

**Analisis Efek Penggunaan Media Sosial Line Messenger pada Remaja SMA
Patra Mandiri 1 Palembang**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos) dalam Ilmu Dakwah dan Komunikasi Jurusan Jurnalistik**

Oleh :

Nabilatussa'diyah

NIM : 14530074

**Program Studi Jurnalistik
Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Raden Fatah
Palembang**

2018

NOTA PEMBIMBING

Hal: Persetujuan Munaqosah

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Dakwah dan
Komunikasi UIN Raden Fatah

di-

Palembang

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Setelah mengadakan bimbingan dan kami periksa serta diadakan perbaikan-perbaikan seperlunya, maka skripsi yang berjudul "**Analisis Efek Penggunaan Media Sosial Line Messenger pada Remaja SMA Patra Mandiri 1 Palembang**" yang ditulis oleh saudari Nabilatussa'diyah, NIM: 14530074 telah dapat diajukan dalam sidang munaqosah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

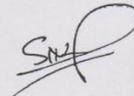
Palembang, November 2018

Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. Aliasan, M. Pd.I
NIP: 196108281991011001



Sumaina Duku, S. IP M. Si
NIP: 198201162009122002

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nama : Nabilatussa'diyah
NIM : 14530074
Fakultas/ Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/ Jurnalistik
Judul Skripsi : Analisis Efek Penggunaan Media Sosial *Line Messenger* pada Remaja SMA Patra Mandiri 1 Palembang

Telah di munaqsyahkan dalam sidang terbuka Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Hari/ Tanggal : Kamis, 29 November 2018
Tempat : Ruang Munaqsyah Lantai 3 (Meja II)

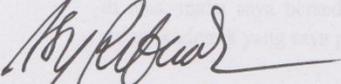
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Program Strata Satu Pada Jurusan Jurnalistik Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

Palembang, 2 Desember 2018


Dekan
Dr. Kusnadi, MA
197108192000031002

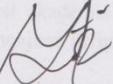
TIM PENGUJI

Ketua



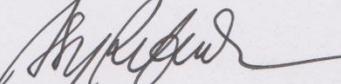
Dr. Achmad Svarifuddin, MA
NIP. 197311102000031003

Sekretaris



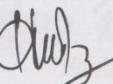
Melsafaradila, M. Pd
NIDN. 2007129101

Penguji I



Dr. Achmad Svarifuddin, MA
NIP. 197311102000031003

Penguji II



Hartika Utami Fitri, M. Pd
NIDN. 2014039401

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabilatussa'diyah
NIM : 14 53 0074
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Program Studi : Jurnalistik
Judul Skripsi : 'Analisis Efek Penggunaan Media Sosial Line Messenger pada Remaja SMA Patra Mandiri 1 Palembang'

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1. Seluruh data, informasi, interpretasi, pembahasan, dan kesimpulan yang disajikan dalam skripsi ini kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, serta pemikiran saya dengan pengarahan pembimbing yang ditetapkan.
2. Skripsi yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis, baik di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti ketidakbenaran dalam pernyataan di atas, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar akademik yang saya peroleh melalui pengajuan skripsi ini.

Palembang, November 2018

Yang Membuat Pernyataan



Nabilatussa'diyah

NIM: 14530074

MOTTO

“Kesuksesan bukan tentang seberapa banyak uang yang kamu hasilkan, tapi seberapa besar kamu bisa membawa perubahan untuk hidup orang lain”

(Michelle Obama)

Kupersembahkan kepada :

- 1. Kedua orang tuaku, ayahanda Muhammad Nur dan Ibunda Rukiah yang aku cintai dan sayangi.**
- 2. Keluarga Besarku dan sepupu-sepupuku.**
- 3. Para sahabat dan teman-teman seperjuanganku yang selalu aku banggakan**
- 4. Agama, bangsa, Negara, khususnya dalam dunia pendidikan semoga penelitian ini bermanfaat.**

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, serta tidak lupa pula penulis panjatkan shalawat serta salam kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, serta keluarga dan para sahabatnya.

Berkat kerja keras dan do'a serta bantuan dari semua pihak, skripsi berjudul **“Analisis Efek Penggunaan Media Sosial Line Messenger pada Remaja SMA Patra Mandiri 1 Palembang”**, dapat diselesaikan. Dalam penyusunan skripsi ini, tidak terlepas dari peran orang-orang yang bekerja sama memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Drs. H. M. Sirozi, MA., Ph.D, selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang beserta staf rektorat yang telah berusaha keras memberikan fasilitas terbaik dalam kegiatan akademik maupun non akademik.
2. Bapak Dr. Kusnadi, MA selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah mendidik kami semua.
3. Ibu Sumaina Duku, S. IP M.Si, selaku ketua Jurusan Jurnalistik yang selalu mendukung kami.
4. Bapak Drs. Aliasan, M.Pd.I selaku pembimbing I yang memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
5. Ibu Sumaina Duku, S.IP M.Si, selaku ketua Jurusan Jurnalistik dan sekaligus pembimbing II yang selalu memberikan arahan dan masukan kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf pegawai Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan kelancaran dalam pembuatan skripsi.
7. Kedua orang tua tercinta ayahandaku Muhammad Nur dan ibundaku Rukiah yang selalu memberikan dukungan, semangat serta do'a yang tulus dan ikhlas untukku.

8. Keluarga besarku yang selalu memberikan dukungan dan do'a dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat-sahabatku, Putri Dwi Astuti, Siti Rahayu wulandari dan Astrini yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepadaku.
10. Teman-temanku tercinta Adwinda Febilia, Hafsyah Nurjanah serta Etika Sari yang selalu setia membantuku, menemaniku serta memberikan semangat utukku yang tiada hentinya dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman kelompok KKN 119 Sukamaju, terkhususnya untuk Sarendis Tara, Amelia Sari, Sinta Aprilia dan teman lainnya yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan Program Studi Jurnalistik, terkhususnya untuk Nanda Fadilla, Rohmi, Rusmiati, Novi mersita, Raudhatul Jannah, Putri Rohana, Ronaldi dan seluruh Angkatan 2014 umumnya.
13. Teman-teman lainnya Efrilia, Saiqul, Fitri, Yunita, Ratifah, Dina, Rena, Ashadi, jimmy, ginar yang selalu memberikan semangat.
14. Serta semua pihak yang tak bisa disebutkan satu persatu namun terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Palembang, November 2018

Penulis

Nabilatussa'diyah
14530074

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	I
NOTA PEMBIMBING	II
LEMBAR PENGESAHAN	III
HALAMAN PERNYATAAN	IV
MOTO DAN PERSEMBAHAN	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
ABSTRAK	XIII
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Tinjauan Pustaka	6
F. Kerangka Teori	8
G. Metodologi Penelitian	15
H. Sistematika Penulisan	20

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Massa	22
1. Pengertian Media Massa	22
2. Efek Media Massa	23
3. Media Sosial.....	25
4. Pengertian Line Messenger.....	30
5. Fitur-fitur Line Messenger	31
B. Remaja	36
1. Pengertian Remaja	36
2. Tahapan Remaja	39
C. Teori Determinisme Teknologi	
1. Pengertian Teori Determinisme	41

BAB III DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN

A. Profil SMA Patra Mandiri 1 Palembang	
1. Sejarah Singkat SMA Patra Mandiri 1	44
2. Visi dan Misi SMA Patra Mandiri 1	45
B. Struktur Organisasi SMA Patra Mandiri 1	46
C. Jumlah Siswa-Siswi SMA Patra mandiri 1	46

BAB IV Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian	48
---------------------------	----

B. Pembahasan	52
---------------------	----

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	73
---------------------	----

B. Saran	74
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

1. Tabel I.1 Tabel Struktur Organisasi	46
2. Tabel I. 2 Jumlah Siswa-Siswi SMA Patra Mandiri 1	46
3. Tabel 2.1 Nama Informan yang diwawancarai	49
4. Table 2.2 Nama Subjek (guru) yang diwawancarai	50

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Logo Line Messenger	31
2. Gambar 2.2 Contoh tampilan <i>Free Call</i> , <i>video call</i> dan <i>chatting</i>	32
3. Gambar 2.3. Contoh sticker line	33
4. Gambar 2. 4 Contoh gambar beranda (<i>timeline</i>)	34
5. Gambar 2.5. Contoh gambar <i>Line Today</i>	35
6. Gambar 2.6. Fitur Lainnya	36

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “*Analisis Efek Penggunaan Media Sosial Line Messenger pada Remaja SMA Patra Mandiri 1 Palembang*”. Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui Efek Penggunaan Media Sosial Line Messenger Pada Remaja SMA Patra Mandiri 1 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan jumlah sampel 15 informan dari siswa siswi kelas X. Instrumen yang digunakan berupa wawancara. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah *collection, reduction, display* dan *conclusion drawing*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efek penggunaan media sosial line messenger sebagai media informasi dan komunikasi yang dapat memudahkan remaja dalam berkomunikasi sehari-hari dan memperoleh informasi dengan cepat untuk, penggunaan media sosial line messenger telah memberikan efek afektif, kognitif dan behavioral. dalam penggunaan disekolah maupun diluar sekolah, dimana adanya penyalahgunaan media sosial *line messenger*.

kata kunci : *efek media sosial, line messenger, remaja*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan masyarakat yang kita ketahui sekarang ini sudah memasuki era globalisasi komunikasi, informasi dan teknologi. Teknologi merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui benda maupun tak benda yang diciptakan secara terpadu melalui perbuatan dan pemikiran untuk mencapai suatu nilai.

Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Ia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tahu memaksa manusia perlu berkomunikasi.¹

Komunikasi adalah proses sosial. Dalam komunikasi ada interaksi, ada saling pengaruh, dan ada relasi kekuasaan antar komponen yang terlibat. Apapun jenis komunikasinya, senantiasa melibatkan aspek-aspek sosial. Terlebih lagi kita berbicara mengenai *human communication*. Tema yang terakhir ini, jelas-jelas adalah sebuah aspek sosial, oleh karena itu komunikasi merupakan sebuah proses sosial.²

¹Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014) h.1.

² Momon Sudarma, *Sosiologi Komunikasi* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2014), h. 11.

Adanya teknologi baru yaitu *gadget*. Tidak hanya untuk berkomunikasi *gadget* dapat digunakan untuk mengakses informasi. Namun pada era perkembangan teknologi komunikasi saat ini manusia lebih tertarik menggunakan media baru yaitu media sosial yang terdapat pada *gadget*, saat ini manusia lebih banyak menggunakan media sosial sebagai alat berkomunikasi jarak jauh. Dimana saat ini hampir setiap orang menggunakan *gadget* untuk bersosialisasi tanpa harus bertatap muka secara langsung.

Akses terhadap media telah menjadi salah satu kebutuhan primer dari setiap orang. Kehadiran internet dan media sosial memberikan keleluasaan bagi khalayak untuk ikut dalam berkompetisi menyebarkan informasi atau peristiwa yang terjadi disekitar mereka.³

Secara sederhana istilah media dijelaskan sebagai alat komunikasi sebagaimana definisi yang selama ini diketahui. Kehadiran sosial media merupakan salah satu penanda determinasi dari perkembangan teknologi dan internet di tengah kehidupan manusia. Medium ini tidak hanya mentransformasi kehidupan nyata menjadi virtual. Kehadiran medium baru beserta teknologinya tetap menjadi bagian dari keberadaan media dan media lama tetap akan ada.⁴

Sekolah adalah lingkungan pendidikan sekunder. Sekolah adalah sebuah lembaga yang dirancang untuk pengajaran siswa (atau murid) dibawah

³ Rulli Nasrullah, *Media Sosial* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017) h.1.

⁴ *Ibid*, h.3

pengawasan pendidikan (guru).⁵ Bagi anak yang sudah bersekolah, lingkungan yang setiap hari dimasukinya, selain lingkungan rumah adalah sekolahnya. Anak remaja yang sudah duduk dibangku SMP atau SMA. Pengaruh sekolah itu tentunya diharapkan positif terhadap perkembangan jiwa remaja karena sekolah adalah lembaga pendidikan.⁶

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh kementerian Kominfo dalam penelusuran para pengguna aktivitas online pada anak usia remaja tahun 2014, ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media sosial sangat melekat dengan kehidupan remaja sehari-hari. Dari serangkaian teknologi baru yang memusingkan, Internet muucul dipertengahan 1990-an sebagai medium massa baru yang amat kuat.⁷ Daya tarik internet dan media sosial inilah yang kemudian memegang peranan penting dalam membangun kemampuan berkomunikasi seseorang. Remaja saat ini begitu peka dengan perkembangan yang terjadi dalam teknologi komunikasi.

Salah satu media sosial atau sarana komunikasi di dunia maya yang sangat populer di kalangan remaja adalah *Line Messenger*. *LINE* adalah bentuk baru dari Instant Messenger yang dimana fungsinya yaitu untuk berkomunikasi, dimana setiap penggunaannya tidak menggunakan pulsa, melainkan jaringan atau koneksi internet. *LINE* sendiri hadir sebagai bentuk

⁵ Abdullah Idi, *Sosiologi Pendidikan: Individu, Masyarakat, dan Pendidikan* (Jakarta : Rajawali Pers, 2016), h. 142.

⁶ Sarlito W. Sarwono, *Psikologi remaja* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013) h.150.

⁷ John Vivian, *Teori Komunikasi Massa* (Jakarta: Kencana, 2008), h.262.

penyempurnaan dari aplikasi *Instant Messenger* sebelumnya, yaitu *Whatsapp* & *BBM*. Beberapa fitur yang tidak ada pada dua aplikasi sebelumnya dimunculkan dalam *LINE*, antara lain *Free Call*, *Sticker*, Permainan, hingga fitur *Video Call*.

Penggunaan Media Sosial yang berkembang saat ini menjadi gaya hidup bagi setiap kalangan termasuk remaja sekolah yang saat ini menjadikan media sosial sebagai sarana komunikasi. Teknologi komunikasi dalam media sosial merupakan sesuatu yang praktis dan menarik dalam penggunaannya. Tetapi dari banyaknya manfaat dari media sosial, terdapat dampak negatif yang tidak disadari para remaja saat ini.

Individualisme merupakan salah satu dampak negatif dari penggunaan media sosial yang terdapat pada *gadget*, dimana seseorang lebih menikmati keberadaannya sendiri meski sedang berada dalam lingkungan yang ramai. Kebanyakan orang-orang sulit untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung dikarenakan lebih nyaman berkomunikasi melalui media sosial.

Pemicu menurunnya produktivitas seseorang adalah ketika fokusnya tergantikan oleh hal-hal yang lain. Tentu penggunaan sosial media yang berlebih maka akan membuat orang enggan untuk melakukan hal-hal lain yang lebih bermanfaat dan bisa orang itu lakukan.

Dengan adanya media baru / media sosial *Line Messenger* ini, tentunya menjawab kebutuhan siswa-siswi yang menginginkan media komunikasi yang cepat.

Adapun manfaatnya dari *Line Messenger* ini yaitu menambahnya ilmu pengetahuan bagi siswa-siswi remaja SMA Patra Mandiri 1 Palembang, serta adanya konten-konten menarik seperti *Line Sticker* dan *Line Square*. Alasan inilah yang menjadikan siswa-siswi SMA Patra Mandiri 1 Palembang lebih memilih media sosial *Line Messenger* untuk berkomunikasi dan bertukar informasi.

Melihat dampak seperti yang dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi penelitian skripsi dengan judul “Analisis Efek Penggunaan Media Sosial *Line Messenger* Pada Remaja di SMA Patra Mandiri 1 Palembang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

“Bagaimana efek penggunaan media sosial *line messenger* pada remaja di SMA Patra Mandiri 1 Palembang”.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui efek penggunaan media sosial *line messenger* pada remaja di SMA Patra Mandiri 1 Palembang.

