

Penguatan Karakter Kreatif Melalui Media Sosial

Cahya Nusantara

Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Pattimura, Indonesia

Email: cahyanusantara70@gmail.com

Abstrak

Sosial media, kita mengenal bahwa sosial media pada saat ini adalah media yang sangat populer dan banyak sekali yang memakai sosial media. Dari media sosial pun kita bisa mendapatkan banyak sekali informasi dengan cara cepat hingga kita bisa mengetahui informasi yang tepat. Dan kita sudah tahu bahwa media sosial sangat berpengaruh di masa sekarang. Dan dari informasi informasi yang banyak di dapat dari media sosial bisa membuat orang menjadi memperbanyak pengetahuan dan bisa juga menunjang kreativitas dari orang yang menggunakan media sosial, di media sosial sendiri sudah banyak app yang tersedia seperti whatsapp, twitter, youtube, facebook, instagram dll, yang menunjang kreativitas orang yang menggunakan media sosial tersebut. Kreativitas dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah (kemampuan untuk mencipta/Daya cipta perihal berkeras/keaktifan) jadi kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan/berkeras di video, foto, tulisan dan gambar dan media sosial apakah bisa untuk peningkatan kreativitas seseorang.

Kata Kunci: Sosial media, Peningkatan Kreativitas

Abstract

Social media, we know that social media at this time is a very popular media and a lot of people who use social media. From social media, we can get a lot of information quickly so that we can know the right information. And we already know that social media is very influential in the masses now. And from information that can be obtained from social media can make people become more knowledgeable funds can also support the creativity of people who use social media, on social media itself sudah many apps available such as WhatsApp, Twitter, Youtube, Facebook, Instagram, etc., which supports the creativity of people who use social media. creativity in a large dictionary of the Indonesian language is (the ability to create/Creativity about the constellation/creativity) so creativity is the ability of a person to create/constellation in videos, photos, writings and images, and social media whether it can be to increase one's creativity.

Keywords: Social media, Peningkatan Kreativitas.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini, sosial media merupakan hal yang tidak asing lagi bagi setiap orang. Mulai dari anak-anak sampai orang dewasa semua telah menggunakan sosial media, sebagai sarana berkomunikasi dan mencari hal-hal yang baru. Sosial media juga memiliki banyak manfaat bagi kita semua, seperti sebagai tempat untuk menghibur disaat kita sedang pusing ataupun stres karena putus cinta atau pun karena pekerjaan bukalah saja sosial media maka luangkan waktu sejenak untuk bermain-main di sosial media, anda akan terhibur dengan membuka sosial media ataupun menghibur orang ataupun mencari informasi. Anda dapat menemukan berbagai hal menarik yang menghibur, Mulai dari cerita-cerita lucu, gambar-gambar lucu, ataupun kutipan kutipan menarik yang dapat membuat anda rileks dan bisa melupakan galau dan pusing sejenak. Apabila anda sedang suntuk, anda juga dapat mencari berbagai hal menarik yang dapat menghibur anda di sosial media. Media sosial saat ini menjadi sarana yang banyak digunakan untuk menunjukkan kreatifitas seseorang.

