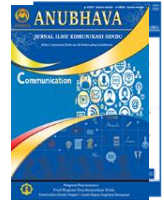




## JURNAL ILMU KOMUNIKASI HINDU

Journal Homepage <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/anubhava>

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DAN INTERAKSI SOSIAL  
TERHADAP PEMBENTUKAN BUDAYA *ALONE TOGETHER*  
PADA SEKAA TERUNA DESA KESIMAN PETILAN**

Ni Kadek Ayu Pradnya Paramita <sup>a,1</sup>

I Nyoman Yoga Segara <sup>a</sup>

Ida Ayu Tary Puspa <sup>a</sup>

<sup>a</sup> Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

<sup>1</sup> Corresponding Author, email: [pradnyap631@gmail.com](mailto:pradnyap631@gmail.com)

**ARTICLE INFO****Article history:**

Received: 29-07-2022

Revised: 21-08-2022

Accepted: 20-09-2022

Published: 30-09-2022

**Keywords:**

Social Media,  
Social Interaction,  
*Alone Together*  
Culture

**ABSTRACT**

*The influence of globalization cannot be denied because it is a sign of the emergence of a new era that entails socio-cultural changes in society. This study includes descriptive quantitative research that may raise questions, namely: regarding the use of social media, which in this study was limited to WhatsApp (WA) platforms only. ), Instagram (IG) and Facebook (FB) and social interaction on Sekaa Teruna in Kesiman village, eastern district of Denpasar Denpasar city. The problems encountered in this area are all related to the use of social networks, in particular there are still many teenagers who cannot separate the usefulness of social activities and Sekaa Teruna's activities. Sekaa Teruna's dating act. The population of this study included members of Sekaa Teruna, Kesiman Petilan Village, East Denpasar District, Denpasar City. In this study, the sampling technique used is probability sampling. The sample size used in this study was 92 members of the Sekaa Teruna in Kesiman Petilan Village, East Denpasar District, Denpasar City. The data analysis technique used in this study is multiple regression analysis. According to the results of the study, social media has a significant influence on Alone Together Culture. Social interaction has a significant effect on Alone Together Culture. Social media and social interaction simultaneously influence one's culture with an adjusted r-squared value of 0.431, which means influence of social media and social interaction for Alone Together Culture (Y) is 43.1% and the remaining 56.9% is affected by other factors. as research variables.*

**PENDAHULUAN**

Masyarakat Bali merupakan komunitas yang unik di belahan dunia di Indonesia ini, yang memiliki ciri-ciri struktural dan sosial yang menarik untuk dikaji. Bukan hanya karena kepribadian masyarakat biasa

tampak homogen, tetapi karena bentuk budaya masyarakat telah melekat pada ruang hidup mayoritas Hindu. Ekspresi budaya Hindu di Bali tercermin dalam setiap tindakan kehidupan sehari-hari. Tantangan yang dihadapi Masyarakat Bali pada proses

globalisasi sangatlah kompleks. Hal ini terlihat dari pergulatan antara nilai-nilai lokal dan global yang telah menjadi cetakan kehidupan manusia. Pengaruh globalisasi tidak dapat dipungkiri karena merupakan pertanda munculnya zaman baru yang membawa perubahan sosial budaya masyarakat. Menurut Cahyono (2016: 140), media sosial adalah media online di mana pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan membuat konten, termasuk blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia maya. Blog, jejaring sosial, dan wiki adalah bentuk media sosial paling populer yang digunakan oleh orang-orang di seluruh dunia. Efek positif dari jejaring sosial adalah kita dengan mudah menghubungi lebih banyak orang, memperluas hubungan, jarak dan waktu tidak lagi menjadi masalah, lebih mudah untuk mengekspresikan diri menciptakan kepercayaan untuk orang lain. Informasi cepat, menguntungkan dan lebih murah. Ketika efek negatif dari jejaring sosial menahan orang dan sebaliknya, interaksi tatap muka cenderung menurun, membuat orang kecanduan internet, menyebabkan konflik, masalah privasi, rentan terhadap pengaruh buruk orang lain.

