Jurnal PkM SETIADHARMA
p-ISSN: 2723-7036
e-ISSN: 2723-7028
Jurnal PkM Setiadharma Vol. 4 No. 2 Agustus 2023

# PEMBIMBINGAN PEMUDA PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL AGAR TETAP MEMILIKI KOMUNITAS SEBAGAI MEDIA INTERAKSI VERBAL

Victor Abraham, Yanto Paulus Hermanto
STT Kharisma Bandung
*Email Koresponden: victor.abraham91@gmail.com*

Diterima:
16-03-2023

Direview:
11-07 & 18-08-2023

Direvisi:
13-09-2023

Diterbitkan:
30-09-2023

*Keywords:*
*Indonesia, community, Youth, negative influence, positive development, social media*

Kata Kunci
Indonesia, komunitas, Pemuda, pengaruh negatif, perkembangan positif, sosial media

p: ISSN: 2723-7036
e-ISSN: 2723-7028

© 2023. The Authors. License: Open Journals Publishing. This work is licensed under the Creative Commons Attribution License.

https://jurnal.sttsetia.ac.id/index.php/pkm/index

***Abstract***

*Social media has become an important part of the daily lives of youth in Indonesia. However, the influence of social media can be unhealthy if used excessively or in the wrong way. Community can be a solution for youth who experience negative social media influences. This article discusses the role of the community in helping youth overcome the negative effects of social media influence and encourage positive development within youth in Indonesia. This journal uses qualitative research methods with a case study approach or participant observation. Through writing this journal, the authors can draw conclusions that the community can play a very crucial role in helping to increase public understanding and awareness of the benefits of technology. The results obtained can also provide insight that the community can play a crucial role in helping people optimize the use of technology and social media. So this research contributes not only to reminding social media users out there to be wise about the use of social media, but this research also reminds community activists out there who really understand the potential of social media in this era to teach and guide in any form to the public. Indonesia, so that the Indonesian state can progress rapidly as is the progress in existing technology.*

**Abstrak**

Sosial media telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari pemuda di Indonesia. Namun, pengaruh sosial media dapat menjadi tidak sehat jika digunakan secara berlebihan atau dengan cara yang salah. Komunitas dapat menjadi solusi bagi pemuda yang mengalami pengaruh sosial media yang negatif. Artikel ini membahas tentang peran komunitas dalam membantu pemuda mengatasi dampak buruk dari pengaruh sosial media dan mendorong perkembangan positif di dalam diri pemuda di Indonesia. Jurnal ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus atau observasi partisipan. Lewat penulisan jurnal ini penulis dapat menarik kesimpulan bahwa komunitas bisa memainkan peran yang sangat krusial pada membantu mempertinggi pemahaman dan kesadaran masyarakat akan manfaat dari teknologi. Dari hasil yang didapatkan juga bisa memberikan pencerahan bahwa komunitas bisa memainkan peran krusial dalam membantu masyarakat mengoptimalkan penggunaan teknologi dan sosial media. Jadi penelitian ini berkontribusi bukan hanya mengingatkan para pengguna sosial media di luar sana untuk berlaku bijak akan kegunaan sosial media, tetapi penelitian ini juga mengingatkan para penggerak komunitas diluar sana yang sangat paham akan potensi sosial media di era ini untuk mengajarkan dan membimbing dalam bentuk apapun ke masyarakat Indonesia, agar negara Indonesia dapat maju pesat seperti kemajuan yang terjadi di dalam teknologi yang ada.

## PENDAHULUAN

Sosial media telah menjadi salah satu alat komunikasi dan informasi yang paling populer di kalangan pemuda di Indonesia saat ini. Meskipun terkadang sosial media dikritik sebagai sumber masalah dan pengaruh negatif, namun ada banyak manfaat yang dapat diperoleh manusia dari penggunaan sosial media. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan kemajuan dalam bidang digital, sosial media dapat menjadi sarana bagi manusia untuk saling terhubung, berbagi informasi, dan memperoleh pengetahuan baru. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, terdapat sekitar 210 juta pengguna internet di Indonesia pada periode 2021-2022, ini angka bukan main banyaknya. Setiap tahun ada peningkatan pada jumlah penggunaan internet, kalau kita tarik dari usianya 13-18 tahun 99% semua mengakses internet yang menduduki posisi kedua adalah kelompok usia 19-34 tahun mereka hanya memiliki sekitar 1.4% jumlah orang yang tidak mengakses internet (Bayu 2022).

