
PERAN MEDIA SOSIAL BAGI KOMUNITAS TRANSPORTASI ONLINE DI CIMAHI

Ahmad Ikhsan

Program Studi Pendidikan Masyarakat IKIP Siliwangi, Cimahi – Jawa Barat - Indonesia

ahmadikhsan301@gmail.com

Received: Agustus, 2021; Accepted: September, 2021

Abstract

This study presents an analysis based on various literature reviews. The aim is to examine the behavior of social media users, as well as the implications of their actions. This research is also intended to explain in online motorcycle taxi groups in Cimahi by looking at the relationships between fellow motorcycle taxi drivers and various communities through social media. Social media has become a new tool for many regions to carry out functions and work, such as media, political campaigns, advertising, and teaching. However, the current use of social media also has excessive effects which could become a serious problem if not resolved immediately. Through this research, readers are expected to have a more comprehensive perspective in viewing the phenomenon of social media hegemony as part of contemporary social reality. The approach used in this study is qualitative, where the determination of informants is done using a purposive technique. The data collection is done through observation, interviews, and documentation. Meanwhile, to test the validity and validity of the data, in analyzing the research data, the process of triangulation of data is absolutely necessary. The results showed that social relations that exist between fellow motorcycle taxi drivers at the same base as well as with different motorcycle taxi drivers showed an associative and dissociative tendency.

Keywords: social relation, community, social media, online transportation

Abstrak

Penelitian ini menyajikan analisis berdasarkan berbagai tinjauan literatur. Tujuannya adalah untuk menguji perilaku pengguna media sosial, serta implikasi dari tindakan mereka. Penelitian ini juga ditujukan untuk menjelaskan pada kelompok transportasi online yang berada di Cimahi dengan melihat hubungan komunitas dengan media sosial. Media sosial menjadi alat baru bagi banyak daerah untuk melakukan fungsi dan pekerjaan, seperti media kampanye politik, iklan, dan pengajaran. Namun, penggunaan media sosial saat ini juga menimbulkan efek berlebihan yang bisa menjadi masalah serius jika tidak teratasi secepatnya. Melalui penelitian ini, diharapkan pembaca memiliki perspektif yang lebih komprehensif dalam memandang fenomena hegemoni media sosial sebagai bagian dari realitas sosial kontemporer. Pendekatan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dimana penentuan informan dilakukan menggunakan teknik purposive. Adapun pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan untuk menguji validitas dan keabsahan data, dalam menganalisa data hasil penelitian tersebut, proses triangulasi data mutlak dilakukan. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa relasi sosial yang terjalin antar sesama tukang ojek di pangkalan yang sama maupun dengan tukang ojek yang berbeda pangkalan memperlihatkan kecenderungan assosiatif dan dissosiatif.

Kata Kunci : komunitas, media sosial, transportasi online

How to Cite: Ikhsan, A. (2021). Peran Media Sosial Bagi Komunitas Transportasi Online Di Cimahi. *Comm-Edu* (Community Education Journal), 4(3), 121-130.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Tanpa disadari, teknologi ternyata telah berperan dan memberikan dampak serta pengaruh bagi warga masyarakat dalam menjalani aktivitas di berbagai bidang. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi teknologi terutama kemunculan internet di era 90-an yang memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan manusia. Internet atau era digitalisasi mendorong pesatnya kemajuan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Neil Postman (1992) teknologi diciptakan dengan 2 tujuan yaitu “*to solve specific and urgent problems of physical life*” and “*to serve the symbolic world of art, politics, myth, ritual, and religion*” (untuk memecahkan masalah-masalah yang spesifik dan mendesak dari kehidupan fisik dan untuk melayani dunia simbolis, seni, politik, mitos, ritual, dan agama).

Perkembangan teknologi informasi komunikasi ikut mempengaruhi cara manusia berkomunikasi. Komunikasi tradisional dengan bertatap muka langsung secara fisik lambat laun tergantikan lewat perantara peralatan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi setiap waktu selalu ada perkembangan baru, era dimana teknologi informasi dan komunikasi yang telah banyak berkembang, merubah perilaku di masyarakat baik di level individu, komunitas, kelompok, maupun organisasi.

