eJournal Ilmu Komunikasi, 2016, 4 (4): 240-253
SSN 2502-597X, ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id
© Copyright 2016

ANALISIS EFEK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL *LINE MESSENGER* PADA REMAJA DI SMK NEGERI 1 SAMARINDA

Irfan Fitrianur [1]

Abstrak

Irfan Fitrianur, 1202055062, Analisis Efek Penggunaan Media Sosial Line Messenger, dibawah bimbingan Drs. H. Massad Hatuwe, M.Si selaku Pembimbing I, Hj. Hairunnisa, S.Sos. MM selaku Pembimbing II, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis Efek Penggunaan Media Sosial Line Messenger Pada Remaja Di SMK Negeri 1 Samarinda" Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Jenis data yang disajikan melalui observasi dan wawancara menggunakan data primer yaitu sumber data informan yakni siswa – siswi SMK Negeri 1 Samarinda data sekunder melalui sumber data dokumen yang diperoleh dari SMK Negeri 1 Samarinda, buku-buku dan juga jurnal yang di download melalui internet dan dari beberapa dokumentasi. Kemudian teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kualitatif dengan model interaktif dari Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman.

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 dan mudah, kemudian dengan penggunaan media sosial line messenger telah memberikan efek afektif dan behavioral. Efek afektif dari penggunaan media sosial tersebut yakni perubahan dan pembentukan sikap meliputi emosi seperti perasaan iba, terharu, sedih, gembira, marah dan sebagainya. Efek behavioral yaitu akibat yang timbul dalam bentuk perilaku, tindakan, atau kegiatan siswa – siswi SMK Negeri 1 Samarinda dalam hal penggunaan media sosial line messenger yaitu penggunaan disekolah maupun diluar sekolah, dimana adanya penyalahgunaan media sosial line messenger.

Kata Kunci : *Efek Media Massa, Media Sosial, Line Messenger, Remaja.*

PENDAHULUAN

Perkembangan masyarakat saat ini telah memasuki era globalisasi informasi dan teknologi sepeti adanya teknologi yang terdapat dalam sebuah

[1] Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: ifitrianur@gmail.com

gadget yaitu adanya media sosial. Banyak orang yang lebih banyak menghabiskan sebagian waktunya untuk mengakses informasi dan berkomunikasi melalui media sosial.

Komunikasi merupakan salah satu kebutuhan yang mendasar bagi manusia. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin berkembang, saat ini hadirlah teknologi komunikasi yang dapat membantu manusia dalam berkomunikasi secara langsung walaupun terpisah jarak yang sangat jauh. Didukung dengan adanya teknologi yang ada, komunikasi di dunia maya akhirnya menjadi salah satu pilihan yang membantu manusia dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi secara cepat.

Saat ini perkembangan komunikasi tidak hanya terjadi pada komunikasi antar individu melainkan komunikasi menggunakan media massa (media cetak dan media elektronik), media massa saat ini sangat membantu dalam memenuhi kebutuhan akan informasi bagi masyarakat di seluruh dunia. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi komunikasi, media mempunyai peran penting dalam perubahan pola pikir bahkan tingkah laku pada masyarakat.

Namun pada era perkembangan teknologi komunikasi saat ini manusia lebih tertarik menggunakan media baru yaitu media sosial, saat ini manusia lebih banyak menggunakan media sosial sebagai alat berkomunikasi jarak jauh sebagai media komunikasi, karena kecepatan yang dimiliki media sosial ini, dimana manusia dapat berkomunikasi tanpa bertatap muka atau bertemu secara langsung, dengan menggunakan media sosial kita dapat langsung mendapatkan informasi terkini dengan cepat dan dapat bertukar informasi dengan orang yang berada jauh dibelahan dunia. Salah satu media sosial atau sarana komunikasi di dunia maya yang sangat popular 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 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*.

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh kementrian 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. Dalam studi ini ditemukan bahwa dari 98 persen remaja yang di survei tahu tentang internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet. 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 (Sumber: kominfo.go.id).