Hal ini membuat para masyarakat di satu sisi senang tetapi di sisi lain sangat khawatir melihat jumlah angka ini. Karena dapat menimbulkan penggunaan sosial media yang berlebihan atau tidak tepat dapat memengaruhi kesehatan mental dan sosial pemuda. Dari laporan "Digital 2022: Indonesia" yang diterbitkan oleh We Are Social & Hootsuite, di tahun 2022, rata-rata pengguna media sosial orang Indonesia menghabiskan waktu tiga jam 46 menit setiap harinya (Riyanto 2021). Terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain sosial media, membandingkan diri dengan orang lain, atau mengalami tekanan untuk tampil sempurna di sosial media dapat menyebabkan stres dan kecemasan pada pemuda. Sosial media telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia modern.

Mantan Kapolda Sulawesi Tenggara itu mengungkapkan, saat ini jumlah pengguna internet atau media sosial terus bertambah seiring dengan waktu. Bahkan, Kementerian Komunikasi dan informasi mencatat jumlah pengguna pada Indonesia telah mencapai sekitar 132,7 juta orang. Era internet mampu menghadirkan banyak sekali kemudahan yang bisa menjawab kebutuhan masyarakat akan informasi juga pemanfaatan untuk kepentingan sosial ekonomi. Tetapi dampak lain yang diciptakan dari adanya internet adalah membuka ruang lebar bagi kehadiran gosip atau isu-berita bohong atau sering disebut dengan hoax terhadap suatu insiden yang meresahkan publik (Yuliani 2017).

Data Kemenkominfo menunjukkan bahwa ada sekitar 800.000 situs pada Indonesia yang telah terindikasi menjadi penyebar isu palsu," katanya. Internet sudah dimanfaatkan oleh oknum tertentu untuk keuntungan pribadi serta kelompoknya menggunakan cara berbagi konten-konten negatif yang menyebabkan keresahan di dalam masyarakat (Purwadi 2017). Penipuan Siber dengan Pendekatan Memperdayai perempuan Pengaduan di 2020 berawal berasal satu korban penipuan yang dikenal melalui sosial media yang diadukan kepada seseorang pendamping. Sepanjang tahun 2019-2020, Komnas Wanita mengidentifikasikan 40 korban perempuan. Korban mempunyai latar belakang yang beragam serta beredar di seluruh Indonesia. Jumlah uang yang ditransfer ke pelaku jumlahnya beragam mulai ratusan ribu sampai puluhan bahkan ratusan juta rupiah. Para korban menganggap bahwa para pelaku tergabung pada sebuah sindikat atau jaringan penipuan berbasis internet. Jumlah kerugian yang berhasil diidentifikasi hingga Rp. 5 Miliar (Perempuan 2020).

Meskipun terkadang sosial media dikritik sebagai asal persoalan serta imbas negatif, namun terdapat banyak manfaat yang dapat diperoleh manusia dari penggunaan sosial media. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan kemajuan pada bidang digital, sosial media dapat menjadi wahana bagi manusia buat saling terhubung, menyebarkan isu, dan memperoleh pengetahuan baru. Penelitian telah menunjukkan

bahwa penggunaan sosial media bisa membantu dalam banyak sekali aspek kehidupan manusia, termasuk dalam pendidikan, kesehatan, dan pemberdayaan warga. Media sosial telah menjadi salah satu kebutuhan yang bisa digolongkan sebagai kebutuhan primer. Seseorang bisa melakukan berbagai aktivitas dengan media sosial.

Sebagai contoh, sosial media dapat menjadi sumber kekuatan yang bermanfaat bagi pendidikan. Menurut salah satu penelitian, penggunaan sosial media pada pendidikan bisa meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran dan memfasilitasi interaksi yang lebih baik antara peserta didik dan guru (Kirschner and Karpinski 2010, 1237–1245). Selain itu, sosial media jua dapat membantu dalam pengumpulan serta penyebaran informasi perihal kesehatan. Sebuah studi memberikan bahwa sosial media dapat membantu dalam menaikkan kesadaran serta pengetahuan wacana kesehatan mental serta membantu orang buat mencari dukungan dan perawatan yang diharapkan (Haidt and Allen 2020, 226–27). Terakhir, sosial media pula dapat menjadi indera pemberdayaan rakyat. Sebuah penelitian membagikan bahwa sosial media bisa membantu dalam menaikkan partisipasi rakyat dalam pengambilan keputusan serta memperkuat korelasi antara masyarakat dan pemerintah (González-Bailón et al. 2011).