Di zaman modern ini, banyak kelompok sosial di lingkungan masyarakat yang terdiri dari beberapa individu yang saling berinteraksi di lingkungan tertentu dan umumnya memiliki ketertarikan yang sama. Dengan kata lain disebut komunitas, yang berarti suatu kelompok di dalam masyarakat, dimana para anggotanya memiliki kesamaan kriteria sosial sebagai ciri khas, misalnya kesamaan minat, kesamaan profesi, kesamaan agama, kesamaan tempat tinggal, dan lain-lain. Suatu komunitas terbentuk karena adanya keinginan dari para anggotanya untuk mencapai tujuan tertentu yang telah disepakati bersama. Selain itu, komunitas juga bertujuan untuk saling memberikan informasi kepada sesama anggotanya, sehingga dapat berkembang bersama-sama.

Sejak kemunculan *smartphone* (ponsel pintar), sebagai produk dari hasil kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, yang memberikan dampak luar biasa bagi sosial budaya di masyarakat. *Smartphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi sebagai media yang dapat membantu untuk kebutuhan sehari-hari baik sebagai pusat informasi, alat untuk kerja, alat untuk pembayaran, dan berbagai fungsi lainnya melalui aplikasi-aplikasi yang di unduh. Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu perangkat komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun hingga sedemikian rupa yang dapat memproses masukan (*input*) menjadi keluaran (*output*) (Jogiyanto, 2001).

Penggunaan teknologi informasi seperti penggunaan internet yang sudah memiliki berbagai aplikasi seperti media sosial, merupakan salah satu media dimana para penggunanya dapat mencari informasi, saling berkomunikasi dan menjalin pertemanan secara *online*. Kemudahan mengakses internet menjadi semakin mudahnya orang-orang untuk mengetahui perkembangan dunia (Wahyudi dan Sukmasari, 2018). Penggunaan media sosial juga dapat dengan mudah menciptakan suatu forum / komunitas dimana individu satu dengan yang lain dapat saling berkomunikasi dan bertukar pikiran satu sama lain. Seperti diketahui ragam media sosial

yakni adalah *facebook, twitter, line, bbm, whatsapp, instagram, path, ask.fm, telegram, snapchat* dan beberapa media sosial yang lain.

Sosial media terus berkembang kegunaannya, diantaranya yaitu sebagai sarana untuk promosi, baik untuk promosi barang, jasa, bahkan untuk mempromosikan tempat wisata dan sebagai sarana pembentuk komunitas *online*. Kemudahan mengunduh aplikasi di internet mempermudah penggunaannya untuk membentuk komunitas *online* berdasarkan kesamaan kepentingan dan ketertarikan. Menurut Sigit (dalam www.membacaruang.com), komunitas *online* adalah kumpulan orang (masyarakat) yang melakukan kegiatan dalam bentuk pertukaran informasi dan pengetahuan. Beberapa contoh komunitas *online* adalah komunitas alumni, hobi atau yang sedang saat ini dibahas oleh penulis, yaitu komunitas transportasi *online*. Komunitas ini menjadi contoh bahwa konektivitas tidak terbatas oleh pertemuan secara fisik, bisa juga melalui dunia maya.

Banyaknya pengguna ponsel pintar atau *smartphone*, baik pada sistem android ataupun iOS membuat masyarakat menjadi ketergantungan pada *smartphone* dan internet. Kesempatan tersebut yang membuat pengagas bidang usaha ojek memperkenalkan ojek berbasis aplikasi *online*. Fenomena perkembangan teknologi saat ini yang paling ramai dibicarakan dan menjadi bahan diskusi banyak kalangan adalah mengembangkan teknologi ke arah bisnis transportasi yang modern dengan menggunakan kecanggihan aplikasi di dunia virtual. Masyarakat saat ini sangat dimudahkan dengan adanya sarana transportasi ini terutama untuk pemesanannya. Dimanapun dan kapanpun juga secara cepat dan *real time*, masyarakat mudah melakukan mobilisasi kemana saja dengan memiliki aplikasi tersebut. Bisnis yang memanfaatkan aplikasi virtual untuk memudahkan pemesanan sarana transportasi ini adalah bisnis ojek *online*. Pemesanan melalui aplikasi yang sederhana membuat ojek *online* diterima dengan cepat di kalangan masyarakat, serta berbagai macam pilihan layanan yang diberikan sehingga mampu memenuhi kebutuhan masyarakat dalam bidang jasa (Anis Agustin, 2017).

