



SOCIAL MEDIA & PERUBAHAN PERILAKU

Neila Ramdhani

<http://neila.staff.ugm.ac.id>



Neila Ramdhani

- Bekerja di UGM:
 - Fakultas Psikologi, Ka Prodi Doktor Ilmu Psikologi
 - Magister Manajemen
- Education Background:
 - PostDoctoral Research at TU Wien, Austria
 - Doktor Psikologi Informasi Teknologi (UGM + University of Massachusetts, USA)
 - M.Ed in IT, Multimedia, & Education University of Leeds, UK
 - MA in Clinical Psychology, UGM
- Program Director of Teacher Quality Improvement, the Titian Foundation
- Riset terkait CyberPsychology:
 - Digital native Indonesia; Information seeking behavior; Game online addiction; Digital literacy; Envy di social media; Cyber-bullying; Online self-representation

PERGESERAN ERA

Agricultural



Baby Boomers

Industrialisasi



Generasi X

Teknologi Informasi



Generasi Y

Ilmu
Pengetahuan



**Milleneal
Generation**

**Knowledge:
Smart Society**

KOMPOSISI PENGGUNA INTERNET INDONESIA

BERDASARKAN USIA

29,2% 38,7 JUTA
35 - 44

18,4% 24,4 JUTA
10 - 24

24,4% 32,3 JUTA
25 - 34

18% 23,8 JUTA
45 - 54

10% 13,2 JUTA
55 KEATAS

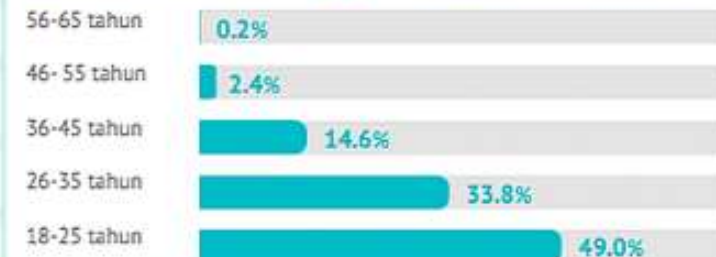


SURVEY APJII 2016

132,7 JUTA
PENGGUNA INTERNET

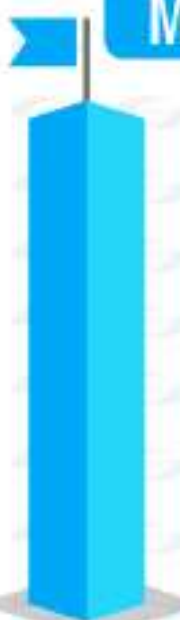
PUSKAKOM

SURVEY APJII 2014 **88** JUTA
PENGGUNA INTERNET



PERILAKU PENGGUNA INTERNET INDONESIA

129,2 JUTA

97,4%**MEDIA SOSIAL**

128,4 JUTA

96,8%**HIBURAN** **JENIS KONTEN INTERNET YANG DIAKSES**

127,9 JUTA

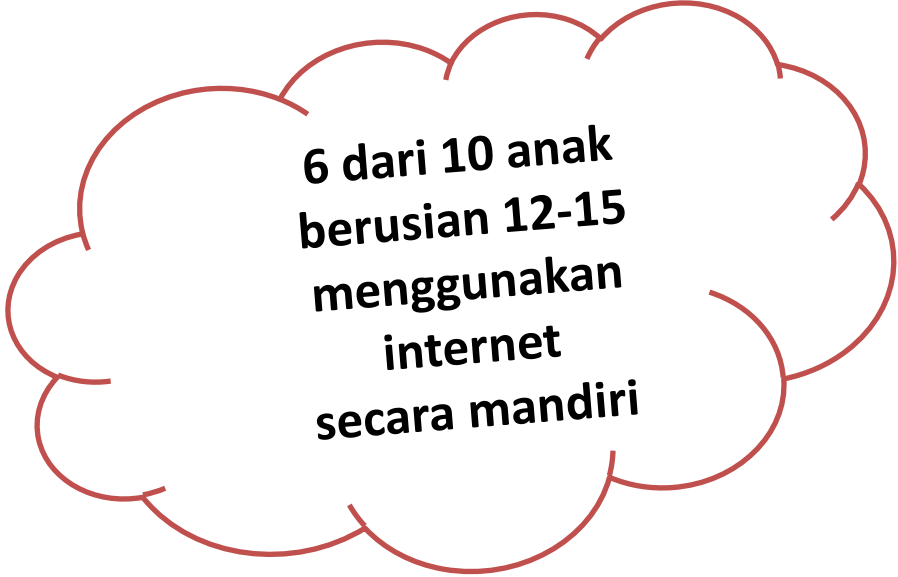
96,4%**BERITA****93,8%** 124,4 JUTA**PENDIDIKAN****93,1%** 123,5 JUTA**KOMERSIAL****91,6%** 121,5 JUTA**LAYANAN PUBLIK**

