

# DAMPAK MEDIA SOSIAL *LINE* TERHADAP PERILAKU ANTISOSIAL DI KALANGAN REMAJA GUNUNGSARI SURABAYA

Novie Paramitha Sari<sup>1</sup>

Edy Sudaryanto<sup>2</sup>

Ute Chairus Nasution<sup>3</sup>

## ABSTRACT

*LINE social media is now widely used by teenagers, the more popular is also the current online media among teenagers. The impact of LINE social media on these antisocial teenagers also leads to actions that impose physical or psychological damage on others, such as lying, stealing, attacking others, becoming cruel to others, becoming argumentative, and becoming non-discriminating sexually promiscuous. Theories used are social media theory, antisocial behavior. This research is done by using explanative research method with quantitative method. Sampling technique to be taken for this study is purposive sampling, the number of samples as many as 60 respondents teenagers who are domiciled in Gunungsari Surabaya. The result of LINE usage research is media which have very strong impact, able to give impact directly to the audience (teenager). Can shake the minds of his audience directly. This term is often used to indicate changes in individuals caused by exposure to media. With social relationships conducted by individuals or individuals through social networks as a means of communication to support success in achieving goals, then the person will be more often in using social networking media.*

**Keywords:** social media applications, antisocial behavior, social media impact

## ABSTRAK

Media sosial *LINE* yang sekarang ini banyak digunakan oleh anak-anak remaja, maka semakin populer juga media line saat ini di kalangan remaja. Dampak media sosial *LINE* terhadap anak-anak remaja antisosial tersebut juga menuju pada tindakan-tindakan yang memaksakan kerusakan fisik atau psikologis pada orang lain, seperti halnya berbohong, mencuri, menyerang orang lain, menjadi kejam kepada orang lain, menjadi argumentatif, dan menjadi tidak membedakan (*promiscuous*) seksual. Teori yang digunakan adalah teori media sosial, perilaku antisosial. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian ekplanatif dengan metode kuantitatif. Teknik penarikan sampel yang akan diambil untuk penelitian ini adalah *purposive sampling*, jumlah sampelnya sebanyak 60 responden remaja yang berdomisili di Gunungsari Surabaya. Hasil penelitian penggunaan *LINE* merupakan media yang memiliki dampak sangat kuat, mampu memberikan dampak secara langsung kepada khalayaknya (remaja). Dapat menggoyahkan pikiran khalayaknya secara langsung. Istilah ini sering digunakan untuk menunjukkan perubahan pada individu yang disebabkan oleh paparan media. Dengan adanya hubungan sosial yang dilakukan oleh individu atau seseorang melalui jejaring sosial sebagai alat komunikasi untuk menunjang keberhasilan dalam mencapai tujuan, maka orang tersebut akan lebih sering dalam menggunakan media jejaring sosial.

**Kata Kunci:** aplikasi sosial media, perilaku antisosial, dampak sosial media

---

<sup>1</sup>Novie Paramitha Sari., mahasiswa Prodi S-1 Ilmu Komunikasi, FISIP Untag Surabaya

<sup>2</sup>Edy Sudaryanto, dosen Prodi S-1 Ilmu Komunikasi, FISIP Untag Surabaya

<sup>3</sup>Ute Chairus Nasution, dosen Prodi S-1 Ilmu Komunikasi, FISIP Untag Surabaya

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Dengan munculnya media sosial *LINE* yang sekarang ini banyak digunakan oleh anak-anak remaja, maka semakin populer juga media line saat ini dikalangan remaja. Tak jarang media sosial menjadi tempat utama untuk curhat ataupun tempat ajang menyindir bagi remaja tersebut. Sehingga tanpa diketahui pengaruhnya juga semakin meningkat terhadap perilaku sosial remaja tersebut. Oleh sebab itu, sebaiknya para remaja menggunakan media sosial secara konsekuen dan mampu memilah waktu antara belajar dan membuka situs media sosial agar tidak menyesal kemudian hari.