Sejak kehadiran media sosial dan semakin berkembangnya teknologi yang tertanam pada sebuah *gadget*, tercipta gaya baru dalam berkomunikasi sehari – hari, komunikasi tatap muka mulai jarang terjadi. Komunikasi tatap muka mulai digeser dengan komunikasi virtual yang lebih mengedepankan kecanggihan teknologi (Maulana,2013:144). Teknologi komunikasi dalam media sosial merupakan sesuatu yang praktis dan menarik dalam penggunaannya. Tetapi dari sekian kelebihan yang telah ditawarkan dari media sosial, terdapat banyak dampak negatif bermunculan. Tanpa kita sadari, dengan adanya perkembangan teknologi komunikasi saat ini, interaksi sosial yang biasanya terdapat kontak langsung dan komunikasi secara tatap muka, kini beralih dengan pemanfaatan penggunaan media sosial khususnya *line messenger* yang disediakan dunia maya, penggunaan secara terus - menerus berdampak pula terhadap kehidupan sosial para pengguna media sosial itu sendiri.

Media sosial saat ini sangat popular di kalangan remaja khususnya siswa – siswi di SMK Negeri 1 Samarinda dari hasil observasi yang dilakukan peneliti hampir seluruhnya dari 37 siswa – siswi di kelas XII Marketing di SMK Negeri 1 Samarinda memiliki aplikasi media sosial *Line Messenger* dan aktif menggunakan aplikasi media sosial ini sebagai alat komunikasi sehari - hari yang memudahkan mereka bertukar informasi dengan cepat dan mudah dalam penggunaannya, terbukti dari hasil wawancara dengan guru BK SMK Negeri 1 Samarinda yang dilakukan peneliti bahwa, siswa - siswi Marketing merupakan salah satu jurusan yang aktif menggunakan *Line Messenger* dan sering menyalahgunakan media sosial *Line messenger*.

Dengan adanya media baru / media sosial *Line Messenger* ini, tentunya menjawab kebutuhan siswa - siswi yang menginginkan media komunikasi yang cepat, praktis dan mudah dalam menggunakannya yang menjadi alasan remaja memilih media sosial *Line Messenger*. *Line* telah menjadi alat komunikasi serta tidak dapat terlepas dari kegiatan sehari – hari siswa - siswi, jika diamati lebih dalam inilah yang menjadikan siswa – siswi di SMK Negeri 1 Samarinda memilih media sosial karena mereka dapat dengan mudah berkomunikasi secara instan / praktis.

Penggunaan media sosial *Line Messenger*, dalam hal interaksi sosial yaitu meningkatnya ruang individual siswa - siswa karena mereka telah memperoleh informasi melalui media komunikasi yang mudah dan praktis. Dengan kemudahan tersebut siswa – siswi akan lebih menyukai menggunakan media sosial *Line Messenger* daripada bersosialisasi dengan orang lain di sekitarnya.

Hal ini bukanlah sesuatu yang diinginkan para siswa - siswi di SMK Negeri 1 Samarinda yang sangat dekat dan erat sekali dengan permasalahan ini. Efek dari penggunaan media *Line Messenger* tentu menjadi hal yang cukup memperihatinkan saat ini, karena efek dalam penggunaan media sosial *line messenger* ini berpengaruh pada pembentukan sikap dan perilaku serta tindakan remaja yang kemudian mempengaruhi kehidupan sehari-hari remaja di sekolah maupun diluar agar tidak terpaku dengan apa yang disajikan oleh media sosial *Line Messenger*.

Melihat fenomena 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 SMK Negeri 1 Samarinda".

Rumusan Masalah

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

"Bagaimana efek penggunaan media sosial *line messenger* pada remaja di SMK Negeri 1 Samarinda

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, mendeskripsikan dan menganalisis mengenai efek penggunaan media sosial *line messenger* pada remaja di SMK Negeri 1 Samarinda.

KERANGKA DASAR TEORI

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. 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. 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. Ketiga, sebagaimana yang dikatakan McLuhan bahwa "Kita membentuk peralatan untuk berkomunikasi, dan akhirnya peralatan untuk berkomunikasi yang kita gunakan membentuk atau mempengaruhi kehidupan kita sendiri.