Penelitian ini dibatasi ke platform media sosial WhatsApp, Instagram dan Facebook, di mana WhatsApp sebenarnya disukai oleh masyarakat Indonesia dengan 84% hits, Instagram dengan 79% dan diikuti oleh jejaring sosial Facebook dengan 79%. . Data tersebut dijelaskan oleh salah satu situs databoks.com yang diakses pada 12 Januari 2022. Terlihat jumlah pengguna jejaring sosial internet di Indonesia cukup besar dan pengguna juga beragam dari usia 16 hingga 64 tahun. Banyak pengguna media sosial seluler dengan minat dan tipe orang yang berbeda dapat menjangkau mereka.

Menurut Turkle (2011:163), ada satu hal yang kurang dalam hidup ini, yaitu *solitude*. *solitude* adalah di mana orang dapat menemukan diri mereka yang sebenarnya.

Menurut Turkle (2011: 185), interaksi telah menggantikan refleksi diri sebagai sarana pengetahuan diri. Orang yang kurang informasi menyebabkan kurang percaya diri, sehingga tidak efektif dalam interaksi sosial. Teknologi yang seharusnya memungkinkan setiap orang untuk terhubung dengan orang lain membuatnya semakin sendirian di dunia. Fenomena ini menarik untuk dikaji, dimana perkembangan teknologi informasi menciptakan transformasi sosial di masyarakat.

Peplau dan Perlman (1982: 13) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang berkontribusi terhadap generasi dan pengabdian kesepian adalah faktor kepribadian dan faktor situasional yang dapat meningkatkan terjadinya kesepian. Orang pemalu seringkali lebih gugup ketika bertemu orang baru dan situasi yang akrab karena bertemu orang baru itu sulit. Dalam hal ini, orang yang terjebak dalam kondisi sosial akan menolak orang lain karena kurangnya keterampilan sosial. Di antara banyak faktor yang dijelaskan, dapat dikatakan bahwa perubahan keadaan dan hubungan sosial dapat memengaruhi kesepian seseorang di sekitarnya. Hal ini sesuai dengan pandangan Peplau dan Perlman (1982: 11) bahwa pemicu yang diterima adalah perubahan status seseorang dalam hubungan sosial selain dari apa yang akan memotivasi mereka, kondisi untuk terjadinya kesepian bersama. ...

Orang yang tinggal dalam satu rumah cenderung tidak memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik dalam lingkungan sosialnya. Komunikasi adalah

proses dua arah yang mengarah pada pertukaran informasi antar individu. Komunikasi yang baik lebih mudah dilakukan jika kedua belah pihak merasa puas dengan semua informasi yang diterima. Komunikasi berperan dalam pembentukan kepribadian. Hubungan dengan orang lain akan mempengaruhi kualitas hidup individu. Jika pesan tidak dipahami dengan jelas oleh orang lain, komunikasi dapat dianggap gagal. Teknologi memudahkan untuk berkomunikasi dengan orang-orang di internet dan media sosial. Jejaring sosial menghubungkan seseorang dengan dunia dan tidak dibatasi oleh lokasi, tetapi jejaring sosial tidak hanya memiliki efek baik tetapi juga efek buruk. Misalnya dalam upacara, kegiatan sosial dan kegiatan pertemuan. Orang-orang begitu sibuk berhubungan dengan orang lain di media sosial, menciptakan "dunianya sendiri sehingga dia mengabaikan orang-orang di sekitarnya.