2. Manfaat Penelitian

Segala sesuatu yang dilakukan dan dikerjakan tentunya mempunyai manfaat. Dari hasil penelitian ini, penulis berharap penelitian ini mempunyai kegunaan.

a. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber ilmu pengetahuan khususnya dibidang komunikasi dan informasi. Serta dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa–mahasiswi Jurnalistik dalam melakukan penelitian berikutnya.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan meningkatkan pengetahuan peneliti tentang efek media sosial *Line Messenger* pada lingkungan remaja dalam kehidupan sehari-hari.

D. Tinjauan Pustaka

Ayu Widya Puspita, mahasiswa Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Lampung dengan skripsi berjudul “Analisis Penggunaan Media Sosial *Twitter* Oleh Pejabat Publik dalam Penerapan Good Governance”. Pada Skripsi ini persamaan penelitian penulis adalah sama-

sama membahas mengenai media sosial. Perbedaannya adalah penulis membahas *Line Messenger* dengan objek Remaja SMA Patra Mandiri 1 Palembang, sedangkan Ayu Widya Puspita meneliti Twitter dan menjadikan pejabat publik sebagai objek penelitiannya.

Yonathan Novan, mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional “VETERAN” Jawa Timur dengan skripsi berjudul “Kepuasan Remaja Menggunakan Aplikasi Line”. Pada Skripsi ini, persamaan penelitian penulis adalah sama-sama membahas penggunaan Line dikalangan Remaja. Perbedaannya adalah penulis membahas tentang Analisi efek Penggunaan media Sosial Line, sedangkan Yonathan meneliti tentang Kepuasan Remaja dalam menggunakan Media Sosial Line.

Afriansyah mahasiwa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang, dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Sosial Facebook terhadap Keterbukaan Komunikasi Siswa SMP N 2 Palembang”. Pada skripsi ini persamaan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh dari media sosial. Sedangkan perbedaannya adalah penulis meneliti tentang media sosial line sedangkan Afriansyah meneliti tentang media Sosial Facebook.

E. Kerangka Teori

Adapun pada penelitian Analisis efek media sosial *Line Messenger* pada remaja SMA Patra Mandiri 1 Palembang akan menjabarkan beberapa landasan teori yang digunakan, diantaranya:

1. Media Massa

Media massa adalah alat komunikasi yang bekerja dalam berbagai skala, mulai dari skala terbatas hingga dapat mencapai dan melibatkan siapa saja di masyarakat, dengan skala yang sangat luas. Media massa mengacu kepada sejumlah media yang telah ada sejak puluhan tahun yang lalu dan tetap dipergunakan hingga saat ini, seperti surat kabar, majalah, film, radio, televisi, internet dan lain-lain.

Pengertian media massa mulai menunjukkan batasan yang dianggap tidak jelas oleh sebagian orang, dengan munculnya sejumlah media baru yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan media massa yang sudah ada sebelumnya. Media massa baru atau lebih sering disebut dengan 'media baru' (*new media*) ini bersifat lebih individual, lebih beragam (*diversified*) dan lebih interaktif. Salah satu contoh penting media massa baru saat ini adalah internet. Walaupun media baru menunjukkan pertumbuhan yang cepat, namun belum terlihat tanda-tanda bahwa media massa lama akan berkurang peranannya di banding sebelumnya. Peranannya tetap bertahan dengan cara terus menerus menambah kemampuannya dalam upaya

menghadapi tantangan yang dimunculkan oleh media baru.⁸ Maka dari itu media baru termasuk kedalam media massa.

2. Efek Media Massa

Komunikasi massa mempunyai efek itu tidak bisa dibantah. Wujud efek bisa berwujud tiga hal: efek kognitif (pengetahuan), afektif (emosional dan perasaan), dan behavioral (perubahan pada perilaku). Dalam perkembangan komunikasi kontemporer saat ini, sebenarnya proses pengaruh (munculnya efek kognitif, afektif, dan behavioral) tidak bisa berdiri sendiri. Dengan kata lain, ada beberapa faktor yang ikut memengaruhi proses penerimaan pesan. Jadi, pesan itu tidak langsung mengenai individu, tetapi “disaring”, dipikirkan, dan dipertimbangkan, apakah seseorang mau menerima pesan-pesan media massa itu atau tidak. Faktor-faktor inilah yang ikut menjadi penentu besar tidaknya faktor efek yang dilakukan media massa.⁹

a. Efek Kognitif

Efek kognitif adalah akibat yang timbul pada diri komunikan yang sifatnya informatif bagi dirinya. Dalam efek kognitif ini akan dibahas tentang bagaimana media massa dapat membantu khalayak dalam mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan

⁸ Denis McQuail, *Teori Komunikasi Massa*, (Jakarta: Erlangga, 2000) h.4

⁹Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011) h.228.

keterampilan kognitifnya. Melalui media massa, kita memperoleh informasi tentang benda, orang atau tempat yang belum pernah kita kunjungi secara langsung.

b. Efek Afektif

Efek afektif ini kadarnya lebih tinggi dari efek kognitif. Tujuan dari komunikasi massa bukan hanya sekedar memberitahu kepada khalayak agar menjadi tahu tentang sesuatu, tetapi lebih dari itu, setelah mengetahui informasi yang diterimanya, khalayak diharapkan dapat turut serta merasakan perasaan iba, terharu, sedih, gembira, marah dan sebagainya.

c. Efek Behavioral

Efek behavioral merupakan akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan, atau kegiatan. Adegan kekerasan dalam televisi atau film akan menyebabkan orang menjadi bringas. Program acara masak-memasak bersama Rudi Khaeruddin, misalnya, akan menyebabkan para ibu rumah tangga mengikuti resep-resep baru. Bahkan, kita pernah mendengar kabar seorang anak sekolah dasar yang mencontoh adegan gulat dari acara *SmackDown* yang mengakibatkan satu orang tewas akibat adegan gulat tersebut. Namun, dari semua informasi dari berbagai media tersebut tidak mempunyai efek

yang sama¹⁰. Maka dari itu informasi yang diterima bisa berdampak negatif ataupun positif terhadap penerima.

3. Media Sosial

Kata media berasal dari bahasa latin "*Medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Sedangkan dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sosial menurut Marx berarti terdapatnya karakter kerja sama atau saling mengisi diantara individu dalam rangka membentuk kualitas baru dari masyarakat, sedangkan menurut Durkheim sosial merujuk pada kenyataan sosial (*the social as social facts*) bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat.

Kehadiran Media Sosial merupakan salah satu penanda determinasi dari perkembangan teknologi dan internet ditengah kehidupan manusia. Medium ini tidak hanya mentransformasi kehidupan nyata menjadi virtual.¹¹ Dengan adanya media sosial maka hal itu memudahkan manusia dalam berkomunikasi dengan sesama dan bertukar informasi baik secara langsung maupun tidak langsung.

Kemunculan media sosial tidak hanya menjawab kebutuhan akan medium komunikasi-interaksi sekaligus sosial bagi pengguna, namun

¹⁰ Elvinaro, dkk., *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2009) h.52.

¹¹ Nasrullah, *Op.cit.*, h.207

perangkat komunikasi menjadi komoditas bisnis yang dibutuhkan.¹² Sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada, kehadiran media sosial juga turut berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa cara berkomunikasi maupun bersosialisasi masyarakat saat ini mengikuti perkembangan zaman.

4. *Line Messenger*

LINE adalah aplikasi pesan instan (*instant messaging*) untuk *smartphone* dan PC. Selain untuk melakukan kirim pesan teks, line juga bisa mengirim gambar, video, pesan suara dan melakukan panggilan suara secara gratis. Line diluncurkan pada tanggal 23 Juni 2011 oleh NHN Jepang setelah gempa Tohoku. NHN Jepang menyadari betapa nyaman sistem komunikasi rusak itu dan menemukan bahwa layanan data akan bekerja dan lebih efisien. Mereka memutuskan untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat diakses oleh *smartphone*, tablet dan dekstop yang bekerja pada jaringan internet dan akan layanan ini secara gratis dapat digunakan, bahkan untuk melakukan telepon.

5. Remaja

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Masa ini dimulai sekitar pada usia 10 hingga 12

¹² *Ibid*, h. 208

tahun, dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 21 tahun.¹³ Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Pada masa ini sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua. masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa.¹⁴ Hal inilah yang membuat para orang tua memberikan pengawasan lebih pada anak-anaknya ketika berada di dalam fase remaja ini. Karena pada fase remaja ini tingkah laku anak sulit diatur.

Remaja adalah suatu masa di mana :

1. Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
2. Individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
3. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.¹⁵

¹³ Laura A. King, *Psikologi Umum : Sebuah Pandangan Apresiatif* (Jakarta: Penerbit Salemba Humanika, 2010), h. 188.

¹⁴ Sri Rumini dan Siti Sundari, *Perkembangan anak dan Remaja* (Jakarta : Rineka Cipta, 2004), h. 53

¹⁵ Sarwono, *Op.cit.*, h. 14

Jadi hal wajar jika pada fase ini remaja sering bertindak semau mereka dan mengesampingkan nasehat para orang tua. Karena pada masa ini, pemikiran manusia masih mengikuti egonya masing-masing tanpa mempedulikan efek jangka panjang yang akan mereka hadapi dari pilihan mereka saat ini.

6. Teori Determinisme Teknologi

Teori ini dikemukakan oleh Marshall McLuhan pertama kali pada tahun 1962 dalam tulisannya *The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Ide dasar teori ini adalah bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Kehadiran teknologi tak pelak memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia.¹⁶ Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat, dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain. Misalnya, dari masyarakat suku yang belum mengenal huruf menuju masyarakat yang memakai peralatan komunikasi cetak ke masyarakat yang memakai peralatan komunikasi elektronik.¹⁷

McLuhan berpikir bahwa budaya kita dibentuk oleh bagaimana cara kita berkomunikasi. Paling tidak, ada beberapa tahapan yang layak

¹⁶ Morissan, *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 486.

¹⁷ Elvinaro, *Op.Cit.*, h. 184.

disimak *Pertama*, penemuan dalam teknologi komunikasi menyebabkan perubahan budaya. *Kedua*, perubahan di dalam jenis-jenis komunikasi akhirnya membentuk kehidupan manusia. *Ketiga*, sebagaimana yang dikatakan McLuhan bahwa “kita membentuk peralatan untuk berkomunikasi yang kita gunakan membentuk atau memengaruhi kehidupan kita sendiri.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif adalah suatu pendekatan dalam meneliti suatu kelompok manusia, obyek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. sedangkan kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang dan perilaku yang diamati.¹⁸

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Adapun menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Patra Mandiri 1 Palembang yang berjumlah 103 siswa.

¹⁸ Lexy Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), h.3

b. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Disini peneliti berpedoman pada suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subjeknya besar (lebih dari 100 orang) dapat menggunakan sampel. Menurutnya sampel dapat diambil antara 10% - 15% hingga 20% - 25% atau bahkan boleh lebih dari 25% dari jumlah populasi yang ada.¹⁹ Maka dari itu sampel yang diambil adalah $15\% \times 103$ informan = 15 informan, jadi sampelnya adalah 11 siswa-siswi dan 4 guru untuk memastikan jawaban dari siswa-siswinya. Dengan demikian peneliti mengambil 11 Siswa-siswi dari populasi siswa-siswi kelas X SMA Patra Mandiri 1 Palembang angkatan 2018 sebagai perwakilan subjek penelitian.

3. Jenis Data dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis penelitian ini adalah kualitatif bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah

¹⁹ Suharmi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), h. 112

yang ada sekarang berdasarkan data-data yang juga menyajikan data, menganalisis dan menginterpretasi.²⁰

b. Sumber Data

Ada dua macam sumber data didalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan penelitian yang didapatkan secara langsung dari sumber asli. Data primer diambil dari informasi secara langsung melalui observasi dan angket. Sedangkan data sekunder yaitu data yang diambil melalui tangan kedua atau sudah dikumpulkan oleh pihak lain.²¹

Data sekunder dijadikan sebagai data pelengkap dari dokumentasi yang ada kaitannya dengan penelitian dan sebagai bahan penunjang.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah :

a. Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. S. Nasution mengatakan observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti dalam kenyataan.²²

Tujuan utama observasi adalah untuk mengumpulkan data dan

²⁰ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), h.44.

²¹ Etta Mamang Sangadji dan Sopiah, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2010), h. 26.

²² Ismail Fajri, *Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2004), h. 169.

informasi mengenai suatu fenomena baik yang berupa peristiwa maupun tindakan, baik dalam situasi yang sesungguhnya maupun situasi buatan.²³

- b. Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan Tanya jawab secara lisan, baik langsung atau tidak langsung dengan sumber data.²⁴ Selain itu wawancara adalah metode pengumpulan data dengan metode Tanya jawab sepihak yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian.
- c. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang berbentuk tulisan, gambar atau karya monumental dari seseorang.²⁵ Sedangkan menurut bungin teknik dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sosial untuk menelusuri data historis.²⁶

5. Teknik Analisis Data

1. *Data Collection*

Adalah tahap mengumpulkan data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, observasi, penelitian kepustakaan dan dokumentasi serta data sekunder lainnya yang berhasil diperoleh.

²³ Arifin Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), h. 153.

²⁴ Sugeng Pujileksono, *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*, (Malang: Kelompok Intrans Publishing, 2015), h. 35.

²⁵ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), h. 112.

²⁶ *Ibid*, h. 177

2. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal yang pokok, memfokuskan pada hal yang penting, dicari pola dan temanya. Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, melalui penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan.

Tahapan-tahapan reduksi data meliputi : (1) Membuat Ringkasan, (2) Mengkode, (3) Menelusur Tema, (4) Membuat Gugus-gugus, (5) membuat partisi, (6) Menulis Memo²⁷

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data berarti mendisplay/menyajikan data dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan, antar kategori, dan lain sebagainya. Penyajian data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah bersifat naratif. Ini dimaksudkan untuk memahami apa yang telah terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami.

4. *Conclusion Drawing/verification* (Pengarikan kesimpulan/ verifikasi)

Kesimpulan dalam penelitian mungkin dapat menjawab rumusan masalah, karena rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan berkembang setelah peneliti berada di lapangan. Kesimpulan peneliti kualitatif merupakan temuan baru yang disajikan

²⁷*Ibid*, h. 152.

berupa deskripsi atau gambaran yang awalnya belum jelas menjadi jelas dan dapat berupa hubungan kausal/interaktif dan hipotesis/teori. Penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan setelah dari lapangan.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika Penulisan ini terdiri dari lima bab yaitu meliputi :

BAB I yaitu pendahuluan. Bab ini membahas gambaran keseluruhan penelitian yang akan dilakukan, seperti pendahuluan yang meliputi: Latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II yaitu landasan teori. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis, media sosial, *line messenger*, dan pengaruh terhadap remaja SMA Patra Mandiri 1 Palembang.

BAB III yaitu sejarah SMA Patra Mandiri 1 Palembang, visi dan misi, serta struktur organisasi.

BAB IV yaitu hasil dan pembahasan Bab ini menguraikan hasil analisis media sosial *line messenger* terhadap remaja SMA Patra Mandiri 1 Palembang yang diperoleh peneliti dari penelitiannya.