Komunikasi

Istilah komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa latin, yaitu *communicatus* yang berarti berbagi atau menjadi milik bersama. Kata sifatnya *communis* yang bermakna umum atau bersama-sama. Dengan demikian komunikasi menurut Lexicographer (ahli kamus bahasa), menunjuk pada suatu upaya yang bertujuan berbagi untuk mencapai kebersamaan.

Tujuan Komunikasi

Membangun/menciptakan pemahaman atau pengertian bersama. Saling memahami atau mengerti bukan berarti harus menyetujui tetapi mungkin dengan komunikasi terjadi suatu perubahan sikap, pendapat, perilaku ataupun perubahan secara sosial.

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. (Nurudin, 2011: 228)

Dalam buku Elvinaro, Dkk (2009: 52) menjelaskan tentang efek pesan media massa, yaitu:

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 keterampilan kognitifnya. Melalui media massa, kita memperoleh informasi tentang benda, orang atau tempat yang belum penah 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 mengkibatkan satu orang tewas akibat adegan gulat tersebut. Namun, dari semua informasi dari berbagai media tersebut tidak mempunyai efek yang sama.

New Media

New media atau media baru adalah berbagai perangkat teknologi komunikasi yang berbagi ciri yang sama yang mana selain baru dimungkinkan dengan digitalisasi dan kertersediaannya yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi. Sebagaimana kita lihat media baru sangat beragam dan tidak mudah didefinisikan, tetapi kita tertarik media baru dan penerapannya yang dalam berbagai wilayah memasuki ranah komunikasi massa atau secara langsung/tidak langsung memiliki dampak terhadap media massa 'tradisional'. Fokus perhatian terutama pada aktivitas kolektif bersama yang berjudul 'Internet', terutama pada penggunaan public, seperti berita daring, iklan, aplikasi penyiaran (termasuk mengunduh music, dan lain-lain), forum dan aktivitas diskusi, *World Wide Web* (WWW), pencarian informasi, dan potensi pembentukan komunitas tertentu. Kita tidak terlalu berfokus dengan *e-mail* pribadi, permainan *game*, dan beberapa layanan pribadi lainnya di Internet.

Teknologi Komunikasi

Perkembangan teknologi turut memberikan arti yang sangat penting dalam bidang komunikasi dan interaksi sosial dapat berlangsung dan tercipta tanpa adanya batas ruang dan waktu. Peran komunikasi sebagai penggerak interaksi sosial dalam masyarakat dapat terus berkembang dalam setiap aspek kehidupan masyarakat yang bertujuan untuk memenuhi kepentingan dan kebutuhan individu ataupun kelompok.

Teknologi komunikasi merupakan perkembangan teknis yang mengubah, memajukan, dan mempercepat proses kerja komunikasi. Perkembangan yang terjadi mengubah cara kerja komunikator, cara kerja pengiriman pesan, cara kerja dari media, cara penerima pesan menerima pesan, dan cara pengembalian *feddback* atau dampak.

Media Sosial

Berikut ini adalah definisi media sosial yang berasal dari berbagai literature penelitian dalam Nasrullah :

1. Menurut Mandibergh (2012), media sosial adalah media yang mewakili kerja sama di antara pengguna yang menghasilkan konten (*user generated content*).
2. Menurut Shirky (2008), media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untu berbagi (*to share*), bekerja sama (*to-operate*) di antara pengguna dan melakukan tindakan

secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka institusional maupun organisasi.

3. Boyd (2009), menjelaskan media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* (UGC) di mana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di institusi media massa.
4. Menurut Van Dijk (2013), media sosial adalah *platform* media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi, karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) *online* yang menguatkan hubungan antarpengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.
5. Meiki dan Young (2012) mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi di antara individu (*to be shared one-to-one*) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu.

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.

Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Bertemunya orang-perorangan secara badaniah belaka tidak akan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial.

