijadikan platform bagi mereka untuk mencari teman, hiburan, chatting, bahkan mengirim foto atau hal lainnya.

Bagi remaja, adanya media sosial adalah dunia kedua bagi mereka. Tentunya media sosial menawarkan kepada mereka bagaimana berinteraksi, berkomunikasi, dan bersosialisasi dengan cara yang mudah dan baru. Dan hal itulah yang mengubah sebagian besar pola pikir remaja millennial dalam bergaul pada kehidupan sehari-hari. Maka tanpa kita sadari, media sosial telah menjadi semacam konstruksi sosial dalam masyarakat modern. Hasil karya teknologi komunikasi dan informasi seperti sosial media dapat membuat seorang anak menjadi "orang asing" (akibat dari globalisasi) telah menjadi begitu leluasa hadir di tengah-tengah keluarga, mengajari penggunaannya apa saja setiap saat, mengubah pola hidup, mendatangkan kebiasaan-kebiasaan baru, bahkan dikatakan bahwa kebutuhan akan teknologi sebagai bentuk hipnotis canggih yang mampu mengubah perilaku dan cara mereka berkomunikasi dengan orang lain (Istiyanto, 2016).

Kecanduan teknologi dalam bidang informasi dan komunikasi memang sangat mudah dilihat, terutama jika kecanduan itu dialami oleh remaja millennial. Sebut saja kecanduan internet dalam bidang informasi dan kecanduan pada handphone dalam bidang komunikasi. Kecanduan yang dapat mengubah gaya hidup remaja millennial zaman sekarang. Internet merupakan salah satu teknologi yang sering digunakan oleh mereka. Hasil riset, yang dirilis oleh Majalah Marketeers, yang dilakukan oleh MarkPlus Insight angka pertumbuhan

pengguna internet di Indonesia didominasi oleh anak muda dari kelompok umur 15-30 tahun. Dan mereka menggunakan internet lebih dari 3 jam sehari. Hal ini disebabkan karena fitur internet yang mudah dijumpai di setiap alat komunikasi seperti handphone dan gadget. Fitur-fitur itulah yang kemudian menjadikan media baru dalam komunikasi remaja millennial seolah mengganti komunikasi konvensional tatap muka yang biasa dilakukan. Remaja millennial menjadi sangat bergantung pada teknologi smartphone untuk berkomunikasi dengan sesama remaja millennial lainnya. Ruang untuk nongkrong dan bercengkrama menjadi lebih modern dan bergaya.

Menurut Destiawati dkk, (2020: 404-409) teknologi komunikasi telah berkembang demikian pesatnya. Penyediaan akses informasi yang tidak kenal batas dan waktu seperti layanan internet menjadi alat komunikasi yang penting saat ini, sehingga kita seolah-olah dimanjakan oleh perkembangan teknologi sistem informasi tersebut. Dengan media sosial memudahkan kita menjalin interaksi dengan banyak orang. Sekaligus sebagai tempat untuk kita berbagi pikiran dan informasi. Tetapi dengan segala kemudahan yang didapatkan tersebut, kita justru harus waspada dan perlu bijak dalam bermedia sosial agar tetap aman dan tidak menimbulkan dampak negatif. Hal itu menghindari timbulnya masalah yang tidak diharapkan dari semua pihak yang merasakan keuntungan dari penggunaan media sosial tersebut. Untuk itu perlu dijaga penggunaannya, apalagi bagi kalangan remaja yang dikhawatirkan bisa saja terbawa kepada pergaulan bebas jika tidak bijak menggunakan media sosial. Selain itu, juga bisa menggunakan media sosial dengan tenang dan aman. Banyaknya persoalan tentang media yang berkembang saat ini termasuk hoax yang bisa menyasar ke berbagai kalangan termasuk kalangan remaja. Minimnya pengetahuan sehingga terjadi banyak

kasus dan berujung di penjara, maka dengan itu diadakan kegiatan sosialisasi untuk mengatasi, atau setidaknya mengurangi beberapa permasalahan yang muncul di kalangan remaja. Sehingga dengan begitu akan menciptakan sekolah dan desa sebagai sekolah dan desa cakap digital, serta peka digitalisasi.

