

GENERASI KEDUA DIGITAL NATIVE: JANUS FACE MEDIA SOSIAL DAN ANOMALI KOMUNIKASI

Matang¹, Karim Suryadi², Cecep Darmawan³, Leni Anggraeni⁴,
Dwi Riyanti⁵, Ilham Hudi⁶

matang@upi.edu

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia

⁵Universitas Terbuka

⁶Universitas Muhammadiyah Riau

Article Info

Article history:

Received: Sept 7th, 2022

Accepted: May 8th, 2023

Published: June 30th, 2023

Keyword:

Second Generation of Digital Native; Family Communication; Janus Face, Social Media; Participation.

Abstract

Today's students are understood as second generation digital natives (GDN-2) who are close and accustomed to using social media. Previous research explains digital natives in general, the role of social media in digital natives' daily lives. This study focuses on looking at the janus face of social media in GDN-2, the role of the family and their participation in social media. 308 students were willing to fill out a questionnaire as initial data, then in-depth interviews were conducted (N= 31). The research results show that the benefits of social media for GDN-2 are to share information and opinions, reach consumers and add business ideas, a place to learn and reference material, update information, and build relationships. Social media is detrimental to work and main activities, addiction, wasted time, lazing, having to pay for the internet, and false information. There is a family communication anomaly, parents do not have social media but give advice to their GDN-2 children to use social media wisely. This is then reflected in GDN-2's participation on social media. They are careful about spreading information that is not necessarily true, posting and commenting carefully.

PENDAHULUAN

Konsep *digital natives, first and second generation* telah diidentifikasi sebagai generasi yang dekat dengan teknologi dan juga media sosial (Williams et al., 2012; Correa, 2016; Barak, 2018). Hal tersebut dikarenakan, kemampuan mereka sebagai “penutur asli” digital komputer, video

game, dan Internet (Prensky, 2001). Terlebih cara berpikir dan bertindak generasi ini secara langsung berkaitan dengan teknologi (Dingli & Seychell, 2015, p. 21). Dapat kita lihat pada mobilitas mereka yang didukung oleh internet yang semakin mapan, Wi-Fi tersedia secara luas, pilihan perangkat seluler dari ponsel hingga

Corresponding Author:

Departemen Pendidikan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154

Email: matang@upi.edu

tablet. Oleh karena itu, bagi generasi ini beragam informasi tersedia di perangkat yang berbeda dan dapat dikonsumsi sangatlah mudah bagi *digital natives*.

Digital Natives generasi pertama (GDN-1) lahir setelah tahun 1980 dan *second generation digital natives* (GDN-2) lahir setelah tahun 1990 (Helsper & Eynon, 2009; Joiner et al., 2013; Tkalc Verčič & Verčič, 2013). Patokan tahun lahir GDN-1 secara umum para ahli telah menyepakatinya. Akan tetapi pada GDN-2, tahun 1990 dan 1993 saling bergantian para ahli menyebutnya. Terlepas dari itu, generasi ini telah dibanjiri dengan teknologi yang menjadi alat penting dalam kehidupan sehari-hari mereka terutama media sosial. Beragam aplikasi media sosial kemudian menjadi alat dan media penting bagi mereka. Contohnya sebagai alat pembelajaran (Serpagli & Mensah, 2021), dan partisipasi politik sebagai pemilih pemula (Ohme, 2019).

Studi sebelumnya tentang digital natives membahas tingkat literasi digital, dalam bidang pendidikan dan sosiologi, pengalaman teknologi *digital native*, konten dan camilan makanan *digital native*, strategi dan praktik pembelajaran untuk digital natives, dan kedekatan generasi ini dengan media sosial (Bennett et al., 2008; Bennett & Maton, 2010; Kivunja, 2014; Margaryan et al., 2011; Nam & Jung, 2021; Ng, 2012;

Nikou et al., 2018; Tkalc Verčič & Verčič, 2013). *Uses and gratifications (U&G) theory* pada media sosial akan mengarahkan pada Janus face media sosial (Mäntymäki & Islam, 2016). *Janus face* mengungkap penggunaan media sosial disebabkan keinginan untuk narsisme, tetapi jumlah pertemanan mengurangi efek tersebut. Dengan adanya konektivitas interpersonal di media sosial, penelitian sebelumnya mempertegas menjaga hubungan yang ada merupakan alasan utama penggunaan media sosial.

Penelitian ini mencoba memperkaya literatur GDN-2, dengan fokus pada *Janus face* media sosial, peran komunikasi keluarga terhadap penggunaan media sosial oleh GDN-2, dan partisipasi GDN-2 pada media sosial. Penelitian ini berasumsi bahwa GDN-2 memiliki pandangan yang lainnya, bahwa media sosial dengan beragam sisi positif juga memiliki beragam sisi negatif. Orang tua dari generasi digital native karena kematangan berfikir, tentu akan meyoroti sisi negatif dari media sosial. Asumsi selanjutnya berdampak pada pengetahuan dan partisipasi GDN-2.

KAJIAN PUSTAKA

Metodologi

Metode survei dilakukan untuk mengumpulkan data melalui kuesioner dan wawancara terhadap pertanyaan dijawab

responden. Dalam penelitian ini, 308 mahasiswa Universitas Muhammadiyah Riau bersedia menyelesaikan kuesioner yang kami sebar menggunakan Google Forms. Mahasiswa tersebut GDN-2 yang lahir setelah tahun 1990. Kemudian dilakukan wawancara mendalam pada GDN-2 (N= 31) untuk menggali pengalaman mereka terhadap media sosial. Penelitian ini fokus pada lima media sosial yang populer di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Riau.