Dengan berbagai kelebihan-kelebihan yang ditawarkan ojek online ternyata membawa perubahan yang signifikan terhadap kehidupan sosial masyarakat. Fenomena ojek online menjadi *booming* dan sangat populer terutama pada bisnis jasa transportasi. ojek online ini menawarkan inovasi-inovasi terbaru mengenai transportasi yang digabungkan dengan teknologi komunikasi secara online sehingga memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk memesan transportasi ojek dimana saja dan kapan saja.

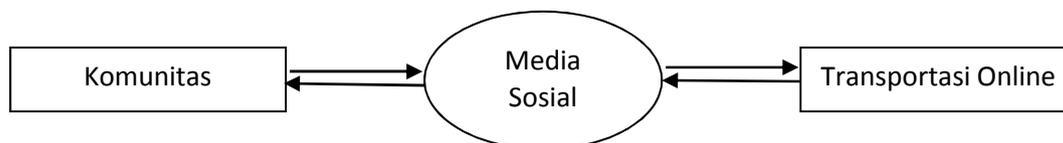
Bahkan dengan adanya ojek online ini juga mengubah kebiasaan dan sistem sosial di dalam masyarakat. Awalnya, masyarakat menggunakan cara yang konvensional untuk mengadakan perkumpulan, namun saat ini masyarakat mengubah kebiasaan mereka dan beralih ke teknologi komunikasi untuk berkomunikasi, berkumpul dengan tatap muka secara virtual bahkan memesan transportasi umum secara online.

Media merupakan sarana komunikasi bagi masyarakat, yang terletak di antara dua pihak sebagai perantara atau penghubung. McLuhan bersama Quentin Fiore, menyatakan bahwa “media setiap zamannya menjadi esensi masyarakat” hal ini menunjukkan bahwasanya masyarakat dan media selalu berkaitan dan media menjadi bagian yang penting dalam kehidupan masyarakat, sadar atau tidak sadar bahwa media memiliki pengaruh yang berdampak positif maupun negatif dalam pola dan tingkah laku masyarakat. Akibat dari adanya media sosial ini secara langsung memunculkan perubahan didalam masyarakat, perubahan pada kebudayaan, perubahan pada gaya hidup mereka dan perubahan-perubahan

lainnya. Perubahan sosial adalah perubahan perilaku, hubungan sosial, lembaga, dan struktur sosial pada waktu tertentu (Farley, 1990, dalam Sztompka, 2004).

Pada dasarnya media sosial merupakan perkembangan mutakhir dari teknologi web baru berbasis internet yang memudahkan semua orang untuk dapat berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi dan membentuk sebuah jaringan secara *online*, sehingga dapat menyebarkan konten mereka sendiri. Keberadaan komunitas ini turut memberikan dampak positif kepada setiap anggotanya, diantaranya mereka bisa lebih dikenal oleh masyarakat, serta yang paling penting yaitu bertambahnya ilmu.

Keberadaan komunitas ini menarik untuk dikaji oleh peneliti karena komunitas ini tidak hanya menarik perhatian melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan, namun juga karena memanfaatkan sosial media sebagai sarana menyampaikan aspirasi serta kreativitas bagi pengguna transportasi *online* sehingga terbentuk suatu komunitas virtual. Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti membatasi rancangan penelitian hanya pada “Peran Media Sosial Bagi Komunitas Transportasi Online”. Fokus penelitian ini menitikberatkan pada peran media baru dalam membentuk komunitas virtual di media sosial.



Gambar 1. Hubungan media sosial dengan komunitas dan transportasi *online*

METODE PENELITIAN

Metodologi pada penelitian ini yaitu metode studi kasus. Menurut Rachmat Kriyantono (2006:66), metode studi kasus yaitu metode riset yang menggunakan berbagai sumber data yang bisa digunakan untuk meneliti, menguraikan dan menjelaskan secara komprehensif berbagai aspek individu, kelompok, suatu program, organisasi atau peristiwa secara sistematis. Studi kasus adalah metode riset yang menggunakan berbagai sumber data (sebanyak mungkin data) yang bisa digunakan untuk meneliti, menguraikan, dan menjelaskan secara komprehensif berbagai aspek individu, kelompok, suatu program, organisasi atau peristiwa secara sistematis. Penelaahan berbagai sumber data ini membutuhkan berbagai macam instrumen pengumpulan data. Karena itu, periset dapat menggunakan wawancara mendalam, observasi partisipan, dokumentasi-dokumentasi, kuesioner (hasil survei), rekaman, bukti-bukti fisik lainnya (Kriyantono, 2006: 65).