Remaja

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. 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. Menurut Sri Rumini dan Siti Sundari, masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif

Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam sebuah penelitian dimaksudkan untuk membatasi studi, sehingga dengan pembatasan studi tersebut akan mempermudah penelitian dan pengolahan data yang kemudian akan menjadi kesimpulan. Sesuai dengan permasalahan yang di rumuskan, maka penelitian ini difokuskan kepada:

1) Efek Afektif, berkaitan dengan pembentukan dan perubahan sikap, dengan penggunaan *line messenger* ini berpengaruh pada emosi, sikap, *attitude* (sikap) pengguna terhadap suatu hal.
2) Efek Behavioral, berkaitan dengan akibat yang timbul dari penggunaan *Line Messenger* yaitu dalam bentuk perilaku, tindakan, atau kegiatan.

Sumber Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan informan sebagai sumber untuk memperoleh data. Pemilihan informan didasarkan pada subjek yang mempunyai banyak informasi tentang permasalahan yang diteliti dan bersedia untuk memberikan informasi. Penunjukan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *Snowball Sampling* adalah cara pengambilan sampel ini dilakukan secara berantai, teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian membesar. Seperti bola salju yang sedang menggelinding, semakin jauh semakin besar. Dalam penentuan sampel, pertama-tama dipilih satu atau dua orang, tetapi karena dengan orang pertama data dirasa belum lengkap, maka peneliti mencari orang lain yang dipandang lebih tahu dan dapat melengkapi data yang diberikan orang sebelumnya. Begitu seterusnya, sehingga jumlah sampel semakin banyak. Pada tingkat operasionalnya melalui teknik sampling ini, responden yang relevan diinterview, diminta untuk menyebutkan respon dan lainnya. (Satori, 2014: 48)

Jenis data dalam penelitian ini adalah :

1. Data Primer
2. Data Skunder

Teknik pengumpulan data

a. Observasi
b. Wawancara
c. Dokumentasi

Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan melakukan pendekatan dengan metode analisis data kualitatif interaktif dari Miles dan Huberman yang mencakup:

1. *Data Collection*
   Adalah tahap mengumpulkan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, penelitian kepustakaan dan dokumentasi serta data skunder lainnya yang berhasil diperoleh
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 Memo (Pujileksono, 2015: 152)
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. (Pujileksono, 2015: 152).
4. *Conclusion Drawing/verification* (Penarikan 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 penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang disajikan berupa deskripsi atau gambaran yang awalnya belum jelas menjadi jelas dan dapat berupa hubungan kausal/interaktif dan hipotesis/teori. Penarikan kesimpulam dan verifikasi dilakukan setelah dari lapangan (Pujileksono, 2015: 152).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Tempat Penelitian

SMK Negeri 1 Samarinda bermula dari sebuah Sekolah Swasta yaitu Sekolah Menengah Ekonomi Tingkat Atas (SMEA) yang didirikan pada tahun 1962, dimana sekolah inilah yang menjadi cikal bakal SMK Negeri 1 Samarinda. Pada awal berdirinya sekolah ini beralamatkan di Jalan Bhayangkara menumpang pada SMA Negeri Samarinda. Pada tahun 1974 setelah sekolah ini dinegerikan pindah ke Jalan Pahlawan No.4 Kelurahan Dadi Mulya Kecamatan Samarinda Ulu Kota Samarinda dan saat ini lokasi SMK Negeri 1 Samarinda terletak di pusat kota yang sangat strategis.

Berdasarkan SK No.610 / B.III / Kedj / 1964 tanggal 1 Desember 1964 sekolah ini berubah menjadi SMEA Negeri Samarinda, dimana pada saat itu mempunyai dua rumpun yaitu Rumpun Perniagaan dengan Program Studi Tata Niaga dan Rumpun Tata Buku dengan Program studi Akuntansi.
Pada tahun 1971, sekolah ini mempunyai 4 rumpun yaitu :

1. Rumpun Keuangan dengan Program Studi Akuntansi
2. Rumpun Perkantoran dengan Program studi Ketatausahaan
3. Rumpun Perdagangan dengan Program Studi Manajemen Pemasaran
4. Rumpun Koperasi dengan Program Studi Manajemen Pemasaran, namun rumpun ini dihapuskan karena peminatnya kurang.

Selanjutnya mulai tahun 1978, SMEA Negeri 1 Samarinda berubah menjadi SMEA Pembina Samarinda berdasarkan SK Mendikbud nomor : 090 / 0 / 1979 tanggal 26 Mei 1979.