Dilakukan uji reliabilitas dan validitas dilakukan pada 31 responden dengan menggunakan Excel. 9 Item pertanyaan terkait media sosial yang paling sering digunakan, konflik di media sosial, Orang Tua memiliki akun media sosial, Nasihat Orang Tua terkait media sosial, dan Ikut partisipasi mengatasi konflik.

Uji Validitas

No	Pertanyaan	R Tabel	Ket.
1	MF	0.355	Valid
2	MI	0.356	Valid
3	MY	0.357	Valid
4	MT	0.358	Valid
5	MK	0.359	Valid
6	OM	0.360	Valid
7	KF	0.361	Valid
8	OMK	0.362	Valid
9	PK	0.365	Valid

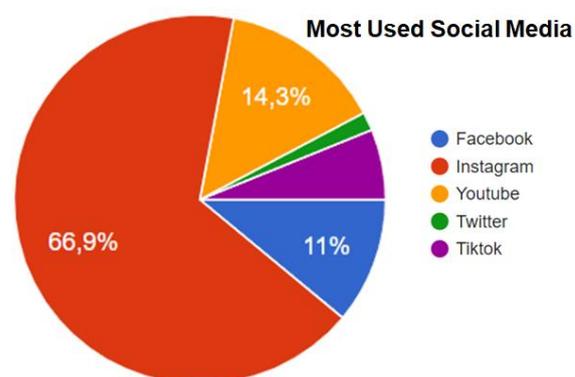
Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	NAcuan	Ket.
0.713	0.70	Realiabel

Dari responden (N = 308), 66,9% menunjukkan bahwa mereka lebih memilih

menggunakan media sosial Instagram, 14,3% dari mereka menggunakan Youtube, 11% menggunakan Facebook, 6,2% menggunakan Tiktok, dan 1,6% menggunakan Twitter (See, Figure 1). GDN-2 juga mengungkapkan jenis media sosial yang biasa digunakan orang tua mereka. Hasil pada ayah, 36,7% menyatakan lebih memilih menggunakan media sosial Facebook, 4,9% lebih memilih menggunakan Instagram, 3,9% menggunakan Youtube, tidak memiliki media sosial Twitter dan Tiktok, dan 54,5% atau sebagian besar Ayah dari GDN-2 tidak memiliki media sosial. Hasil pada Ibu, 39.9% menyatakan lebih memilih menggunakan media sosial Facebook, 7,5% menggunakan Instagram, 1,9% menggunakan Youtube, 0,3% menggunakan Tiktok, tidak memiliki media sosial Twitter, dan 50,3% atau sebagian besar Ibu dari GDN-2 tidak memiliki media sosial (See, Figure 2).

Figure 1: Jenis media sosial yang digemari mahasiswa



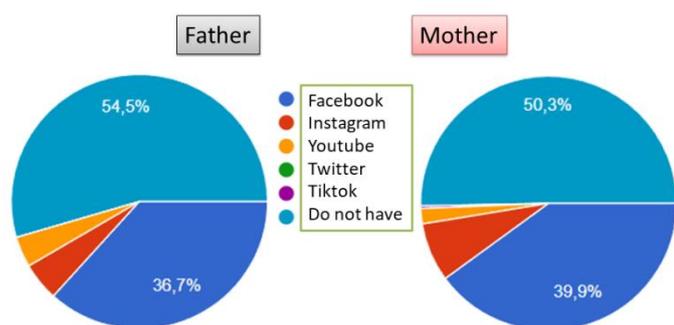


Figure 2: Jenis media sosial yang digunakan orang tua

Temuan awal menegaskan bahwa GDN-2 sudah terbiasa menggunakan media sosial dengan beragam jenis aplikasi. Temuan lain juga menyebut bahwa orang tua GDN-2 sebagian besar tidak memiliki media. Temuan awal tersebut ditelusuri lebih dalam dengan studi wawancara. RQ1, apa manfaat dan kerugian (*Janus face*) yang mereka rasakan selama ini terhadap media sosial. RQ2, bagaimana peran dan komunikasi keluarga terhadap penggunaan media sosial GDN-2. RQ3, implikasi terhadap partisipasi GDN-2 di media sosial. Hasil temuan wawancara dapat dijelaskan lebih lanjut.

Kajian Konseptual

Generasi Kedua Digital Natives (GDN-2)

Mahasiswa saat ini merupakan generasi kedua *digital natives* (Cowey & Potts, 2018). Mereka lahir setelah tahun 1990 dan memiliki pengalaman sikap positif terhadap internet (Akçayir et al., 2016; Joiner et al., 2013). Sikap positif tersebut tercermin pada

praktik komunikasi *online* (Taipale, 2016) yang menghubungkan mereka dengan teman dan lingkungannya. Panggilan telepon belaraih terkoneksi internet dengan beragam platform media sosial. Komunikasi *online* yang memungkinkan melihat wajah “*video call*”, tidak tersedia pada generasi sebelumnya. Mereka puas dengan apa yang mereka ketahui dan kemampuan dimiliki dengan internet dan media sosial (D. L. Williams et al., 2012). Teknologi internet kemudian menjadi ciri yang melekat pada generasi *digital natives*.