BAB V yaitu penutup. Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil analisis media sosial *line messenger* terhadap remaja SMA Patra Mandiri 1

Palembang serta saran penulis berikan untuk lebih memaksimalkan hasil penelitian ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Massa

1. Pengertian Media Massa

Media massa adalah alat komunikasi yang bekerja dalam berbagai skala, mulai dari skala terbatas hingga dapat mencapai dan melibatkan siapa saja di masyarakat, dengan skala yang sangat luas. Media massa mengacu kepada sejumlah media yang telah ada sejak puluhan tahun yang lalu dan tetap dipergunakan hingga saat ini, seperti surat kabar, majalah, film, radio, televisi, internet dan lain-lain.

Pengertian media massa mulai menunjukkan batasan yang dianggap tidak jelas oleh sebagian orang, dengan munculnya sejumlah media baru yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan media massa yang sudah ada sebelumnya. Media massa baru atau lebih sering disebut dengan ‘media baru’ (*new media*) ini bersifat lebih individual, lebih beragam (*disersified*) dan lebih interaktif. Salah satu contoh penting media massa baru saat ini adalah internet. Walaupun media baru menunjukkan pertumbuhan yang cepat, namun belum terlihat tanda-tanda bahwa media massa lama akan berkurang peranannya di banding sebelumnya. Peranannya tetap bertahan dengan cara terus menerus menambah kemampuannya dalam upaya

menghadapi tantangan yang dimunculkan oleh media baru.²⁸ Maka dari itu media baru termasuk kedalam media massa.

2. Efek Media Massa

Komunikasi massa mempunyai efek itu tidak bisa dibantah. Wujud efek bisa berwujud tiga hal: efek kognitif (pengetahuan), afektif (emosional dan perasaan), dan behavioral (perubahan pada perilaku). Dalam perkembangan komunikasi kontemporer saat ini, sebenarnya proses pengaruh (munculnya efek kognitif, afektif, dan behavioral) tidak bisa berdiri sendiri. Dengan kata lain, ada beberapa faktor yang ikut memengaruhi proses penerimaan pesan. Jadi, pesan itu tidak langsung mengenai individu, tetapi “disaring”, dipikirkan, dan dipertimbangkan, apakah seseorang mau menerima pesan-pesan media massa itu atau tidak. Faktor-faktor inilah yang ikut menjadi penentu besar tidaknya faktor efek yang dilakukan media massa.²⁹

d. Efek Kognitif

Efek kognitif adalah akibat yang timbul pada diri komunikan yang sifatnya informatif bagi dirinya. Dalam efek kognitif ini akan dibahas tentang bagaimana media massa dapat membantu khalayak dalam mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan keterampilan

²⁸ Denis McQuail, *Teori Komunikasi Massa*, (Jakarta: Erlangga, 2000) h.4

²⁹Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011) h.228.

kognitifnya. Melalui media massa, kita memperoleh informasi tentang benda, orang atau tempat yang belum pernah kita kunjungi secara langsung.

e. Efek Afektif

Efek afektif ini kadarnya lebih tinggi dari efek kognitif. Tujuan dari komunikasi massa bukan hanya sekedar memberitahu kepada khalayak agar menjadi tahu tentang sesuatu, tetapi lebih dari itu, setelah mengetahui informasi yang diterimanya, khalayak diharapkan dapat turut serta merasakan perasaan iba, terharu, sedih, gembira, marah dan sebagainya.

f. Efek Behavioral

Efek behavioral merupakan akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan, atau kegiatan. Adegan kekerasan dalam televisi atau film akan menyebabkan orang menjadi bringas. Program acara masak-memasak bersama Rudi Khaeruddin, misalnya, akan menyebabkan para ibu rumah tangga mengikuti resep-resep baru. Bahkan, kita pernah mendengar kabar seorang anak sekolah dasar yang mencontoh adegan gulat dari acara *SmackDown* yang mengakibatkan satu orang tewas akibat adegan gulat tersebut. Namun, dari semua informasi dari berbagai media tersebut tidak mempunyai efek yang sama³⁰. Maka dari itu informasi yang diterima bisa berdampak negatif ataupun positif terhadap penerima.

³⁰ Elvinaro Ardianto, dkk., *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2009) h.52.

Media massa secara pasti memengaruhi pemikiran dan tindakan khalayak. Media membentuk opini publik untuk membawanya pada perubahan yang signifikan. Secara instan media massa dapat membentuk kristalisasi opini publik untuk melakukan tindakan tertentu.

3. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Kata media berasal dari bahasa latin "*Medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Sedangkan dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sosial menurut Marx berarti terdapatnya karakter kerja sama atau saling mengisi diantara individu dalam rangka membentuk kualitas baru dari masyarakat, sedangkan menurut Durkheim sosial merujuk pada kenyataan sosial (*the social as social facts*) bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Kehadiran Media Sosial merupakan salah satu penanda determinasi dari perkembangan teknologi dan internet ditengah kehidupan manusia. Medium ini tidak hanya mentransformasi kehidupan nyata menjadi virtual.³¹ Dengan adanya media sosial maka hal itu memudahkan manusia dalam berkomunikasi dengan sesama dan bertukar informasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Kemunculan media sosial tidak hanya menjawab kebutuhan akan medium komunikasi-interaksi sekaligus sosial bagi pengguna, namun perangkat

³¹ Rulli Nasrullah, *Media Sosial* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), h.207

komunikasi menjadi komoditas bisnis yang dibutuhkan.³² Sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada, kehadiran media sosial juga turut berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa cara berkomunikasi maupun bersosialisasi masyarakat saat ini mengikuti perkembangan zaman.

b. Ciri-ciri Media Sosial

Ciri-ciri media sosial sebagai berikut:

- a. *Content* yang disampaikan dibagikan kepada banyak orang dan tidak terbatas pada satu orang tertentu.³³
- b. isi pesan muncul tanpa melalui suatu *gatekeeper* dan tidak ada gerbang penghambat.
- c. Isi disampaikan secara *online* dan langsung.
- d. *Content* dapat diterima secara *online* dalam waktu lebih cepat dan bisa juga tertunda penerimaannya tergantung pada waktu interaksi yang ditentukan sendiri oleh pengguna.
- e. Media sosial menjadikan penggunanya sebagai *creator* dan aktor yang memungkinkan dirinya untuk beraktualisasi diri.
- f. Dalam *content* media sosial terdapat sejumlah aspek fungsional seperti identitas, percakapan (*interaksi*), berbagi (*sharing*),

³² *Ibid*, h. 208

³³ *Ibid*, h. 27

kehadiran (*eksis*), hubungan (*relasi*), reputasi (*status*) dan kelompok (*group*).

c. Peran Media Sosial

Peran media sosial dalam kehidupan sosial sangat penting terutama dalam masyarakat modern. Ada enam perspektif dalam hal melihat peran media yaitu:³⁴

1. Melihat media sosial sebagai *window on event and experience*. Media dipandang sebagai jendela yang memungkinkan masyarakat melihat apa yang sedang terjadi diluar sana. Atau media merupakan sarana belajar untuk mengetahui berbagai peristiwa.
2. Media juga sering dianggap sebagai *a mirror of event in society and the world, implying a faithful reflection*. Cermin berbagai peristiwa yang ada di masyarakat dan dunia, yang merefleksikan apa adanya. Karenanya para pengelola media sering merasa tidak “bersalah” jika isi media penuh dengan kekerasan, konflik, pornografi dan berbagai keburukan lain, karena memang menurut mereka faktanya demikian, media hanya sebagai refleksi fakta, terlepas dari suka atau tidak suka. Padahal sesungguhnya, *angle*, arah dan *framing* dari isi yang dianggap sebagai cermin realitas tersebut diputuskan oleh para professional

³⁴ Aria Aditia Setiawan, *Peran Media Massa dalam Meningkatkan Kualitas Kepemerintahan local Berbasis Human Security di Kota Jayapura*, (Semarang : Universitas Diponegoro, 2008), h.2.

media, dan masyarakat tidak sepenuhnya bebas untuk mengetahui apa yang mereka inginkan.

3. Memandang media sosial sebagai filter, atau *gatekeeper* yang menyeleksi berbagai hal untuk diberi perhatian atau tidak. Media senantiasa memilih informasi atau bentuk *content* yang lain berdasar standar para pengelolanya. Disini masyarakat “dipilihkan” oleh media tentang apa-apa yang layak diketahui dan mendapat perhatian.
4. Media sosial seringkali pula dipandang sebagai *guide*, petunjuk jalan atau *interpreter*, yang menerjemahkan dan menunjukkan arah atas berbagai ketidakpastian, atau alternatif yang beragam.
5. Melihat media sosial sebagai forum untuk mempresentasikan berbagai informasi dan ide-ide kepada masyarakat, sehingga memungkinkan terjadinya tanggapan dan umpan balik.
6. Media sosial sebagai *interlocutor*, yang tidak hanya sekedar tempat berlalu lalangnya informasi, tetapi juga partner komunikasi yang memungkinkan terjadinya komunikasi interaktif.

Dapat disimpulkan peran media massa dalam kehidupan sosial bukan sekedar sarana *diversion*, pelepas ketegangan atau hiburan, tetapi isi dan informasi yang disajikan, mempunyai peran yang signifikan dalam proses sosial.

d. Jenis-Jenis Media Sosial

Jenis media sosial berdasarkan ciri-ciri penggunaannya, pada dasarnya media sosial dibagi menjadi enam jenis, antara lain:³⁵

a. *Blog*

Blog merupakan media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk mengunggah aktivitas keseharian, saling mengomentari, dan berbagi, baik tautan *web* lain, informasi, dan sebagainya. *User* bebas mengekspresikan sesuatu seperti curhat/kritik terhadap kebijakan pemerintah.

b. *Microblogging*

Tidak berbeda jauh dengan jurnal *online (blog)*, *microblogging* merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk menulis dan mempublikasikan aktivitas serta atau pendapatnya.

c. *Media Sharing*

Situs berbagi media (*media sharing*) merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi penggunanya untuk berbagi media, mulai dari dokumen (*file*), video, audio, gambar, dan sebagainya.

³⁵ M. Rivai Abbas, dkk., *PAnduan Optimalisasi Media Sosial untuk Kementerian Perdagangan RI*. (Jakarta : Kementerian Perdagangan RI, 2014) h. 26

d. *Social Bookmarking*

Penanda sosial atau *social bookmarking* merupakan media sosial yang bekerja untuk mengorganisasi, menyimpan, mengelola, dan mencari informasi atau berita tertentu secara *online*.

Wiki

Media sosial ini merupakan situs yang kontennya hasil kolaborasi dari para penggunanya. Kata '*wiki*' merujuk pada media sosial *Wikipedia* yang populer sebagai media kolaborasi konten bersama. Media sosial ini mengizinkan *user*-nya mengubah, menambah, membuang konten-konten yang berada di *website*.

e. *Social Networking*

Social networking atau jaringan sosial merupakan medium yang paling populer dalam kategori media sosial. Media sosial dalam jenis ini mengizinkan *user* saling terhubung dengan orang lain, baik itu pengguna yang sudah ditemui di dunia nyata (*offline*) ataupun membentuk jaringan pertemanan yang baru. Contohnya media sosial *Line Messenger*

1. Pengertian *Line Messenger*

Line adalah aplikasi pesan instan (*instan messaging*) untuk *smartphone* dan *PC*. Selain untuk melakukan kirim pesan teks, *Line* juga bisa mengirim gambar, video, pesan suara dan melakukan panggilan suara secara gratis. *Line* diluncurkan pada tanggal 23 Juni

2011 oleh NHN Jepang setelah gempa Tohoku. NHN Jepang menyadari betapa nyaman sistem komunikasi rusak itu dan menemukan bahwa layanan data akan bekerja dan lebih efisien. Mereka memutuskan untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat diakses oleh *smartphone*, tablet dan dekstop yang bekerja pada jaringan internet dan akan layanan ini secara gratis dapat digunakan, bahkan untuk melakukan telepon.



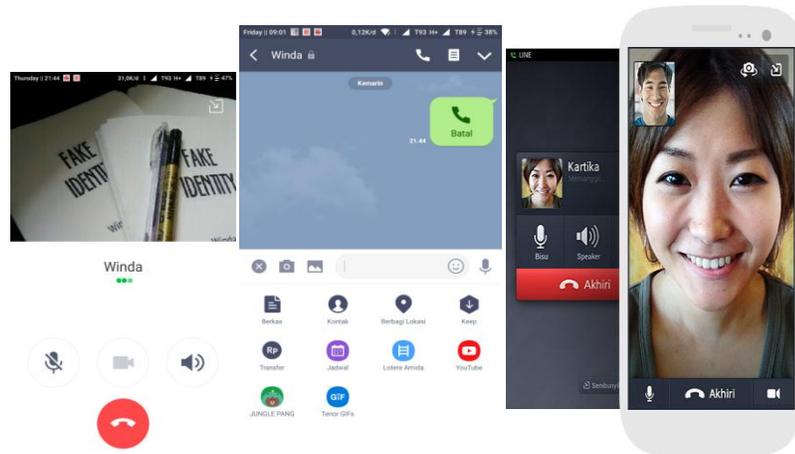
Gambar 2. 1. Logo LINE Messenger

2. Fitur-fitur *Line*

Selain memiliki fungsi sebagai alat komunikasi, media sosial *line* juga menawarkan berbagai fitur dan aplikasi yang sangat menarik dibandingkan aplikasi messenger yang lain, diantaranya :

a. Panggilan, Video call dan Chatting gratis :

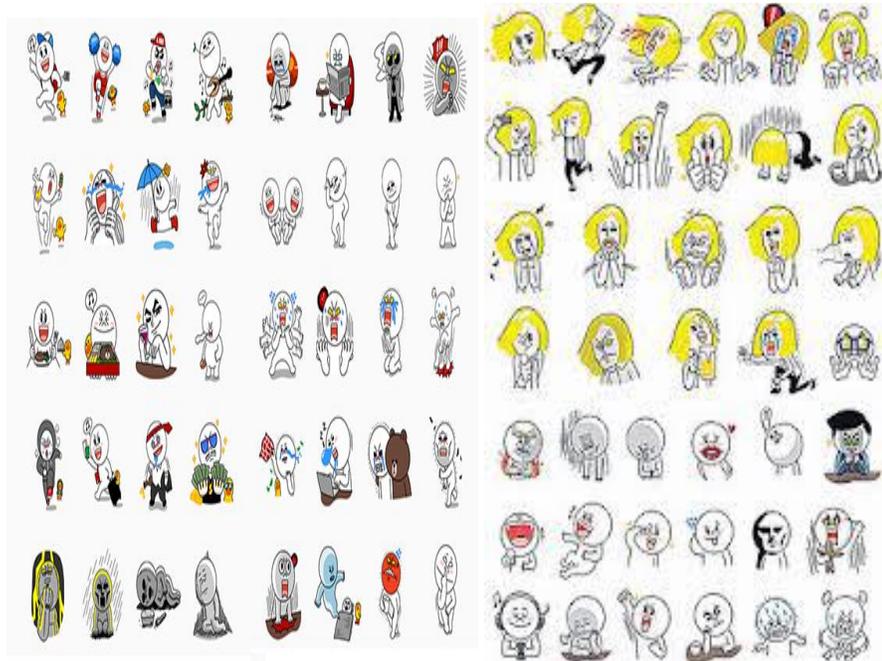
Fitur utama yang disediakan *Line* adalah chatting yang berbentuk ruang, baik personal maupun grup. Jika terjangkau jaringan 3G, 4G atau melalui jaringan *WIFI* fitur ini akan sangat bermanfaat dan sangat berfungsi, saya bisa telponan, video call, dan chatting dengan teman saya yang ada di Palembang maupun di luar kota dan luar negeri melalui aplikasi *Line*. Kamu bisa telpon keseluruhan dunia dan bertatap muka melalui aplikasi *Line* ini, dan tidak lagi takut pulsa kesedot habis karena aplikasi *Line* ini menggunakan jaringan internet. Maka dengan adanya *free call* ini memudahkan kita untuk berkomunikasi jarak jauh dengan hanya menggunakan jaringan internet.