Survei Internet APJII 2016 - Diunduh untuk Neila Hamdhanj (neila19@yahoo.com)

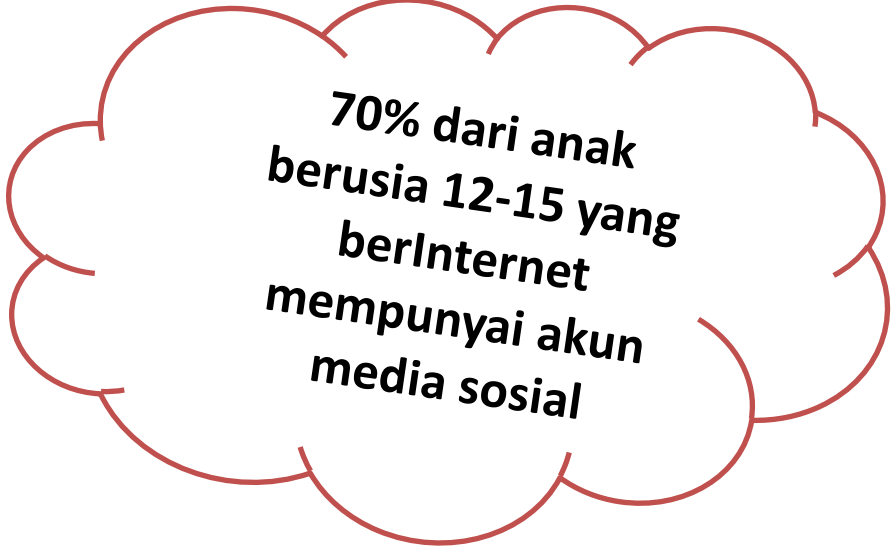
Diterbitkan November 2016. Hasil survey terbitan sebelumnya mohon diabaikan. Untuk hasil survey lebih mendalam silakan email ke survei@apji.or.id | Copyright © APJII 2016.

Halaman 22 dari 34

ADA APA DENGAN MEDIA SOSIAL



6 dari 10 anak
berusia 12-15
menggunakan
internet
secara mandiri



70% dari anak
berusia 12-15 yang
berInternet
mempunyai akun
media sosial

- Berapa akun **Media Sosial** yang Anda punyai?
- Kebiasaan apa saja yang Anda lakukan ketika ber**Media Sosial** ?
- Apakah ada perbedaan aktivitas berMedia Sosial antara Anda yang dari generasi yang berbeda?

**BLOGGING / QUIZ
DISCUSSION**



Glow Wordpress Blogs



Padlet



Medium



Kahoots

VIDEO / AUDIO



YouTube



Vimeo



Audioboom



Adobe Voice

SOCIAL MEDIA



Twitter



Facebook



Instagram



Pinterest

Class Tools
(for lots of applications)

DIGITAL STORYTELLING

Glow Wikis



Office Sway



Prezi



BookCreator



Paper.li

paper.li



Storify



CYBERPSYCHOLOGY



- Cabang ilmu psikologi yang menguji tentang **interaksi** manusia satu dengan lainnya dengan menggunakan teknologi, bagaimana perilaku manusia **dipengaruhi** oleh teknologi, bagaimana teknologi dapat **dikembangkan** untuk meningkatkan **keselarasannya dengan kebutuhan** manusia, dan bagaimana kondisi psikologis manusia dapat dipengaruhi oleh berbagai teknologi

3 ASPECTS OF CYBERPSYCHOLOGY

1. **Mengases** tentang bagaimana manusia berinteraksi dengan manusia lain dengan menggunakan teknologi

-Human Interaction Online-

1. Bagaimana manusia **mengembangkan** teknologi agar dapat lebih selaras dengan kebutuhan dan keinginan manusia

-Applied Cyberpsychology-

2. Bagaimana perilaku dan kondisi psikologis manusia dapat **dipengaruhi** oleh teknologi

-Psychology and Technology-



ONLINE DIS-INHIBITION EFFECT



- You Don't Know Me (dissociative anonymity)
- You Can't See Me (invisibility)
- See You Later (asynchronicity)
- It's All in My Head (solipsistic introjection)
- It's Just a Game (dissociative imagination)
- We're Equals (minimizing authority))
- True Self?