Seperi yang kita tau dampak negatif dari penggunaan media sosial di kalangan remaja yaitu menjadikan remaja millennial lebih malas belajar karena terlalu asyik dengan media sosial dan konsentrasinya pun biasanya akan terganggu. Mereka juga menjadi malas belajar berkomunikasi di dunia nyata. Tingkat pemahaman bahasa pun menjadi terganggu jika remaja terlalu banyak berkomunikasi di dunia maya. Situs jejaring sosial akan membuat remaja lebih mementingkan diri sendiri. Penggunaan media sosial pada remaja juga dapat mengakibatkan terjadinya penurunan moral, pola interaksi dan komunikasi berubah serta kenakalan dan perilaku menyimpang mengalami peningkatan, seperti pertikaian dan tindakan kejahatan (Ngafifi, 2016). Dampak negatif lainnya yang juga ditemukan pada penelitian Fitri (2017) yaitu adanya pemborosan, meningkatnya plagiarisme dan remaja menjadi anti sosial. Sedangkan menurut Moreno, Standiford, dan Cody (2018) media sosial mengakibatkan remaja mengalami masalah kesehatan, seperti terjadinya gangguan pada pola makan, masalah pada kesehatan seksual, penggunaan narkoba dan terjadinya bunuh diri.

Dari banyaknya dampak negatif yang disebutkan di atas, ada juga dampak negatif lain yang timbul akibat media sosial, sekaligus harus menjadi perhatian bagi kita semua. Yang mana saat ini penyalahgunaan media sosial digunakan untuk mengawali adanya pergaulan bebas. Industri tembakau, rokok elektronik, dan alkohol memiliki platform media sosial yang terintegrasi secara luas yang

sepenuhnya dapat diakses oleh remaja (Barry et al., 2016). Dengan cara ini media sosial telah membuka jalan bagi industri-industri untuk memasarkan kepada remaja bahkan pemasaran kepada anak di bawah umur yang bersifat melanggar hukum atau seharusnya diatur secara internal. Industri ganja yang sedang berkembang membuka lebih banyak peluang bagi remaja untuk terpapar iklan melalui media sosial. Penelitian yang dilakukan oleh Sarker et al menunjukkan bahwa terdapat bukti yang jelas dari penyalahgunaan obat dapat diambil dari unggahan di Twitter. Persentase tweet yang berisi penggunaan obat-obat tertentu yang disalahgunakan seperti (Adderall: 23%, quetiapine: 5.0%, oxycodone: 12%) (Sarker et al., 2016).

Ada kekhawatiran bahwa keberadaan konten terkait narkoba di situs jejaring sosial dapat memengaruhi perilaku normatif mengenai penggunaan narkoba dan meningkatkan permintaan akan narkoba, khususnya di kalangan remaja. Cavazos-Rehg et al. menganalisis demografi dari hampir 1 juta pengikut akun Twitter pro-ganja, ditemukan bahwa mayoritas pengikut berusia 19 tahun ke bawah dengan presentase sebesar (73%) dan (54%) dari mereka adalah Perempuan (Cavazos-Rehg, Krauss, Grucza, & Bierut, 2014). Penelitian oleh Hanson et al. yang melakukan analisis kualitatif terhadap jumlah dan isi tweet yang berisi nama obat 'Adderall'. Studi ini melaporkan 213.633 tweet terkait Adderall selama periode enam bulan, dengan puncak bertepatan pada musim ujian. Tweet juga dianalisis untuk konten yang terkait dengan motif, efek samping, penggunaan, dan kemungkinan pengaruh normatif. Penulis menyimpulkan bahwa diskusi Adderall melalui media sosial seperti Twitter dapat berkontribusi pada perilaku menormalisasi mengenai penyalahgunaan obat (Hanson, Cannon, Burton & Giraud-Carrier, 2013).

Secara positif, teknologi seperti sosial media bisa menjadi suatu inovasi perkembangan pembelajaran pada pendidikan dasar di Indonesia. Alternatif yang bisa disebut sebagai Pendidikan Teknologi Dasar (PTD) merupakan salah satu teknologi dalam memperkenalkan teknologi secara dini kepada anak Indonesia, dalam program tersebut para siswa diperkenankan untuk terlibat aktif berinteraksi dengan teknologi sehingga memberikan stimulasi pengembangan kemampuan problem solving, kreativitas, dan inovasi dalam bidang teknologi. Dengan demikian, pendidikan teknologi yang diberikan secara proporsional mengembangkan keterampilan berpikir teknologi dan keterampilan vokasional sebagai akumulasi dari proses berpikir teknologi (Chandra and Rustaman, 2009).