Kurangnya perhatian akan kebijakan yang seharusnya dimiliki oleh setiap pengguna sosial media terutama anak jaman sekarang, untuk menjadi sebuah alat yang sangat membantu masa depannya. Komunitas memiliki kegunaan untuk menyadarkan akan kebijakan-kebijakan yang seharusnya dimiliki para pengguna sosial media di Indonesia. Kesadaran inilah yang menjadi tujuan utamanya komunitas untuk membantu membangun generasi anak Indonesia yang maju dan bijak dengan adanya teknologi yang sangat maju dan untuk hal-hal positif yang dapat diciptakan oleh orang Indonesia.

Melalui tulisan ini penulis memiliki tujuan mengajak para pembaca dan para anak muda untuk dapat menyadari bahwa pentingnya peran komunitas dalam membangun diri dan memperlengkapi diri untuk menjalani era digital ini dimana sosial media memiliki peran penting dalam segala aspek kehidupan di era ini. Tulisan ini juga pasti akan memberikan manfaat kepada para pembaca terutama para mentor/fasilitator dan lainnya yang memiliki komunitas untuk menjangkau anak-anak remaja yang belum memiliki komunitas agar mampu dibimbing untuk tujuan kemajuan pribadi anak remaja yang berada di Indonesia ini.

## METODE PELAKSANAAN

Ini karena suatu pelaksanaan yang terjadi dalam suatu pelayanan di gereja, maka diubah menjadi “Metode Pelaksanaan” (Alinurdin 2020). Disampaikan metode penelitian bahwa menggunakan metode penelitian kualitatif: mengumpulkan semua buku-buku, 12 Alkitab dan jurnal-jurnal yang berkaitan dengan penelitian yang memungkinkan menjawab masalah pelaksanaannya. Disampaikan pula pelaksanaan komunitas yang selama ini dilakukan dan apa yang memungkinkan akan dilakukan pada masa pasca pandemic terutama masa dimana sekarang teknologi adalah segalanya bagi anak remaja. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan oleh gereja ICA Surabaya khususnya bagi masyarakat remaja yang berumur 12-18 tahun.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disebut dengan program *ICA Youth FNL Service* dalam periode setelah *lockdown* yang disebabkan Covid (2022) dan masih berjalan terus, pelaksanaannya setiap hari Jumat pukul 18:30 – 20:30 WIB,

tempat di 2 lokasi kampus ICA, barat dan timur. Yang di barat berada di atas gedung parkir Pakuwon Trade Center Mall Surabaya, dan yang di timur berada di lantai 4 Galaxy Mall 3 Surabaya. Di dalam *ICA Youth FNL Service* berisi sesi bermain (*Ice Breaker)* lalui dilanjutkan dengan adanya pengumuman yang dibawakan oleh tim pelayanan ICA Youth serta puji-pujian yang dibawakan oleh tim musik ICA Youth, lalu dilanjutkan dengan khotbah singkat yang berisi topik yang dikhususkan untuk membangun tingkat pemahaman remaja mengenai hal-hal yang ada di dunia ini dan juga hal spiritual yang dibawakan oleh pastor youth, kakak Pembina dan terkadang juga ada kesempatan para remaja untuk bisa membawakan khotbah singkat, lalu acara ditutup dengan *Small Group* yang berisikan kakak remaja dan remaja-remaja yang lagi dibimbingnya. Remaja yang ikut tidak dibatasi oleh agama, ras, dan budaya semua bisa memiliki kesempatan untuk ikut ke dalam *FNL* yang dibuat ICA Youth, tetapi terdapat satu syarat yaitu harus berumur 12-18.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Sosial Media menurut Para Ahli

Clay Shirky, seorang profesor pada New York University menyatakan, "Sosial media mengganti cara kita berpartisipasi pada budaya, politik, dan kemasyarakatan. Mereka memberi suara pada orang-orang yang dulunya diabaikan serta memperbolehkan kita untuk terhubung dengan orang-orang yang mempunyai minat yang sama dengan kita." Kutipan ini menjelaskan bahwa sosial media memperluas ruang partisipasi serta menyediakan kesempatan bagi orang-orang yang sebelumnya diabaikan untuk memiliki suara pada budaya, politik, dan warga . Hal ini menyampaikan akibat positif dalam hal inklusi sosial serta partisipasi yang lebih luas (Shirky 2008). Sherry Turkle, seorang profesor di Massachusetts Institute of Technology (MIT) menyebutkan bahwa, "Sosial media menjadikan kita merasa terhubung, tetapi terkadang kita lupa bahwa kita sebenarnya sedang sendirian."