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data wawancara dan studi dokumentasi. Wawancara atau interview merupakan alat pengumpulan data yang sangat penting dalam penelitian yang melibatkan manusia sebagai subjek sehubungan dengan realitas atau gejala yang dipilih untuk diteliti (Pawito, 2007: 132). Wawancara yang dipilih dalam penelitian ini yaitu wawancara semiterstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara dimintai pendapat dan ide-idenya (Sugiyono, 2013:73).

Sementara itu, Yin (2006:18) memberi batasan mengenai studi kasus sebagai riset yang menyelidiki fenomena di dalam konteks kehidupan nyata, bilamana batas-batas antara fenomena dan konteks tak tampak dengan jelas, dan di mana multisumber dimanfaatkan. Penggunaan metode studi kasus pada pembahasan jurnal ini adalah studi kasus dengan fokus pada pemanfaatan media sosial sebagai media komunikasi dalam komunitas transportasi online. Penggunaan studi kasus sebagai metode penelitian dipilih karena penelitian ini bertujuan memberikan uraian secara lengkap dan mendalam.

Data yang diperoleh akan dianalisis secara kualitatif yaitu analisis yang dilakukan dengan memahami dan merangkai data yang telah dikumpulkan dan disusun secara sistematis, kemudian ditarik kesimpulan. Dalam hal ini, temuan apapun yang dihasilkan pada dasarnya bersifat terbatas pada kasus yang diamati. Dengan demikian, metode kualitatif menurut Bogdan & Taylor dalam Ruslan (2010:215), diharapkan mampu menghasilkan suatu uraian mendalam tentang ucapan, tulisan, dan tingkah laku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, organisasi tertentu dalam suatu konteks setting tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif dan holistic. Setting penelitian menunjukkan gambaran fisik dan sosial mengenai komunitas yang diteliti. Setting penelitian mencerminkan lokasi yang telah ditetapkan sejak awal. Untuk setting penelitian ini, mengambil beberapa informan yang memiliki keterkaitan pada komunitas, media sosial, dan transportasi online yang berada di Cimahi.

Sumber data adalah subjek darimana data diperoleh (Arikunto, 2006: 129). Pada umumnya sumber data dalam penelitian disebut populasi dan sampel penelitian. Populasi menurut Sugiyono (2013, 62) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, obyek/ subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota komunitas transportasi online yang bernama "ADRENALINE". Sedangkan sampel menurut Sugiyono (2013, 63) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah data yang hanya dapat kita peroleh dari sumber asli atau pertama (Putri, 2012: 30). Dalam penelitian ini data primer diperoleh langsung dari informan yang bersangkutan dengan melakukan wawancara. Informan, adalah orang yang benar-benar tahu dan terlibat dalam subjek penelitian, yaitu seseorang yang dapat membantu peneliti dengan cepat mendapatkan informasi. Informan atau yang sering di sebut dalam penelitan adalah sampel, dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2011:68). Kriteria informan dalam penelitian ini ialah beberapa anggota komunitas transportasi online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Di era digital ini, perkembangan teknologi komunikasi dan informasi membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat. Kemunculan media komunikasi dan informasi dengan menggunakan jaringan internet dapat menghasilkan berbagai macam kreativitas. Perubahan sosial terjadi karena adanya penemuan-penemuan baru atau juga modifikasi-modifikasi didalam masyarakat, yang dimana salah satunya merupakan modifikasi dalam teknologi yang semakin berkembang sehingga menciptakan adanya media sosial di kehidupan masyarakat.

Kini setiap kebutuhan manusia dari berbagai aspek juga dikembangkan melalui aplikasi (media baru) berupa layanan aplikasi digital *online*. Berbagai macam aplikasi tersebut tersaji dalam *smartphone* atau *gadget* yang merangkum banyak kemudahan bagi individu-individu dalam menjalankan rutinitas kesehariannya termasuk industri transportasi berbasis *online*. Kemunculan aplikasi transportasi *online* ini di Indonesia membawa perubahan yang luar biasa bagi kehidupan sosial dan budaya masyarakat khususnya kota-kota besar.