Digital natives tidak selalu harus dibuktikan dengan satu prediktor internet. Bukti lain seperti tingkat pendidikan, pengalaman, gender, dan penggunaan internet juga dapat didefinisikan sebagai digital native (Helsper & Eynon, 2009). Disisi lain, Palfrey & Gasser (2013, p. 14) mengkritik penyebutan generasi *digital natives* lebih tepatnya sebagai populasi. Berdasarkan fakta dari 6 miliar orang di dunia, hanya 1 miliar yang memiliki akses ke teknologi digital. Kita tentu akan kembali ke pertanyaan Thinyane (2010), apakah ini fenomena di seluruh dunia? Harus jujur diakui, fakta bahwa geografis, ketersediaan, dan kelompok berpenghasilan rendah akan dipertanyakan. Untuk itu akses internet sebagai predictor *digital natives* menjadi sedikit kabur. Jadi, usia menjadi salah satu variabel yang cukup jelas dengan

konsep generasi sebagai *digital natives* (Helsper & Eynon, 2009; Joiner et al., 2013).

Digital natives tumbuh dan berkembang dengan semakin mapannya teknologi digital (Teo, 2013). Mereka diketahui sebagai pembaca yang baik dari dunia digital (Gulsecen et al., 2015). Tetapi mereka tetap perlu didukung untuk memanfaatkan teknologi secara baik dan bijak (Cowey & Potts, 2018). Generasi sebelumnya tidak memuaskan pada adaptasi teknologi (Kesharwani, 2020), terlihat pada pada kebiasaan, umpan balik dan pembaharuan mereka. Untuk itu GDN-1 selaku orang tua GDN-2 biasanya terbuka pada teknologi (Dingli & Seychell, 2015). Kemudian mereka menginginkan anaknya memahami potensi teknologi agar tidak ketinggalan dengan yang lain. Mungkin inilah yang biasa terlihat, orang tua tidak terbiasa menggunakan media sosial akan tetapi anaknya mahir menggunakan media sosial.

Media sosial dilihat sangat dekat dengan generasi *digital natives* (Brännback et al., 2017). Terlihat dalam berbagai interaksi dan aktifitas mereka di media sosial (Nikou et al., 2018). Akan tetapi bertentangan dengan pendapat sebelumnya, generasi *digital natives* tidak selalu dilihat orang yang dekat menggunakan media sosial (Correa, 2016). Tujuan dan motif

penggunaan media sosial dipandanginya sebagai keterampilan. Orang dapat menggunakannya karena tujuan komunikasi, informasi, dan mobilisasi. Adapula yang menggunakan media sosial hanya untuk hiburan dan identitas diri (Gentina & Chen, 2019).

Media sosial dan Janus Face

Media sosial dilihat seperti *janus face* atau “dewa janus” (bermuka dua), memiliki sisi positif dan negative (Mäntymäki & Islam, 2016; Radovic et al., 2017). Memungkinkan individu untuk berbagi gagasan mereka, mengorganisir protes, dan memobilisasi masyarakat untuk perubahan positif. Namun, di sisi lain, media sosial juga bisa menjadi alat untuk menyebarkan ujaran kebencian, rasisme, dan propaganda jahat. Citra positif pada demokrasi yang menjanjikan kebebasan berbicara melalui media sosial dan citra negatif dimanfaatkan untuk ujaran kebencian, rasisme, dan propaganda jahat (Gullo, 2018).

Pemanfaatan media sosial untuk keterlibatan sipil, akan tetapi pemanfaatan pribadi sebagai hiburan mengikis keterlibatan sipil (Erhardt & Freitag, 2019). Mereka yang aktif terlibat dalam isu-isu sosial dan politik melalui media sosial, berkontribusi pada keterlibatan sipil yang meningkat. Namun, mereka yang menggunakan media sosial hanya sebagai sarana hiburan pribadi, dapat mengurangi

partisipasi dalam kegiatan keterlibatan sipil. Ini kemudian menciptakan paradoks lain dalam penggunaan media sosial, di mana alat yang seharusnya memungkinkan partisipasi lebih banyak dalam demokrasi juga dapat menghambatnya. Begitulah media sosial dengan beragam manfaat sekaligus juga kerugian.

Media sosial dan Anomali Komunikasi dalam Keluarga

Media sosial bukan hanya alat untuk berinteraksi dengan teman-teman dan berbagi konten dengan jaringan sosial kita. Media sosial juga berfungsi sebagai fasilitas komunikasi dan koneksi keluarga (Ivan & Hebblethwaite, 2016; Taylor et al., 2021). Bukti terbaru yang tidak dipungkiri saat pandemic semua orang dipaksa tinggal dirumah, maka media sosial salah satu jembatan penghubung komunikasi. Ikatan yang sebelumnya lemah menjadi kuat pada keluarga (Pennington, 2021).

Potensi memperkuat ikatan keluarga berimplikasi menegosiasikan peran keluarga terhadap potensi *janus face* media sosial (Williams & Merten, 2011). Keluarga kemudian diyakini sebagai dukungan sosial dan juga kontrol perilaku *digital natives* dalam berpartisipasi di media sosial (Asghar et al., 2021; Mohammed & Ferraris, 2021). Dengan demikian, media sosial memiliki peran dalam memfasilitasi

komunikasi dalam keluarga, terutama selama masa pandemi. Namun, perlu diingat bahwa media sosial bukan tanpa potensi dampak negatif, dan peran keluarga dalam mengelola dan mendukung penggunaan media sosial oleh anggota keluarga menjadi penting dalam konteks ini.

TEMUAN DAN DISKUSI

Janus face media sosial bagi GDN-2

Hasil dan pembahasan berisi hasil-hasil temuan penelitian dan pembahasannya. Tuliskan temuan-temuan yang diperoleh dari hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan dan harus ditunjang oleh data-data yang memadai. Hasil-hasil penelitian dan temuan harus bisa menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian di bagian pendahuluan.