Gambar 2.2 Contoh tampilan *Free Call*, video call dan *chatting*.

b. STICKER

Sebuah fitur inovatif dan sangat menarik, karena selain *emoji* dan emotikon, di *Line* juga bisa bertukar *sticker* lucu-lucuan, penggunaanya bisa seru-seruan dengan menggunakan *sticker*. *Sticker* didapatkan dengan cara mengunduhnya terlebih dahulu di toko *sticker*. Beberapa *Sticker* bawaan dari *Line* ada yang gratis dan ada yang bayar.



Gambar 2.3. Contoh sticker line

c. Beranda (timeline)

Tidak hanya bisa *chatting* aplikasi *Line* ini juga dapat menggunakan fitur beranda (*timeline*) untuk mengirimkan berita dan

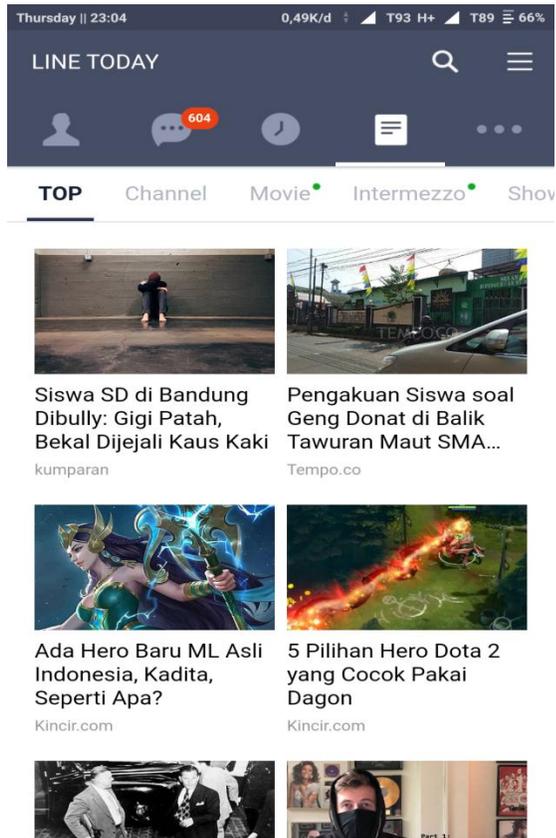
pemberitahuan terkait akun kepada teman (*followers*), juga dapat memilih waktu untuk memposting suatu konten ke *timeline*.



Gambar 2. 4 Contoh gambar beranda (*timeline*)

d. Berita (*Line today*)

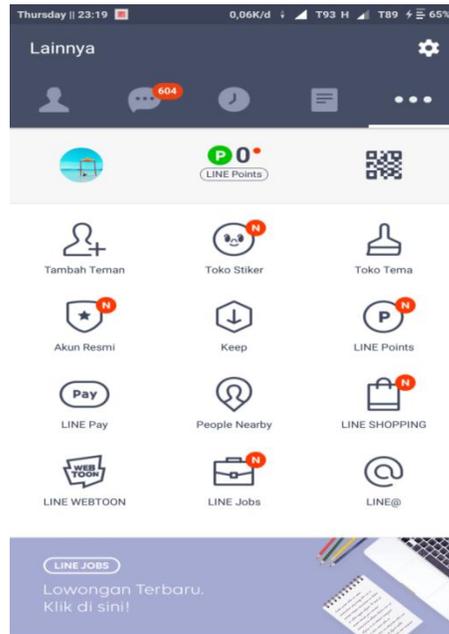
Line Today ini menghadirkan konten-konten berita dari sumber yang terpercaya, sehingga pengguna *Line* bisa tetap *up to date* dengan berbagai hal. Dengan adanya *Line Today*, pengguna bisa mendapatkan berita atau informasi dengan cepat dan akurat.



Gambar 2.5. Contoh gambar *Line Today*

e. Lainnya

Selain beberapa fitur di atas masih banyak lagi fitur *Line* yang lainnya, seperti tambah teman, toko stiker, pengaturan, akun resmi, keep, *Line shopping*, *Line jobs* dan lainnya.



Gambar 2.6. Fitur Lainnya

B. Remaja

1. Pengertian Remaja

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Masa ini dimulai sekitar pada usia 10 hingga 12 tahun, dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 21 tahun.³⁶ Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Pada masa ini sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua. Masa remaja adalah peralihan dari

³⁶ Laura A. King, *Psikologi Umum : Sebuah Pandangan Apresiatif* (Jakarta: Penerbit Salemba Humanika, 2010), h. 188.

masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa.³⁷ Hal inilah yang membuat para orang tua memberikan pengawasan lebih pada anak-anaknya ketika berada di dalam fase remaja ini. Karena pada fase remaja ini tingkah laku anak sulit diatur.

melalui pergaulan atau hubungan sosial, baik dengan orangtua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial. Pada usia anak, bentuk-bentuk tingkah laku sosial itu adalah sebagai berikut:³⁸

- a. Pembangkangan (*Negativisme*), yaitu suatu bentuk tingkah laku melawan. Tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orangtua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak. Tingkah laku ini mulai muncul pada kira-kira usia 18 bulan dan mencapai puncaknya pada usia tiga tahun.
- b. Agresi (*Agression*) yaitu perilaku menyerang balik secara fisik (nonverbal) maupun kata-kata (verbal). Agresi ini merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap frustrasi (rasa kecewa karena agresi ini mewujudkan dalam perilaku menyerang, seperti : memukul, mencubit, menendang, menggigit, marah-marah, dan mencaci maki.

³⁷ Sri Rumini dan Siti Sundari, *Perkembangan anak dan Remaja* (Jakarta : Rineka Cipta, 2004), h. 53

³⁸ Syamsul Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h.124.

- c. Berselisih/bertengkar (*quarreling*), terjadi apabila seseorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain, seperti diganggu pada saat mengerjakan sesuatu atau direbut mainannya.
- d. Menggoda (*teasing*), yaitu sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan), sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang diserangnya.
- e. Persaingan (*rivalry*), yaitu keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong (distimulasi) oleh orang lain. Sikap persaingan ini mulai terlihat pada usia empat tahun, yaitu persaingan untuk *prestise* dan pada usia enam tahun, semangat bersaing ini berkembang dengan lebih baik.
- f. Kerja sama (*cooperation*), yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Anak yang berusia dua atau tiga tahun belum berkembang sikap bekerja samanya, mereka masih kuat sikap "*self-centered*"-nya. Mulai usia tiga tahun akhir atau empat tahun anak sudah mulai menampakkan sikap kerja samanya dengan anak lain. Pada usia enam atau tujuh tahun, sikap kerja sama ini sudah berkembang dengan lebih baik lagi. Pada usia ini anak mau bekerja kelompok dengan teman-temannya.
- g. Tingkah laku berkuasa (*Acendant behavior*), yaitu sejenis tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap "*bossiness*". Wujud dari tingkah laku ini seperti : meminta, menyuruh, dan

mengancam atau memaksa orang lain untuk memenuhi kebutuhan dirinya.

- h. Mementingkan diri sendiri (*selfishness*), yaitu sikap egosentris dalam memenuhi *interest* atau keinginannya. Anak ingin selalu dipenuhi keinginannya dan apabila ditolak, maka dia protes dengan menangis, menjerit, atau marah-marah.
- i. Simpati (*sympati*), yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerja sama dengannya. Seiring dengan bertambahnya usia, anak mulai dapat mengurangi sikap *selfish*”-nya dan dia mulai mengembangkan sikap sosialnya, dalam hal ini rasa simpati terhadap orang lain.

2. Tahapan Remaja

Masa usia sekolah menengah bertepatan dengan masa remaja. Masa remaja merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat-sifat khasnya dan peranannya yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa. Pada masa ini dapat diperinci lagi menjadi beberapa masa, yaitu sebagai berikut.³⁹

- 1) Remaja Awal (*early adolescence*) usia 11-13 tahun

³⁹ *Ibid*, h. 26

Seorang remaja pada tahap ini masih heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya. Remaja mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis, dan mudah terangsang secara erotis. Pada tahap ini remaja awal sulit untuk mengerti dan dimengerti oleh orang dewasa. Remaja ingin bebas dan mulai berfikir abstrak.⁴⁰

2) Remaja Madya (*middle adolescence*) usia 14-16 tahun

Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan teman-teman. Remaja merasa senang jika banyak teman yang menyukainya. Ada kecenderungan “*narcistic*”, yaitu mencintai diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang mempunyai sifat yang sama pada dirinya. Remaja cenderung berada dalam kondisi kebingungan karena ia tidak tahu harus memilih yang mana. Pada fase remaja madya ini mulai timbul keinginan untuk berkencan dengan lawan jenis dan berkhayal tentang aktivitas seksual sehingga remaja mulai mencoba aktivitas-aktivitas seksual yang mereka inginkan.

3) Remaja Akhir (*late adolescence*) usia 17-20 tahun

Tahap ini adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa yang ditandai dengan pencapaian 5 hal, yaitu :

- A) Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek.
- B) Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang dan dalam pengalaman-pengalaman yang baru.

⁴⁰ Sarlito W. Sarwono, *Psikologi remaja* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013) h.30

- C) Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.
- D) Egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri).
- E) Tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadinya (*private self*) dan publik.

C. Teori Determinisme Teknologi

Teori ini dikemukakan oleh Marshall McLuhan pertama kali pada tahun 1962 dalam tulisannya *The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Ide dasar teori ini adalah bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Kehadiran teknologi tak pelak memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia.⁴¹ Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat, dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain. Misalnya, dari masyarakat suku yang belum mengenal huruf menuju masyarakat yang memakai peralatan komunikasi cetak ke masyarakat yang memakai peralatan komunikasi elektronik.⁴²

McLuhan berpikir bahwa budaya kita dibentuk oleh bagaimana cara kita berkomunikasi. Paling tidak, ada beberapa tahapan yang layak disimak *Pertama*, penemuan dalam teknologi komunikasi menyebabkan perubahan budaya. *Kedua*, perubahan di dalam jenis-jenis komunikasi akhirnya membentuk kehidupan manusia.

⁴¹ Morissan, *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 486.

⁴² Elvinaro, *Op.Cit.*, h. 184.

Ketiga, sebagaimana yang dikatakan McLuhan bahwa “kita membentuk peralatan untuk berkomunikasi yang kita gunakan membentuk atau memengaruhi kehidupan kita sendiri.

McLuhan membaginya kedalam empat periode. Didalam masing-masing kasus yang menyertai perubahan itu atau pergerakan dari era satu ke era yang lain membawa bentuk baru komunikasi yang menyebabkan beberapa macam perubahan dalam masyarakat. Pertama-pertama adalah era kesukuan. Era ini kemudian diikuti oleh era tulisan, era mesin cetak, dan terakhir era media elektronik dimana kita berada sekarang. bagi masyarakat primitif dari era kesukuan, pendengaran adalah hal yang paling penting. Peran otak menjadi sangat penting sebagai wilayah yang mengontrol pendengaran. Dengan pengenalan huruf lambat laun masyarakat berubah ke era tulisan. Dengan memasuki era tulisan terjadi perubahan yang penting dan perasaan serta pikiran manusia semakin diperluas.

Era baru tulisan itu berakhir setelah ditemukannya mesin cetak. Mulailah manusia memasuki era mesin cetak. Era mesin cetak ini telah mengantarkan manusia pada fenomena komunikasi yang tidak kecil perannya dalam mengubah masyarakat yakni ditemukannya media cetak (surat kabar). Penemuan mesin cetak oleh Gutenberg menjadi titik awal munculnya “era cetak” dan berbagai aktivitas manusia tersebar lebih luas. Kemampuan yang terjadi pada mesin cetak ini turut memberi andil dalam membentuk pandangan dan opini orang-orang diseluruh dunia.

McLuhan percaya bahwa penemuan telegraf pada tahap selanjutnya, mengantarkan orang-orang memasuki era elektronik. Kemampuan yang terjadi

akibat era elektronik menyebabkan perluasan yang lebih baik pikiran dan perasaan manusia. Manusia tidak saja mengandalkan pendengaran dan penglihatan, tetapi keduanya sekaligus. Dengan era elektronik dunia seolah semakin sempit. Inilah yang disebut McLuhan sebagai desa global (*global village*). Aktivitas manusia tidak akan lepas dari aktivitas manusia yang lain, bahkan desa global telah membentuk manusia menjadi makhluk individual. Ketika memanfaatkan media elektronik seperti komputer yang dipasang peralatan internet manusia bisa “mengitari dunia” ini sendirian. Bisa berdiskusi, chatting atau mengirim surat dengan e-mail. Dengan e-mail hanya pengirim dan teman yang dituju sajalah yang tahu isi surat itu. Kalau pengirim ingin mengirimkan pesan kepada yang lain, pengirim tinggal meneruskannya (mem-forward) ke orang yang di tuju. Determinisme teknologi media massa karenanya memunculkan dampak. Media massa mampu membentuk seperti apa manusia. Manusia mau diarahkan pada kehidupan yang lebih baik media massa punya peran.

BAB III

DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN

A. Sejarah SMA Patra Mandiri 1

Sekolah ini didirikan pada tahun 1967 dan diberi nama sekolah Nasional. Awal pendirian sekolah ini yaitu dari pemikiran karyawan Pertamina yang memiliki masalah terhadap sekolah anak karena mereka berasal dari luar kota dan pulau yang bertugas di Palembang, karena masih belum banyak sekolah yang berdiri. Atas usulan dan saran dari karyawan terhadap perusahaan untuk mendirikan sekolah, maka perusahaan mendirikan sekolah di dalam lingkungan kompleks pertamina sehingga pengawasan terhadap anak-anak mereka terjangkau. Sekolah ini pada awalnya hanya dikhususkan untuk anak kepala perusahaan atau anak pimpinan disebut juga anak (*employee*), sedangkan untuk anak karyawan harus diseleksi dengan mengikuti tes terlebih dahulu, pada waktu itu dibagi menjadi dua tempat yaitu SMA Nasional dan SMA Pertamina. Seiring berjalannya waktu, pada tahun 1987 SMA Nasional dan SMA Pertamina bergabung maka sekolah ini berganti nama dari sekolah Nasional menjadi Yaktapena, Dimana pada tahun tersebut sekolah ini membuka diri untuk anak yang berada di luar lingkungan kompleks pertamina, tetapi anak tersebut harus mengikuti tes terlebih dahulu. Setelah itu pada tahun 1992 sekolah ini berganti nama menjadi YKPP (Yayasan Kesejahteraan Pendidikan dan Perumahan). Pada tahun 2007 berganti nama lagi menjadi YPMP 1 (Yayasan Patra Mandiri 1 Palembang) sampai sekarang.