Dengan adanya media sosial *LINE* yang sekarang ini banyak digunakan oleh remaja, maka juga pasti terdapat pengaruh yang negatif. Seperti pengaruh *LINE* yang ditimbulkan terhadap perilaku antisosial pada remaja yang terkena dampak media sosial *LINE* dapat membuat anak-anak remaja melakukan hal-hal yang lebih bersifat agresi dengan mengejek, mencela, menggoda dan sebagainya. Menurut Bolman, perilaku agresi adalah berupa kemarahan, kejengkelan, rasa iri, tamak, cemburu, dan suka mengkritik. Mereka mengarahkan perilakunya kepada teman sebaya, saudara sekandung, dan juga kepada dirinya sendiri. Perilaku ini dilatarbelakangi adanya keinginan untuk menang, bersaing, meyakinkan diri, menuntut keadilan, dan memuaskan perasaan. (Dayakisni&Hudaniah, 2006 : 253)

Selain itu, dampak media sosial *LINE* terhadap anak-anak remaja antisosial tersebut juga menuju pada tindakan-tindakan yang memaksakan kerusakan fisik atau psikologis pada orang lain, seperti halnya berbohong, mencuri, menyerang orang lain, menjadi kejam kepada orang lain, menjadi argumentatif, dan menjadi tidak membedakan (*promiscuous*) seksual. Perilaku seperti itu kadang-kadang mungkin merupakan pelanggaran pada aturan hukum, dan sering disertai dengan gangguan pada pikiran atau emosi.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti dan menggali lebih dalam serta memahami Dampak Media Sosial *LINE*

Terhadap Perilaku Antisosial Di Kalangan Remaja Gunungsari Surabaya.

### **Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada dampak yang signifikan antara penggunaan media sosial *LINE* terhadap perilaku anti sosial remaja di Gunungsari Surabaya ?

### **LANDASAN TEORI**

#### ***Theory Media as Hypodermic Needle (Bullet Model)***

Teori ini menjelaskan bahwa Media massa disini nampak sangat kuat, mampu memberikan dampak secara langsung kepada khalayaknya. Dapat menggoyahkan pikiran khalayaknya secara langsung layaknya sebuah peluru yang sedang melesat cepat atau layaknya jarum suntik. (Soehoet, 2002 : 37)

Disini terlihat sangat jelas bahwa dampak media massa itu sangatlah massive meskipun hanya dalam kurun waktu yang singkat, namun dengan adanya pemberitaan yang dilakukan secara terus-menerus di media tersebut (baca: Facebook), hal tersebut dapat dengan mudah menarik perhatian serta menarik simpati dari banyak orang. Tetapi, seketika itu juga, kita dapat melihat bagaimana media ini dapat dengan mudahnya mengubah pandangan khalayaknya yang awalnya bersimpati atas hilangnya Angeline menjadi suatu amarah dan dendam karena, kenyataannya Angeline dibunuh dengan kejinya oleh keluarga angkatnya tersebut.

#### **Teori Perilaku Sosial (SOR)**

Dari konsep pesan, khalayak dan respon tersebut, dapat dihubungkan pula terhadap teori yang dapat menjelaskan pesan, khalayak dan respon yaitu SOR yang ditemukan oleh Melvin De Fleur. Menurut Soehoet (2002 : 26) menjelaskan teori Stimulus-Organism-Respon adalah efek-efek komunikasi massa menarik bagi dua golongan yaitu golongan yang ingin berhubungan dengan orang lain dan ingin menggunakan saluran yang efektif menuju khalayak, serta golongan yang takut akan dampak negatif dari media massa.

Teori ini menjelaskan tentang pengaruh yang terjadi pada pihak khalayak sebagai akibat dari komunikasi. Dampak atau pengaruh yang terjadi pada pihak penerima pada dasarnya merupakan suatu respon dari stimulus (rangsangan tertentu). Dengan demikian besar kecilnya pengaruh serta dalam bentuk apa pengaruh itu terjadi tergantung pada daya tarik dari penyajian stimulus (rangsangan). Modifikasi terhadap teori stimulus respon yang dilakukan oleh De Fleur pada tahun 1970 terkenal sebagai teori “perbedaan individu” dalam komunikasi massa. Disini ia mengasumsikan bahwa pesan-pesan media berisi stimulus tertentu yang berinteraksi secara berbeda-beda dengan karakteristik pribadi pada audien. Teori *De Fleur* ini secara eksplisit telah mengakui adanya intervensi variabel-variabel psikologis yang berinteraksi dengan terpaan media massa dalam menghasilkan efek. Teori ini memandang bahwa sikap dan organisasi personal atau psikologis individu akan menentukan bagaimana individu memilih stimuli dari lingkungan dan bagaimana ia memberi makna pada stimuli tersebut. (Effendy,2003:255)