Media sosial menawarkan “madu” sekaligus “racun” bagi penggunanya. Terkait manfaat media sosial, GDN-2 menyatakan dapat berbagi informasi, menambah pengetahuan dan wawasan. Informasi yang diperoleh di media sosial juga beragam. Mulai dari informasi pendidikan, politik yang terjadi di dunia. Informasi begitu cepat dan *update* yang dapat dinikmati. Begitu pula mereka dapat berbagi informasi yang terjadi di lingkungan, dan apa yang mereka alami. Selain tujuan informasi, manfaat yang

mereka rasakan dapat mempermudah komunikasi dan untuk keperluan pembelajaran.

Menurut saya, media sosial ini lebih digunakan oleh masyarakat untuk berkomunikasi dari jarak dekat maupun jarak jauh. Medsos ini bisa menjalin silaturahmi, dan kita juga bisa menampilkan hasil karya kita. Dan untuk sekarang ini, terkadang dosen juga menyarankan mahasiswanya untuk melampirkan atau mengupload tugas video ke instagram dan youtube masing-masing. Jadi, media sosial sangat penting untuk dunia kerja, pelajar maupun non pelajar (User 17).

Manfaat sebagai keperluan tugas kuliah dan pembelajaran sangat sesuai dengan era sekarang. Era sebelumnya tugas didominasi dengan hard file bergeser ke *soft file*. Dengan metode pengumpulan tugas melalui media sosial. Sejalan pula dengan era periklanan modern, media sosial bermanfaat mengiklankan usaha yang dimiliki GDN-2.

Menggunakan media sosial banyak sekali informasi yang di dapat kan, apalagi dengan kegiatan yang sedang di jalani sekarang media sosial sangat membantu dalam Dina mendapat kan informasi serta juga di media sosial bisa mempromosikan usaha yang sedang di jalani dan mendapatkan insight yang cukup tinggi di banding dengan tidak ada media sosial (User 7).

Secara umum, media sosial bagi GDN-2 bermanfaat sebagai saluran informasi, mengiklankan usaha dan mendapat ide-ide kreatif usaha, untuk tujuan pendidikan

menambah pengetahuan dan tujuan pembelajaran, menjalin hubungan, *update* informasi, dan lain sebagainya. Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya bahwa *Digital Natives* terbiasa menerima tindakan informasi dengan sangat cepat (Prensky, 2001). Media sosial dengan handphone di saku mereka, memudahkan informasi yang terbaru cepat mereka ketahui.

Berbagai manfaat yang GDN-2 rasakan dari media sosial. Juga mereka rasakan dan mengakui bahwa penggunaan media sosial memiliki beragam kerugian. Kerugian sebagai aspek psikologi, ekonomi, dan aktifitas. Kerugian dalam bentuk fisik dan psikis, sebagaimana diungkapkan berikut.

Kerugian yang didapat adalah menghabiskan waktu kita karna terlalu fokus bermain media sosial sehingga pekerjaan/ aktifitas kita bakalan terganggu dan jd nya bermalasan, dan juga kouta juga bakalan cepat habis sehingga menguras uang kita. Kalau dipikirkan mendingan uang nya ditabung untuk bayar uang semester, jadi lebih bermanfaat (User 1).

Waktu yang tersita di media sosial membuat GDN-2 lalai mengerjakan pekerjaan. Efek lain membuat mereka malas-malasan mengerjakan pekerjaan. Mereka merasa waktu yang dihabiskan di media sosial juga begitu cepat berlalu. Sehingga bisa menghabiskan uang untuk membeli jaringan internet. Uang yang seharusnya digunakan untuk kepentingan

kuliah jadi terpakai buat membeli jaringan internet. Kerugian lain juga diungkap sebagai berikut.

Kerugian dari bermedia sosial ini mulai dari banyaknya waktu yang terpakai hanya untuk berada di media sosial saja dan masih banyak sebenarnya hal-hal yang tidak senonoh yang didapatkan dari media sosial ini. Maka dari itu pentingnya memilah apa yang dilihat dan di ikuti dari media sosial tersebut (User 9).

Selain kerugian waktu yang digunakan untuk menggunakan media sosial. Kerugian juga dikarenakan banyak hal negative yang tidak semestinya dilihat di media sosial. Seperti konten pornografi dan berita bohong. GDN-2 menyadari pentingnya literasi media sosial. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, kompetensi literasi media sosial harus terus diusahakan untuk meminimalkan kerugian dari media sosial (Nagle, 2018; Zou'bi, 2021). *Digital natives* merupakan generasi yang sadar akan platform media sosial. Memiliki beberapa efek mengerikan pada mereka yang tentu saja menjadi tantangan berat bagi perkembangan mereka (Agbawe, 2019). Hasil penelitian mempertegas temuan McDade (2019), bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan di media sosial, maka semakin besar kemungkinan akan ada dampak negatif yang mereka rasakan.

GDN-2 secara umum mengerti akan *Janus Face* media sosial. *Media sosial sangat memberi pengaruh baik positif maupun negatif. Dimana Pengaruh ini tergantung dari kita sebagai pengguna Media sosial, jika kita menggunakannya dengan cara bijak makan akan memberi pengaruh positif begitu juga sebaliknya (User 5). Dari media sosial bisa kita mendapatkan informasi, namun jika kita sendiri tidak menyaring media yang kita baca dan lihat bisa saja menjadi kesalahpahaman (User 8).* Temuan penelitian mempertegas hasil penelitian sebelumnya (Gullo, 2018; Radovic et al., 2017) bahwa media sosial memiliki manfaat sekaligus kerugian. Untuk itu, GDN-2 sudah semestinya memiliki kompetensi literasi media sosial (Festl, 2021). Agar mereka dapat memaksimalkan manfaat dari media sosial dan meminimalkan bahkan tidak terjadi kerugian dalam menggunakan media sosial. Untuk itu, peran lingkungan seperti keluarga memiliki posisi strategis penggunaan media sosial bagi GDN-2.