B. Visi dan Misi SMA Patra Mandiri 1

1. Visi

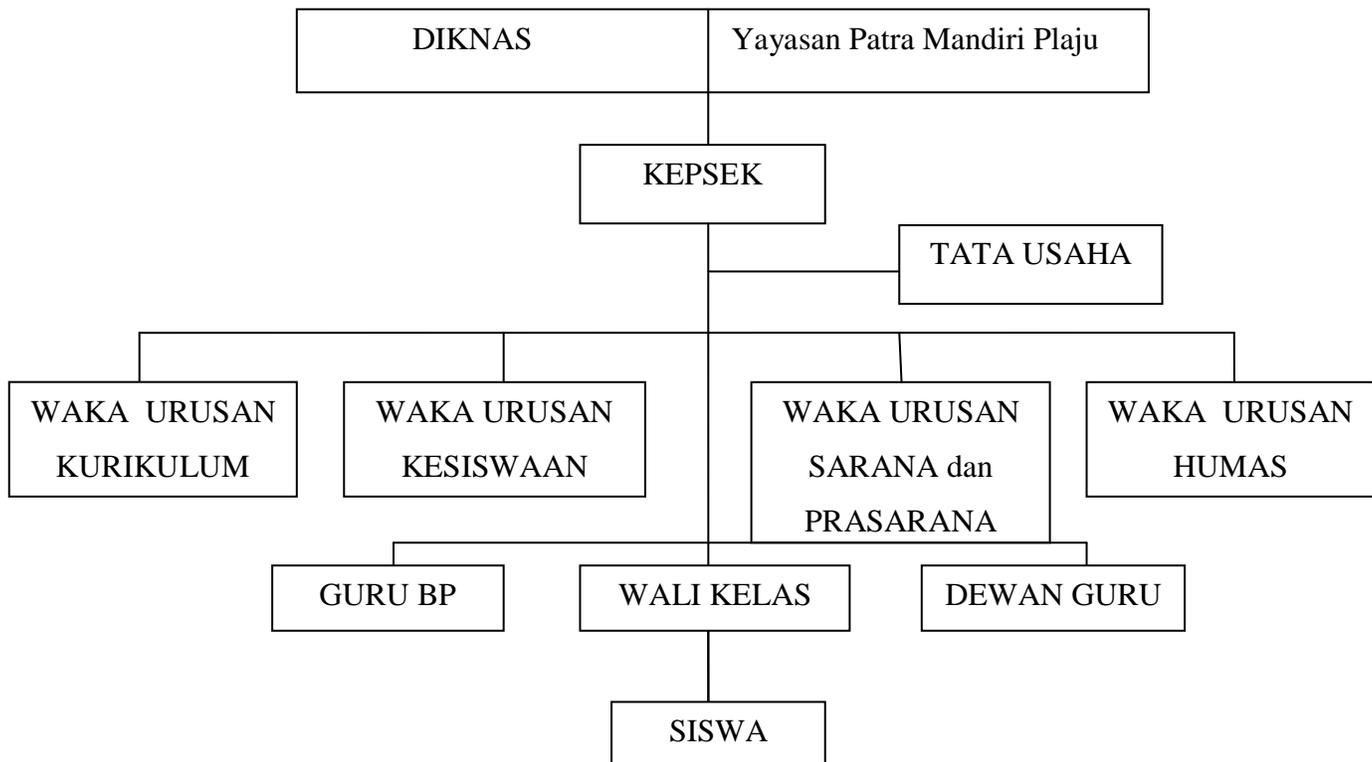
- a. Dinamika kehidupan sekolah yang religius.
- b. Pembelajaran yang ideal menggapai aneka prestasi.
- c. Implementasi daya kreasi teknologi/prestasi.
- d. Bersumber nilai-nilai luhur dalam karya dengan gerak langkah.
- e. Berpartisipasi dalam memelihara lingkungan.

2. Misi

- a. Merealisasikan pembelajaran agama dalam kehidupan.
- b. Menciptakan pelajaran ideal yang menantang/ ber-ICT.
- c. Memaksimalkan pemberdayaan mengukir prestasi.
- d. Mengembangkan daya kritis tradisional/berteknologi.
- e. Mengembangkan talenta dengan menjunjung keluhuran budaya bangsa.
- f. Meningkatkan semangat partisipasi dalam mencintai lingkungan.
- g. Meningkatkan kebersihan, keindahan, kerindangan dan kenyamanan lingkungan sekolah.
- h. Berperan aktif dalam sosialisasikan pemeliharaan lingkungan.

C. Struktur Organisasi

Adapun struktur Organisasi SMA Patra Mandiri 1 Palembang adalah:



D. Jumlah Siswa-siswi SMA Patra Mandiri 1

Tahun ajaran	Siswa-siswi kelas	Jurusan	Laki-laki	perempuan	jumlah
2017-2018	X	FMIPA	30	30	60
		IPS	23	20	43
		Jumlah	53	50	103

Tahun ajaran	Siswa-siswi kelas	Jurusan	Laki-laki	perempuan	jumlah
2017-2018	XI	FMIPA	47	42	89
		IPS	24	22	46

Jumlah	71	64	135
--------	----	----	-----

Tahun ajaran	Siswa-siswi kelas	Jurusan	Laki-laki	perempuan	jumlah
2017-2018	X	FMIPA	82	73	155
		IPS	24	27	51
Jumlah			106	100	206

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan siswa-siswi SMA Patra Mandiri 1 pada tahun ajaran 2017/2018 berjumlah 477 orang.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini merupakan bab analisis tentang penelitian sekaligus jawaban terhadap permasalahan yang telah dirumuskan oleh peneliti sebelumnya. Sebagaimana telah dijelaskan pada bab pendahuluan, bahwa untuk menganalisis data yang terkumpul, baik itu hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi, yaitu dengan menjelaskan secara rinci data tersebut hingga dapat ditarik kesimpulan penelitian dari masing-masing masalah.

A. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Persiapan Penelitian

Penelitian diawali dengan berkunjung ke Sekolah Menengah Atas Swasta, dalam hal ini SMA Patra Mandiri 1 Palembang di Jalan Kelapa Sawit Komplek Pertamina Plaju Palembang untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam penelitian tentang analisis efek media sosial *line messenger* yang digunakan kemudian peneliti menanyakan tentang fasilitas pendukung dalam proses penggunaan aplikasi *line messenger* dan melakukan wawancara kepada beberapa siswa-siswi SMA Patra Mandiri 1 Palembang.

Selanjutnya peneliti mengurus surat izin untuk melakukan penelitian secara formal dan administratif kemudian peneliti mengurus surat pengantar dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang yang

diajukan ke SMA Patra Mandiri 1 Palembang untuk melaksanakan penelitian, surat izin penelitian terlampir.

b. Identitas Subjek Penelitian

Berdasarkan penelitian informan yang merupakan guru dan siswa-siswi SMA Patra Mandiri 1 Palembang terdiri dari beberapa informan sebagai berikut :

No	Nama Informan	Kelas	Keterangan
1	Nabil Syahputra	X IPA 1	Siswa
2	Viola Rindu Andika	X IPA 1	Siswi
3	Ringki Yolanda	X IPA 2	Siswi
4	Syalman Alfarizi	X IPA 2	Siswa
5	Meta Kurnia	X IPA 3	Siswi
6	Muhammad Sakha	X IPA 3	Siswa
7	Muhammad Daffi	X IPS 1	Siswa
8	Sartia Arumi	X IPS 1	Siswi
9	Muhammad Faiz	X IPS 2	Siswa
10	Tartiah Seyza Saputri	X IPS 2	Siswi
11	Sri Hastuti	X IPS 2	Siswi

Tabel 2.1 Nama siswa-siwi SMA Patra Mandiri 1 Palembang

No	Nama guru	Keterangan
1	Suhaimi	Kepala Sekolah
2	Nur'aini	Wakil Kepala Sekolah
3	Hamida	Kesiswaan Kelas X
4	Yohana Sarkol	Kesiswaan

Tabel. 2.2 Nama Subjek untuk memastikan jawaban informan.

Subjek Penelitian ini terdapat pada siswa-siswa SMA Patra Mandiri 1 Palembang. Dalam pengambilan sebuah sampel peneliti berpedoman pada Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subjeknya besar (lebih dari 100 orang) dapat menggunakan sampel. Menurutnya sampel dapat diambil antara 10% - 15% hingga 20% - 25% atau bahkan boleh lebih dari 25% dari jumlah populasi yang ada.⁴³

Berdasarkan dokumentasi kelas X SMA Patra Mandiri 1 Palembang, diketahui bahwa jumlah kelas X angkatan 2018 ada lima kelas, dengan jumlah 103 siswa-siswi. Berdasarkan pengambilan sampel diatas, sampel yang diambil adalah $15\% \times 103$ Informan = 15 informan, jadi sampelnya adalah 11 siswa-siswi dan 4 guru untuk memastikan jawaban dari siswa-siswinya. Dengan demikian peneliti mengambil 11 Siswa-siswi dari populasi siswa-

⁴³ Suharmi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), h. 112

siswi kelas X SMA Patra Mandiri 1 Palembang angkatan 2018, sebagai perwakilan subjek penelitian, berdasarkan karakteristik yaitu kelas dan keterangan.

Berikut gambaran profil informan terkait dengan penggunaan media sosial *Line Messenger* mereka berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan :

1) Pengenalan *Line Messenger* pada informan

Line Messenger sudah banyak diketahui oleh seluruh masyarakat diseluruh dunia. Berbagai fitur-fitur yang menarik membuat para informan tertarik untuk menggunakan *Line Messenger* tersebut sehingga membantu informan dalam melakukan komunikasi dan hal lainnya. Beberapa informan mengenal *Line Messenger* sebagai alat informasi dan komunikasi dengan tampilan yang menarik serta memiliki akses dan jangkauan yang luas atau menyeluruh.

2) Tujuan Penggunaan *Line Messenger* bagi informan

Seluruh Informan mengatakan bahwa *Line Messenger* digunakan untuk alat komunikasi dan informasi dengan teman dilingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah, seperti, *chatting*, *freecall*, *videocall*, dan lainnya. Selain itu juga adanya hiburan seperti game yang ada di *Line Messenger*.

3) Penggunaan *Line Messenger* setiap hari

Sebagian besar informan mengatakan bahwa berdasarkan waktu luang mereka membuka aplikasi *Line Messenger* tersebut, terutama ketika adanya informasi atau juga mereka ingin melihat *timeline* yang ada di *Line Messenger*.

4) Kelengkapan fitur *Line Messenger*

Line Messenger hampir memiliki fitur yang lengkap, seperti adanya fitur *Line Today*, *Line Jobs*, *Line Webtoon* dan *Line Shopping*. Maka dari itu para informan lebih memilih media sosial *line messenger* daripada media sosial lainnya.

5) Kuota dan biaya yang digunakan untuk membuka *line messenger*

Kuota yang digunakan tidaklah terlalu banyak, terkadang mereka hanya memakai kuota 200mb-400mb, terkadang mereka membeli kuota dari murah harga lima puluh ribu dan bisa lebih dari itu, akan tetapi mereka tidak hanya memakainya untuk membuka media sosial *line messenger* saja, mereka juga membuka media sosial lainnya, seperti, *instagram*, *whatsapp* dan lain-lain.

B. Pembahasan

1. Penggunaan *Line Messenger* pada siswa-siswi SMA Patra Mandiri 1 Palembang

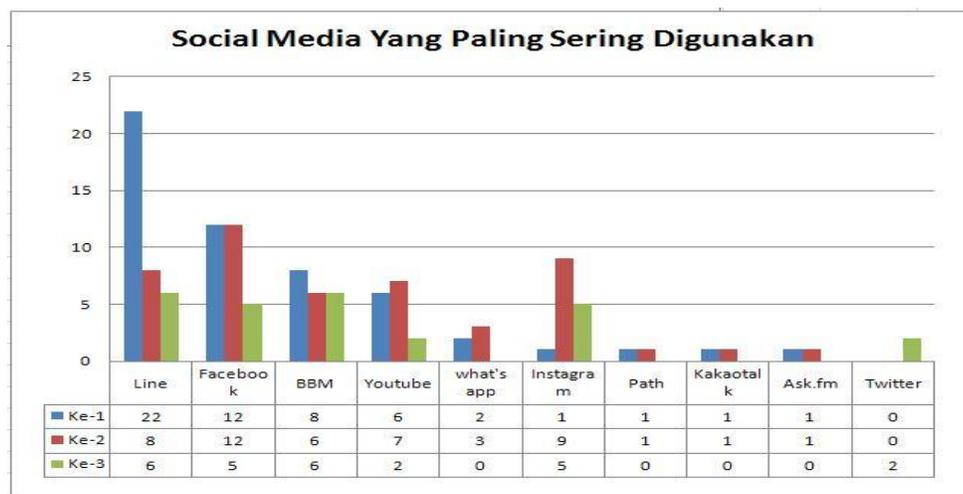
Line adalah aplikasi pesan instan (*instan messaging*) untuk *smartphone* dan *PC*. Selain untuk melakukan kirim pesan teks, *Line* juga bisa mengirim gambar, video, pesan suara dan melakukan panggilan suara secara gratis. *Line Messenger* diluncurkan pada tanggal 23 Juni 2011 oleh NHN Jepang setelah gempa Tohoku. NHN Jepang menyadari betapa nyaman sistem komunikasi rusak itu dan menemukan bahwa layanan data akan bekerja dan lebih efisien. Mereka memutuskan untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat diakses oleh *smartphone*, tablet dan dekstop yang bekerja pada jaringan

internet dan akan layanan ini secara gratis dapat digunakan, bahkan untuk melakukan telepon.



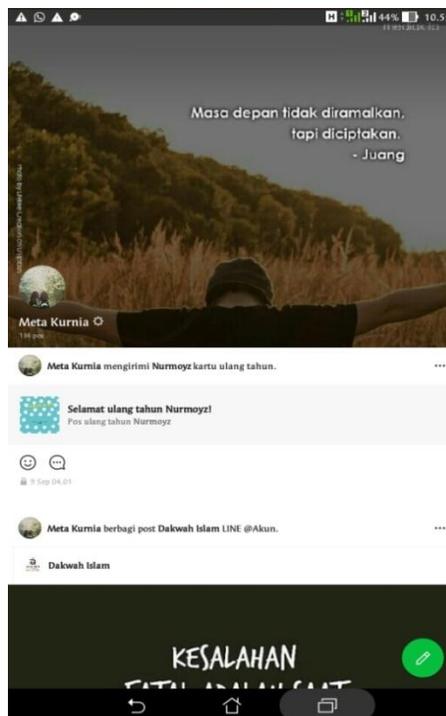
Gambar 4. 1. Logo LINE Messenger

Situs jejaring sosial *Line* merupakan situs *chatting* yang paling populer di dunia saat ini. Di kalangan remaja Indonesia *line* sangat digandrungi dan menjadi trend sejak awal masuk ke Indonesia, diterima dengan baik terus juga mampu memikat, sehingga banyak yang menggunakannya. Di kalangan sekolah, *Line* menguasai 41% pengguna *social media*.



Gambar 5 statistik penggunaan line

Di kalangan siswa-siswi SMA Patra Mandiri 1 Palembang *Line Messenger* bukanlah hal yang asing. Membuka dan menggunakan media sosial *line messenger* telah menjadi bagian dari perilaku siswa-siswi SMA Patra Mandiri 1 Palembang dalam berkomunikasi. Tatkala mengakses media sosial *line messenger* untuk berbagai keperluan mereka dalam kehidupan sehari-hari, seperti bertukar informasi sesama teman kelasnya dilingkungan sekolah ataupun temannya yang berada diluar lingkungan sekolah yang menggunakan *Line Messenger* tersebut. Di *Line* juga terdapat fitur *Line Today*, dengan adanya fitur tersebut siswa-siswi bisa mendapatkan berita teraktual dan akurat, di *Line* juga terdapat fitur lainnya. Maka dari itu *Line Messenger* banyak digunakan dikalangan remaja.



Gambar 6 timeline di *Line Messenger*

Fitur-fitur yang ada pada *line messenger* yaitu terdapat fitur beranda (*timeline*). Fitur ini memudahkan remaja yang ingin *update* status ataupun *update* informasi mereka bisa *update* di beranda tersebut.