### **Definisi Konsep**

#### **Definisi Teori Media Sosial**

Definisi tentang media sosial berdasarkan perangkat teknologi semata, dibutuhkan pendekatan dari teori-teori sosial untuk memperjelas apa yang membedakan antara media sosial dan media lainnya di internet sebelum pada kesimpulan apa yang dimaksud dengan media sosial. Untuk menjelaskan hal ini, Fuchs mengawalinya dengan perkembangan kata web 2.0 yang dipopulerkan oleh O'Reily (2005). Merujuk dari media internet yang tidak lagi sekedar penghubung antar individu dengan perangkat (teknologi dan jaringan) komputer yang selama ini ada dan terjadi dalam web 1.0, tetapi telah melibatkan individu untuk mempublikasikan secara bersama saling mengolah dan melengkapi data, web sebagai *platform* atau program yang bisa dikembangkan, sampai pada pengguna dengan jaringan dan alur yang sangat panjang (*the long tail*). (Nasrullah, 2016:8)

### **Perilaku Antisosial**

#### **Pengertian Perilaku Antisosial**

Perilaku antisosial merupakan perilaku menentang kepada norma-norma yang sedang berlaku dalam masyarakat. Connor dan Howard (2002) secara ringkas memberikan definisi perilaku antisosial sebagai perbuatan-perbuatan yang melanggar hukum yang merujuk pada perilaku orang-orang usia muda. Beberapa dari perilaku ini adalah normatif pada usia tertentu sesuai perkembangan anak, dan seringkali dimunculkan selama masa remaja, yang menjadi prediktor kuat dari *adjustment problems*.

Sedangkan Patterson menjelaskan perilaku antisosial sebagai sekumpulan perilaku yang saling terkait (*a cluster of related behaviors*), meliputi : tidak patuh, agresi, *temper tantrums*, berbohong, mencuri, dan kekerasan. Connor dan Howard (2002) berpendapat bahwa perilaku antisosial didalamnya terkait dengan perilaku delikuen, khususnya dalam kehidupan remaja, dimana perbuatan yang antisosial didalamnya terkandung unsur-unsur normatif, dan suatu perilaku delinkuen perbuatan-perbuatan yang bertentangan dengan norma-norma yang ada dalam masyarakat dimana ia hidup.

#### **Penyebab Perilaku Antisosial**

Menurut Kartono (1998), faktor-faktor penyebab terjadinya perilaku antisosial terdapat dua faktor, yaitu :

- a. Faktor Internal. Perilaku antisosial pada dasarnya merupakan kegagalan sistem pengontrol diri anak terhadap dorongan-dorongan instingtifnya, mereka tidak mampu mengendalikan dorongan-dorongan instingtifnya dan menyalurkan kedalam perbuatan yang bermanfaat.
- b. Faktor Eksternal. Disamping faktor-faktor internal, perilaku antisosial juga dapat diakibatkan oleh faktor-faktor yang berada diluar diri remaja, seperti: Faktor keluarga, Faktor lingkungan sekolah, Faktor lingkungan sekitar, Kemiskinan di kota-kota besar.

#### **Bentuk-Bentuk Perilaku Antisosial**

Bentuk-bentuk perilaku yang umumnya terjadi dalam kehidupan masyarakat, khususnya

dikalangan remaja antara lain sebagai berikut penyalahgunaan narkotika, perkuliahan pelajar, perilaku seksual diluar nikah, penggunaan alkohol, mencoret-coret tembok, membolos, kabur dari rumah, kebut-kebutan di jalan raya, berkelahi, dan perbuatan-perbuatan yang mulai merambah ke segi-segi kriminal secara yuridis formal, seperti menyalahi ketentuan yang ada dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP), yaitu pencurian, pencopetan, pemerasan, pemerkosaan, pembunuhan, atau penyalahgunaan obat terlarang. Bentuk-bentuk perilaku antisosial pada remaja diantaranya (Ma, dkk, 2011) :