Media Sosial dan Komunikasi Keluarga

Terjadi anomali ketika hasil temuan menyebut bahwa 54,5% Ayah dan 50,3% Ibu dari GDN-2 tidak memiliki media sosial. Artinya, sebagian besar orang tua tidak memiliki media sosial. Berbeda dengan GDN-2 yang memiliki media sosial,

minimal satu jenis media sosial. Secara teori, hal tersebut dimaklumi karena orang tua sebagai *digital immigrants* yang belum fasih terhadap teknologi informasi (Wang et al., 2013). Meskipun sebagian besar orang tua tidak memiliki media sosial, mereka tetap memberi nasehat kepada anaknya agar bijak menggunakan media sosial.

Gunakanlah media sosial dengan bijak karena terlalu banyak isu-isu yg tidak benar didalam media sosial tersbut. Jika ada berita cari tahulah kebenarannya dulu sebelum menyebarkannya, jangan memposting apapun yang berkaitan dengan data pribadi seperti passport/tiket pesawat/ktp karena bisa disalahgunakan oleh orang lain (User 19).

Nasehat orang tua terhadap anaknya sebagai bentuk literasi media sosial. Informasi yang beredar di media sosial belum tentu benar. Penting untuk mencari sumber yang kredibel, agar tidak mengkonsumsi berita bohong. Data keamanan digital di media sosial juga menjadi perhatian orang tua. Mereka tidak ingin data penting anaknya disalahgunakan sebagai bentuk kejahatan. Selain nasehat agar GDN-2 tidak termakan berita bohong dan keamanan data di media sosial. Orang tua juga memberi nasehat “*jangan terlalu banyak menghabiskan waktu untuk media sosial, karena dapat mengganggu aktivitas yang seharusnya lebih penting dari media sosial. Seperti mengerjakan tugas,*

membaca buku atau membantu orang tua dirumah” (User 2).

Berbagai nasehat orang tua agar berhati-hati menggunakan media sosial, mungkin dapat dijelaskan bahwa orang tua merupakan salah satu kelompok yang rentan terhadap dampak negatif media sosial (Hassan et al., 2020). Untuk itu wajar kiranya mereka memberi nasehat agar GDN-2 tidak terkena dampak *negative* dari media sosial. Hasil penelitian Badri et al. (2017) menyebutkan bahwa sebagian besar anak melaporkan bahwa orang tua mereka mengetahui aktivitas media sosial mereka. Tentunya akan bertentangan dengan temuan penelitian, ketika orang tua tidak memiliki media sosial. Kemungkinan lain, ketika orang tua memiliki media sosial dan mereka saling *mem-follow*. Bisa jadi terdapat pengawasan disana, meskipun hanya mengetahui apa yang di posting anaknya di media sosial.

Komunikasi keluarga antara GDN-2 dengan orang tua terkait penggunaan media sosial. Orang tua menyampaikan nasehat agar anaknya tidak mengalami kerugian dalam menggunakan media sosial. Terjadi anomali ketika orang tua yang memberi nasehat tetapi mereka tidak memiliki media sosial. Bahkan dapat dikatakan anaknya lebih mahir menggunakan media sosial. Mungkin pengetahuan dan pengalaman yang orang tua miliki berasal dari media

lain (Televisi, Koran, Radio, dll), tentang pentingnya menggunakan media sosial. Komunikasi dan nasehat orang tua, agar lebih hati-hati menggunakan dan berpartisipasi di media sosial.

Partisipasi Generasi Kedua Digital Native di media sosial

GDN-2 berpartisipasi di media sosial dengan berbagai isu dan topik. Dimulai dari peristiwa yang viral atau isu yang sedang hangat diperbincangkan. Partisipasi dalam bentuk “like”, “komentar”, “share”, dan “repost”. Tidak semua yang viral mereka ikut berpartisipasi. Akan tetapi lebih memilih yang sesuai dengan mereka. Temuan penelitian dapat dijelaskan dengan hasil penelitian Borges-Tiago et al. (2019), konten yang bermakna bagi pengguna mempengaruhi mereka dalam berpartisipasi. Adapun bentuk partisipasi GDN-2, sebagaimana diungkapkan berikut ini.

Ya saya terkadang ikut berpartisipasi. Mulai like, dan share ke teman teman saya. Untuk mengkomennya tergantung konflik yang terjadi, jika itu sangat-sangat menyebalkan saya, aku mencurahkan isi hati saya di kolom komentar atau menyukai komentar yang sesuai dengan pikiran saya (User 8).

Menariknya bentuk partisipasi GDN-2 tidak harus ikut berkomentar di akun media sosial yang sedang viral. Bentuk ekspresi mereka dapat berupa “like” atau

ekspresi instan. Tidak harus menyampaikan kata-kata atau kalimat yang panjang. Bentuk partisipasi “Jempol ke bawah” atau “dislike” atau berbagai bentuk emoji yang juga biasa kita lihat di media sosial. GDN-2 juga menyampaikan bentuk partisipasi dengan memposting ulang unggahan orang lain. Seperti berikut ini.

Menurut santria, ada beberapa postingan yang saya jadikan instastory yaitu informasi terkait para koruptor yang masa hukumannya didiskon. Dan ada juga beberapa informasi yang menyebutkan terkait fasilitas mewah para pejabat ketika dikarantina. Sebagai negara yang berdemokrasi saya menyuarakan hal tersebut, dengan memberikan beberapa kritikan dan menyayangkan tindakan hukum dan pemerintah (User 12).