Meta Kurnia Siswi kelas X IPA 3 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, pada wawancara tanggal 3 Oktober, mengungkapkan

“Pada zaman sekarang ini remaja mana sih kak yang dak tau dengan media sosial *Line Messenger*, dimano zaman sekarang nih sudah dikategorikan zaman modern. aku menggunakan *Line Messenger* untuk berkomunikasi dan bertukar informasi dengan teman sekelas, selain teman sekelas *Line Messenger* jugo biso berkomunikasi jarak jauh dengan keluarga aku yang ado di luar kota dan jugo dengan orang asing yang belum aku kenal sama sekali”⁴⁴.

Menurut Meta, di era zaman modern ini perkembangan teknologi dan informasi berkembang dengan begitu pesat. Kian banyaknya manusia beraktivitas dalam dunia baru yaitu dunia maya ini siswa-siswi yang tidak memakai *line messenger* atau tidak memakainya dianggap ketinggalan zaman, karena menurutnya *line messenger* itu penting karena sebagai media bertukar informasi dan komunikasi dengan orang-orang yang ada dalam kehidupan seorang individu (teman, keluarga, dan saudara).

Hasil wawancara dengan kepala sekolah bapak Suhaimi mengatakan :

“saya kurang mengerti dengan media sosial *line messenger* karena saya seringlah menggunakan media sosial seperti *whatsapp* dan *facebook*. Tapi menurut saya ada dampak positif dan negative nya bagi siswa-siswi saya, dengan adanya media sosial seperti *line messenger* itu lebih memudahkan

⁴⁴ Meta Kurnia, Siswi Kelas X IPA 3 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, Wawancara Tanggal 3 Oktober 2018

para siswa-siswi berkomunikasi dan mendapatkan informasi, sedangkan dampak buruk yang didapatkan dari mereka, mereka terkadang menghabiskan waktu disaat jam pelajaran kosong dengan bermain media sosial tersebut bukan malah membaca buku.⁴⁵

Menurut bapak suhaimi meskipun dia tidak paham dengan media sosial *line messenger* tapi beliau mengatakan bahwa setiap media sosial itu ada dampak positif dan dampak negatif nya, dampak positifnya itu memudahkan para siswa-siswi nya untuk berkomunikasi serta mendapatkan informasi secara cepat, sedangkan dampak negatif nya membuat para siswa nya malas untuk membaca buku ataupun belajar pada saat jam pelajaran kosong.

Line Messenger merupakan teknologi informasi dan komunikasi yang memberi kemudahan bagi manusia untuk saling berinteraksi dengan sesamanya, dengan memanfaatkan kanal maya yang bisa menjangkau tiap negara di dunia melalui jaringan internet yang terkoneksi secara menyeluruh. Tampilan visual pada layar *handphone* dengan sistem komunikasi yang berupa tulisan, gambar, suara dan audio visual tanpa melakukan kontak secara langsung dan tanpa dibatasi jarak antar pulau, negara atau benua dan perbedaan waktu, namun dapat menciptakan sebuah interaksi yang efektif dan efisien.

Seperti hasil wawancara dari siswi kelas X Ipa 1 yang bernama Viola Rindu Andika, sebagai berikut :

⁴⁵ Suhaimi, Kepala Sekolah SMA Patra Mandiri 1 Palembang, Wawancara Tanggal 3 Oktober 2018

“saya lebih memilih menggunakan *line messenger* karena mudah untuk berkomunikasi jarak jauh, selain berkomunikasi dengan teman yang ada di lingkungan sekolah, saya juga bisa berkomunikasi ataupun bertatap muka secara tidak langsung dengan anggota keluarga yang ada diluar kota kak, dengan menggunakan fitur *video call* yang ada di aplikasi *Line Messenger* tersebut.emang sih di media sosial seperti *whatsapp* bisa juga *videocall* tetapi aku lebih nyaman dan senang *videocall* di *Line* kak.”⁴⁶

Menurut Viola *line messenger* tidak hanya untuk berkomunikasi dengan fitur chatting saja tetapi juga *line messenger* dapat berinteraksi dan bertatap muka secara tidak langsung dengan anggota keluarganya yang jauh, karena dengan adanya fitur *video call* yang ada pada aplikasi *Line messenger* tersebut maka mereka bisa bertatap muka secara tidak langsung dengan berkomunikasi jarak jauh. Meski ada media sosial lainnya bisa *videocall* tetapi dia tetap memilih di media sosial *Line Messenger*.



Gambar 7 *Video Call*

⁴⁶ Viola Rindu Andika, Siswi Kelas X IPA 1 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, Wawancara Tanggal 3 Oktober 2018

Hal serupa juga disampaikan oleh Muhammad Daffi siswa kelas X IPS 1

SMA Patra Mandiri 1 Palembang, yaitu :

“saya menggunakan *Line Messenger* tuh kak untuk bisa *chatting* sama teman saya kak, baik teman saya yang disekolah maupun teman saya yang berada diluar lingkungan sekolah, saya tertarik menggunakan *line messenger* tuh karena banyak sekali fitur yang ada disitu, seperti fitur *freecall*, *timeline*, *videocall* dan lainnya. saya kalau lagi rindu sudah lama tidak bertemu dengan teman SMP saya yang ada diluar kota saya *videocall*-an dengan dia tanpa harus ketemu.”⁴⁷

Menurut Daffi mengatakan bahwa ia membuka aplikasi *line messenger* untuk kebutuhan berkomunikasi dengan temannya yang jauh, maka dari itu dia memakai fitur *videocall* yang ada pada *line messenger*, karena dengan adanya fitur itu membuat dia bisa bertatap muka sama temannya yang jauh tetapi secara tidak langsung.

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang ini, orang-orang dapat berhubungan satu dengan lainnya melalui telepon, telegrap, radio, surat dan media lainnya, yang tidak memerlukan untuk berkomunikasi secara langsung atau tatap muka.

2. Efek Kognitif dalam Penggunaan Media Sosial *Line Messenger*

Efek *Kognitif* adalah akibat yang timbul pada diri komunikan yang sifatnya informatif bagi dirinya. Dalam efek kognitif ini akan dibahas tentang bagaimana

⁴⁷ Muhammad Daffi, Siswa Kelas X IPS 1 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, Wawancara Tanggal 3 Oktober 2018

media massa dapat membantu khalayak dalam mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan keterampilan kognitifnya.⁴⁸

Dari aspek lingkungan sosial misalnya seorang siswa yang memperoleh pengetahuan atau informasi dari berbagai sumber baik itu internet maupun buku. artinya seorang siswa mampu memiliki wawasan yang luas.

Dari hasil wawancara siswa kelas X IPS 2 yang bernama Muhammad Faiz mengatakan :

“aku biasanya memakai *line messenger* itu bisa dapat informasi baik dari lingkungan sekolah maupun luar sekolah, selain itu di *Line* juga ada *official account* yang berupa kata-kata motivasi yang buat aku termotivasi untuk semangat, dan juga ada beberapa akun yang memberikan informasi pelajaran secara umum.pada saat lagi disekolah saya membuka *line messenger* ketika waktu kosong tidak ada mata pelajaran.”⁴⁹

Menurut Faiz tidak hanya memberikan informasi pelajaran umum, *Line messenger* juga bisa memotivasi dirinya untuk semangat dalam belajar, dari kata-kata motivasi yang ada di *Official Account* bisa memotivasi dirinya. Ada beberapa *official account* yang memberikan informasi tentang pengetahuan yang berkaitan dengan pelajaran sekolah yang bermanfaat bagi dirinya. Selain itu juga dirinya membuka *line messenger* pada saat jam kosong tidak ada mata pelajaran atau gurunya tidak masuk kelas.

Ditambahkan juga dari hasil wawancara dengan bagian Kesiswaan ibu Yohana Sarkol mengatakan :

⁴⁸ Elvinaro Ardianto, dkk., *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2009) h.52.

⁴⁹ Muhammad Faiz, Siswa Kelas X IPS 2 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, Wawancara Tanggal 3 Oktober 2018

“mereka kadang bermain handphone pada saat jam kosong, terkadang saya melihat mereka apa yang sedang mereka buka di handphone pada saat jam kosong ternyata terkadang mereka membuka berbagai media sosial, seperti *whatsapp, instagram, line messenger*, iya terkadang saya melihat mereka membuka *line messenger* dengan melihat *official account* seperti kata-kata yang memotivasi mereka.”⁵⁰

Menurut ibu yohana memang benar terkadang siwa-siswi nya bermain media sosial pada saat jam pelajaran kosong, terkadang siswa-siswi nya membuka media sosial seperti *whatsapp, instagram* dan *line messenger*. Siswa-siswi nya membuka *line messenger* hanya melihat *official account* yang ada kata-kata motivasinya.

Teori kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain. Terdapat beberapa faktor yang berpengaruh dalam aspek kognitif diantaranya :

a. Fisik

Interaksi fisik antar individu atau kelompok dengan dunia luar merupakan sumber pengetahuan baru. Dengan adanya interaksi tersebut maka anak akan mendapatkan pengalaman serta mengembangkannya.

b. Kematangan

Faktor kematangan dalam sistem syaraf menjadi penting karena memungkinkan anak memperoleh manfaat secara maksimum dari pengalaman fisik. Faktor ini membuka kemungkinan untuk perkembangan, sedangkan kalau

⁵⁰ Yohana Sarkol, Bagian Kesiswaan SMA Patra Mandiri 1 Palembang, Wawancara Tanggal 3 Oktober 2018

kurang hal itu akan membatasi secara luas prestasi secara kognitif. Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berlainan tergantung pada sifat kontak dengan lingkungan dan kegiatan belajar sendiri.

c. Lingkungan sosial

Salah satu faktor yang paling berpengaruh adalah lingkungan sosial. Lingkungan sosial mencakup peran bahasa dan pendidikan, pengalaman fisik dapat memacu atau menghambat perkembangan kognitifnya.

3. **Efek Afektif dalam Penggunaan Media Sosial *Line Messenger***

Efek afektif yang berupa pembentukan maupun perubahan sikap pastilah memiliki dasar perasaan yang akan membentuk sikap itu sendiri. Sebagaimana yang dijelaskan, efek afektif ini timbul ketika ada yang dirasakan oleh komunikan dan efek ini berhubungan dengan emosi serta nilai.⁵¹ Seperti halnya yang terjadi pada kesebelas informan dalam penelitian ini, di mana mereka mengalami efek perubahan emosi dan perubahan nilai pada diri mereka yang kemudian menimbulkan perubahan sikap.

Hasil wawancara dari siswa kelas X Ipa 1 yang bernama Nabil Syahputra sebagai berikut :

“Saya pakai *Line Messenger* tuh kak untuk bertukar informasi, selain bertukar informasi terkadang *line Messenger* juga bisa membuat saya malas untuk membaca buku karena di media sosial *line* tersebut terkadang kita bertukar jawaban tugas sekolah melalui chatting di *line messenger* sesama

⁵¹ *Ibid*, h. 54

teman sekelas saya, tidak hanya itu saja di *line Messenger* juga terdapat *game online* dengan adanya *game online* tersebut membuat saya terkadang malas untuk belajar, terkadang saya membuka *line messenger* sehari itu hampir empat atau lima kali karena keseruan game nya membuat saya sering membuka *line messenger* tersebut.⁵²

Menurut Nabil, *line messenger* juga tidak hanya bertukar informasi sesama teman sekelasnya tetapi *line messenger* juga berdampak buruk terhadap dirinya dalam proses belajar, mereka bertukar jawaban dan karena itulah membuat mereka sekarang malas untuk membaca buku, selain itu terdapat *game online* yang membuat dirinya terus menerus untuk membuka *line messenger* dan bisa menimbulkan perubahan sikap mereka dari rajin belajar membuat mereka jadi malas untuk belajar.

Hasil wawancara dengan bagian kurikulum kelas X ibu Hamida, mengatakan :

“tidak hanya pada saat jam kosong saja, akan tetapi mereka terkadang memainkan *handphone* nya pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung, ada juga siswa yang ketahuan pada saat belajar dia memainkan *handphone* nya dan pada saat itu ibu langsung menyita *handphone* siswa tersebut. Pada saat ujian juga terkadang mereka bertukar jawaban dengan teman sekelas nya dan juga teman kelas sebelah melalui media sosial *line messenger* tersebut.”⁵³

Seperti yang dikatakan oleh ibu Hamida bagian kurikulum kesiswaan kelas X terkadang juga siswa nya bermain media sosial pada saat jam pelajaran sedang berlangsung tidak hanya itu saja terkadang siswa nya bertukar jawaban sesama

⁵²Nabil Syahputra, Siswa Kelas X IPA 1 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, Wawancara Tanggal 3 Oktober 2018

⁵³ Hamida, Guru Kurikulum Kelas X SMA Patra Mandiri 1 Palembang, Wawancara Tanggal 3 Oktober 2018

teman sekelasnya. Pada saat jam pelajaran berlangsung ada siswa yang sedang bermain handphone, ibu Hamida langsung menyita handphone siswa tersebut.

Kehadiran media sosial *line messenger* dengan berbagai fitur – fitur yang ada inilah yang membuat para remaja khususnya siswa – siswi SMA Patra Mandiri 1 Palembang memilih menggunakan media sosial tersebut. Media sosial *line messenger* menjadi salah satu media sosial yang dipilih remaja karena mereka dapat langsung menggunakan berbagai fitur - fitur seperti *freecall*, *videocall*, *line today*, *sticker emoticon*, *voice message*, *groupchat*, *groupcall* dan lain sebagainya terdapat pada satu media sosial yaitu *line messenger*.

Hasil wawancara dari siswi kelas X Ipa 2 yang bernama Ringki Yolanda, mengatakan :

“Saya lebih memilih *Line Messenger* karena adanya stiker emotikon yang membuat saya tertarik untuk menggunakan *Line Messenger* daripada media sosial *Chatting* lainnya, tidak hanya itu teman sekelas juga bertukar informasi melalui *group chatting* yang telah dibuat, terkadang dengan adanya stiker emotikon itu membuat *chatting* an saya dengan teman sekelas lebih seru. Saya juga terkadang buka *line messenger* 2 atau 3 kali dalam sehari, saya membukanya pada saat ada obrolan di grup yang membahas tentang pelajaran.”⁵⁴

Menurut Ringki, adanya stiker emotikon membuat dirinya lebih tertarik menggunakan *Line Messenger*. Karena banyak sekali stiker emotikon yang lucu. Stiker emotikon juga mengekspresikan diri kita, ketika kita lagi sedih, ada stiker

⁵⁴ Ringki Yolanda, Siswi Kelas X IPA 2 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, Wawancara Tanggal 3 Oktober 2018

emotikon sedih, dan banyak lagi stiker emotikon lainnya, selain itu dirinya terkadang membuka *line messenger* hanya 2 atau 3 kali dalam sehari jika sedang ada obrolan digrup atau informasi.



Gambar 8 siswa-siswi sedang membuka *line messenger*

4. *Efek Behavioral Dalam Penggunaan Media Sosial Line Messenger*

Efek Behavioral, berkaitan dengan akibat yang timbul dari penggunaan *Line Messenger* yaitu dalam bentuk perilaku, tindakan, atau kegiatan. Penggunaan media sosial *line messenger* ini berpengaruh pada kegiatan remaja sehari – hari, dengan adanya media sosial *line messenger* ini membuat perilaku kebiasaan remaja lebih memanfaatkan menggunakan media sosial *line messenger*.