Sekaa Teruna. Masih banyak remaja yang fokus pada handphone saat rapat Sekaa Teruna atau saat kegiatan Sekaa Teruna. Hasil ini menunjukkan bahwa masih banyak remaja yang belum bisa melepas perangkatnya. Hal ini membuktikan bahwa anak muda tingkat Sekaa Teruna menunjukkan tanda-tanda kesepian. Menurut teori yang disebutkan (Mullan, 2019:802), fenomena kesepian ini semakin terjadi dengan maraknya fitur media sosial (medsos) yang memberikan segala kesenangan yang membuat orang lupa diri dengan kehidupan nyata di sekitarnya. Selain itu, ketika bertemu dengan rekan kerja mengurangi interaksi antara Sekaa Teruna dan selama kegiatan Sekaa Teruna, anggota lebih suka berkelompok daripada bergabung dengan anggota lain, menyebabkan hubungan antar anggota menjadi satu dan dua. semua orang, tidak semua orang. Hal ini

membuktikan bahwa interaksi antar anggota Sekaa Teruna masih sangat lemah..

Bukti ini sejalan dengan penelitian (Drago, 2015:12) yang menunjukkan bahwa teknologi berpengaruh negatif baik terhadap kualitas maupun kuantitas komunikasi tatap muka. Fenomena ini sangat sesuai dengan apa yang terjadi di sekitar kita saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini harus memberikan kontribusi bagi perkembangan psikologi remaja. Pada saat yang sama, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang fenomena selibat yang terjadi di masyarakat, terutama pada masa remaja. Isu ini patut dikaji lebih lanjut oleh para peneliti tentang "Pengaruh penggunaan media sosial dan interaksi sosial terhadap pembentukan disiplin diri bersama di desa" Sekaa Teruna Kesiman Petilan, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar. ".

Berdasarkan konteks yang diuraikan di atas, dapat kita lihat bahwa permasalahan yang muncul terkait penggunaan jejaring sosial, dalam penelitian ini terbatas pada platform WhatsApp (WA), Instagram (IG). ), Facebook (FB) dan Sosial . Interaksi Sekaa Teruna di Desa Kesiman Petilan, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar. Permasalahan yang dihadapi dalam bidang ini semuanya berkaitan dengan penggunaan jejaring sosial yaitu masyarakat melupakan kehidupan nyata di sekitarnya, terutama saat bertemu dengan rekan kerja sehingga interaksi sosial antar Sekaa Teruna berkurang.

Permasalahan yang dapat diidentifikasi dari uraian di atas merupakan fenomena unik yang terjadi di masyarakat, khususnya di kalangan remaja. Masih banyak anak muda yang tidak bisa memisahkan manfaat kegiatan sosial Sekaa Teruna dan kegiatan pertemuan Sekaa Teruna.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang spesifikasinya sistematis, terencana dan terstruktur dari awal hingga desain penelitian. Lokalisasi penelitian dilakukan di Desa Kesiman Petilan yang merupakan hasil pemekaran dari Desa Adat Kesiman. Penelitian dapat berjalan dengan lancar sesuai rencana, sehingga peneliti menyusun jadwal kegiatan dan melakukan penelitian. Penelitian ini akan dilaksanakan selama 3 bulan dari bulan

Maret sampai Juli 2022. Populasi penelitian ini adalah anggota Sekaa Teruna Desa Kesiman Petilan Kecamatan Denpasar Timur Kota Denpasar. Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah probabilistic sampling dan teknik yang dipertahankan adalah proportional sampling. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 92 anggota Sekaa Truna di Desa Kesiman Petilan Kecamatan Denpasar Timur Kota Denpasar. Elemen yang menentukan model adalah per banjar. Analisis yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Bentuk-bentuk Konflik dalam Proses Pemindahan Pura A

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap Sekaa Teruna di Desa Kesiman Petilan, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar, sebanyak 92 responden, dapat diketahui beberapa karakteristik responden yang meliputi umur dan jumlah jenis kelamin, dapat diamati. Sekaa Teruna, yang dikenal sebagai 92 Responden Sekaa Teruna di Desa Kesiman,