SISI GELAP DARI MEDIA SOSIAL



Media Sosial

Bentuk Saluran Hoax



BENTUK HOAX YANG PALING SERING DITERIMA



TULISAN
62.10%



GAMBAR
37.50%



VIDEO
0.40%

SALURAN PENYEBARAN BERITA HOAX



RADIO
1.20%



E-MAIL
3.10%



MEDIA CETAK
5%



TELEVISI
8.70%



SITUS WEB
34.90%



APLIKASI CHATting
(whatsapp, line, telegram)

62.80%



SOCIAL MEDIA
(facebook, twitter,
instagram, path)

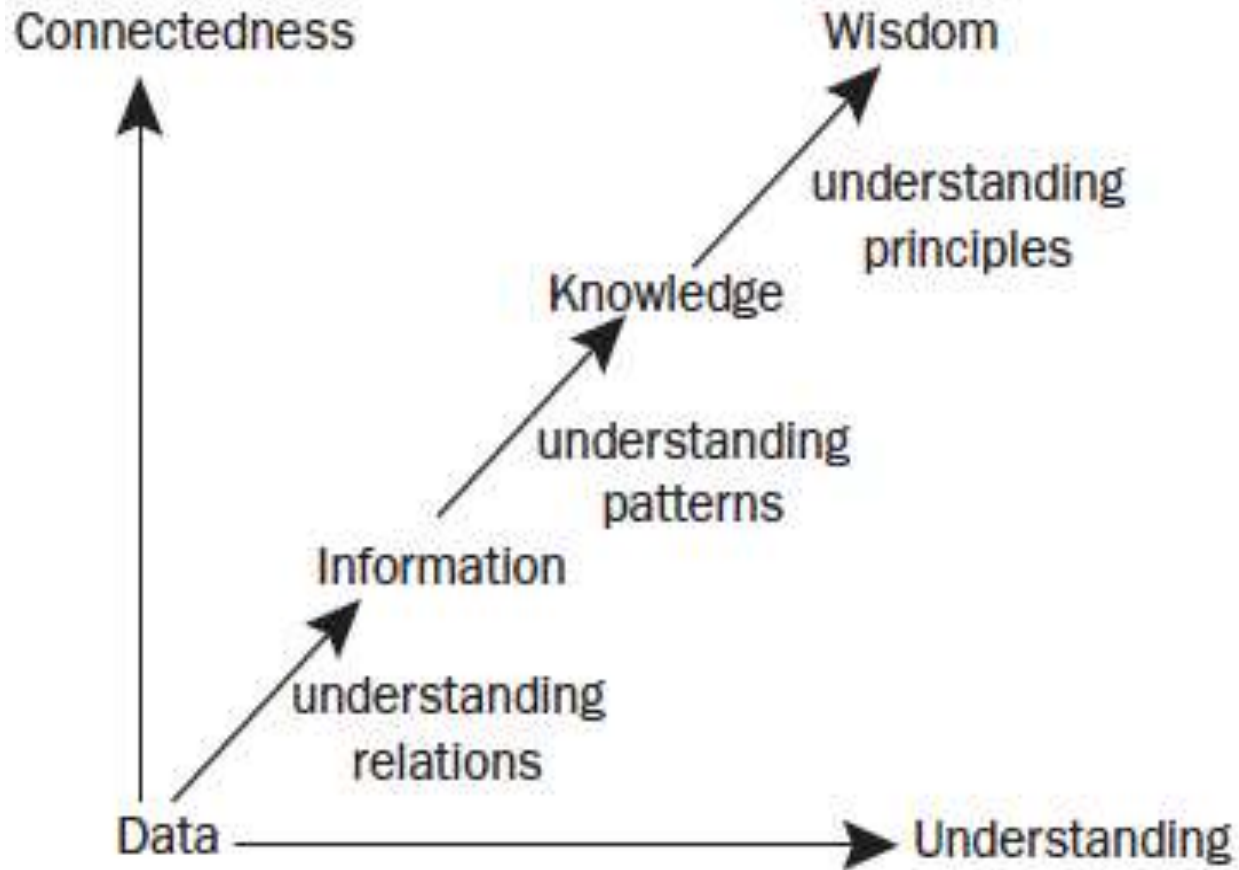
92.40%

LITERASI INFORMASI?