Pada tahun 1981, nama SMEA Pembina Samarinda berubah lagi menjadi SMEA Negeri 1 Samarinda berdasarkan SK Pemutihan Pendirian Sekolah Negeri oleh Mendikbud dengan nomor : 0436 / 0 / 1981 tanggal 30 Desember 1981.

Pada tahun 1989 sekolah ini menambah 1 rumpun lagi yaitu Rumpun Pariwisata. Dengan Program Studi Usaha Perjalanan Wisata sesuai dengan surat keputusan Direktur Pendidikan Menengah Kejuruan tanggal 8 Mei 1992 Nomor : 2980/C/I/1992 perihal Pembukaan Program Studi Usaha Perjalanan Wisata. Pada tanggal 3 April 1997 sekolah ini berubah menjadi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Samarinda berdasarkan SK Mendikbud Nomor : 036 / 0 / 1997 tanggal 3 April 1997.

Pada saat ini SMK Negeri 1 Samarinda memiliki 3 Bidang Keahlian dan 6 Kompetensi Keahlian yaitu :

1. Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen dengan Kompetensi Keahlian :
   a. Akuntansi
   b. Administrasi Perkantoran
   c. Pemasaran
2. Bidang Keahlian Pariwisata dengan Kompetensi Keahlian Usaha Perjalanan Wisata
3. Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Kompetensi Keahlian Multi Media dan Teknik Komputer dan Jaringan.

Pembahasan

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 Rakhmat (2007) efek afektif ini timbul ketika ada yang dirasakan oleh komunikan dan efek ini berhubungan dengan emosi serta nilai. Seperti halnya yang terjadi pada kelima informan dalam penelitian ini, di mana mereka mengalami efek perubahan emosi dan

perubahan nilai pada diri mereka yang kemudian menimbulkan perubahan sikap.

Kehadiran media sosial *line messenger* dengan berbagai fitur – fitur yang ada inilah yang membuat para remaja khususnya siswa – siswi SMK Negeri 1 Samarinda 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*. Dengan berbagai fitur – fitur yang terdapat dalam *line messenger* dapat menumbuhkan rasa senang, emosi dan sedih dari setiap penggunanya.

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*. 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.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada 5 siswa – siswi tersebut mereka mengaku aktif menggunakan media sosial *line messenger*, 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*.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Analisis Efek Penggunaan Media Sosial *Line Messenger* Pada Remaja di SMK Negeri 1 Samarinda adalah :

1. Dengan adanya media sosial *Line messenger* dimana dapat mempermudah remaja dalam berkomunikasi serta memperoleh informasi apapun, tanpa

disadari menjadikan remaja lebih terpaku pada apa yang terdapat dalam fitur - fitur media sosial, sehingga menyebabkan mereka tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya apabila sedang menggunakan media sosial tersebut.
2. Penggunaan media sosial *line messenger* pada remaja memberikan Efek Afektif (perubahan dan pembentukan sikap) pada remaja khususnya siswa – siswi SMK Negeri 1 Samarinda. Perubahan dan pembentukan sikap tersebut meliputi emosi seperti perasaan senang dan sedih ketika remaja menggunakan media sosial *Line Messenger*.
3. Penggunaan media sosial *line messenger* pada remaja memberikan Efek Behavioral yaitu dalam bentuk perilaku, tindakan, atau kegiatan pada siswa – siswi SMK Negeri 1 Samarinda 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.

Saran

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

1. 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* karena kita juga harus menjaga interaksi sosial yang ada dilingkungan sosial tempat kita berada serta ketika jam belajar dimulai, baik di rumah maupun di sekolah agar tidak mengganggu proses belajar dan mengabaikan tugas – tugas yang ada, sehingga dapat membawa perilaku yang positif pada diri sendiri.
2. Hendaknya siswa- siswi SMK Negeri 1 Samarinda paham benar apa dampak negatif yang timbul dari penggunaan media sosial *line messenger* ini, jangan sampai harusnya teknologi komunikasi yang dapat mempermudah kita sebagai manusia dalam berkomunikasi akan sebaliknya. Media sosial *line messenger* pada dasarnya adalah media yang dapat mempermudah penggunanya dalam hal memperoleh informasi dan saling berkomunikasi, maka janganlah hanya digunakan untuk hal-hal yang negatif contohnya seperti berbuat curang ketika ujian.
3. Bagi Sekolah SMK Negeri 1 Samarinda agar membuat peraturan yang lebih ketat apabila memperbolehkan siswa – siswi membawa *handphone* ke Sekolah, agar tidak mengganggu proses belajar di kelas dan menghindari penyalahgunaan media sosial.