“Repost” postingan orang lain di “instastory” mereka bertujuan agar orang lain mengetahui pendapat mereka. “Repost” selain sebagai bentuk partisipasi, juga ajakan agar orang lain setuju dengan pendapat mereka. Sebagaimana informasi dapat viral ketika semua orang sedang membicarakan isu tertentu. GDN-2 berpartisipasi terhadap kebijakan hukum yang meringankan masa tahanan koruptor. Mereka berpendapat bahwa sebagai negara demokrasi, media sosial menjadi tempat strategis mereka menyampaikan pendapat dan kritikan terhadap pemerintah. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya (Kim & Chen, 2016;

Valenzuela, 2013; Valenzuela et al., 2018), bahwa media sosial dapat memfasilitasi GDN-2 dalam berpartisipasi menyampaikan pendapat dan ekspresi politik mereka.

Partisipasi GDN-2 di media sosial tidak terlepas dari peran komunikasi keluarga. Pesan dari orang tua agar anaknya tidak mudah percaya berita bohong dan pentingnya literasi media sosial. GDN-2 akhirnya berhati-hati untuk tidak sembarangan dalam partisipasi di media sosial. Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, peran komunikasi di keluarga bermanfaat untuk partisipasi politik dan selektif terhadap informasi. Akhirnya, komunikasi keluarga dan partisipasi politik GDN-2 di media sosial saling membutuhkan justifikasi lebih dalam lagi.

KESIMPULAN

Studi ini mencoba menjelaskan GDN-2 di media sosial. Pertama, mahasiswa sekarang sebagai GDN-2, mengetahui bahwa media sosial bermuka dua (*Janus Face*). Sisi positif yang mereka rasakan dari media sosial adalah informasi yang update dan viral, tempat belajar dan menambah pengetahuan, digunakan untuk tujuan komunikasi, tempat kegiatan jual beli, dan lain sebagainya. Sisi *negative* yang mereka rasakan adalah media sosial mengalihkan aktifitas utama dan pekerjaan mereka, menjadi melas-malasan, waktu

yang terbuang percuma, berita bohong, harus membayar internet yang seharusnya digunakan untuk biaya kuliah, dan lain sebagainya.

Kedua, bentuk komunikasi orang tua kepada GDN-2 dengan memberi mereka nasehat akan pentingnya literasi media sosial. Berbagai nasehat yang diberikan seperti jangan mudah percaya informasi yang beredar di media sosial, teliti lagi kebenarannya, jangan sembarang memposting data di media sosial, dan lain sebagainya. Akan tetapi, terdapat anomali komunikasi keluarga pentingnya menggunakan media sosial yang baik dan benar. Ketika orang tua yang tidak memiliki media sosial, bahkan tidak memiliki kompetensi dan pengetahuan terhadap literasi media sosial. Menghadapi GDN-2 sebagai pengguna media sosial, serta generasi yang tumbuh dan berkembang dengan semakin mapannya teknologi internet khususnya media sosial. Ketiga, pengetahuan terhadap *janus face* media sosial dan basehat dari orang tua, kemudian tercermin pada partisipasi GDN-2 di media sosial. GDN-2 menjadi hati-hati dan lebih selektif dalam berpartisipasi di media sosial.

Akhirnya, studi ini memiliki implikasi bagi para penyedia layanan media sosial agar berinovasi mencegah dampak *negative* dari media sosial. Seperti memblokir akun

anonim penyebar berita bohong atau memberi peringatan pengguna jika waktu yang digunakan terlalu lama di media sosial. Terkait anomali komunikasi keluarga karena orang tua tidak memiliki media sosial, diharapkan agar orang tua juga dibekali literasi media sosial yang mumpuni. Sehingga nasehat dan masukan yang diberikan kepada anaknya sangat sesuai dan relevan. Studi ini memiliki keterbatasan melihat lebih detail pada jenis media sosial. Karena setiap jenis media sosial memiliki karakteristik tersendiri seperti Instagram, Youtube, Facebook, Twitter, Tiktok, dan yang lain (Auxier & Anderson, 2021; Oh & Syn, 2015). Untuk itu, diperlukan penelitian lebih lanjut terhadap jenis media sosial yang sangat memiliki dampak negative pada GDN-2 dan jenis media sosial yang sangat bermanfaat bagi mereka. Keterbatasan penelitian juga karena fokus pada keluarga inti yaitu ayah dan ibu. Penelitian selanjutnya diharapkan melihat karakteristik dan pola pengasuhan di keluarga seperti kakek, nenek, paman, bibi, atau bahkan kakaknya (Cornejo et al., 2013; Erola et al., 2018). Pergeseran generasi yang akan datang menjadi semakin menarik untuk diteliti, ketika muncul generasi ketiga dan keempat *digital natives*, peran komunikasi keluarga, dan bentuk baru partisipasi yang diperbincangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agbawe, M. (2019). Challenges and Prospects of Social Media on Digital Natives: The Case of Nigeria. *Information Impact: Journal of Information and Knowledge Management*, 9(3), 18–32. <https://doi.org/10.4314/ijikm.v9i3.2>
- Akçayir, M., Dündar, H., & Akçayir, G. (2016). What makes you a digital native? Is it enough to be born after 1980? *Computers in Human Behavior*, 60, 435–440. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2016.02.089>
- Asghar, M. Z., Arif, S., Barbera, E., Seitamaa-Hakkarainen, P., & Kocayoruk, E. (2021). Support through Social Media and Online Class Participation to Enhance Psychological Resilience. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(22), 11962. <https://doi.org/10.3390/IJERPH182211962>
- Auxier, B., & Anderson, M. (2021). Social Media Use in 2021. *Pew Research Center*, 7, 1–18. www.pewresearch.org.
- Badri, M., Alnuaimi, A., Al Rashedi, A., Yang, G., & Temsah, K. (2017). School children's use of digital devices, social media and parental knowledge and involvement – the case of Abu Dhabi. *Education and Information Technologies*, 22(5), 2645–2664. <https://doi.org/10.1007/S10639-016-9557-Y/TABLES/7>
- Barak, M. (2018). Are digital natives open to change? Examining flexible thinking and resistance to change. *Computers & Education*, 121, 115–123.