- ❑ Sekumpulan **kemampuan** yang dibutuhkan individu untuk **mengenali informasi** apa yang dibutuhkan dan kemampuan untuk mendapatkannya, mengevaluasinya, dan menggunakannya secara efektif

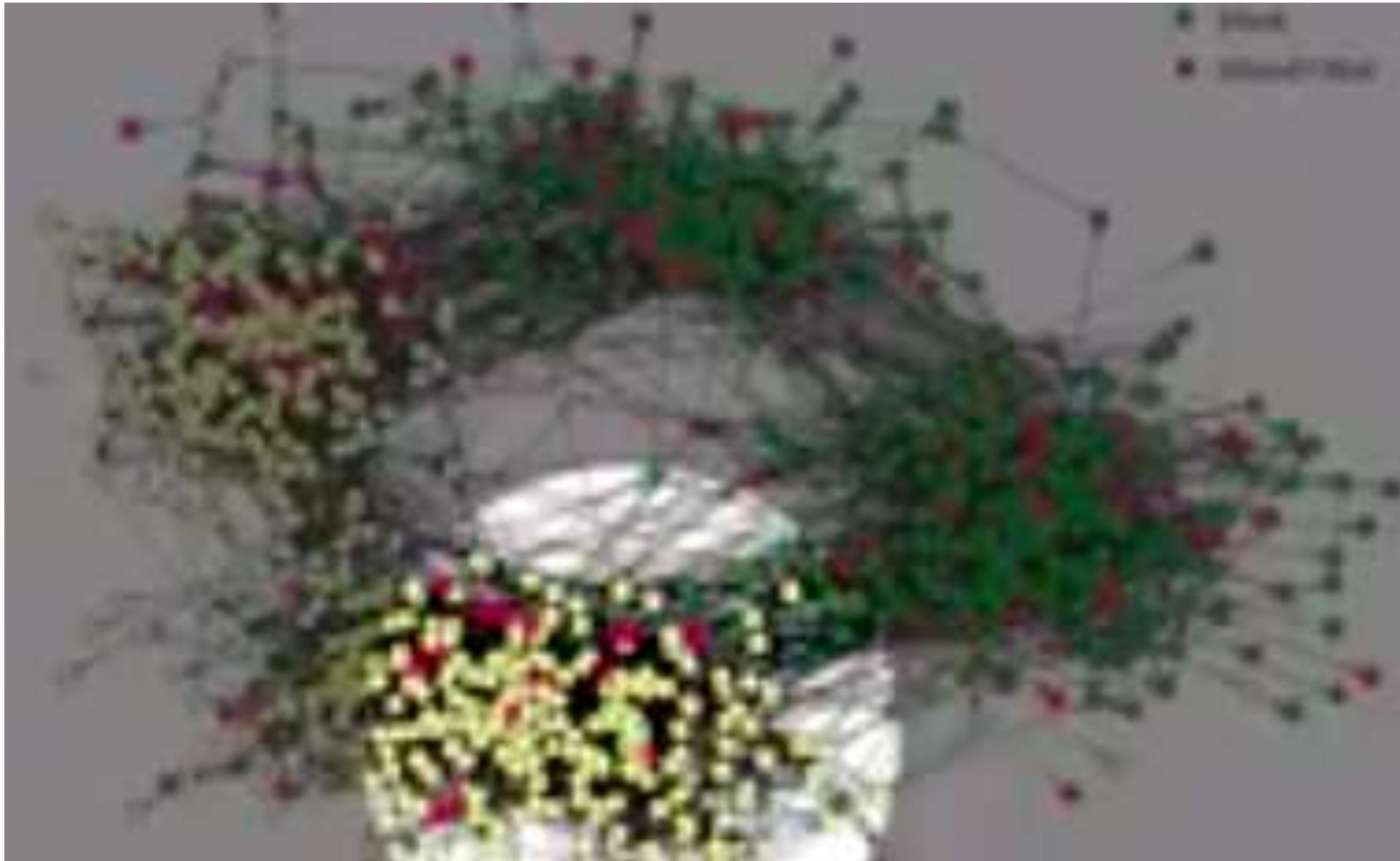


MODEL OF INFORMATION LITERACY



- **Data** are raw statistics and facts
- **Information** comprises the basic facts with context and perspective
- **Knowledge** is information which provides guidance for action
- **Wisdom** is understanding which knowledge to use for what purpose.

BAGAIMANA MENEMUKAN TEMAN?