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan bentuk pengabdian mahasiswa ke masyarakat. Untuk itu, diadakannya program kerja sosialisasi yaitu bertujuan untuk memberikan pemahaman, membentuk pola perilaku dan kepribadian individu serta menjaga keteraturan hidup di masyarakat berdasarkan nilai dan norma masyarakatnya. Adapun lokasi KKN yaitu di Desa Boncah Mahang. Desa Boncah Mahang merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis Provinsi Riau. Yang merupakan desa hasil pemekaran dari desa Sebangar, dengan luasnya 80km². Tercatat pada tahun 2017, jumlah penduduknya mencapai 12.417 jiwa dengan sejumlah 3.702 KK. Desa Boncah Mahang sendiri masih bisa dibidang aktif dalam kegiatan sosial, seperti gotong royong, pembagian sembako maupun kegiatan rutin lainnya. Mata pencaharian masyarakatnya sebagian besar petani, terutama petani sawit. Lingkungan Desa Boncah Mahang asli pedesaan tetapi bukan desa yang terlalu tertinggal teknologi. Perlengkapan dan fasilitas memadai dalam menunjang kelengkapan sehari-hari masyarakatnya. Namun, hal yang menjadi perhatian bagi

desa ini yaitu salah pergaulan pada remajanya. Apalagi siswa SMP yang sudah mencoba merokok. Maka dari itu, rancangan program kerja dari kami (mahasiswa KKN) yang salah satunya adalah sosialisasi, kami aktualisasikan sesuai dengan permasalahan yang ada di tempat kami mengabdikan, begitupun menyesuaikan dengan targetnya yaitu seluruh siswa dan siswi SMPN 3 Bathin Solapan yang berjumlah 518 orang secara keseluruhan. Hal ini pun tidak dikhususkan kepada siswa saja, tetapi siswi pun perlu tau akan bahayanya NAPZA.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bentuknya adalah sosialisasi dengan pendampingan materi mengenai dampak positif dan negatif media sosial, pengenalan gejala kecanduan akibat media sosial, UU ITE, sampai menghindari bahaya penggunaan NAPZA. Selain itu, pada kegiatan sosialisasi juga memberikan pemahaman kepada siswa/i tentang bagaimana cara memanfaatkan media sosial yang ada dengan baik sehingga mendapatkan keuntungan finansial yang menjanjikan. Teknik yang dilakukan adalah metode ceramah, kegiatan ini dilakukan secara interaktif yang memungkinkan para siswa untuk bertanya dan memberikan komentar atas materi yang disampaikan. Hal tersebut agar para siswa menjadi lebih mudah mengerti mengenai konsep bijak bermedia sosial dan bahaya NAPZA tersebut.

HASIL

Pelaksanaan salah satu program kerja dari Mahasiswa/i Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Riau Desa Boncah Mahang 2023 yaitu Sosialisasi Mengenai NAPZA dan Sosialisasi Bijak Bermedia Sosial. Adapun sasaran sosialisasi ini adalah siswa/i SMPN 3 Bathin Solapan. Sosialisasi sendiri berisi penyampaian hal

penting terkait bahaya NAPZA dan pemanfaatan media sosial yang baik. Mengingat di umur remaja seperti mereka, dua istilah tersebut mungkin sudah sering terdengar tetapi pemahaman yang mendalam agar tidak salah dalam penggunaannya belum dimiliki oleh mereka.

Kegiatan Sosialisasi Mengenai NAPZA dan Bijak Bermedia Sosial dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 1 Agustus 2023. Sosialisasi dilakukan di lapangan sekolah setelah guru membunyikan bel dan memberi arahan untuk berkumpul. Pelaksanaan kegiatan sosialisasi sendiri ada 2 sesi. Sesi satu dimulai dengan Sosialisasi Mengenai NAPZA. Dan sesi kedua dilanjutkan dengan Sosialisasi Bijak Bermedia Sosial. Hal tersebut dikarenakan pemateri sosialisasi yang berbeda dan bertujuan agar penyampaian sosialisasi memang terfokus pada hal yang disampaikan. Kemudian dalam 2 sesi tersebut, setiap sesinya juga membuka sesi tanya jawab setelah penyampaian materi.