Komunitas Adrenaline merupakan komunitas lokal untuk kota Cimahi yang terbentuk oleh anak-anak muda yang tergabung pemahamannya dalam transportasi *online*. Lebih tepatnya di Jalan Taman Gajah Mada No. C4, Baros, Cimahi Tengah, Kota Cimahi, 40521. Komunitas ini terbentuk sejak 18 Februari 2018, terbagi di beberapa wilayah, yaitu Cimahi Tengah, Cimahi Selatan, Cimahi Utara, Kabupaten Bandung Barat, dan Kota Bandung.

Seiring perkembangannya, keberadaan komunitas ini pun mendapatkan tanggapan yang positif dari masyarakat terutama anak-anak muda. Bahkan banyak diantara mereka yang menginginkan bergabung menjadi anggota komunitas. Maka komunitas Adrenaline pun sepakat untuk mengadakan *open recruitment* untuk mencari anggota-anggota baru yang memiliki ketertarikan dibidang transportasi *online*. Pada saat pertama kali diadakannya pertemuan dan *open recruitment*, antusiasme dari anak-anak muda lainnya pun sangat besar dirasakan, terbukti dengan banyaknya jumlah anak muda yang menghadiri acara tersebut serta ikut mendaftar untuk bergabung dengan komunitas. Selain sebagai media atau sarana yang menampung kreativitas anak-anak muda Cimahi, Adrenaline juga bergerak dibidang sosial dan menjunjung tata krama yang baik karena terlihat dari pelayanan para anggota komunitas yang lebih melayani pengguna transportasi *online* dengan baik. Tak lupa juga jargon yang digunakan yaitu 3S (senyum, sapa dan salam), sehingga para pengguna transportasi online dapat merasa nyaman dan selalu menggunakan transportasi *online*.

Dalam proses penyampaian inovasi transportasi *online*, teknologi komunikasi mempengaruhi perkembangan inovasi ini dengan pemanfaatan media sosial. Media sosial yang digunakan untuk media penyebar informasi tentang transportasi online ini memanfaatkan banyak platform media sosial di antaranya Youtube, Facebook, Instagram, Whatsapp, Telegram dan berbagai komunikasi virtual. Dalam hal ini peneliti hanya mengambil sampel media social Whatsapp dan Telegram. Masyarakat melakukan komunikasi secara virtual dan membentuk sebuah komunitas. Proses komunikasi yang demikian akan memberikan hubungan timbal balik antar pengguna dan memungkinkan adanya hubungan lanjutan dengan menjadi bagian dari anggota komunitas.

Hasil yang di peroleh dari penelitian ini, anggota komunitas menyatakan bahwa mereka menggunakan sosial media Whatsapp 100% dan Telegram 91%. Anggota komunitas menyatakan bahwa pentingnya penggunaan Whatsapp 100% dan Tekegram 91%. Sebanyak 100% anggota komunitas menggunakan Whatsapp dan 92% anggota komunitas menggunakan Telegram. Sebanyak 100% anggota komunitas terbantu oleh Whatsapp dan

92% anggota komunitas terbantu oleh Telegram. Dari 78% anggota komunitas menyatakan Whatsapp bermanfaat dan 86% anggota komunitas menyatakan Telegram bermanfaat. Anggota komunitas yang sering menggunakan Whatsapp sebanyak 90% dan yang sering menggunakan Telegram sebanyak 93%. Di antara kedua media sosial, anggota komunitas menyatakan bahwa 91% fitur whatsapp lebih lengkap dan 80% fitur telegram lebih lengkap. 90% dari responden tersebut menyatakan lebih praktis Whatsaap dan 93% menyatakan lebih praktis Telegram. Anggota komunitas yang merasa bosan dengan Whatsapp sebanyak 9% dan yang merasa bosan dengan Telegram sebanyak 3%. Sebanyak 97% Anggota komunitas menyatakan bahwa kuota internet habis oleh Whatsapp dan 0% pada Telegram.

Pembahasan

Kemajuan teknologi adalah salah satu hal yang sedang berkembang dalam segala bidang, tidak terkecuali dalam bidang transportasi. Menurut (Wahyusetyawati, 2017) transportasi merupakan sarana yang umum digunakan untuk mengangkut barang atau manusia dari satu tempat ke tempat lain. Dewasa ini kemajuan teknologi dalam bidang transportasi yang berkembang adalah transportasi *online* berbasis aplikasi. Keberadaan transportasi *online* mendapat sambutan baik dan positif bagi masyarakat di Kota Cimahi. Transportasi *online* juga menawarkan kepuasan konsumen, dengan adanya kepraktisan, transparansi, keterpercayaan, keamanan, kenyamanan, asuransi, ragam fitur, diskon dan promo menjadi ragam alasan konsumen untuk memilih transportasi *online* (Anwar, 2017).