- <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2018.01.016>
- Bennett, S., & Maton, K. (2010). Beyond the ‘digital natives’ debate: Towards a more nuanced understanding of students’ technology experiences. *Journal of Computer Assisted Learning*, 26(5), 321–331. <https://doi.org/10.1111/J.1365-2729.2010.00360.X>
- Bennett, S., Maton, K., & Kervin, L. (2008). The ‘digital natives’ debate: A critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39(5), 775–786. <https://doi.org/10.1111/J.1467-8535.2007.00793.X>
- Borges-Tiago, M. T., Tiago, F., & Cosme, C. (2019). Exploring users’ motivations to participate in viral communication on social media. *Journal of Business Research*, 101, 574–582. <https://doi.org/10.1016/J.JBUSRES.2018.11.011>
- Brännback, M., Nikou, S., & Bouwman, H. (2017). Value systems and intentions to interact in social media: The digital natives. *Telematics and Informatics*, 34(4), 365–381. <https://doi.org/10.1016/J.TELE.2016.08.018>
- Cornejo, R., Tori, M. Ten, & Favela, J. (2013). Enriching in-person encounters through social media: A study on family connectedness for the elderly. *International Journal of Human-Computer Studies*, 71(9), 889–899. <https://doi.org/10.1016/J.IJHCS.2013.04.001>
- Correa, T. (2016). Digital skills and social media use: how Internet skills are related to different types of Facebook use among ‘digital natives.’ *Information, Communication & Society*, 19(8), 1095–1107. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2015.1084023>
- Cowey, A. E., & Potts, H. W. W. (2018). What can we learn from second generation digital natives? A qualitative study of undergraduates’ views of digital health at one London university. *Digital Health*, 4, 2055207618788156. <https://doi.org/10.1177/2055207618788156>
- Dingli, A., & Seychell, D. (2015). *The new digital natives: Cutting the chord*. Berlin Heidelberg: Springer.
- Erhardt, J., & Freitag, M. (2019). The Janus-Face of Digitalization: The Relation Between Internet Use and Civic Engagement Reconsidered: *Social Science Computer Review*, 39(3), 315–334. <https://doi.org/10.1177/0894439319861966>
- Erola, J., Kilpi-Jakonen, E., Prix, I., & Lehti, H. (2018). Resource Compensation from the Extended Family: Grandparents, Aunts, and Uncles in Finland and the United States. *European Sociological Review*, 34(4), 348–364. <https://doi.org/10.1093/ESR/JCY021>
- Festl, R. (2021). Social media literacy & adolescent social online behavior in Germany. *Journal of Children and Media*, 15(2), 249–271. <https://doi.org/10.1080/17482798.2020.1770110>
- Gentina, E., & Chen, R. (2019). Digital natives’ coping with loneliness: Facebook or face-to-face? *Information & Management*, 56(6), 103138. <https://doi.org/10.1016/J.IM.2018.12.006>

- Gullo, A. (2018). The Janus Face of Social Media in Myanmar. *Südostasien – Zeitschrift Für Politik • Kultur • Dialog*, 33(3). <https://doi.org/10.11588/soa.2017.3.2329>
- Gulsecen, S., Ozdemir, S., Gezer, M., & Akadal, E. (2015). The Good Reader of Digital World, Digital Natives: Are they Good Writer Also? *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191, 2396–2401. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2015.04.444>
- Hassan, I., Azmi, M. N. L., & Abdullahi, A. M. (2020). Evaluating the Spread of Fake News and its Detection Techniques on Social Networking Sites. *Romanian Journal of Communication and Public Relations*, 22(1), 111–125. <https://doi.org/10.21018/RJCPR.2020.1.289>
- Helsper, E. J., & Eynon, R. (2009). Digital natives: where is the evidence? *Wiley Blackwell*, 36(3), 503–520. <https://doi.org/10.1080/01411920902989227>
- Ivan, L., & Hebblethwaite, S. (2016). Grannies on the Net: Grandmothers' Experiences of Facebook in Family Communication. *Romanian Journal of Communication and Public Relations*, 18(1), 11–25. <https://doi.org/10.21018/RJCPR.2016.1.199>
- Joiner, R., et.al (2013). Comparing first and second generation digital natives' internet use, internet anxiety, and internet identification. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(7), 549–552. <https://doi.org/10.1089/CYBER.2012.0526>
- Kesharwani, A. (2020). Do (how) digital natives adopt a new technology differently than digital immigrants? A longitudinal study. *Information & Management*, 57(2), 103170. <https://doi.org/10.1016/J.IM.2019.103170>
- Kim, Y., & Chen, H. T. (2016). Social media and online political participation: The mediating role of exposure to cross-cutting and like-minded perspectives. *Telematics and Informatics*, 33(2), 320–330. <https://doi.org/10.1016/J.TELE.2015.08.008>
- Kivunja, C. (2014). Theoretical Perspectives of How Digital Natives Learn. *International Journal of Higher Education*, 3(1), 94–109. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v3n1p94>
- Mäntymäki, M., & Islam, A. K. M. N. (2016). The Janus face of Facebook: Positive and negative sides of social networking site use. *Computers in Human Behavior*, 61, 14–26. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2016.02.078>
- Margaryan, A., Littlejohn, A., & Vojt, G. (2011). Are digital natives a myth or reality? University students' use of digital technologies. *Computers & Education*, 56(2), 429–440. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2010.09.004>
- McDade, N. (2019). Social media and children: Raising a generation of digital natives. *Journal of Health Visiting*, 7(10), 486–488. <https://doi.org/10.12968/JOHV.2019.7.10.486>