Perkembangan era globalisasi menyebabkan teknologi menjadi berkembang secara pesat, sehingga mengakibatkan munculnya berbagai media sosial yang beraneka ragam dan fitur yang berbeda-beda. Dengan beraneka ragamnya fitur media sosial membuat masyarakat berbondong-bondong untuk mencoba media sosial. Media sosial adalah teknologi yang berbasis online yang dimana menggunakan internet untuk dapat mengaksesnya. Menurut Kaplan dan Haenlein (2010) dalam Tesis Ngurah Aditya Lesmana Gusti "Media sosial adalah 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".

Digital natives sebagai generasi yang melek teknologi dalam menggunakan media

sosial untuk mengekspresikan dirinya, melakukan interaksi sosial di dunia maya, membentuk sebuah kelompok dan sebuah kegiatan. Aplikasi media sosial yang banyak digunakan oleh digital native salah satunya adalah facebook. Aplikasi media sosial facebook digunakan untuk melakukan komunikasi, baik personal maupun kelompok, berinteraksi dengan orang asing (stranger), berbagai informasi pada orang terdekat, menyampaikan berita, jual beli, hingga membentuk sebuah kelompok dalam grup. Pada awal tahun 2021, facebook memiliki 1,84 milyar pengguna aktif di seluruh dunia dan 140 juta pengguna di Indonesia (Facebook statistik, 2021). Facebook dilengkapi dengan fitur-fitur layanan yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah pencarian data. Facebook didesain dengan berbagai fitur pendukung antara lain layanan upload foto, video, grup, acara (event), pasar (marketplace), kiriman (post), catatan (note), dan hadiah (gift).

Setelah facebook juga ada Instagram yang mana juga banyak digemari dan digunakan. Secara khusus, Instagram memiliki beberapa fitur-fitur seperti live streaming, fitur post feed, Instagram tv dan lainnya. Dengan fitur-fitur yang dimiliki oleh Instagram tersebut tidak hanya mendukung kebutuhan komunikasi, tetapi bagi remaja misalnya bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Seperti live streaming yang memudahkan interaksi guru dalam monitoring segala kebutuhan materi belajar siswa. Fitur post feed yang memungkinkan siswa dapat mengumpulkan tugas ataupun karya yang nantinya dikirim melalui Instagram dalam bentuk posting. Lalu ada Instagram TV yang memudahkan siswa dalam mengumpulkan tugas dan karya berupa video maupun animasi terkait pembelajaran dengan durasi maksimal 30 menit dan minimal 1 menit. Semua fitur yang ada di Instagram sangat menunjang kegiatan pembelajaran. Walaupun hal tersebut sebelumnya sangat membantu pada saat pandemic Covid-19, tetapi saat

pembelajaran secara offline pun tidak ada salahnya dalam satu waktu memanfaatkan Instagram dalam membuat tugas, misalnya pembuatan video yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hal ini juga melatih kreativitas yang dimiliki siswa serta waktu penggunaan media sosial yang tidak sia-sia karena digunakan untuk menyelesaikan tugas.

Kemudian ada media sosial YouTube yang memiliki beberapa fitur uniknya. Dilansir dari RuangPengetahuan.Co.Id, fitur unik tersebut di antaranya video anotasi yang mana merupakan video yang dapat diklik unsur atas atau samping video yang sedang diputar. Lalu ada Autoplay yang tergolong fitur baru yang dikeluarkan oleh Youtube. Beberapa orang terbantu dengan fitur autoplay ini sebab tidak membuang-buang waktu untuk memilih video yang ingin ditonton. Ada juga fitur kecepatan video yang memungkinkan kita untuk mempercepat dan memperlambat kecepatan video yang diputar sesuai dengan preferensi penonton. Selain fitur kecepatan video, juga ada fitur unduh video untuk dapat download video. Kemudian ada fitur subtitle yang dihadirkan agar pengguna bisa memahami setiap kata atau kalimat yang diucapkan dalam sebuah video. Fitur subtitle ini tentu akan sangat membantu penonton yang tidak mengerti bahasa asing, terutama bahasa Inggris. Youtube juga memiliki fitur live streaming, youtube stories, youtube shorts, youtube premium, dan ada fitur video 360 derajat yang memungkinkan pengguna dapat mengunggah dan menonton video 360 derajat menggunakan Headset Virtual Reality.