Adopsi inovasi yang dimulai dengan pengenalan terhadap sebuah inovasi, pada tahapan ini, inovasi yang ingin dikenalkan dari adanya bisnis transportasi online adalah penggabungan antara jasa transportasi umum yang dipadukan dengan penggunaan teknologi komunikasi yaitu internet. Selain itu, tahap persuasi yang tergantung pada sifat inovasi yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masyarakat. Apakah inovasi tersebut memberikan keuntungan bagi seseorang atau tidak yang sesuai dengan harapan-harapannya di masa yang akan datang.

Adanya media sosial berdampak terhadap gaya hidup masyarakat baik positif maupun negatif. Dampak positif yang dirasakan melalui adanya media sosial adalah mudahnya komunikasi serta arus informasi yang semakin cepat. Sedangkan, dampak negatif tersebut dapat terlihat dari munculnya sifat konsumtif, individualistis, kurang peka terhadap lingkungan, menginginkan segala sesuatu didapatkan dengan instan, serta sebagai tolak ukur seorang individu dapat dikatakan sebagai remaja yang memiliki keeksistensiannya di lingkungannya.

Dari pernyataan diatas disimpulkan bahwa perubahan sosial terjadi karena adanya penemuan-penemuan baru atau juga modifikasi-modifikasi didalam masyarakat, yang dimana salah satunya merupakan modifikasi dalam teknologi yang semakin berkembang sehingga menciptakan adanya media sosial di kehidupan masyarakat. Perubahan yang terjadi pada para pelajar ini mencakup : gaya berkomunikasi atau interaksi, bahasa, gaya berpakaian, dan lainnya, dimana ini semua masuk kedalam pengaruh besar dalam keseharian para remaja tersebut.

1. Gaya berkomunikasi : dulu jika kita ingin berbicara sesuatu atau hanya untuk bercerita kita membutuhkan waktu untuk saling bertemu, namun setelah adanya media sosial kita dapat berkomunikasi antara satu dan lainnya hanya melalui fitur *chatting* melalui media sosial seperti BBM, line, WA, dan lainnya. Banyak dari masyarakat mengakui bahwa mereka lebih senang berkomunikasi melalui media sosial karena dapat menghemat waktu tanpa

- harus bertatap muka. Sehingga secara tidak langsung hal ini telah merubah gaya kita berkomunikasi dan berinteraksi.
2. Perubahan bahasa : walaupun tetap berbahasa Indonesia dalam kesehariannya, namun tidak dapat dihindari adanya pemakaian bahasa asing dalam bermain media sosial. Tanpa disadari hal-hal tersebut terjadi diakibatkan oleh pengaruh dari media sosial dan era globalisasi sekarang ini.
 3. Perubahan pola Interaksi : masyarakat mengaku mereka dapat menggunakan internet untuk membuka wawasan dan memperluas pergaulan dan pertemanan mereka. Namun perlu diwaspadai karena dizaman sekarang ini begitu banyak terjadi kejahatan didunia maya. Tentunya hal ini menjadi perhatian kita semua agar lebih waspada untuk jangan mudah percaya kepada orang yang baru kita kenal di media sosial.
 4. Perubahan penampilan/*fashion* : ada beberapa diantara masyarakat yang bergaya dengan rambut atau pakaian yang beraneka ragam mengikuti kebudayaan barat.
 5. Perubahan pola kebiasaan : dengan perkembangan media sosial sekarang ini orang-orang tidak hanya dapat berkomunikasi namun juga bertransaksi jual-beli, hingga hal ini menimbulkan perubahan didalam bertransaksi.

Begitu banyak perubahan-perubahan yang terjadi akibat dari media sosial, tidak dipungkiri bahwa media sosial sudah menjadi bagian dari hidup remaja tidak terkecuali remaja di Surakarta. Perubahan-perubahan yang juga didukung oleh kecanggihan teknologi serta perubahan zaman di era globalisasi ini.