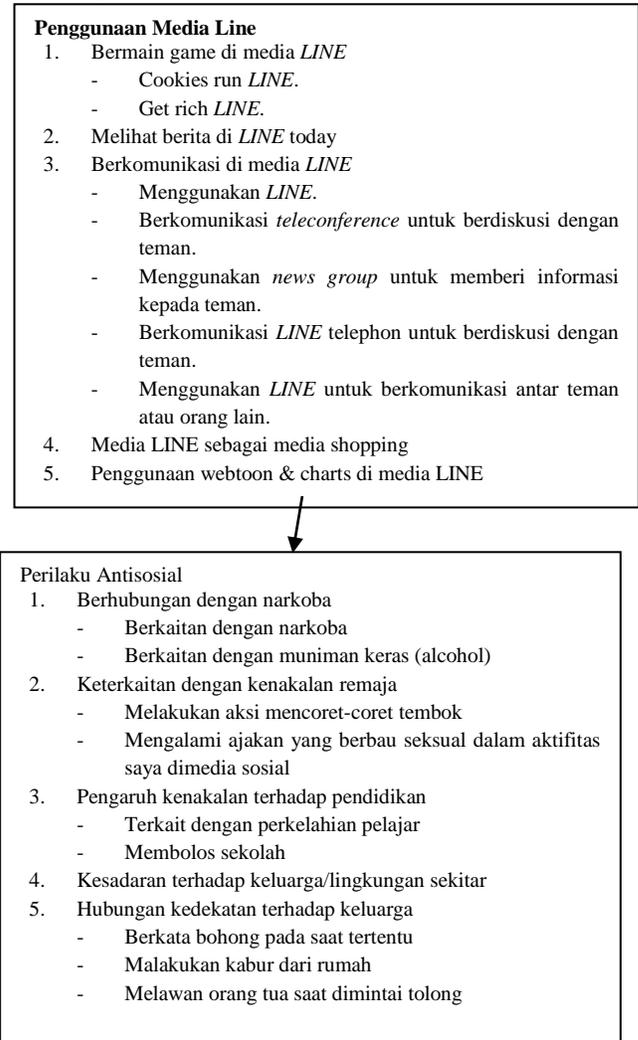
1. Kinerja kognitif dan akademik. Perilaku yang menyimpang secara sosial dalam ruang kelas atau sekolah (misalnya, membolos)
2. Kegiatan psikoseksual. Perilaku sosial yang tidak diinginkan yang menjurus kegiatan seksual (misalnya, membaca majalah porno)
3. Tindakan Antisosial di sekolah. Tindakan antisosial terhadap seorang guru atau otoritas sekolah (misalnya, berkata bohong untuk menipu guru)
4. Tindakan Antisosial seseorang dalam keluarga. Tindakan antisosial yang terjadi dalam lingkungan keluarga (misalnya, tidak mematuhi perintah orang tua).
5. Tindakan Antisosial dalam pengaturan lainnya. Tindakan antisosial secara umum (misalnya, perjudian, narkoba, mencuri)
6. Agresi. Perilaku agresif atau tindakan buruk (misalnya, berbicara bahasa kotor). Kesimpulannya bahwa bentuk-bentuk perilaku antisosial seperti perselisihan baik verbal maupun non-verbal, penggunaan alkohol dan obat-obatan terlarang, mencuri, membolos, kabur dari rumah, sampai kepada melakukan tindakan pidana.

### Remaja

Sebagai periode tertentu dalam rentang kehidupan manusia. Istilah remaja dikenal dengan “*adolescence*” yang berasal dari kata dalam bahasa latin “*adolescere*” yang berarti tumbuh menjadi dewasa atau dalam perkembangan menjadi dewasa. Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli

adalah 12 hingga 21 tahun. Rentang usia remaja dibedakan atas tiga yaitu 12-15 tahun = masa remaja awal, 15-18 tahun = masa remaja pertengahan dan 18-21 tahun = masa remaja akhir. Menurut Monk, Knoers, dan Haditono, (2001) membedakan masa remaja atas empat bagian yaitu: pertama, masa pra remaja atau pra pubertas (10- 12 tahun), kedua masa remaja awal atau pubertas (12-15 tahun), ketiga masa remaja pertengahan (15-18 tahun), dan keempat masa remaja akhir (18-21). Remaja awal hingga remaja akhir inilah yang disebut adolesen. (Desmita, 2005 : 189-190)

### Kerangka Teori



berkomunikasi, sebagai media shopping, untuk web. Dari kondisi tersebut, media sosial *LINE* juga memiliki efek terhadap remaja setelah menggunakannya. Efek-efek tersebut dapat

berupa efek negatif yang mengarah pada penggunaan narkoba, kenakalan remaja, kenakalan terhadap pendidikan, kurangnya keserasan terhadap lingkungan sekitar, dan kurangnya terhadap hubungan sosial dengan masyarakat sekitar.