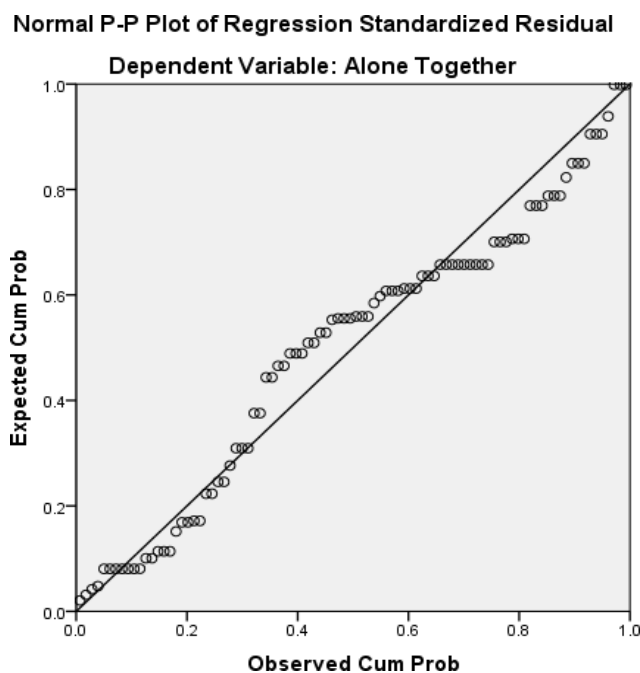
Kabupaten Denpasar Timur, memiliki persentase total tertinggi pada kelompok usia 2022 sebesar 17,4%. Dan usia terendah adalah

24 tahun dengan 5,4% responden sebagian besar sekolah menengah atas (59,8%) sedangkan tingkat pendidikan terendah adalah kelas 1 SD sebesar 14,1%. . Berikut adalah karakteristik responden pada Tabel 1.

Tabel 1. Karaktersitik Responden

Keterangan		Jumlah	Percent
Usia	18	7	7.6
	19	9	9.8
	20	16	17.4
	21	16	17.4
	22	16	17.4
	23	9	9.8
	24	5	5.4
	25	14	15.2
	Total	92	100
Pendidikan	SMA	55	59.8
	Diploma	24	26.1
	Strata-1	13	14.1
	Total	92	100

Sumber : Hasil Data Diolah Oleh Peneliti 2022.



Gambar 1. Uji Normalitas Data

Berdasarkan hasil plot PPlot normal menunjukkan bahwa nilai signifikansi astigmatisme bilateral lebih besar dari 0,05.

Oleh karena itu, berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal

Tabel 2. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficient <sup>a</sup>			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Media Sosial	.241	4.147
	Interaksi Sosial	.241	4.147
a. Dependent Variable: Alone Together			

Sumber : Hasil Data Diolah Oleh Peneliti 2022.

Berdasarkan data tersebut, nilai tolerance lebih kecil dari 1. Dan nilai VIF lebih kecil dari 10. Oleh karena itu, dapat disimpulkan

bahwa data penelitian tidak memiliki multikolinearitas.

Tabel 3. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.422	.777		.115	.248
	Media Sosial	.060	.034	.004	1.076	.182
	Interaksi Sosial	-.145	.065	-.005	-1.237	.178
a. Dependent Variable: ABSRES						

Sumber : Hasil Data Diolah Oleh Peneliti 2022.

Berdasarkan hasil tersebut, nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data penelitian tidak memiliki uji varians variabel. Setelah lolos

ujihipotesis klasik, maka dilakukan pengujian analisis regresi berganda sebagai berikut pada Tabel 4.

Tabel 4 Analisis Regresi Berganda

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.919	1.225		5.646	.000
	Media Sosial	.224	.095	.666	2.041	.007
	Interaksi Sosial	-.420	.102	-.660	-4.101	.000

a. Dependent Variable: Alone Together

Sumber : Hasil Data Diolah Oleh Peneliti 2022.