Hasil wawancara dari siswa kelas X Ipa 1 yang bernama Syalman Alfarizi, sebagai berikut :

“ aku pakai *Line Messenger* sudah lumayan lama kak, dari aku smp, kalau dulu tuh pas masa SMP lagi musim-musimnya game *Line Get rich*, itu game kayak maen monopoli kak, aku kadang maen samo kawan sekolah atau jugo dengan kawan aku diluar lingkungan sekolah. Kadang kalo maenno lagi seru, seharian aku maennya kak sampe kadang aku telat makan,aku malas belajar, selain maen game jugo aku tuh kadang tukeran jawaban dengan kawan aku, kadang kami males nak belajar samo dan buka buku.”⁵⁵

Menurut syalman, *Line Messenger* juga bisa membuat dirinya malas, tidak hanya malas untuk belajar tetapi malas untuk melakukan kegiatan lainnya. Seperti adanya *game online* yang ia sebutkan game *line getrich* dimana terkadang dirinya kecanduan untuk bermain game tersebut sesama teman sekelasnya, sampai membuat dirinya lupa waktu, hampir setengah hari dirinya bermain game tersebut.

Melalui media sosial line messenger, remaja dapat menjalin erat hubungan sosial mereka, tidak dapat dipungkiri bahwa kehidupan sosial remaja sangat erat sekali dengan pemanfaatan media sosial yang ada, media sosial dapat mempermudah remaja dalam berkomunikasi dengan teman yang jauh, mereka dapat mengetahui keadaan teman mereka lewat media sosial line messenger tetapi tanpa mereka sadari media sosial yang ada telah membentuk sikap remaja yaitu membentuk mereka tidak memperdulikan lingkungan sosial sekitar mereka yaitu bersikap tidak peka terhadap teman disekitar mereka oleh karenanya penggunaan media sosial line messenger memberikan kemudahan tetapi remaja juga harus menggunakan secara baik teknologi yang ada.

⁵⁵ Syalman Alfarizi, Siswa Kelas X IPA 1 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, Wawancara Tanggal 3 Oktober 2018

Hasil wawancara siswi kelas X IPS 2 SMA Patra Mandiri 1 Palembang yang bernama Sri Hastuti mengatakan :

“saya dulu pernah menggunakan aplikasi LINE sebelum ada aplikasi media sosial lainnya, sekarang saya jarang menggunakan *Line*, terkadang saya gunakan untuk berkomunikasi bersama keluarga dan teman, menurut saya sih kak yang saya ketahui, ada dampak positifnya dari *Line*, seperti sekarang kan adanya fitur *Line Today* yang memberikan informasi berita ter- *update* jadi dari situ kita bisa mendapatkan informasi mengenai berita olahraga, berita artis dan berita lainnya.”⁵⁶

Menurut Sri, media sosial *Line* tidak hanya untuk berkomunikasi saja, akan tetapi juga bisa mendapatkan informasi penting dari fitur *Line* yaitu fitur *Line Today*, fitur ini baginya sangat membantu dirinya untuk mendapatkan informasi berita, *Movie*, olahraga dan lainnya.

Steven Graham, Gane dan Beer menyatakan bahwa interaksi merupakan proses yang terjadi diantara pengguna perangkat teknologi. Kehadiran teknologi dan perangkatnya telah menjadi bagian yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari – hari, bahkan telah menjadi semacam apa yang disebut ‘*digital technologies have become integral parts of our everyday lives*’. Perangkat teknologi telah meremediasi ke dalam ruang dan waktu, tempat kerja dan rumah, sampai pada segala sisi

⁵⁶ Sri Hastuti, Siswi Kelas X IPS 2 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, Wawancara Tanggal 3 Oktober 2018

kehidupan yang khalayak sendiri terkadang tidak bisa lagi secara sadar membedakan mana kehidupan nyata (offline) dan mana yang tidak (online).⁵⁷

Kemudian dengan kurangnya pengawasan pada remaja di sekolah maupun diluar sekolah dalam hal ini penggunaan media sosial *line messenger* beserta fitur – fitur yang terdapat dalam media sosial tersebut, maka remaja dapat dengan mudah memanfaatkan baik secara positif maupun negatif.

Hasil wawancara dari Sartia Arumi siswi kelas X IPS 1 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, mengatakan :

“Sebenarnya saya jarang membuka aplikasi *line* karena seringnya buka aplikasi *chat* lain seperti Whatsapp, Saya membuka *line* untuk buka Webtoon, melihat barang *online shop*, baca *quotes* dan banyak lagi, kalau dalam sehari saya paling buka dua kali. *Line* itu sebagai media berkomunikasi dan informasi. menurut saya ada dampak negatif nya juga kak, karena kalau saya lagi asik *chatting* sama teman saya, terkadang saya tidak peka dengan orang yang ada dilingkungan sekitar, dan hanya membuang waktu saja jika tidak dipergunakan dengan baik.”⁵⁸

Menurut Sartia, *Line Messenger* tidak hanya untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi saja, akan tetapi juga ada dampak negatifnya, seperti hal nya hanya menghabiskan waktu saja, selain itu mebuat dirinya tidak peka terhadap orang yang ada dilingkungan sekitarnya karena dirinya sering terpaku ke layar *handphone* nya secara terus menerus.

⁵⁷ Rulli Nasrullah, Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2015) h.27

⁵⁸ Sartia Arumi, Siswi Kelas X IPS 1 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, Wawancara Tanggal 3 Oktober 2018

Hasil wawancara dengan ibu wakil kepala sekolah Nuraini mengatakan :

“terkadang siswa-siswi saya ini hanya membuang waktunya saja, apalagi disaat mereka sedang asyik dengan handphone nya, mereka terkadang tidak peduli dengan lingkungan yang ada disekitar mereka, karena mereka hanya terpaku dengan handphone nya saja tanpa memperhatikan lingkungan sekitar mereka, dan mereka juga terkadang menyalahgunakan media sosial.”⁵⁹

Seperti yang dikatakan oleh wakil kepala sekolah ibu nuraini bahwa siswa-siswi nya terkadang tidak peduli dengan lingkungan disekitar nya karena mereka lebih asyik dengan handphone mereka dan juga terkadang mereka menyalahgunakan media sosial tersebut.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada 15 informan, 11 siswa–siswi tersebut 8 dari mereka mengaku aktif menggunakan media sosial *line messenger* dan 3 dari mereka tidak terlalu aktif. remaja memanfaatkan *line messenger* untuk berbagi informasi tentang tugas yang ada disekolah, selain itu mereka juga mengaku telah menyalahgunakan media sosial *line messenger* dalam kegiatan mereka disekolah maupun diluar sekolah, mereka lebih sering menggunakan *line messenger* untuk berbuat curang seperti halnya bertukar jawaban melalui *line messenger* dibandingkan mengerjakan tugas atau ujian mereka sendiri dan remaja lebih memfokuskan diri mereka untuk lebih memilih *chatting* menggunakan media sosial *line messenger*.

⁵⁹ Nuraini, wakil kepala sekolah SMA Patra Mandiri 1 Palembang, Wawancara Tanggal 3 Oktober 2018

Line Messenger adalah media sosial yang pada umumnya sering banyak digunakan oleh remaja untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Berdasarkan hasil pembahasan ini menunjukkan bahwa penelitian ini berkaitan dengan teori teknologi determinisme. Teori tersebut menjelaskan bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Kehadiran teknologi tak pelak memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia.⁶⁰ Kemampuan yang terjadi akibat era elektronik menyebabkan perluasan yang lebih baik pikiran dan perasaan manusia. Manusia tidak saja mengandalkan pendengaran dan penglihatan, tetapi keduanya sekaligus. Dengan era elektronik dunia seolah semakin sempit. Inilah yang disebut McLuhan sebagai desa global (*global village*). Aktivitas manusia tidak akan lepas dari aktivitas manusia yang lain, bahkan desa global telah membentuk manusia menjadi makhluk individual. Ketika memanfaatkan media elektronik seperti komputer yang dipasang peralatan internet manusia bisa “mengitari dunia” ini sendirian. Bisa berdiskusi, chatting atau mengirim surat dengan e-mail. Dengan e-mail hanya pengirim dan teman yang dituju sajalah yang tahu isi surat itu. Kalau pengirim ingin mengirimkan pesan kepada yang lain, pengirim tinggal meneruskannya (mem-forward) ke orang yang di tuju. Determinisme teknologi media massa karenanya memunculkan dampak. Sehingga banyak sekali efek yang

⁶⁰ Morissan, *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 486.

terjadi dengan adanya perkembangan teknologi saat ini yang merubah sikap dan perilaku individu.

Penggunaan *line messenger* pada remaja SMA Patra Mandiri 1 Palembang baik dari segi positif, yaitu keuntungan yang diperoleh, sedangkan dari segi negatif yaitu kerugian atau efek yang mereka dapatkan dari menggunakan *line messenger* tersebut.

1. Keuntungan *line messenger*

a. Sebagai media yang efisien dan efektif

Line messenger memberikan kemudahan bagi setiap para penggunanya dengan cara yang mudah, dan efisien karena proses komunikasi melalui *line messenger* tidak dikenakan biaya tambahan, hanya bisa akses internet atau dengan mengaktifkan paket data untuk menggunakan *line messenger*. Sedangkan efektif itu karena para penggunanya bisa menggunakan fitur *chatting* dan *video call* untuk berkomunikasi secara langsung dengan pengguna lain diwaktu yang sama, dengan respon yang bersifat langsung berupa obrolan teks dan tatap muka.

b. Mampu mempersentasikan diri seorang individu

Line messenger memiliki sebuah fitur yang bisa menampilkan bagian dari individu yang mempunyai akun tersebut, yang berupa foto profil, biodata, informasi pribadi, aktivitas rutin, dan lainnya. Para pengguna *line messenger* dapat melihat identitas dari pemilik akun *line messenger* lainnya, sehingga

bisa diketahui segala sesuatu yang berkaitan dengan diri pemilik akun tersebut.

c. Sebagai media informasi atau interaksi yang mampu menghubungkan individu dengan individu lainnya.

Line messenger dikalangan remaja tidak hanya sebagai bertukar informasi dalam kegiatan belajar ataupun lainnya, *line messenger* juga mempunyai fitur untuk mendapatkan sebuah informasi, seperti adanya fitur *line today*, pengguna *line* bisa mendapatkan informasi berita yang teraktual atau terupdate dari fitur *line today* tersebut. Selain itu juga para pengguna *line messenger* bisa berinteraksi sesama pengguna *line messenger* lainnya.

d. Sebagai media hiburan bagi para remaja

Media sosial *line messenger* juga terdapat hiburan yaitu dengan adanya game di aplikasi tersebut, sehingga menarik para remaja untuk bermain game di *line messenger* tersebut.

2. Kerugian atau efek dari *line messenger*

Efek menggunakan *line messenger* secara berlebihan atau kecanduan *line messenger* yang dapat mengganggu saat mengerjakan tugas atau kegiatan lainnya.

Media sosial *line messenger* yang memberikan kemudahan terhadap penggunanya untuk media komunikasi dan informasi juga memiliki efek yang merugikan terhadap penggunanya. Seperti adanya efek afektif, kognitif dan behavioral.

- a. Efek afektif dan kognitif pada *Line messenger* dapat mengganggu kegiatan belajar saat seorang siswa-siswi sedang belajar disekolah. Jika terlampau

asyik sibuk menggunakan *line messenger* maka bisa menghabiskan waktu yang lama, bisa mengganggu waktu yang seharusnya dipakai untuk mengerjakan tugas dan bisa menguras konsentrasi dan tenaga jika menggunakannya secara berlebihan sampai puluhan jam. *Line messenger* memiliki sifat keanggotaan terbuka untuk bisa digunakan bagi semua orang dengan berbagai fitur menarik yang dimilikinya mampu memikat perhatian orang diseluruh dunia ini untuk menggunakannya dan khususnya para remaja siswa-siswi SMA Patra Mandiri 1 Palembang yang dalam kehidupan sehari-hari telah akrab menggunakan internet.

- b. Efek behavioral dari *line messenger* yaitu Siswa-siswi SMA Patra Mandiri 1 Palembang menghabiskan waktu yang berbeda-beda dalam setiap kali menggunakan *line messenger*, ada yang hanya ukuran beberapa menit saja, ada yang sampai beberapa jam dan bahkan ada yang sampai menggunakannya menghabiskan waktu seharian bagi yang kecanduan game yang ada di *line messenger* tersebut. Penggunaan *line messenger* yang sangat berlebihan seperti yang dilakukan oleh penggemar game dalam *line messenger* dimana mereka menggunakannya selama seharian penuh. Jika penggunaan game online yang ada di *line messenger* dilakukan berlebihan dan secara terus menerus setiap hari dilakukan tentunya akan menguras waktu, pikiran dan tenaga.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Analisis Efek Penggunaan Media Sosial Line Messenger Pada Remaja di SMA PatraMandri 1 Palembang adalah :

1. Dengan adanya media sosial *line messenger* dimana dapat mempermudah remaja dalam berkomunikasi serta memperoleh informasi apapun, mereka dapat bertukar informasi sesama teman sekelas tentang pelajaran dan lainnya melalui media sosial *line messenger* tersebut.
2. Penggunaan media sosial *line messenger* pada remaja memberikan Efek Afektif (perubahan dan pembentukan sikap) pada remaja khususnya siswa – siswi SMA Patra Mandiri 1 Palembang. Perubahan dan pembentukan sikap tersebut meliputi emosi seperti perasaan senang dan sedih ketika remaja menggunakan media social *Line Messenger*.
3. Penggunaan media sosial *line messenger* pada remaja memberikan Efek Behavioral yaitu dalam bentuk perilaku, tindakan, atau kegiatan pada siswa – siswi SMA Patra Mandiri 1 Palembang dalam hal penggunaan media sosial *line messenger* yaitu disekolah maupun diluar sekolah, dimana adanya penyalahgunaan media sosial dalam hal proses belajar serta mengurangi waktu belajar siswa – siswi.

B. SARAN

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dijabarkan oleh peneliti, maka saran dan masukan yang dapat penulis berikan dalam analisis efek penggunaan media sosial *line messenger* pada remaja di SMA PatraMandiri 1 Palembang sebagai berikut:

1. Bagi siswa

diharapkan para remaja khususnya siswa-siswi dapat lebih selektif dalam menggunakan media sosial *line messenger*, tidak terlalu terpaku dengan apa yang disajikan media sosial *line messenger*.

2. Bagi Sekolah

Membuat peraturan yang lebih ketat apabila memperbolehkan siswa – siswi membawa *handphone* ke Sekolah tetapi mereka diperbolehkan menggunakannya pada saat jam istirahat, agar tidak mengganggu proses belajar di kelas dan menghindari penyalahgunaan media sosial.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini memberikan informasi tentang efek penggunaan *line messenger* pada Remaja. Semoga penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi dan bisa dikembangkan kembali oleh penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Abbas, Rivai M dan Virza Arigatha. *Panduan Optimalisasi Media Sosial Untuk Kementertian Perdagangan RI*, Jakarta :Kementerian Perdagangan RI. 2014.
- Afriansyah. *Pengaruh Media Sosial Facebook Terhadap Keterbukaan Komunikasi Siswa SMP N 2 Palembang*. Palembang: Universitas PGRI. 2014.
- Alfarizi, Syalman. Siswa Kelas X IPA 2 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, wawancara tanggal 3 Oktober 2018.
- Andika, Viola Rindu. Siswi Kelas X IPA 1 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, wawancara tanggal 3 Oktober 2018.
- Ardianto, Elvinaro, Komala, Lukiati dan Karlinah, Siti. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.2009.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta. 2006).
- Arumi, Sartia. Siswi Kelas X IPS 1 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, wawancara tanggal 3 Oktober 2018.
- Cangara, Hafied. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers. 2014.
- Daffi, Muhammad. Siswa Kelas X IPS 1 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, wawancara tanggal 3 Oktober 2018.
- Faiz, Muhammad. Siswa Kelas X IPS 2 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, wawancara tanggal 3 Oktober 2018.