Media sosial yang sering digunakan selanjutnya adalah TikTok. TikTok hadir dengan beberapa fiturnya yaitu fitur rekam suara untuk merekam suara melalui gadget lalu diintegrasikan ke dalam akun TikTok individu; fitur rekam video untuk merekam video; fitur backsound untuk memberikan suara latar yang dapat diunduh dari media penyimpanan aplikasi TikTok; fitur edit untuk menyunting dan mengubah video draf yang telah dibuat; fitur share untuk membagikan rekaman video; fitur duet untuk

berkolaborasi dengan pengguna aplikasi TikTok lainnya; fitur draft untuk menyimpan video dan dapat ditayangkan di lain waktu; fitur discover page atau halaman pencarian yang mirip seperti explore yang terdapat pada Instagram; fitur FYP (For Your Page) yang menawarkan konten-konten berdasarkan algoritma TikTok; fitur stitch untuk membuat reaction atau mengomentari video creators lain dalam bentuk video juga; fitur Q&A agar penonton dapat bertanya pada halaman profil atau berkomentar di video yang telah diupload; fitur tagar yang bisa kita masukkan ke dalam deskripsi video yang akan diposting dan membantu pengguna TikTok lainnya menemukan video sesuai dengan yang diminati; dan yang terakhir yaitu fitur pengaturan privasi.

PEMBAHASAN

Menurut Maentiningasih (2008), remaja merupakan kelompok usia yang dalam perkembangannya memiliki kebutuhan akan kasih sayang atau secure attachment dan kebutuhan berprestasi. Kebutuhan secure attachment adalah kebutuhan yang meliputi sikap hangat dalam interaksi dengan orang lain, memiliki orang yang disayang, sikap nyaman terhadap orang lain, empati dan kepercayaan yang tinggi terhadap orang yang disayangi. Jika kebutuhan secure attachment ini tidak diterima melalui interaksi langsung biasanya remaja akan melakukan aktivitas untuk menarik perhatian, menjalin komunikasi dan keakraban dengan orang lain. Salah satu aktivitas tersebut adalah penggunaan media sosial. Sebagaimana yang kita tau media sosial merupakan situs dimana seseorang dapat membuat web page pribadi dan terhubung dengan setiap orang yang tergabung dalam media sosial yang sama untuk berbagi informasi dan melakukan komunikasi. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet.

Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk bergabung dan berpartisipasi dengan memberikan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta memberi informasi dalam waktu yang cepat dan tidak terbatas. Media sosial menghapus batasan-batasan dalam bersosialisasi. Di dalam media sosial tidak ada batasan ruang dan waktu, kita dapat berkomunikasi kapanpun dan dimanapun kita berada. Media sosial memang menawarkan banyak kemudahan yang dapat membuat para kalangan remaja betah berlama-lama berselancar di dunia maya. Kalangan remaja yang mempunyai media sosial biasanya memposting kegiatan pribadinya, curhatannya, serta foto-foto bersama teman-teman dan keluarga. Dalam media sosial siapapun dapat dengan bebas berkomentar serta menyalurkan pendapatnya tanpa rasa khawatir. Hal ini dikarenakan dalam internet khususnya media sosial sangat mudah memalsukan identitas atau jati diri untuk melakukan suatu tindakan kejahatan. Padahal dalam perkembangan sekolah, remaja berusaha mencari identitasnya dengan bergaul bersama teman-teman sebayanya. Namun saat ini seringkali remaja yang beranggapan bahwa semakin aktif dirinya di media sosial maka mereka akan dianggap semakin keren dan gaul. Sedangkan remaja yang tidak mempunyai media sosial biasanya dianggap kuno atau ketinggalan jaman dan kurang gaul.