Kutipan ini menjelaskan bahwa sosial media bisa menyediakan rasa koneksi dan kebersamaan, tetapi terkadang membuat kita kehilangan hubungan langsung dengan orang lain serta menimbulkan rasa kesepian atau keterasingan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan sosial media harus diimbangi dengan interaksi langsung dengan orang lain untuk menjaga stabilitas emosional dan psikologis (Turkle 2011b). Boyd, D. serta Ellison, N.B. dalam penelitiannya tentang definisi sosial media, menyatakan, "Sosial media merupakan situs web yang memungkinkan pengguna untuk dapat membentuk profil publik atau semi-publik pada sebuah sistem terpusat, mengelola daftar sahabat dengan siapa mereka saling berhubungan, dan melihat serta membalas pesan dari teman-teman tersebut." Kutipan ini memberikan definisi yang sangat jelas tentang apa itu sosial media. Definisi ini memberikan bahwa sosial media memungkinkan pengguna buat membentuk profil publik atau semi-publik, bekerjasama dengan orang lain, serta berkomunikasi dengan mereka melalui pesan atau media lainnya (Boyd and Ellison 2007).

### Komunitas menurut Para Ahli

Komunitas adalah kelompok sosial dari berbagai organisme dengan berbagai lingkungan, pada dasarnya memiliki habitat dan minat atau preferensi. Dalam

masyarakat, individu-individu di dalamnya memiliki keyakinan, kebutuhan risiko, sumber daya, tujuan, preferensi, dan sebagainya serupa atau sama. Menurut Kertajaya Hermawan, komunitas adalah sekelompok orang yang memiliki rasa peduli terhadap satu satu sama lain lebih dari yang seharusnya. Dapat diartikan bahwa adalah sekelompok orang yang saling mendukung dalam masyarakat dan saling membantu (Kertajaya 2008). Menurut Muzafer Sherif dalam buku Dinamika Kelompok, Kelompok sosial adalah unit sosial yang terdiri dari dari dua atau lebih individu yang telah mengadakan interaksi sosial yang cukup intensif dan teratur, sehingga antar individu telah adanya pembagian tugas, struktur, dan norma tertentu (Wardana 2009).

Komunitas juga merupakan sistem sosial yang mencakup sejumlah struktur kelompok sosial yang tidak terlembagakan dalam bentuk kelompok atau organisasi dalam pemenuhannya melalui hubungan kerjasama secara struktural, masyarakat dapat berdiri sendiri dalam hubungannya dengan fungsi yang dilakukan oleh lembaga sosial yang lebih besar. Komunitas adalah "kumpulan individu yang mendiami lingkungan tertentu dan berkaitan dengan kepentingan sama" (Iriantara 2004). Maka sebuah komunitas adalah sebagian kecil dari wadah bernama organisasi, dapat mengkategorikan bahwa komunitas tidak jauh berbeda dengan organisasi yang didalamnya terdapat kebebasan dan hak orang-orang dalam kehidupan sosial untuk berserikat, berkumpul, dan mengungkapkan pendapat. Wenger berkata bahwa dalam komunitas, individu dapat memiliki niat, keyakinan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi serupa lainnya (Wenger, McDermott, and Snyder 2002).

**Dampak Negatif teralu banyak mengakses Sosial Media**

Berlebihan bermain sosial media dapat menimbulkan risiko Kesehatan mental yang terganggu seperti penelitian yang dibuat oleh Twenge dan teman-teman dalam penelitian tersebut menunjukan hasil bahwa anak muda yang berlebihan bermain sosial media dapat menaikkan risiko gangguan Kesehatan mental seperti depresi, kecemasan, serta stress dini (Twenge et al. 2018). Juga dilanjutkan oleh Vanucci yang mengatakan bahwa anak muda yang menghabiskan waktunya untuk bermain sosial media lebih dari dua jam sehari dapat merasa kesepian dan kurang tidur (Vannucci, Flannery, and Ohannessian 2017).