Pengaruh Positif dan Negatif Media Sosial Bagi Komunitas Transportasi *Online*

Pengaruh positif dari media sosial sebagai berikut:

- a) Dapat menambah informasi yang lebih luas, asalkan bisa menyaring informasi yang ada kemudian diambil manfaatnya.
- b) Mengetahui dunia luar dan perkembangannya. Karena setiap anggota harus berkembang menjadi lebih baik seiring waktu.
- c) Mengetahui sesuatu yang baru dari dalam keanggotaan komunitas maupun luar keanggotaan dengan cepat.
- d) Menambah banyak teman dengan sosial media dan dapat berkomunikasi dengan teman jauh/teman lama.
- e) Bisa mendapatkan informasi tentang grup komunitas.

Pengaruh negatif media sosial adalah:

- a) Bisa merusak otak atau pola berfikir sehingga prestasi menurun.
- b) Membuat kecanduan untuk melihat gadget setiap saat.
- c) Sering lupa waktu karena orang yang nyaman dengan sosial media jika tidak bisa mengontrol kegiatannya maka akan melupakan dunianya yang nyata.
- d) Menghabiskan banyak uang untuk membeli kuota internet
- e) Menampilkan iklan konten dewasa (17+)
- f) Jika sudah sering menggunakan media sosial kalau sehari tidak menggunakan rasanya susah .
- g) Membuat kurang *respect* dengan sekitar, tidak mempunyai *attitude*, *bad behavior*, menghalalkan segala cara demi keeksian semata, tidak bisa menghormati orang yang lebih tua, *judgment everywhere*.
- h) Mudah terpengaruh dengan perkataan orang lain yang belum tentu nyatanya dan susah mengontrol apa yang seharusnya tidak baik untuk di cerna ataupun ditiru.

- i) Terkadang sosial media sekarang sering disalahkan gunakan contohnya mendekatkan yang jauh menjauhkan yang dekat.

Batasan-batasan Anggota Komunitas Terhadap Media Sosial

Hampir semua anggota komunitas saat ini memiliki aplikasi penggunaan sosial media yang memang bisa berperan penting di dalam kehidupan masyarakat modern saat ini. Bahkan, hampir semua hal dapat berkaitan dengan media sosial. Hal ini bisa memberikan dampak yang cukup besar, namun jika pengelolaannya tidak tepat akan mempengaruhi kehidupan yang nyata. Untuk itu, terdapat beberapa batasan dalam penggunaan sosial media.

1. Tata krama berbahasa wajib dijaga baik;
2. Hindari komentar kasar dan tidak bereitka;
3. Membandingkan dan menghina sesama anggota komunitas;
4. Mengeluhkan dan complain masalah kebijakan grup komunitas;
5. Memberitahu rahasia grup komunitas kepada grup komunitas yang lain;
6. Menjelek-jelekkan grup komunitas;
7. Memposting gambar, teks, video yang tidak bermoral.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media sosial berpengaruh terhadap penyebaran informasi di dalam komunitas transportasi online. Fitur-fitur aplikasi media sosial yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi antara lain Chat Group, foto, video, pesan suara, dan dokumen. Pemanfaatan media sosial adalah untuk berkomunikasi dengan para anggota grup komunitas, menyebarkan informasi berupa pengumuman hingga membagikan beberapa hiburan. Namun, ada kendala yang dihadapi ketika menggunakan media sosial dalam menyebarkan informasi yaitu terjadinya kesalahpahaman atau miss communication karena tidak semua orang memiliki penafsiran yang sama dalam menerima informasi. Dari hasil uji angket, menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial Whatsapp memiliki pengaruh sebesar 77% sedangkan Telegram memiliki pengaruh sebesar 64%. Hal itu harus didasari juga dengan batasan-batasan penggunaan media sosial agar tidak meyalahgunakan fitur-fitur media sosial tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A. 2017. Persepsi Masyarakat Terhadap Penggunaan Transportasi Online (Go-Jek) Di Surabaya dalam Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen, Volume 6, Nomor 9, September 2017, ISSN : 2461-0593.
- Anindhita, W., Arisanty, M., Rahmawati, D. (2016). Analisis Penerapan Teknologi Komunikasi Tepat Guna Pada Bisnis Transportasi Ojek Online (Studi pada Bisnis Gojek dan Grab Bike dalam Penggunaan Teknologi Komuniasi Tepat Guna untuk Mengembangkan Bisnis Transportasi). Prosiding Seminar Nasional INDOCOMPAC.
- Anwar, A. A. (2017). Online vs Konvensional: Keunggulan Dan Konflik Antar Moda Transportasi Di Kota Makassar. Jurnal Etnografi Indonesia, 2 (2), 220–246.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik, Cet. 13. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fakhriyah, Prilialianty. (2020). Pengaruh Layanan Transportasi Online (Gojek) Terhadap Perluasan Lapangan Kerja Bagi Masyarakat Di Kota Cimahi. Jurnal Comm-Edu Volume 3, No. 1, January 2020 pp 34-41.
- Hidayanti, Rafika., S. Martunis Yahya. (2017). Peran Media Baru Dalam Membentuk Komunitas Virtual (Studi Pada Mahasiswa yang Bergabung Dalam Komunitas