Tidak hanya untuk berinteraksi, media sosial juga menawarkan suatu wadah untuk menyebarkan informasi, baik informasi mengenai diri sendiri maupun informasi yang bersifat umum. Berdasarkan hasil studi dari Jonah Berger dan Katherine Milkman, berita yang tersebar cepat adalah yang sifatnya negatif yang dapat membangkitkan emosi (Gumilar, 2017). Informasi dalam media sosial disebarkan dengan cara memberikan tag sesama pengguna maupun dengan cara share informasi atau dengan memberi hashtag. Penyebaran informasi yang terjadi di media sosial sangatlah cepat mulai dari informasi

yang bersifat trivia sampai informasi yang berbau SARA. Tidak jarang berkat adanya sharing informasi di media sosial, suatu permasalahan menjadi ter-blow up dan akhirnya menjadi pusat perhatian di dunia maya. Terkadang, penyebaran informasi di media sosial juga berpotensi menimbulkan polemik. Betapa besar peran media sosial dalam menggiring opini masyarakat. Banyaknya informasi yang disebarkan di media sosial membuat penggunanya harus lebih berhati-hati. Apakah informasi tersebut merupakan fakta, opini, atau hanya informasi yang dibuat dengan tujuan tertentu. Di sinilah para pengguna media sosial perlu memiliki keterampilan literasi media sosial. Literasi media sosial telah banyak diperbincangkan. Hal ini dikarenakan dampak dari penggunaan media sosial yang begitu besar dalam upaya penggiringan opini masyarakat.

Kemerdekaan menyatakan pikiran dan kebebasan berpendapat serta hak memperoleh informasi melalui penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi ditujukan untuk memajukan kesejahteraan umum, dan mencerdaskan kehidupan bangsa serta memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan Penyelenggara Sistem Elektronik (Penjelasan Umum UU ITE 2016). Rasa aman bagi pengguna teknologi dan informasi dapat berupa perlindungan hukum dari segala gangguan tindak pidana, baik secara verbal, visual maupun yang menyebabkan terjadi kontak fisik. Namun, luasnya wilayah privat pengguna jejaring sosial dengan standar pencegahan yang minim menjadi fakta bahwa tidak mudah menghalau terjadinya berbagai tindak pidana (Waruwu, n.d.). UU ITE 2008 telah menetapkan 8 pasal ketentuan pidana. Tetapi UU ITE 2016 telah melakukan perubahan Pasal 45 dan penambahan Pasal 45 A dan 45 B yang semuanya berfungsi menjerat pelaku tindak pidana yang berkaitan dengan kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime). Adapun satu diantaranya adalah Pasal 45 ayat (3) UU

ITE 2016: "Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah)".

NAPZA adalah akronim Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif lainnya. Istilah lain yang sering digunakan adalah narkoba dan zat psikoaktif. Definisi narkotika menurut Undang-Undang No. 35 tahun 2009 tentang Narkotika adalah zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman, baik sintetis maupun semisintetis yang dapat menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran, hilangnya rasa, mengurangi sampai menghilangkan rasa nyeri dan dapat menimbulkan ketergantungan. Sedangkan yang dimaksud psikotropika menurut Undang-Undang No. 5 tahun 1997 adalah zat atau obat, baik alamiah maupun sintetis, bukan narkotika, yang berkhasiat psikoaktif melalui pengaruh selektif pada susunan saraf pusat yang menyebabkan perubahan khas pada aktivitas mental dan perilaku. Zat adiktif adalah obat serta bahan-bahan aktif yang apabila dikonsumsi oleh organisme hidup, maka dapat menyebabkan kerja biologi serta menimbulkan ketergantungan atau adiksi yang sulit dihentikan dan berefek ingin menggunakannya secara terus-menerus. Jika dihentikan dapat memberi efek lelah luar biasa atau rasa sakit luar biasa. Contoh zat adiktif lainnya adalah alkohol, inhalansia (lem, bensin, tiner), kafein, nikotin.

Zat psikoaktif adalah zat yang bekerja pada susunan saraf pusat secara selektif sehingga dapat menimbulkan perubahan pada pikiran, perasaan, perilaku, persepsi maupun kesadaran. Di Indonesia, kalangan remaja merupakan kelompok yang rentan menyalahgunakan NAPZA. Menurut Badan Narkotika Nasional (BNN), remaja rentan menggunakan NAPZA dalam jangka

panjang. Berdasarkan data yang dikeluarkan BNN pada tahun 2019, 28% (2,29 juta) remaja Indonesia diketahui menggunakan NAPZA. Angka penggunaan narkoba di Ibukota (DKI Jakarta) tergolong tinggi. Data BNN 2,2% dari total populasi masyarakat Indonesia terjerat narkoba. Di provinsi Jawa tengah terdapat sekitar 500 ribu penduduk yang terlibat dalam penyalahgunaan obat-obat terlarang. Sedangkan di Jakarta penggunaan narkoba mencapai 7%, disusul dengan kota lain berkisar 2-5%.