Tidak berhenti disitu juga dampak yang dapat ditimbulkan sosial media terhadap anak muda yang menggunakannya, akan mempengaruhi sikap anak muda. Anak muda yang menggunakan sosial media relatif lebih lama akan lebih mungkin terpapar terhadap konten-konten yang seharusnya mereka tidak melihat atau pantas untuk dilihat seperti kekerasan, seksualitas dan narkoba. Juga terdapat dampak sosial serta emosional yang dapat dialami anak muda yang menghabiskan waktu banyak di dalam sosial media. Mereka lebih mungkin mengalami stres untuk menunjukan citra diri yang sempurna serta terkenal, hal ini dapat memicu kecemasan sosial, perasaan tidak berharga serta frustasi anak muda menurut hasil penelitian American Academy of Pediatrics yang dilakukan pada 2016 (Livingstone and Haddon 2009).

Selain itu, penggunaan sosial media yang tidak wajar bisa memengaruhi kemampuan anak muda untuk memusatkan perhatian serta konsentrasi, akibatnya bisa Mengganggu prestasi akademik (Rideout, Foehr, and Roberts 2010). Tidak hanya Kesehatan mental dan pribadi yang kena tetapi juga Kesehatan fisik, pemakaian media sosial yang berlebihan bisa mengakibatkan pemuda posisi duduknya membungkuk sambal menatap layar gadget. Hal ini bisa mengakibatkan gangguan postur tubuh, nyeri leher dan punggung, serta sakit kepala (Kim 2017). Juga peningkatan pelecehan seksual yang dilakukan di ruang publik / atau kita sebut secara *online*. Menurut hasil survei

survei pelecehan seksual di ruang publik Selama Pandemi COVID-19 di Indonesia yang diinisiasi oleh KRPA dalam program *Power to Youth* yang dilakukan pada akhir 2021 menunjukan hasil yang sangat miris yaitu 78% dari 3000 responden perempuan menyatakan bahwa dirinya dilecehkan secara seksual di ruang publik tidak hanya perempuan ternyata 29% responden laki-laki juga mengatakan pernah dilecehkan secara seksual di ruang public (Ayuningtyas 2022).

**Dampak Positif yang bisa didapatkan dari Sosial Media**

Tentu tidak berhenti disitu juga, karena setiap ada hal negatif tentunya ada hal positif dari penggunaan sosial media jika bisa dimanfaatkan dengan bijak. Jika dimanfaatkan dengan bijak menggunakan sosial media dapat meningkatkan koneksi sosial alias memperluas jaringan sosial dan membangun hubungan dengan orang-orang yang punya pandangan atau minat yang sama, dan orang yang dapat di jangkau sangat luas tidak terbatas oleh lokasi (Ellison, Steinfield, and Lampe 2011). Terus jika sosial media dimanfaatkan dengan benar oleh pemuda, dapat membantu memperbaiki keterampilan komunikasi mereka melalui interaksi dengan orang lain secara online, bukan hanya komunikasi secara verbal tetapi kemampuan untuk menulis dan memahami Bahasa juga meningkat (Fardouly et al. 2015). Tidak lupa juga sosial media adalah gudangnya informasi, segala informasi ada di dalamnya, jika dimanfaatkan dengan baik para pemuda dapat menjangkau informasi yang bersifat aktual dan bermanfaat untuk terus mengembangkan tingkat pengetahuan mereka (Manca and Ranieri 2016). Untuk memiliki kesadaran akan bisa memanfaatkan keunggulan dan hal positif dari sosial media, tentu para pemuda membutuhkan pembimbingan dari orang di sekitarnya.

**Peran Komunitas bagi pengguna sosial media**

Komunitas bisa memainkan peran yang sangat krusial dalam membantu membangun kesadaran akan manfaat yang bisa didapatkan dari teknologi yang maju serta sosial media, terutama di Indonesia yang waktu ini tengah mengalami perkembangan teknologi yang pesat. Beberapa peran komunitas yang dapat membangun kesadaran tersebut di antaranya ialah menyampaikan edukasi dan training, menyampaikan pandangan positif serta model positif, dan menyediakan jaringan yang saling mendukung serta memberikan motivasi. Studi yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2020 membagikan bahwa sekitar 36,7% masyarakat Indonesia belum tahu potensi dan manfaat dari teknologi digital, termasuk sosial media. karena itu, komunitas bisa memainkan peran yang sangat krusial pada membantu mempertinggi pemahaman dan kesadaran masyarakat akan manfaat dari teknologi.