### **Hipotesis**

Dari penjelasan latar belakang yang telah dirumuskan diatas, maka dapat diambil hipotesis penelitian ini adalah :

H1 : Terdapat dampak yang signifikan antara penggunaan media sosial LINE pada perilaku anti sosial remaja di Gunungsari Surabaya.

H0 : Tidak terdapat dampak yang signifikan antarpenggunaan media sosial LINE pada perilaku anti sosial remaja di Gunungsari Surabaya.

## **METODE PENELITIAN**

### **Tipe Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian ekplanatif dengan metode kuantitatif. Penelitian ekplanatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menerangkan, menguji hipotesis dari variabel-variabel penelitian. Fokus penelitian ini adalah analisis hubungan-hubungan antara variabel (Singurimbun dan Effendi, 1999). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat penggunaan media LINE terhadap perilaku remaja.

### **Sampel**

Teknik penarikan sampel yang akan diambil untuk penelitian ini adalah *purposive sampling* dimana terdapat kriteria responden dalam menentukan sampel (Kriyantono, 2012:158). Unit analisis dalam penelitian ini adalah Remaja yang berdomisili di Gunungsari Surabaya. Setelah mengetahui ukuran atau kriteria sampel, maka langkah selanjutnya adalah menentukan teknik pengambilan sampel atau teknik sampling. Adapun indikator sampel dalam penelitian ini adalah :

- Warga Gunungsari Surabaya yang telah berusia 18-21 tahun karena di anggap telah mampu melakukan komunikasi dengan baik.

- Remaja yang berdomisili di Gunungsari Surabaya.
- Remaja dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan.
- Remaja tingkat pendidikan mulai dari SMP, SMA dan mahasiswa (kuliah)
- Remaja yang sering melakukan antisosial setelah menggunakan media sosial *LINE*.

Jadi, dengan teknik penarikan sampel yang akan diambil untuk penelitian melalui *purposive sampling* diketahui jumlah sampelnya sebanyak 60 responden remaja yang berdomisili di Gunungsari Surabaya.

### **Kerangka Operasional**

Definisi konsep penelitian dilakukan untuk mengetahui variabel penelitian yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, variabel yang akan diteliti yaitu :

1. Media Sosial *LINE*. Media sosial *LINE* adalah sebuah media sosial online yang banyak digunakan oleh masyarakat luas dan umumnya digunakan oleh remaja. Media sosial *LINE* memiliki beberapa akses yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Adapun beberapa akses tersebut akan digunakan sebagai indikator operasional konsep dalam penelitian ini. Adapun indikator yang digunakan dari media sosial *LINE* adalah :
  - a. Bermain *Game*
  - b. *Line Today*
  - c. Menggunakan *Line Telepon*
  - d. Menggunakan *News Group*
  - e. Aplikasi *Line Shopping*
  - f. Menggunakan *Line Webtoon & Charts*
2. Perilaku Antisosial. Perilaku antisosial merupakan perilaku menentang kepada norma-norma yang sedang berlaku dalam masyarakat. Kondisi perilaku antisosial dapat dilihat pada perilaku menyimpang dari norma-norma, baik aturan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun hukum yang dilakukan oleh remaja. Adapun indikator perilaku antisosial yang lebih sering dilakukan pada saat masa-masa remaja yang sedang berkembang saat ini adalah :
  - a. Berhubungan dengan narkoba
  - b. Keterkaitan dengan kenakalan remaja

- c. Pengaruh kenakalan terhadap pendidikan
- d. Kesadaran terhadap keluarga/lingkungan sekitar
- e. Hubungan kedekatan terhadap keluarga

**Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian**

**Uji Validitas**

Menurut Sugiyono (2006) Uji validitas adalah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (*content*) dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian. Tujuan uji validitas :

Mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya agar data yang diperoleh bisa relevan/sesuai dengan tujuan diadakannya pengukuran tersebut. Adapun uji validitas dalam penelitian ini dianalisa dengan menggunakan *software* SPSS 19.