- Mohammed, A., & Ferraris, A. (2021). Factors influencing user participation in social media: Evidence from twitter usage during COVID-19 pandemic in Saudi Arabia. *Technology in Society*, *66*, 101651. <https://doi.org/10.1016/J.TECHSOC.2021.101651>
- Nagle, J. (2018). Twitter, cyber-violence, and the need for a critical social media literacy in teacher education: A review of the literature. *Teaching and Teacher Education*, *76*, 86–94. <https://doi.org/10.1016/J.TATE.2018.08.014>
- Nam, J., & Jung, Y. (2021). Digital natives' snack content consumption and their goals: A means-end chain approach. *Telematics and Informatics*, *63*, 101664. <https://doi.org/10.1016/J.TELE.2021.101664>
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, *59*(3), 1065–1078. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2012.04.016>
- Nikou, S., Mezei, J., & Brännback, M. (2018). Digital natives' intention to interact with social media: Value systems and gender. *Telematics and Informatics*, *35*(2), 421–435. <https://doi.org/10.1016/J.TELE.2017.12.019>
- Oh, S., & Syn, S. Y. (2015). Motivations for sharing information and social support in social media: A comparative analysis of Facebook, Twitter, Delicious, YouTube, and Flickr. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, *66*(10), 2045–2060. <https://doi.org/10.1002/ASI.23320>
- Ohme, J. (2019). When digital natives enter the electorate: Political social media use among first-time voters and its effects on campaign participation. *Journal of Information Technology and Politics*, *16*(2), 119–136. <https://doi.org/10.1080/19331681.2019.1613279>
- Palfrey, J., & Gasser, U. (2013). *Born digital: Understanding the first generation of digital natives*. New York: Basic Books.
- Pennington, N. (2021). Communication outside of the home through social media during COVID-19. *Computers in Human Behavior Reports*, *4*, 100118. <https://doi.org/10.1016/J.CHBR.2021.100118>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, *9*(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Radovic, A., Gmelin, T., Stein, B. D., & Miller, E. (2017). Depressed adolescents' positive and negative use of social media. *Journal of Adolescence*, *55*, 5–15. <https://doi.org/10.1016/J.ADOLESCENCE.2016.12.002>
- Rinata, A. R., & Dewi, S. I. (2019). Fanatisme penggemar kpop dalam bermedia sosial di instagram. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *8*.
- Serpagli, L. P., & Mensah, F. M. (2021). Keeping up with the digital natives: Using social media in an all-girls science classroom. *School Science and Mathematics*, *121*(5), 288–298. <https://doi.org/10.1111/SSM.12471>

- Taipale, S. (2016). Synchronicity matters: defining the characteristics of digital generations. *Information, Communication & Society*, 19(1), 80–94.
<https://doi.org/10.1080/1369118X.2015.1093528>
- Taylor, S. H., Zhao, P., & Bazarova, N. N. (2021). Social Media and Close Relationships: A Puzzle of Connection and Disconnection. *Current Opinion in Psychology*.
<https://doi.org/10.1016/J.COPSYC.2021.12.004>
- Teo, T. (2013). An initial development and validation of a Digital Natives Assessment Scale (DNAS). *Computers & Education*, 67, 51–57.
<https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2013.02.012>
- Thinnyane, H. (2010). Are digital natives a world-wide phenomenon? An investigation into South African first year students' use and experience with technology. *Computers & Education*, 55(1), 406–414.
<https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2010.02.005>
- Tkalac Verčič, A., & Verčič, D. (2013). Digital natives and social media. *Public Relations Review*, 39, 600–602.
<https://doi.org/10.1016/j.pubrev.2013.08.008>
- Valenzuela, S. (2013). Unpacking the Use of Social Media for Protest Behavior: The Roles of Information, Opinion Expression, and Activism. *American Behavioral Scientist*, 57(7), 920–942.
<https://doi.org/10.1177/0002764213479375>
- Valenzuela, S., Correa, T., & Gil de Zúñiga, H. (2018). Ties, Likes, and Tweets: Using Strong and Weak Ties to Explain Differences in Protest Participation Across Facebook and Twitter Use. *Political Communication*, 35(1), 117–134.
<https://doi.org/10.1080/10584609.2017.1334726>
- Wang, Q., Myers, M. D., & Sundaram, D. (2013). Digital Natives and Digital Immigrants. *Business & Information Systems Engineering*, 5(6), 409–419.
<https://doi.org/10.1007/S12599-013-0296-Y>
- Williams, A. L., & Merten, M. J. (2011). iFamily: Internet and Social Media Technology in the Family Context. *Family & Consumer Sciences*, 40(2), 150–170.
<https://doi.org/10.1111/J.1552-3934.2011.02101.X>
- Williams, D. L., Crittenden, V. L., Keo, T., & Mccarty, P. (2012). The use of social media: an exploratory study of usage among digital natives. *Journal of Public Affairs*, 12(2), 127–136.
<https://doi.org/10.1002/PA.1414>
- Zou'bi, R. Al. (2021). The impact of media and information literacy on acquiring the critical thinking skill by the educational faculty's students. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100782.
<https://doi.org/10.1016/J.TSC.2020.100782>