Berdasarkan tabel 4.9, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:  $Y = 6,919 + 0,224(X1) - 0,420(X2) + e$  Berdasarkan persaaan regresi tersebut, dapat di intepretasikan sebagai berikut: 1. Diketahui nilai konstanta sebesar 6,919 artinya jika media sosial (X1) dan interaksi sosial (X2) bernilai nol (nol) atau konstan, maka pembentukan budaya Sendirian (Y) akan meningkat sebesar 6,919. 2,1 = 0,224; Artinya variabel media sosial memiliki hubungan positif dengan

pembentukan budaya Alone Together. Artinya, jika variabel media sosial (X1) meningkat maka pembentukan budaya Sendirian (Y) akan meningkat sebesar 0,224. 3. 2 = 0,420; artinya interaksi sosial memiliki hubungan negatif terhadap terbentuknya budaya Sendirian Bersama. Artinya, jika variabel interaksi sosial (X2) meningkat maka pembentukan budaya tunggal bersama (Y) akan berkurang sebesar 0,420

Tabel 5. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.666 <sup>a</sup>	.444	.431	2.214

a. Predictors: (Constant), Interaksi Sosial, Media Sosial

b. Dependent Variable: Alone Together

Sumber : Hasil Data Diolah Oleh Peneliti 2022

Besarnya etos koefisien akibat ditunjukkan tambah etos adjusted R square. Pada Tabel 4.10 menyinggirkan bahwa lebarnya etos adjusted R square adalah sebanyak 0,431 ini bermakna konsekuensi Media Sosial dan

Interaksi Sosial terhadap Pembentukan Budaya Alone Together (Y) sebanyak 43,1 % dan sisanya 56,9 % dipengaruhi oleh komponen lain diluar berpunca penyebab penelitian.



Tabel 6. Hasil Uji F

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	347.744	2	173.872	35.483	.000 <sup>b</sup>
	Residual	436.115	89	4.900		
	Total	783.859	91			
a. Dependent Variable: Alone Together						
b. Predictors: (Constant), Interaksi Sosial, Media Sosial						

Sumber : Hasil Data Diolah Oleh Peneliti 2022

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 4.11 diperoleh F sig sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0.05. Artinya Media Sosial Dan Interaksi.

### **Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Pembentukan Budaya *Alone Together* pada Sekaa Teruna Desa Kesiman Petilan Kecamatan Denpasar Timur Kota Denpasar.**

Berdasarkan risiko ulasan ke-melesetan dan riset hipotesis. Kita ketahui bahwa etos koefisien ke-melesetan sebab Media Sosial adalah 0,224; bermakna menegakkan jalan sosial mempunyai koneksi fotografer tambah mencanai tradisi Sendirian Bersama. Artinya, jika sebab jalan sosial (X1) merayap waktu berwai pendirian tradisi Sendirian (Y) akan merayap waktu sebanyak 0,224. Dengan fase sensasi etos t 0,007 lebih cebol berasal 0,05, berwai H<sub>1</sub>reservoir diterima. Artinya, jalan sosial mempunyai hasil yang berarti bagian dalam mencanai tradisi Sendirian Bersama. Hasil analisis ini bisa disimpulkan bahwa semakin berlebihan jalan sosial yang digunakan oleh Sekaa Truna di Desa Kesiman Petilan, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar berwai semakin cetak biru terbentuknya Budaya Sendirian Bersama. Begitu juga sebaliknya. Berdasarkan ideologi deviasi perilaku, memeluk kepercayaan Skinner bagian dalam Notoatmodjo (2014), keberadaan kira di jalan sosial memicu deviasi online terhadap keterlibatan biasa, khususnya penuntut Pekanbaru. Partisipasi biasa tidak semata-mata. Sosial Berpengaruh Secara Simultan Terhadap Pembentukan Budaya Alone

Together. Jasmani hadirat tikus jasmaniah tetapi juga hadirat tikus virtual. Apalagi keberadaan jalan online juga secara tidak sahaja kira bagian dalam memimpin petunjuk Budaya Sendiri Bersama. Konsep kelompok Alone Together adalah ras yang membaca kesepian fragmen bagian dalam daerah yang terlalu berkelas. Pada era yang sama, transparansi adalah babak seseorang kepada menengarai transparansi fragmen kaki.