- Acehvidgram di Instagram). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*. Volume , Nomor 2: 47-66 Mei 2017.
- Imron, A.S., Wardani. N.H., Rokhmawati. R.I. (2018). Analisis Pengaruh Pemasaran Media Sosial Terhadap Loyalitas Konsumen: Studi Pada Transportasi Online (Go-Jek Indonesia).
- Jogiyanto, HM. (2001). Pengertian Aplikasi dan perkembangannya. Yogyakarta: Andi Offset.
- Juwita, Elsa Puji., Dasim Budimansyah., Siti Nurbayani. Peran Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Siswa SMA Negeri 5 Bandung. *Jurnal Sosietas*, Vol. 5, No. 1.
- Khatimah, Husnul. (2018). Posisi Dan Peran Media Dalam Kehidupan Masyarakat. *Tasâmuh* Volume 16, No. 1, Desember 2018.
- Kriyantono, Rachmat. 2008. Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- McLuhan, M., & Quentin Fiore, *The Medium is The Massage*. New York: Bantam Books, 1967.
- Nathalia, Henry Brown., Irwansyah. (2018). Aplikasi Transportasi Online GO-JEK Bentuk dari Konstruksi Sosial Teknologi dalam Media Baru. *MediaTor*, Vol 11 (2), Desember 2018, 227-235.
- Nurritzka, Annisa Fitrah. (2016). Peran Media Sosial di Era Globalisasi Pada Remaja di Surakarta Suatu Kajian Teoritis dan Praktis Terhadap Remaja dalam Perspektif Perubahan Sosial. *Jurnal Analisa Sosiologi* April 2016, 5(1): 28-37.
- Pawito. 2007. Penelitian Komunikasi Kualitatif. Yogyakarta: LKIS.
- Postman, Neil. (1992). *Technopoly The Surrender of Culture to Technology*. United State: Vintage Books.
- Priliantini, Anjang., Damayanti. (2018). Peran Media Sosial “Facebook” Dalam Membentuk Solidaritas Kelompok Pada Aksi 411 Dan 212. *Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, Vol. 7 No. 1.
- Putri, Dibyaeswari Utami. 2012. Peran Media Baru Dalam Membentuk Gerakan Sosial (studi kasus pada individu yang terlibat dalam IndonesiaUnite di Twitter). Skripsi. FISIP Universitas Indonesia.
- Ruslan, Rosady. 2010. *Metodologi Penelitian Public Relations dan Komunikasi* cetakan ke-5. Rajawali Pers. Jakarta.
- Sigit Kusumawijaya. 2014. Komunitas Online di Era Media Sosial dan Perannya dalam Menciptakan Ruang Publik. (<http://membacaruang.com/komunitasonline-di-era-media-sosial-dan-perannya-dalam-menciptakan-ruangpublik/>). Diakses: 7 Desember 2015
- Simbolon, A., Siahaan, L.M. (2019). Dampak Transportasi Online (Go-Ride) Terhadap Penurunan Angka Pengangguran Di Kota Medan. *Jurnal Kajian Ekonomi dan Kebijakan Publik*. ISSN: 22527-2772 Vol. 4 No. 2 Juli 2019.
- Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, I. (2014). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pemasaran Produk dan Potensi Indonesia dalam Upaya Mendukung ASEAN Community 2015. (Studi Social Media Marketing Pada Twitter Kememparekraf RI dan Facebook Disparbud Provinsi Jawa Barat). *Jurnal komunikasi*, ISSN 1907-898X. Volume 8, Nomor 2, April 2014.
- Sztompka, P. 2004. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2018). Teknologi dan Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi*,3(1).
- Wahyusetyawati, E. (2017). Dilema pengaturan transportasi online. *Jurnal Rechtvinding* 6(2).
- Yin, K, Robert. 2006. *Studi Kasus Desain & Metode*. PT. RajaGrafindo Persada. Jakarta.