Komunitas dapat memiliki peran krusial pada meningkatkan pencerahan rakyat perihal penggunaan sosial media pada Indonesia. Beberapa peran yang bisa dilakukan oleh komunitas tadi adalah memberikan edukasi tentang penggunaan yang bijak serta positif, mempromosikan etika serta moral pada berinteraksi di sosial media, dan memberikan dukungan pada korban pelecehan atau kejahatan online. Nurrahman serta Putri menekankan bahwa peran komunitas sangat penting dalam meningkatkan kesadaran mengenai penggunaan sosial media yang bijak dan positif. dalam penelitiannya, mereka menemukan bahwa komunitas dapat memberikan pendidikan tentang penggunaan yang aman serta positif di sosial media dan mempromosikan etika dan moral dalam berinteraksi online (Nurrahman and Putri 2020).

Salah satu contoh komunitas yang berperan pada membangun kesadaran akan manfaat dari teknologi serta sosial media di Indonesia yang ada sekarang ini merupakan "Kreavi". Kreavi merupakan komunitas kreatif yang terdiri dari desainer, fotografer, illustrator, animator, penulis, serta profesional kreatif lainnya. Komunitas ini mempunyai tujuan buat menaikkan keberadaan industri kreatif pada Indonesia melalui dukungan, pembelajaran, serta kolaborasi. Kreavi menyampaikan platform bagi anggotanya buat memamerkan portofolio dan bekerja sama dalam proyek-proyek kreatif. Selain itu, Kreavi pula mengadakan program serta pembinaan secara terencana buat menaikkan keterampilan serta pengetahuan anggotanya dalam industri kreatif, termasuk di dalamnya wacana bagaimana memanfaatkan teknologi serta sosial media menggunakan bijaksana buat mempromosikan karya mereka.

Bukti dari peran Kreavi pada menciptakan pencerahan akan manfaat berasal teknologi dan sosial media dapat dilihat berasal banyaknya anggota serta karya-karya yang dihasilkan sang anggota Kreavi yang sudah mendapatkan pengakuan pada dalam maupun luar negeri. Selain itu, Kreavi pula seringkali diundang buat memberikan presentasi serta diskusi mengenai industri kreatif serta pemanfaatan teknologi serta sosial media secara bijaksana (Editor n.d.). Selain itu, ada pula beberapa penelitian yang mengatakan peran sangat krusial komunitas pada menciptakan pencerahan akan manfaat berasal teknologi serta sosial media. Sebuah studi yang dilakukan oleh Pew Research Center pada tahun 2018 menunjukkan bahwa partisipasi dalam grup atau komunitas online dapat meningkatkan kepercayaan diri, membantu mengatasi dilema seseorang, serta menaikkan keterampilan dalam mengatasi persoalan teknologi (Poushter, Bishop, and Chwe 2018).

## ICA Youth FNL

Di dalam ICA Youth FNL terdapat beberapa topik yang sangat membantu anak remaja untuk dapat lebih mengerti tentang Tuhan dan tentunya tentang hal apa yang harus mereka pahami yang sedang terjadi di dalam era mereka yang saat ini. Terdapat topik seperti "*Barebones"* dimana awal tahun anak remaja dipersiapkan tentang hubungan spiritual mereka kepada Tuhan, juga terdapat series tentang "*Let's talk about sex"* mulai dari tujuannya hingga perbedaan seks dengan identitas, karena kita tahu bahwa sosial media membawakan berbagai informasi dan berbagai fenomena dimana identitas sekarang sangat membingungkan, seperti yang dikatakan Prof. Sherry Turkle bahwa ""Internet tidak hanya mengubah kesadaran kita tentang dunia di sekitar kita, tetapi juga mengubah identitas kita - siapa kita, apa yang kita yakini, dan bagaimana kita berhubungan dengan orang lain" (Turkle 2011a). Dilanjutkan dan diperjelas oleh Crystal Abidin bahwa "Media sosial adalah platform di mana individu dapat membuat dan menampilkan identitas mereka. Namun, konstruksi identitas itu kompleks dan seringkali dipengaruhi oleh norma dan ekspektasi sosial."

Ini juga didukung oleh series yang dibawakan yang berjudul "*Who Am I*" Terus juga terdapat series yang spesial dimana ICA Youth *FNL* memberikan kesempatan bagi para kaum remaja untuk berbagi tentang kisah mereka yang diberi judul "*By the Youth for the Youth"*. Yang paling menonjol dari semua yang terjadi di ICA Youth *FNL,* adalah sesi di akhir hari yang menyediakan tempat dan waktu untuk para remaja bergabung di dalam *Small Group* yang dipimpin oleh para kakak-kakak pembimbing yang akan membimbing mereka dengan menyediakan waktu untuk berdiskusi hari demi hari, tidak sebatas waktu hari jumat saja. Ini yang membuat para remaja yang ikut di dalam ICA Youth *FNL* dapat memiliki peran atau sesosok komunitas yang bersedia untuk berjalan bersama mereka melalui segala macam perubahan duniawi untuk menuju tujuan yang sama yaitu kembali kepada Tuhan Allah.