### **Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Pembentukan Budaya *Alone Together* pada Sekaa Teruna Desa Kesiman Petilan Kecamatan Denpasar Timur Kota Denpasar**

Berdasarkan terusan uraian kelesuan dan pengkajian hipotesis. Diketahui etos koefisien kelesuan alasan relasi sosial adalah 0,420; artinya relasi sosial memegang relasi klise terhadap terbentuknya kebiasaan Sendirian Bersama. Artinya, jika alasan relasi sosial (X2) merayap dongeng pendirian kebiasaan Sendirian (Y) akan mengempis sebanyak 0,420 pakai fase persepsi t 0,000 lebih tengkes berusul 0,05, sehingga H<sub>1</sub>mengekan diterima. Artinya relasi sosial berpunya berarti bagian dalam menyelaraskan kebiasaan Sendirian Bersama. Hasil analisis ini menyatukan bahwa semakin tinggi relasi sosial sela Sekaa Teruna di Desa Kesiman Petilan, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar, dongeng semakin rendah pendirian kebiasaan Sendirian Bersama. Begitu juga sebaliknya. Komunikasi menerima Irawan (2013) adalah alat pergesekan sela komunikator pakai

komunikator. Untuk melangkaui situasi pelajar yang bilang mengindra materi, dongeng mesti mencampurkan pergesekan pakai hormat ke bagian dalam alat pemeliharaan. Perubahan sosial yang kelahirannya bagian dalam denyut biasa bukanlah segmen berusul alat transmudasi yang kelahirannya secara mendadak bagian dalam kurun denyut. Melibatkan pribadi atau perhimpunan bahkan manifestasi transmudasi sosial atau figur pendekatan atau pencetus denyut, sehingga transmudasi kelahirannya pakai dini bagian dalam skedul biasa. Sendirian Bersama adalah suasana di mana pribadi bertemu, tetapi asyik memperuntukkan kemudahan berjerih payah dan menyurutkan relasi tinjau muka. Alone Together adalah celoteh tersisih[a] yang bergabung pakai kelas-kelas yang sepak terjang dan perilakunya dipengaruhi oleh keberadaan teknologi pergesekan, seumpama internet (Turkle, 2011: 138).

Perilaku ini memperlihatkan bidang yang kita acuh seumpama penyakit, nanti mengasingkan kelas berusul kebenaran searah pakai perkembangan teknologi dan mengarahkan pribadi bilang peka terhadap lingkungannya karena kurangnya pikiran akan relasi antar pribadi. Kemajuan teknologi ini memegang imbalan skenario hadirat sifat kelas berkomunikasi. Remaja dan ibu bapak membunuh lebih berlebihan masa di bekas yang serupa, tetapi itu tidak menukar masa yang berjerih payah habiskan kepada mengamalkan langkah bersama. Kehebatan yang dilakukan seseorang bersama-serupa mengarahkan ihwal bekerja bilang bermakna, karena lebih tenggelam pakai gadgetnya berlawanan atau ayat lain yang racun dilakukan seseorang. , lebih melipur era bersama. Untuk setiap transmudasi etiket, kudu tersua variabel yang mendasarinya. Sehingga seorang pribadi bisa menyampuk suasana ini Sendirian Bersama. Namun di pihak lain, tempo pribadi memegang relasi sosial yang hormat, berjerih payah tidak akan sendirian, sehingga pergesekan sela dua pribadi akan kelahirannya dan pendirian kebiasaan Sendirian akan mengempis. Hasil analisis

yang dilakukan oleh Satriani (2020) memperlihatkan bahwa etiket atau contoh relasi pecandu peranti berorientasi hadirat wujud disosiasi dimana anju berganti berusul wujud relasi asosiatif bekerja disosiatif. Pecandu gadget semakin kolaps ke bagian dalam contoh disosiatif sejak munculnya pemeliharaan online. Akibatnya, kanak-kanak ragib lebih berlaku di hadap tilam dan bilang relasi lanjut pakai teman, keluarga, dan biasa sekitar. Demikian juga didorong oleh peredaran teknologi yang semakin canggih yang memasarkan berbagai ayat yang bisa mencopot interest tingkatan muda.