Penggunaan narkotika dan obat-obatan terlarang berdampak langsung terhadap kesehatan tubuh pengguna, seperti gangguan-gangguan pada: hemoprosik, jantung, traktur urinarius, otak tulang, pembuluh darah, sistem endokrin, kulit, sistem syaraf, paru-paru, sistem pencernaan, dan sistem imun. Sehingga mudah terinfeksi penyakit menular berbahaya seperti TBC, HIV AIDS, Herpes Hepatitis, dan lain-lain. Sedangkan efek langsung narkoba terhadap kejiwaan atau mental pengguna adalah menyebabkan depresi mental, gangguan jiwa akut atau psikotik, tindakan bunuh diri, timbul niat melakukan tindakan kriminal dan kekerasan serta mengganggu, depresi (dapat muncul karena adanya kecaman dari keluarga, teman serta masyarakat) atau gagal berhenti menggunakan narkoba (Darwis et al., 2017).

Media sosial dianggap lebih emansipatif dan egaliter karena dapat langsung menyuarakan pandangan individu ke ranah publik. Namun demikian, media sosial harus digunakan dengan bijak agar tidak mengubah budaya Indonesia yaitu budaya ramah dan toleran. Dalam penggunaannya tentu kita diberi kebebasan agar bisa berkomunikasi dengan siapa saja. Namun yang sering disalahartikan di sini adalah 'bebas bukan berarti tanpa etika'. Hadirnya media sosial ibarat pedang bermata dua. Di satu sisi bisa bermanfaat positif tapi di sisi lain bisa juga menimbulkan dampak negatif bagi

masyarakat. Tidak sedikit permasalahan sosial yang terjadi karena kurangnya kesadaran masyarakat dalam bermedia sosial. Justru para pengguna terkadang dibutakan oleh berita yang tidak benar, akibat hasutan yang beredar di media sosial. Untuk itu perlu memperhatikan etika dalam berkomunikasi. Penggunaan etika dalam berkomunikasi sendiri pun cenderung sering dilupakan. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya kata-kata kasar yang kerap kali muncul pada saat melakukan percakapan melalui media sosial antara itu disengaja ataupun tidak disengaja. Alangkah baiknya apabila sedang melakukan komunikasi pada jaringan internet, kita menggunakan bahasa yang baik dan sopan. Kemudian hindari penyebaran isu SARA dan hal lainnya yang dapat memicu terjadinya konflik. Justru biasakan menyebarkan informasi atau hal-hal yang bermanfaat.

Selanjutnya, selalu cek kebenaran berita. Dalam hal ini kita ditantang harus menjadi lebih cerdas dalam menanggapi sebuah informasi. Apalagi saat kita berkeinginan untuk membagikan sebuah informasi, maka terlebih dahulu dicek kebenarannya. Kita harus lebih selektif pada sumber informasi yang tepat dan sesuai fakta dengan menunggu klarifikasi dan konfirmasi. Selain itu, kita juga harus menghargai hasil karya orang lain. Karena pada saat seseorang menyebarkan informasi, tidak jarang diiringi dengan foto, video ataupun sebuah tulisan milik orang lain. Maka biasakan untuk mencantumkan sumber informasi sebagai salah satu bentuk penghargaan atas hasil karya seseorang.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

SIMPULAN

Sosial media menjadi media dalam memudahkan berkomunikasi dan mencari informasi. Jika kurangnya edukasi, maka akan disalahgunakan oleh penggunanya. Sosial media saat ini banyak digunakan oleh generasi remaja yang masih labil dengan emosionalnya karena sedang mengalami masa transisi sehingga mudah tergelincir serta keingintahuan dan rasa penasaran yang tinggi menjadi pemicu perilaku yang tidak baik terhadap kegiatan belajar mengajar di sekolah. Penggunaan media sosial yang baik adalah media sosial yang sesuai aturan atau norma yang berlaku serta memperhatikan konten-konten positif dan wawasan positif. Jangan sampai hal yang harusnya menguntungkan semua pihak malah berbalik menjadi menimbulkan masalah yang tidak pernah kita harapkan sebelumnya. Maka dari itu, perlu dijaga oleh kita bersama karena dengan pergaulan bebas dan tidak paham tentang bagaimana cara bijak bermedia sosial. Adanya masalah ataupun tidak, tergantung bagaimana setiap orang menggunakannya. Oleh sebab itu, tidak ada salahnya mulai belajar bagaimana cara menggunakan media sosial secara bijak agar terhindar dari hal-hal yang merugikan diri sendiri, keluarga, maupun lingkungan sekitar. Setelah diadakannya pelaksanaan sosialisasi dari tim kami tersebut, semoga menjadi referensi untuk program pengabdian masyarakat, apalagi bagi mahasiswa yang akan menjalan KKN nantinya. Harapannya agar programnya mungkin lebih dikembangkan lagi, seperti pengadaan observasi atau wawancara sebagai bentuk lanjutan dari program kami. Karena menurut kami hal tersebut juga lebih jauh efektif dan efisien.