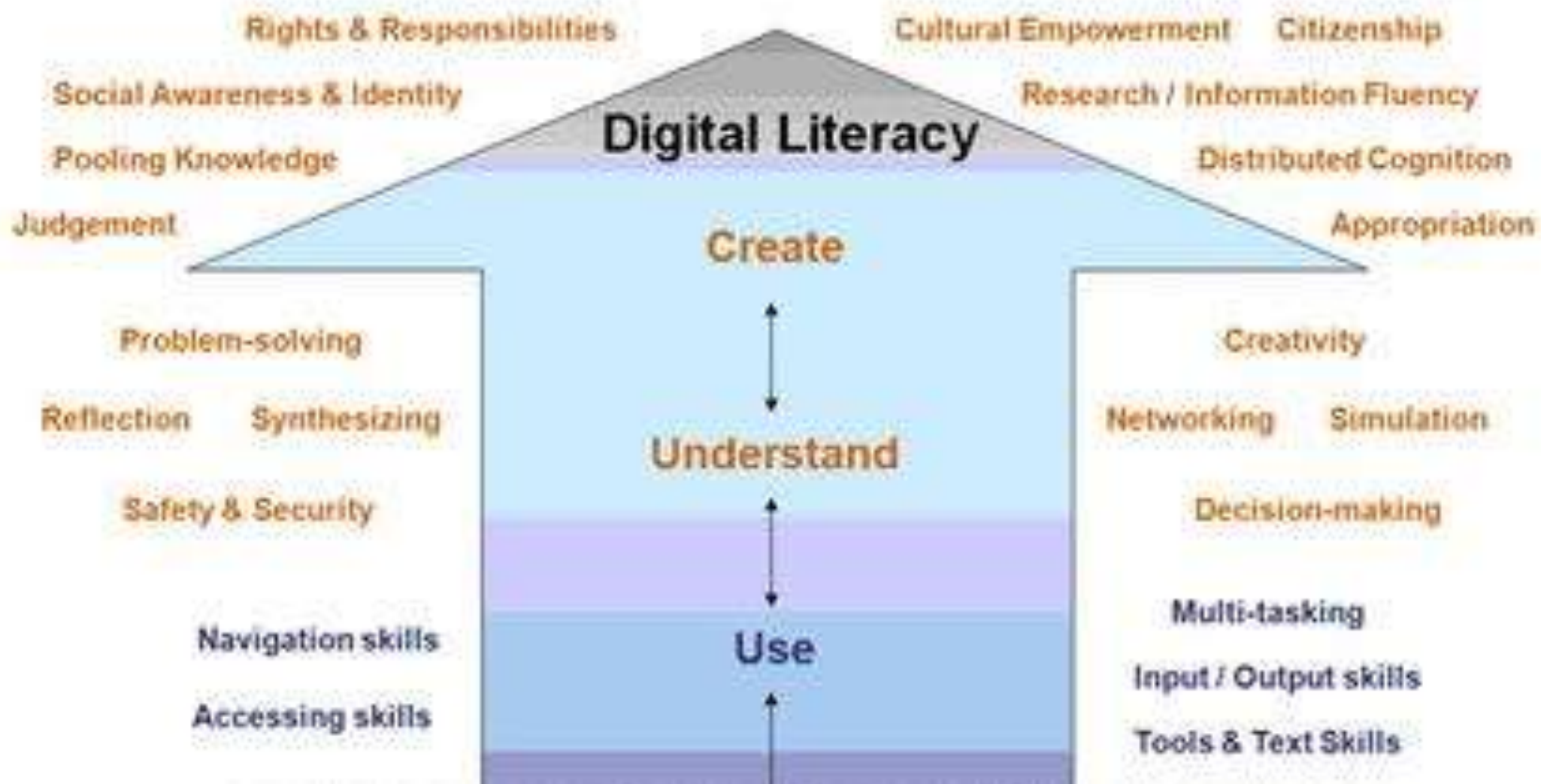


<https://www.youtube.com/watch?v=Qj2uWpYsdcM>

ICT INNOVATION
(in ICT / with ICT)

CONSTRUCTIVE SOCIAL ACTION

CRITICAL/CREATIVE THINKING



LITERASI MEDIA SOSIAL ?

- Kompetensi memaknai dan merespon berbagai informasi yang diperoleh dari media sosial.
- Kapasitas untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan mengembangkan komunikasi dalam berbagai media

CYBERTHERAPY



Terima kasih