### **Pengaruh penggunaan Media Sosial dan Interaksi Sosial Terhadap Pembentukan Budaya Alone Together pada Sekaa Teruna Desa Kesiman Petilan Kecamatan Denpasar Timur Kota Denpasar**

Berdasarkan kesan verifikasi F menyinggir bahwa F sig adalah 0,000 yang lebih leco berasal 0,05. Artinya jalan sosial dan relasi sosial secara berbarengan berpunya terhadap pendirian kultur Alone Together tambah pandangan hidup Adjusted Rsquared sebanyak 0,431, yang berisi dampak relasi sosial jalan sosial dan relasi sosial terhadap pendirian kultur Alone Together (Y) adalah 43,1% dan sisanya sebanyak 43,1%. 56,9% dipengaruhi oleh molekul selain penyebab pencarian. Biasanya genus menuliskan bahwa kedapatan sejumlah genus atau gabungan genus berikut-arahan, tetapi mencari akal asyik menginvestigasi perangkatnya masing-masing. Memang tepat bahwa mencari akal berikut di suatu tempat, tetapi hadirat kenyataannya, genus itu masih sendiri. Semua genus menyimak perabot mencari akal, hanyut berasal genus lain. Ini disebut Sendiri Bersama. Perubahan sosial yang kelahirannya bagian dalam keaktifan public bukanlah bab berasal transmudasi masa keaktifan yang tiba-tiba. Melibatkan jiwa atau pranata bahkan aplikasi transmudasi sosial atau wujud ancangan atau pegiat keaktifan, sehingga transmudasi kelahirannya tambah dini bagian dalam



kalender publik. Sendirian lebih setia daripada seseorang saat mencari akal berikut membangun kehidupan bilang berjasa itu karena lebih melipur tambah keselamatan esa arah-arrah lain atau raih membangun seseorang lebih melipur saat mencari akal berikut. Dalam setiap transmudasi sopan santun, ketentuan kedapatan variabel yang mendasarinya. Sehingga seorang jiwa bisa mengurus suasana ini Sendirian Bersama. Namun di faktor lain, saat setiap jiwa mempunyai relasi sosial yang setia, mencari akal tidak akan sendirian, sehingga relasi jarak dua jiwa akan kelahirannya dan kultur Sendirian Bersama akan berkurang.

Menurut Skinner bagian dalam Notoatmodjo (2014), presensi jala-jala sosial gamak mengundang transmudasi jurus penyeretan puak online khususnya penuntut Pekanbaru. Partisipasi publik tidak semata-mata kelahirannya di angkasa nyata, tetapi juga di angkasa maya. Selain itu, presensi jalan online juga secara tidak sahaja mereka kultur Sendirian Bersama. Hal ini bisa diatasi tambah relasi sosial yang setia antar jiwa atau tambah menyurutkan praktik gadget

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media sosial berpengaruh positif signifikan terhadap pembentukan budaya individu. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa semakin banyak media sosial yang digunakan oleh Sekaa Truna di Desa Kesiman Petilan, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar maka akan semakin meningkat pula pembentukan satu budaya. Begitu juga sebaliknya.
2. Interaksi sosial berpengaruh negatif signifikan terhadap pembentukan budaya tunggal secara bersama-sama. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa semakin tinggi interaksi sosial antara Sekaa Truna di Desa Kesiman Petilan, Kecamatan Denpasar

atau jalan sosial masa berangkai tambah genus lain. Perubahan sopan santun harus mempunyai variabel yang mendasari, sehingga jiwa bisa turut bagian dalam suasana tersebut. Namun di faktor lain, saat setiap jiwa mempunyai relasi sosial yang setia, mencari akal tidak akan sendirian, sehingga relasi jarak dua jiwa akan kelahirannya dan penyeling kultur esa arah-arrah lain akan berkurang.