Dalam penelitian ini menggunakan jenis uji validitas isi yang menguji ketepatan isi instrumen yang sudah relevan dan tidak keluar dari batasan tujuan pengukuran. Pembuktian Uji Validitas dilihat dari pengujiannya yang dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor individu masing-masing pernyataan dengan skor total dari variabel. Jika korelasi antara tiap variabel dengan total variabel secara keseluruhan lebih kecil dari taraf signifikansi 0,01 atau 0,05 maka variabel tersebut dinyatakan valid. Adapun uji validitas dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

dengan pengertian

$r_{xy}$  : koefisien korelasi antara x dan y

$r_{xy}$

N : Jumlah Subyek

X : Skor item

Y : Skor total

$\sum X$  : Jumlah skor items

$\sum Y$  : Jumlah skor total

$\sum X^2$  : Jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$  : Jumlah kuadrat skor total

**Uji Reliabilitas**

Indikator variabel secara keseluruhan dinyatakan valid jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* > 0,6 (Ghozali, 2006 : 42), maka pengujian dilanjutkan pada uji reliabilitas. Reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian mempunyai keandalan sebagai alat ukur, diantaranya diukur melalui konsistensi hasil pengukuran dari waktu ke waktu jika fenomena yang diukur tidak berubah. Adapun uji reliabilitas dalam penelitian ini dianalisa dengan menggunakan *software* SPSS 19. Adapun uji reliabilitas dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut :

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum S^2 j}{S^2 x} \right)$$

Keterangan :

$\alpha$  = Koefisien reliabilitas alpha

k = Jumlah item

Sj = Varians responden untuk item I

Sx = Jumlah varians skor total

**Teknik Analisa Data**

**Uji Chi-Square**

Uji Chi-Square merupakan pengujian terhadap keterkaitan antara dua buah variabel hasil perhitungan (*count data*) yang dapat digunakan untuk mengetahui kuatnya hubungan dari masing-masing variabel, sehingga dasar pengujian yang digunakan adalah selisih nilai proporsi dari nilai observasi dengan nilai harapan. Ada pula yang mengasosiasikan uji chi-square sebagai pengujian untuk melihat hubungan antara dua buah variabel kuantatif (katagorik). Setiap jenis pengujian tersebut didasarkan pada asumsi-asumsi tertentu yang harus dipenuhi oleh data yang akan diujikan. Adapun Uji Chi-Square dalam penelitian ini dianalisa dengan menggunakan *software* SPSS 19. Adapun uji Chi-Square dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut :

$$X^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

Keterangan :

O = frekuensi hasil observasi

$E$  = frekuensi yang diharapkan.  
Nilai  $E = (\text{Jumlah sebaris} \times \text{Jumlah Sekolom}) / \text{Jumlah data}$   
 $df = (b-1)(k-1)$

## HASIL ANALISIS

Dari hasil analisa Chi-Square diketahui tingkat signifikansi waktu penggunaan *Line* sebesar 0,047 sehingga dapat dinyatakan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi, dapat diartikan terdapat hubungan yang signifikan antara media *line* terhadap perilaku antisosial. Karena media sosial *LINE* dapat memberikan dampak yang sangat beragam seperti halnya media *line* memberikan informasi tentang apa saja yang dapat membuat remaja berperilaku antisosial.

Sedangkan perilaku antisosial diketahui memiliki tingkat signifikansi sebesar 0,000 sehingga dapat dinyatakan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi, dapat diartikan terdapat hubungan yang signifikan antara perilaku antisosial terhadap media sosial *LINE*. Karena perilaku antisosial dapat timbul dari apa yang telah didapat oleh remaja dan kemudian diaplikasikan olehnya sehingga dapat menimbulkan dampak yang sangat beragam seperti halnya sikap yang merugikan masyarakat, dapat mengganggu kesejahteraan masyarakat. Banyak hal yang dapat berujung pada antisosial salah satunya adalah *LINE*.

### Analisis Berdasarkan Teori

Sehubungan teori yang digunakan tentang teori *Theory Media as Hypodermic Needle*, maka dapat dinyatakan penggunaan *LINE* merupakan media yang memiliki dampak sangat kuat, mampu memberikan dampak secara langsung kepada khalayaknya (remaja). Dapat menggoyahkan pikiran khalayaknya secara langsung. Istilah ini sering digunakan untuk menunjukkan perubahan pada individu yang disebabkan oleh paparan media.