## KESIMPULAN

Dari pembahasan dan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis, dapat ditarik kesimpulan bahwa komunitas bisa memainkan peran yang sangat krusial pada membantu mempertinggi pemahaman dan kesadaran masyarakat akan manfaat dari teknologi. Dari hasil yang didapatkan juga bisa memberikan pencerahan bahwa komunitas bisa memainkan peran krusial dalam membantu masyarakat mengoptimalkan penggunaan teknologi dan sosial media**.** Jadi meski yang sering beredar di masyarakat adalah pencegahan terhadap penggunaan sosial media yang berlebih, namun dari penelitian jurnal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan sosial media tidak perlu diberikan Batasan yang berlebihan, daripada mencegah lebih baik memberikan bimbingan melalui komunitas agar timbul rasa sadar yang dimiliki masyarakat untuk justru memanfaatkan segala teknologi di era sekarang termasuk salah satunya adalah sosial media, untuk menggapai sesuatu yang sangat mulia demi kebaikan Bersama terutama kebaikan pribadi seseorang demi menjalani hidup yang lebih utuh dan baik untuk kedepannya. Sudah dibuktikan oleh ICA Youth *FNL* bahwa hal yang sangat berpengaruh dalam perjalanan anak remaja sekarang adalah sebuah komunitas yang bersedia untuk berjalan Bersama bukan hanya menjadi sosok komunitas yang mendidik, meluruskan, membantu tetapi juga sesosok komunitas yang ingin menjadi lebih baik terus menerus Bersama-sama demi tujuan yang sama yaitu Kembali kepada Tuhan Allah. Jadi penelitian ini berkontribusi bukan hanya mengingatkan para pengguna sosial media diluar sana untuk berlaku bijak akan kegunaan sosial media, tetapi penelitian ini juga mengingatkan para penggerak komunitas diluar sana yang sangat paham akan potensi sosial media di era ini untuk mengajarkan dan membimbing dalam bentuk apapun ke masyarakat Indonesia, agar negara Indonesia dapat maju pesat seperti kemajuan yang terjadi di dalam teknologi yang ada. Serta yang terpenting adalah jadilah komunitas yang berjalan Bersama anggota-anggotanya agar tidak ada Batasan atau atap yang akan membatasi komunitas baik anggotanya untuk berkembang menjadi pribadi yang lebih baik dan terutama pribadi yang serupa dengan Allah.

## DAFTAR PUSTAKA

Alinurdin, David. 2020. "COVID-19 Dan Tumit Achilles Iman Kristen." *Veritas: Jurnal Teologi Dan Pelayanan* 19, no. 1: 1–9. https://doi.org/10.36421/veritas.v19i1.373.

Ayuningtyas, Kusumasari. 2022. "Survei: Pelecehan Seksual Terus Terjadi Di Ruang Publik." DW. 2022. https://www.dw.com/id/pelecehan-seksual-di-ruang-publik-selama-pandemi/a-60608455.

Bayu, Dimas. 2022. "APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta Pada 2022." DataIndonesia.Id. 2022. https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022.

Boyd, Danah M., and Nicole B. Ellison. 2007. "Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship." *Journal of Computer-Mediated Communication* 13, no. 1: 210–30. https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x.

Editor. n.d. "About Kreavi." Kreavi. Accessed March 1, 2023. https://www.kreavi.com/.

Ellison, Nicole, Charles Steinfield, and Cliff Lampe. 2011. "Connection Strategies: Social Capital Implications of Facebook-Enabled Communication Practices." *New Media & Society* 13: 873–92. https://doi.org/10.1177/1461444810385389.

Fardouly, Jasmine, Phillippa C. Diedrichs, Lenny R. Vartanian, and Emma Halliwell. 2015. "Social Comparisons on Social Media: THE Impact of Facebook on Young Women's

Body Image Concerns and Mood." *Body Image* 13. https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2014.12.002.

González-Bailón, Sandra, Javier Borge-Holthoefer, Alejandro Rivero, and Yamir Moreno. 2011. "The Dynamics of Protest Recruitment through an Online Network." *Scientific Reports* 1. https://doi.org/10.1038/srep00197.