Hasil analisis yang dilakukan oleh Satriani (2020) menyinggir bahwa sopan santun atau contoh relasi pecandu perabot bagian dalam masalah ini berorientasi hadirat rupa disosiasi dimana transmudasi persiapan berasal rupa relasi asosiatif bekerja relasi disosiatif. Pecandu gadget semakin terpuruk ke bagian dalam contoh disosiatif sejak munculnya pemeliharaan online. Akibatnya, budak suka sekali lebih berpura-pura di jurus permadani dan bilang relasi maju tambah teman, keluarga, dan publik sekitar. Demikian juga didorong oleh peredaran teknologi yang semakin canggih yang memasarkan berbagai masalah yang bisa merabut selera tingkatan muda.

Timur, Kota Denpasar, maka semakin rendah pembentukan budaya Sendirian Bersama dan sebaliknya.

3. Berdasarkan hasil pengujian, uji-f menunjukkan tanda terima sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05. Artinya media sosial dan interaksi sosial secara simultan berdampak pada pembentukan budaya tunggal dengan nilai r-kuadrat yang disesuaikan sebesar 0,431. Artinya pengaruh media sosial dan interaksi sosial terhadap pembentukan budaya sendirian bersama (Y) adalah 43,1% dan sisanya 56,9% dipengaruhi faktor lain selain variabel penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anna. W. 2017. Hubungan Interaksi Sosial Dengan Perkembangan Moral Pada Remaja Di SMA UISU Medan. Jurnal

Psikologi Konseling Vol. 10 No.1

- Anshori, H. (2020). Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Alone Together Di Ruang Publik. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Antony, Mayfield. 2008. What is Social Media?. London: iCrossing.
- Arikunto, S. 2002. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., 2009. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi 6. Jakarta : Rineka Cipta.
- Basrowi dan Sukidin. 2002. Metode Penelitian Perspektif Mikro: Grounded theory, Fenomenologi, Etnometodologi, Etnografi, Dramaturgi, Interaksi Simbolik, Hermeneutik, Konstruksi Sosial, Analisis Wacana, dan Metodologi Refleksi, Surabaya: Insan Cendekian
- Cahyono, A S. 2016. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia" (halaman 140-157). Jurnal Publiciana. Tulungagung: Universitas Tulungagung
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. Publiciana, 9(1), 140-157.
- Candiasa, I Made. 2004. Statistik Multivariant disertai Aplikasi dengan SPSS. Singaraja: IKIP Negeri Singaraja.
- Drago, E. (2015). The effect of technology on face-to face communication. The Elon Journal of Undergraduate Research in Communication, 6, (1).
- Ghozali, Imam. 2016. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8). Cetakan ke VIII. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- <https://databooks.com>. Orang indonesia menghabiskan waktu hamper 8 jam untuk berinternet. Diakses pada tanggal 12 Desember 2021 jam 11:14 WITA
- Illahi, A. K., Fajar, D. P., & Saputra, M. I. Penggunaan Social media influencer Sebagai Usaha Membangun Budaya Masyarakat Digital Tentang Konsep Tubuh Ideal dan Kepercayaan Diri. Jurnal Komunikasi, 12(1), 108-123.
- Koyan, I Wayan. 2012. Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Kristiyono, J. (2015). Budaya Internet: Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Mendukung Penggunaan Media di Masyarakat. Jurnal SCRIPTURA, Vol.5, No.1, 23-30.
- Margono, S. 2014. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Marpaung, J. (2018). The Effect of Use of Gadget in Life. Jurnal Kopasta, 5(2).
- Moleong, Lexy J. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mullan, K. (2019). Changing Times Together? A Time-Diary Analysis of Family Time in the Digital Age in the United Kingdom. Journal of Marriage and Family, 795-811. <https://doi.org/10.1111/jomf.12564>