Daftar Pustaka

Albin, Rochelle Semmel. 1991. *Emosi*: *Bagaimana mengenal, menerima, dan mengarahkannya*. Yogyakarta: Kanisius.

Ardianto, Elvinaro, Komala, Lukiati dan Karlinah, Siti. 2009. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung : Simbiosa Rekatama Media.

Basrowi, 2005. *Pengantar sosiologi*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia.

Bungin, Burhan, 2007. *Sosiologi Komunikasi (Teori, Paradigma, dan diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*), Jakarta : Kencana.

Effendy, Onong Uchjana. 2011. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Fajar, Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori & Praktik*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Maulana, Herdiyan dan Gumelar, Gumgum. 2013. *Psikologi Komunikasi dan Persuasi*. Jakarta : Akademia Permata.

McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa McQuail*. Jakarta : Salemba Humanika.

Miles B,Matthew dan Huberman. 2007. *Analisis Data Kualitatif : Buku Sumber Metode-metode Baru*, Universitas Indonesia Press, Jakarta.

Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Morissan, 2013. *Teori Komunikasi, Individu Hingga Massa*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung : Simbiosa Rekatama Media.

Nurudin. 2011. *Pengantar Komunikasi Massa.* Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Pujileksono, Sugeng. 2015. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang : Kelompok Intrans Publishing.

Rakhmat, Jalaluddin. 2007. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Riswandi, 2009 : *Ilmu komunikasi*. Jakarta : Graha Ilmu

Santoso, Edi dan Setiansah, Mite. 2010. *Teori Komunikasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Sarwono, Sarlito Wirawan. 2005. *Psikologi Remaja*. Bandung : PT. Raja Grafindo Persada.

Satori, Djam'an dan Komariah, Aan. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.

Soekanto, Soerjono. 2009. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2012.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung : CV. Alfabeta.

Suryanto. 2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung : CV. Pustaka Setia.

***Jurnal* :**

Gani, Alcianno. 2015. " *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak Remaja* ". Universitas Surya Darma

Gustam, Rizky Ramanda. 2015. " *Karakteristik Media Sosial Dalam Membentuk Budaya Populer Korean Pop Di Kalangan Komunitas Samarinda Dan Balikpapan* ". Universitas Mulawarman

Putra, Delfi Andre Eddy Putra, 2015. " *Smartphone Sebagai Gaya Hidup* (*Studi Deskriptif Tentang Penggunaan Smartphone Sebagai Gaya Hidup Mahasiswa FISIP USU*) ". Universitas Sumatera Utara Medan

Saputra, Reza, 2013. " *Hubungan Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dan Anak Terhadap Kenakalan Remaja Di Kelurahan Karang Asam Ilir Samarinda* ". Universitas Mulawarman

Sumber Internet:

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#.VuPBUVIhW02 (diakses 2 Januari 2016)

http://techno.okezone.com/read/2013/11/25/325/902402/line-tembus-300-juta-pengguna (diakses 4 Januari 2016)

http://www.merdeka.com/teknologi/pengguna-line-di-indonesia-duduki-peringkat-2-terbanyak-di-dunia.html (diakses 10 Februari 2016)

http://www.kompasiana.com/azizbachtiar/aplikasi-chatting-yang-lengkap-di-smartphone-dan-pc-dengan-fitur-telepon-gratis_551b05a7a33311ec21b65c24 (diakses 10 Maret 2016)

http://www.kompasiana.com/stephanusaranditio/media-baru-dan-karakteristiknya_54f8c48aa333115c378b46a6 (diakses 15 Maret 2016)