DAFTAR RUJUKAN

- Fitri, S. (2017). Dampak positif dan negatif sosial media terhadap perubahan sosial anak: dampak positif dan negatif sosial media terhadap perubahan sosial anak. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan*

- Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, 1(2), 118-123.
- Rofii, A., Herdiawan, R. D., Nurhidayat, E., Fakhrudin, A., Sudirno, D., & Nahdi, D. S. (2021). Penyuluhan Tentang Bahaya Pergaulan Bebas Dan Bijak Bermedia Sosial. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 825-832.
- Audina, M. (2019). Penggunaan Media Sosial terhadap Penyalahgunaan Obat Terlarang pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 8(2), 103-108.
- Ainiyah, N. (2018). Remaja millennial dan media sosial: media sosial sebagai media informasi pendidikan bagi remaja millennial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 221-236.
- Ibrahim, A. R., Rohaeti, E. E., & Suherman, M. M. (2020). Gambaran Penggunaan Sosial Media Pada Siswa Sekola Menengah Atas. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 3(5), 197-201.
- Rahman, A., Nurlela, N., & Najamuddin, N. (2020). Penyuluhan Bijak Bermedia Sosial Pada Masyarakat di Desa Tarasu Kabupaten Bone Provinsi Sulawesi Selatan. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 1(2), 70-76.
- Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. (2020). Tingkat kecanduan media sosial pada remaja. *Journal of Nursing Care*, 3(1).
- Salsabila, E. F., HANGGARA, G. S., & ARIYANTO, R. D. (2021). Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Sopan Santun Siswa SMK PGRI 2 Kediri. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 1, 32-41.
- Munasaroh, S. A. (2021). Budaya Komunikasi Pada Pengguna Media Sosial Facebook Di Era New Media. *Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2(2), 82-96.
- Veygid, A., Aziz, S. M., & SR, W. S. (2020). Analisis fitur dalam aplikasi instagram sebagai media pembelajaran online mata pelajaran biologi untuk siswa Sekolah Menengah Atas. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 39-48.
- Devi, A. A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1-5.
- Hepilita, Y., & Gantas, A. A. (2018). Hubungan durasi penggunaan media sosial dengan gangguan pola tidur pada anak usia 12 sampai 14 tahun di SMP negeri 1 Langke Rembong. *Wawasan Kesehatan*, 3(2), 78-87.
- Fronika, W. (2019). Pengaruh Media Sosial Terhadap Sikap Remaja. *Fak. Ilmu Pendidik. Univ. Negeri Padang Email*, 1-15.
- Ardiputra, S., Burhanuddin, B., AR, M. Y., Maulana, M. I., & Pahrudin, P. (2022). Sosialisasi UU ITE No. 19 Tahun 2016 dan Edukasi Cerdas dan Bijak dalam Bermedia Sosial. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(2), 707-718.
- Dewi, A. P., & Arsila, S. P. (2022). Sosialisasi Bahaya Penyalahgunaan NAPZA Pada Kalangan Remaja. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Digital*, 7-10.
- Handayani, L., Nurhayati, N., Syahputra, F., Mardhiah, A., Kiflah, M., Nazila, D., ... & Muslem, M. (2022). Sosialisasi Bahaya Penggunaan Narkoba Bagi Pelajar Smp 1 Simpang Tiga Sebagai Upaya Mewujudkan Asa Meraih Cita Tanpa Napza Bagi Generasi Muda. *Al Ghafur: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 49-56.