Jadi, sesuai dengan penelitian Briyan Anugerah Pekerti (2013) yang menggunakan teori ikatan simpul. Dalam teori ini memandang hubungan sosial sebagai *simpul* dan *ikatan*. *Simpul* adalah aktor individu di dalam jaringan, sedangkan *ikatan* adalah hubungan antar aktor tersebut. Bisa terdapat banyak jenis ikatan antar simpul. Penelitian dalam berbagai bidang akademik telah menunjukkan bahwa jaringan

jejaring sosial beroperasi pada banyak tingkatan, mulai dari [keluarga](#) hingga [negara](#), dan memegang peranan penting dalam menentukan cara memecahkan masalah, menjalankan organisasi, serta derajat keberhasilan seorang individu dalam mencapai tujuannya. (wikipedia.org, 2013)

Dengan adanya hubungan sosial yang dilakukan oleh individu atau seseorang melalui jejaring sosial sebagai alat komunikasi untuk menunjang keberhasilan dalam mencapai tujuan, maka orang tersebut akan lebih sering dalam menggunakan media jejaring sosial, sehingga jejaring sosial dapat dimaknai sebagai alat penghubung modern yang dapat menghubungkan antar individu di berbagai belahan dunia, meskipun jejaring sosial memiliki segelintir pengaruh positif terhadap kelakuan individu/seseorang. Tetapi, jejaring sosial ternyata mempunyai lebih banyak sisi/pengaruh negatifnya terhadap seseorang, hingga dapat mempengaruhi seseorang bertingkah di luar batasan orang normal.

## KESIMPULAN

1. Media Sosial *LINE*. Dari hasil analisa yang telah dilakukan diketahui penggunaan media sosial *LINE* memiliki nilai sebesar 0,047, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara media *LINE* terhadap perilaku antisosial. Maka dapat disimpulkan media sosial *LINE* memiliki hubungan terhadap perilaku antisosial remaja setelah menggunakan media sosial *LINE* tersebut.
2. Perilaku Antisosial. Dari hasil analisa yang telah dilakukan, diketahui perilaku antisosial memiliki nilai sebesar 0,000, sehingga dapat dinyatakan bahwa perilaku antisosial juga memiliki hubungan yang kuat terhadap media sosial *LINE*. Karena perilaku antisosial dapat timbul dari apa yang telah didapat oleh remaja dan kemudian diaplikasikan olehnya. Dampak yang ditimbulkannya sangat beragam seperti halnya sikap yang merugikan masyarakat, dapat mengganggu kesejahteraan masyarakat. Banyak hal yang dapat berujung pada antisosial salah satunya adalah *LINE*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, Jessica, Joan O'Connor, dan Howard Giles. 2002. *"Identity and Intergroup Communication"*. Handbook of International and Intercultural Communication. 2nd Ed. Sage Publication. Thousand Oaks.
- Dayakisni, T. & Hudaniah. 2003. *Psikologi sosial*. Universitas Muhammadiyah: Malang.
- Elizabeth Hurlock. 1998. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Effendy, Onong. U. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. PT Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Fiske, John. 2004. *Cultural and Communication Studies*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Ghozali, Imam. 2006. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Cetakan Keempat. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hendry Clay Landgren, 1980. *Educational Psychology in the Classroom*, New York: Ed. 6
- Hadi, Sutrisno. 1987. *Metodologi Research*. Jogjakarta : Yayasan Penelitian Fakultas Ilmu Psikologi UGM.
- Hoeta, Soehoet, 2002. *Teori Komunikasi 2*, yayasan kampus IISIP, Jakarta.
- Kartini Kartono, 1998. *Patologi Sosial 2*, Jakarta, Radja Grafindo Persada.
- Masri Singurimbun dan Sofyan, Effendi, 1999. *Metode Penelitian Survey*, P3ES.
- Ma, Hing-keung. 2011. *"Moral Development and Moral Education: An Integrated Approach"*. Educational Research Journal, Vol. 24, No. 2, Winter 2009, pp. 293-326.
- Rulli Nasrullah, 2016. *Media Sosial, Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosiologi*. Simbiosis Rekatama, Bandung.
- Straubhaar, Joseph, dan Robert LaRose, 2006. *Media Now : Communications Media in The Information Age*, Belmont USA : Wadsworth/Thomson Learning.
- Sugiyono, 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- \_\_\_\_\_, 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- \_\_\_\_\_, 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Syukriadi Sambars, 2015. *Sosiologi Komunikasi*, CV. Pustaka Setia, Bandung