- Fajri, Ismail. *Evaluasi Pendidikan*. Palembang: Tunas Gemilang Press. 2004.
- Hamida. Kurikulum Kelas X SMA Patra Mandiri 1 Palembang, wawancara pada tanggal 3 Oktober 2018.
- Hastuti, Sri. Siswi Kelas X IPS 2 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, wawancara tanggal 3 Oktober 2018.
- Idi, Abdullah. *Sosiologi Pendidikan: Individu, Masyarakat, dan Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers. 2016.
- King, Laura A. *Psikologi Umum: Sebuah Pandangan Apresiatif*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika. 2010.
- Kurnia, Meta. Siswi Kelas X IPA 3 SMA Patra Mandri 1 Palembang, wawancara pada tanggal 3 Oktober 2018.
- Mc Quail, Denis. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2011.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2005.
- Morissan. *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kencana. 2013.
- Narbuko, Cholid dan Achmadi Abu. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset. 2016.
- Nasrullah, Rulli. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media. 2015.
- Novan, Yonathan. *Kepuasan Remaja Menggunakan Aplikasi Line*. Jawa Timur: Universitas Pembangunan Nasional "VETERAN". 2013.

- Nuraini. Wakil Kepala Sekolah, *Sejarah SMA Patra Mandiri 1 Palembang*, wawancara pada tanggal 3 Oktober 2018.
- Nuraini. Wakil Kepala Sekolah SMA Patra Mandiri 1 Palembang, wawancara pada tanggal 3 Oktober.
- Nurudin. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada. 2011.
- Pujileksono, Sugeng. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Kelompok Intrans Publishing.2015.
- Puspita, Widya Ayu. *Analisis Penggunaan Media Sosial Twitter Oleh Pejabat Publik dalam Penerapan Good Governance*. Lampung: Universitas Lampung. 2016.
- Rumini, Sri dan Sundari Siti. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Rineka cipta. 2004.
- Sakha, Muhammad. Siswa Kelas X IPA 3 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, wawancara tanggal 3 Oktober 2018.
- Sangadji, Mamang Etta, dan Sopiah. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi offset. 2010.
- Saputri, Seyza Tartiah. Siswa Kelas X IPS 2 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, wawancara Tanggal 3 Oktober 2018.
- Sarkol, Yohana. Kesiswaan SMA Patra Mandiri 1 Palembang, wawancara pada tanggal 3 Oktober 2018.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. *Psikologi Remaja*. Bandung: PT. Raja Grafindo Persada. 2005.

Suhaimi. Kepala Sekolah SMA Patra Mandiri 1 Palembang, wawancara pada tanggal 3 Oktober 2018.

Sudarma, Momon. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media. 2014.

Syahputra, Nabil. Siswa Kelas X IPA 1 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, wawancara tanggal 3 Oktober 2018.

Vivian, John. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Kencana. 2008.

Yolanda, Ringki. Siswi Kelas X IPA 2 SMA Patra Mandiri 1 Palembang, wawancara tanggal 3 Oktober 2018.

Zainal, Arifin. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2004.

Internet :

[Smapatramandiri01palembang.sch.id/visi-dan-misi/](http://smapatramandiri01palembang.sch.id/visi-dan-misi/), diakses pukul 20.15 WIB, pada 12 September 2018.

<http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2>

2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers#.VuP BUVIhW02, diakses pukul 15.00, pada 25 Agustus 2018 .

[http://www.kompasiana.com/azizbachtiar/aplikasi-chatting-yang-lengkap-di-smartphone- dan-pc-dengan-fitur-telepon-gratis_551b05a7a33311ec21b65c24](http://www.kompasiana.com/azizbachtiar/aplikasi-chatting-yang-lengkap-di-smartphone-dan-pc-dengan-fitur-telepon-gratis_551b05a7a33311ec21b65c24), diakses pukul 21.00, Pada 12 Agustus 2018.

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA WAWANCARA

JUDUL PENELITIAN	DAFTAR PERTANYAAN	INFORMAN
<p style="text-align: center;">Analisis Efek Penggunaan Media Sosial Line Messenger pada Remaja SMA Patra Mandiri 1 Palembang</p>	<p>Menurut bapak/ibu apa saja efek yang ditimbulkan dalam media sosial <i>Line Messenger</i> dalam proses belajar?</p> <p>Apakah dalam Proses belajar dan mengajar ada Siswa atau Siswi yang sedang bermain media sosial ?</p> <p>Kapan terkadang siswa siswi bermain handphone ?</p>	<p style="text-align: center;">Guru SMA Patra Mandiri 1 Palembang</p>
	<p>Menurut anda apa saja manfaat dari <i>Line Messenger</i> ?</p> <p>Seberapa paham anda (siswa) dalam menggunakan aplikasi <i>Line Messenger</i> ?</p>	<p style="text-align: center;">Siswa-Siswi SMA Patra Mandiri 1 Palembang</p>

	<p>Apa motivasi anda untuk menggunakan <i>Line Messenger</i>?</p> <p>Menurut anda, apa saja kelebihan dan kekurangan dari <i>Line Messenger</i> ?</p> <p>Apa saja faktor pendukung dalam menggunakan aplikasi tersebut, terutama dalam proses belajar mengajar?</p> <p>Bagaimana efek <i>Line Messengert</i> terhadap kemampuan belajar kalian ?</p> <p>Mengapa kalian lebih memilih <i>Line Messenger</i> dari aplikasi <i>chatting</i> yang lain ?</p>	
--	--	--

DOKUMENTASI







Gambar wawancara siswa-siswi dan guru SMA PatraMandiri 1 Palembang



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Prof. KH. Zainal Abidin Fikry No.1 KM.3,5 Palembang 30126 Telp. (0711)353360 website : www.radenfatah.ac.id

LEMBAR KONSULTASI

NIM : 14530074
Nama : Nabialatussa'diyah
Program Studi : Jurnalistik
Semester : 9
Tahun Akademik : 2018
Judul : Analisis Efek Penggunaan Media Sosial Line Messenger
pada Remaja SMA Patra Mandiri 1 Palembang.

Pembimbing 1 : Drs. Aliasari, M.Pd.I
NIP : 196108281991011001

No	Tanggal	Hal yang Dikonsulkan	Paraf
1	24/5 2018	Ace. Bab I. Lanjut ke bab II.	PF
2	26/6 2018	Ace. Bab II. Lanjut ke bab III.	PF
3	27/8 2018	Ace. Bab III. Lanjut ke bab IV.	PF
4	06/09 2018	Ace. Bab IV. Lanjut ke bab V. dan melengkapi lampiran I yg di perlukan.	PF
5	19/11 2018	Ace. Bab I & II. dan dapat menyelesaikan monev proposal di Fob. bekal UIN Rad. Fatah Pg.	PF



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Prof. KH. Zainal Abidin Fikry No.1 KM.3,3 Palembang 30126 Telp. (0711)353360 website : www.radenfatah.ac.id

LEMBAR KONSULTASI

NIM : 14530074
Nama : Nabilatussa'adiyah
Program Studi : Jurnalistik
Semester : 9
Tahun Akademik : 2018
Judul : Analisis Efek Penggunaan Media Sosial Line Messenger
pada Remaja SMA Patra Mandiri 1 Palembang.

Pembimbing 2 : Sumaina Duku, M.Si
NIP : 198201162009122002

No	Tanggal	Hal yang Dikonsulkan	Paraf
1.	19 Mei 2018	Acc Proposal	
2.	20 Juni 2018	Konsultasi Bab II Tambahkan teori-teori yg relevan	
3.	2 Agustus 2018	Acc Bab II lanjut Bab II	
4.	23 Agustus 2018	Tambah deskripsi Wilayah Penelitian	
5.	6 Sept 2018	Acc Bab III lanjut Bab IV	
6.	27 Sept 2018	Lanjutan Bab IV, lanjut Keseluruhan	
7.	8 Oktober 2018	Acc Keseluruhan	

LEMBAR KONSULTASI
REVISI DARI PENGUJI MUNAQASYAH

Nama : Nabilatussa'diyah

Nim : 14530074

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

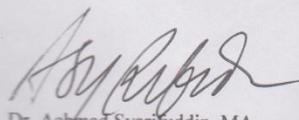
Jurusan : Jurnalistik

Judul Skripsi : Analisis Efek Penggunaan Media Sosial Line Messenger pada Remaja SMA Patra Mandiri 1 Palembang.

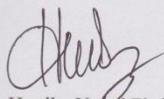
No.	Tanggal	Hal yang di Konsultasikan
1.	Desember 2018	a. Perbaiki Abstrak b. Perbaiki Kesimpulan c. Perbaiki Rumusan Masalah d. EYD
2.	Desember 2018	e. Acc

Palembang, 5 Desember 2018

Penguji I


Dr. Achmad Syarifuddin, MA
NIP. 19311102000031003

Penguji II


Hartika Utami Fitri, M. Pd
NIDN. 2014039401

PERMOHONAN PENJILIDAN SKRIPSI

Palembang, Desember 2018

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Raden Fatah Palembang

Assalamu'alaikumWr. Wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan, kami berpendapat bahwa
skripsi:

Nama : Nabilatussa'diyah
NIM : 14530074
Fakultas/ Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/ Jurnalistik
Judul Skripsi : **"Analisis Efek Penggunaan Media Sosial Line Messenger
pada Remaja SMA Patra Mandiri 1 Palembang."**

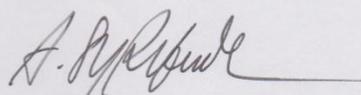
Telah disetujui untuk di jilid. Demikian perihal ini kami buat dengan
sebenarnya, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikumWr. Wb

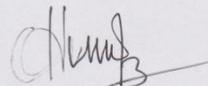
Palembang, Desember 2018

Penguji I

Penguji II



Dr. Achmad Syarifuddin, MA
NIP. 19311102000031003



Hartika Utami Fitri, M. Pd
NIDN. 2014039401

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH PALEMBANG
NOMOR : 118 TAHUN 2018

TENTANG

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI STRATA SATU (S.1)
BAGI MAHASISWA

TINGKAT AKHIR FAKULTAS DAKWAH
UIN RADEN FATAH PALEMBANG

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN RADEN FATAH PALEMBANG.

- Menimbang** :
1. Bahwa untuk mengakhiri Program sarjana (S1) bagi Mahasiswa, maka perlu ditunjuk Tenaga ahli sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing kedua yang bertanggung jawab dalam rangka penyelesaian Skripsi Mahasiswa.
 2. Bahwa untuk lancarnya tugas pokok itu, maka perlu dikeluarkan Surat Keputusan Dekan (SKD) tersendiri. Dosen yang ditunjuk dan tercantum dalam SKD ini memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas tersebut.
- Mengingat** :
1. Undang-undang No. 2 Tahun 1989 tentang sistem Pendidikan Nasional;
 2. Peraturan Pemerintah No. 30 Tahun 1990 tentang Pendidikan tinggi;
 3. Keputusan Menteri Agama RI No. 53 Tahun 2015 tentang Organisasi dan tata kerja Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang;
 4. Keputusan Menteri Agama RI No. 62 tahun 2015 tentang statuta UIN Raden Fatah Palembang;
 5. Keputusan Menteri Agama RI No. 27 Tahun 1995 tentang Kurikulum Nasional Program Sarjana (S1) Universitas Islam Negeri;
 6. Keputusan Menteri Agama RI No. 232 Tahun 1991 yang telah disempurnakan dengan Keputusan Menteri Agama No. 298 Tahun 1993.

MEMUTUSKAN

MENETAPKAN

- Pertama : Menunjuk sdr. :
- | | |
|-------------------------|-----------------------------|
| 1. Drs. Aliasan, M.Pd.I | NIP : 19610828 199101 1 001 |
| 2. Sumaina Duku, M.Si | NIP : 19820116 200912 2 002 |

Dosen Fakultas Dakwah UIN Raden Fatah Palembang masing-masing sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing Kedua Skripsi Mahasiswa :

Nama : **NABILATUSSA'DIYAH**
NIM/Jurusan : 14530074 / Jurnalistik
Semester/Tahun : GANJIL / 2018 - 2019
Judul Skripsi : Analisis efek penggunaan Media Sosial Line Messenger pada remaja SMA Patra Mandiri 1 Palembang

- Kedua : Berdasarkan masa studi tanggal 13 bulan Agustus Tahun 2019.
Ketiga : Keputusan ini mulai berlaku satu tahun sejak tanggal ditetapkan dan akan ditinjau kembali apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

DITETAPKAN DI : PALEMBANG
PALEMBANG, TANGGAL : 13 - 08 - 2018
REKTOR UIN RADEN FATAH PALEMBANG
DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI,



KUSNADI

TEMBUSAN :

1. Rektor UIN Raden Fatah Palembang ;
2. Ketua Jurusan KPI/BPI / Jurnalistik Fakultas Dakwah UIN - RF Palembang ;
3. Mahasiswa yang bersangkutan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Nomor : B. 800/Un.09/V.1/PP.00.9/09/2018
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian
An. Nabilatussa'diyah

13 September 2018

Kepada Yth.
Kepala SMA Patra Mandiri I Palembang
Di Palembang

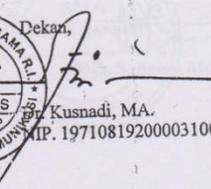
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan penulisan karya ilmiah berupa skripsi/makalah mahasiswa kami;

Nama : Nabilatussa'diyah
Smt / Tahun : IX / 2018-2019
NIM / Jurusan : 14530074 / Jurnalistik
Alamat : Jl. Avtur. No. 312G. Rt/Rw. 03/01. Komplek Pertamina Plaju.
Judul : Analisis Efek Penggunaan Media Sosial Line Messenger Pada Remaja SMA Patra Mandiri I Palembang.

Sehubungan dengan itu kami mengharapkan bantuan Bapak untuk dapat memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan penelitian di lingkup wilayah kerja bapak.

Demikianlah, harapan kami dan atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

Dekan,

Kusnadi, MA.
NIP. 197108192000031002



Knowledge, Quality & Integrity



YAYASAN PATRA MANDIRI PLAJU (YPMP)
SMA PATRA MANDIRI 01 PALEMBANG

TERAKREDITASI : A (Amat Baik)

SPSN / NDS/ NSS : 10609710 / K.09064001 / 304116006029

Alamat : Jl.Kelapa Sawit Komplek Pertamina Plaju-30268

Telp.Fax.(0711)-595556/542347 Palembang - Sumatera Selatan

Website : <http://www.smapatramandiri1plaju.sch.id> E-mail : smapatramandiri1plaju@yahoo.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NO : 422/SMA PM.1/S.6/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Suhaimi Maheran
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Patra Mandiri 01 Palembang
Alamat : Jl. Kelapa Sawit Komplek Peramina Plaju

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nabilatussa'diyah
Smt / Tahun : IX / 2018-2019
NIM / Jurusan : 14530074 / Jurnalistik

Benar nama tersebut diatas telah melakukan penelitian dengan judul “Analisis Efek Penggunaan Media Sosial Line Messenger Pada Remaja SMA Patra Mandiri 01 Palembang”.

Demikianlah surat keterangan penelitian ini di buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 12 Oktober 2018

Kepala Sekolah,



Drs. Suhaimi Maheran