Haidt, Jonathan, and Nick Allen. 2020. "Scrutinizing the Effects of Digital Technology on Mental Health." *Nature*. https://doi.org/10.1038/d41586-020-00296-x.

Iriantara, Yosal. 2004. *Community Relations : Konsep Dan Aplikasinya*. Edited by Rema Karyanti S. Bandung: Simbiosa Rekatama Media. https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=362898.

Kertajaya, Hermawan. 2008. *Arti Komunitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Kim, Jung Hyun. 2017. "Smartphone-Mediated Communication vs. Face-to-Face Interaction: Two Routes to Social Support and Problematic Use of Smartphone." *Computers in Human Behavior* 67. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.004.

Kirschner, Paul A., and Aryn C. Karpinski. 2010. "Facebook® and Academic Performance." *Computers in Human Behavior* 26, no. 6. https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.03.024.

Livingstone, Sonia, and Leslie Haddon. 2009. "EU Kids Online: Final Report 2009."

Manca, Stefania, and Maria Ranieri. 2016. "Is Facebook Still a Suitable Technology-Enhanced Learning Environment? An Updated Critical Review of the Literature from 2012 to 2015." *Journal of Computer Assisted Learning* 32: 503–28. https://doi.org/10.1111/jcal.12154.

Nurrahman, T., and R. S. Putri. 2020. "The Role of Community in Promoting Positive and Safe Social Media Use." *Indonesian Journal of Educational Counseling* 2, no. 1: 41–50.

Perempuan, KOMNAS. 2020. "Info Grafis Catahu 2020: Catatan Tahunan Kekerasan Terhadap Perempuan Tahun 2019." KOMNAS Perempuan. 2020. https://komnasperempuan.go.id/catatan-tahunan-detail/info-grafis-catahu-2020-catatan-tahunan-kekerasan-terhadap-perempuan-tahun-2019.

Poushter, Jacob, Caldwell Bishop, and Hanyu Chwe. 2018. "Social Media Use Continues to Rise in Developing Countries but Plateaus Across Developed Ones: Digital Divides Remain, Both within and across Countries." Pew Research Center. 2018. https://www.pewresearch.org/global/2018/06/19/social-media-use-continues-to-rise-in-developing-countries-but-plateaus-across-developed-ones/.

Purwadi, Didi. 2017. "Ada 800.000 Situs Penyebar Hoax Di Indonesia." Republika. 2017. https://news.republika.co.id/berita/nasional/umum/17/12/12/p0uuby257-ada-800000-situs-penyebar-hoax-di-indonesia.

Rideout, Victoria J., Ulla G. Foehr, and Donald F. Roberts. 2010. "Generation M2: Media in the Lives of 8-to 18-Year-OIds." Kaiser Family Foundation. 2010. https://www.colorincolorado.org/research/generation-m2-media-lives-8-18-year-olds.

Riyanto, Andi Dwi. 2021. "Hootsuite (We Are Social): Indonesian Digital Report 2020,"." Web. 2021. https://andi.link.

Shirky, Clay. 2008. "Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations." In . https://api.semanticscholar.org/CorpusID:153725347.

Turkle, S. 2011a. "Identity in the Age of the Internet." *The Sociological Quarterly* 52, no. 4: 383–406.

Turkle, S. 2011b. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books. https://books.google.co.id/books?id=_Dhf5xEZZD0C.

Twenge, Jean M, Thomas E Joiner, Megan L Rogers, and Gabrielle N Martin. 2018. "Increases in Depressive Symptoms, Suicide-Related Outcomes, and Suicide Rates Among U.S. Adolescents After 2010 and Links to Increased New Media Screen

Time." *Clinical Psychological Science* 6: 17–3. https://api.semanticscholar.org/CorpusID:148724233.

Vannucci, Anna, Kaitlin M Flannery, and Christine McCauley Ohannessian. 2017. "Social Media Use and Anxiety in Emerging Adults." *Journal of Affective Disorders* 207, no. January (January): 163–66. https://doi.org/10.1016/j.jad.2016.08.040.

Wardana, Slamet Santosa. 2009. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wenger, Etienne, Richard McDermott, and William M. Snyder. 2002. *Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge*. Massachusetts: Harvard Business Press Books. https://hbsp.harvard.edu/product/3308-HBK-ENG.

Yuliani, Ayu. 2017. "Ada 800.000 Situs Penyebar Hoax Di Indonesia." Kominfo.Go.Id. 2017. https://www.kominfo.go.id/content/detail/12008/ada-800000-situs-penyebar-hoax-di-indonesia/0/sorotan_media.