Kreatifitas yang ditunjukkan dalam media sosial berupa video, tulisan, cerita, gambar dan lain-lain. Kreatifitas yang dibagikan ke media sosial juga memiliki nilai tambah bagi mereka yang memiliki kreatifitas tersebut. Mereka bisa dikenal oleh banyak orang dan juga bisa mendapat keuntungan dari media sosial tersebut, dan di sosial media setiap orang bisa menyalurkan kreatifitasnya, seperti membuat video yang kreatif dan bisa kita bagikan di youtube dan di berbagai sosial media yang lain atau kreatif dalam menulis atau membuat berita anda bisa membuat blog, atau pun fitur-fitur yang lain seperti instagram yang saat ini yang sering digunakan anak muda bahkan sampai orang tua pun memakai instagram, dan di instagram kita membagikan video, foto dan juga Tulisan-tulisan yang sangat bermanfaat dan bermakna. Kreativitas seseorang itu sudah ada sejak dari orang itu lahir tapi hanya saja belum berkembang karena belum ada tempat untuk menyalurkan kreativitas tersebut ataupun mengasah kreativitas yang di punyai, dengan adanya media sosial orang bisa mengasah ide kreatifnya dan menyalurkannya melewati media sosial seperti membuat video, foto, tulisan dll. Di media sosial semua itu ada seperti youtube di situ kita bisa menyalurkan ide kreatif kita untuk membuat video apapun itu, atau membuat tulisan kita bisa menyalurkan ide kreatif kita dengan membuat web, ataupun ingin membuat video, foto, tulisan kita bisa menggunakan instagram dan aplikasi – aplikasi yang lain yang ada di media sosial.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini merupakan metode penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasi apa adanya tentang suatu variable, atau keadaan di lapangan. Dalam penelitian ini, menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada proses, yang dimaksudkan adalah melihat bagaimana data, fakta, realitas, peristiwa itu terjadi dan dialami. Penelitian dilakukan dengan cara mengamati orang-orang yang menggunakan media sosial dan mencari data-data dan fakta yang ada di seluruh Indonesia dengan cara mencari data-data akurat yang ada di internet maupun di keadaan nyata. Waktu penelitian dilakukan setiap hari di mana bisa menemukan informasi atau data-data terbaru yang berkaitan dengan kreatifitas di media sosial. Subjek penelitian terdiri dari semua orang yang menggunakan media sosial dan mencari data di internet. Metode ini menggunakan kajian dokumen untuk mencari data-data penelitian. Contohnya meneliti data – data yang sudah ada sebelumnya atau buku-buku yang terkait. Metode observasi digunakan untuk melihat secara langsung bagaimana fakta-fakta orang yang menggunakan media sosial apakah mampu meningkatkan kreativitas dari orang tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kreativitas seseorang itu sudah ada sejak dari orang itu lahir tapi hanya saja belum berkembang karena belum ada tempat untuk menyalurkan kreativitas tersebut ataupun mengasah kreativitas yang di punyai, dengan adanya media sosial orang bisa mengasah ide kreatifnya dan menyalurkannya melewati media sosial seperti membuat video, foto, tulisan dll. Di media sosial semua itu ada seperti youtube di situ kita bisa menyalurkan ide kreatif kita untuk membuat video apapun itu, atau membuat tulisan kita bisa menyalurkan ide kreatif kita dengan membuat web, ataupun ingin membuat video, foto, tulisan kita bisa menggunakan instagram dan aplikasi – aplikasi yang lain yang ada di media sosial. Hasil penelitian menyatakan bahwa media sosial bisa menambah kreativitas seseorang karena di media sosial kita bisa mengasah kemampuan kita seperti ide kreatif membuat video dengan cara menjadi youtuber dan memiliki video-video kreatif atau seperti ide kreatif yang lainnya bisa melalui instagram, web dll.

Pembahasan

Kreativitas dalam kamus Besar Bahasa Indonesia yang berarti (kemampuan untuk mencipta/Daya cipta perihal berkerasi/kratifan) dan Peningkatan dalam kamus Besar Bahasa Indonesia yang berarti (proses, cara, perbuatan meningkatkan usaha, kegiatan, dan sebagainya) Media sosial yang berarti (laman atau aplikasi yang memungkinkan pengguna dapat membuat dan berbagi isi atau terlibat dalam jaringan sosial, dan Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein seorang professor ESCP Business School yang berspesialisasi di dalam bidang media sosial mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content”.

Media sosial merupakan sebuah media berbasis kecanggihan teknologi yang diklasifikasikan dari berbagai bentuk, seperti majalah, forum internet, weblog, blog sosial, microblogging, wiki, sinar, foto atau gambar, video, peringkat dan bookmark sosial. Dengan menerapkan satu set teori dalam bidang media penelitian (kehadiran sosial, media kekayaan) dan proses sosial (self-presentasi, self-disclosure). Kaplan dan Haenlein menciptakan skema atau klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial (disampaikan dalam artikel Horizons Bisnis yang diterbitkan sepanjang tahun 2010). Menurut Kaplan dan Haenlein ada enam jenis media sosial, yang dapat dilihat sebagai berikut: Proyek Kolaborasi, situs web mengizinkan penggunanya untuk dapat mengubah, menambah, ataupun menghapus konten-konten yang ada di situs web ini. Contohnya Wikipedia. Blog dan Mikroblog, pengguna lebih bebas dalam mengekspresikan sesuatu di blog ini, seperti curhat (curahan hati) atau kritik terhadap kebijakan pemerintah. Contohnya Twitter. Konten, para pengguna situs web ini saling berbagi konten-konten media, seperti video, gambar, dan buku-el (buku elektronik). Contohnya YouTube. Situs Jejaring Sosial, aplikasi yang di dalamnya terdapat "izin" bagi pengguna untuk dapat terhubung dengan cara membuat informasi pribadi sehingga dapat terhubung dengan orang lain. Informasi pribadi itu bisa berbentuk foto-foto atau video. Contohnya Facebook. Virtual Game World, dunia permainan virtual, merupakan replikasi "lingkungan" 3D (tiga dimensi), user atau pengguna bisa muncul dalam bentuk avatar-avatars yang diinginkan dan dapat berinteraksi dengan orang lain selayaknya di dunia nyata. Contohnya permainan daring (online game). Virtual Social World, dunia virtual sosial, yang di dalamnya seorang pengguna merasa hidup di dunia virtual, sama seperti virtual game world, berinteraksi dengan lain orang. Namun, Virtual social world sifatnya lebih bebas dan lebih ke arah kehidupan nyata/realistis. Contohnya second life. Media sosial bisa kita akses melalui gadget dan media sosial termasuk dalam kecanggihan teknologi pada saat Era digital ini karena di Era digital ini kita bisa mampu mendapatkan informasi dengan sangat cepat melalui media sosial dan di Era digital ini kita pun harus bijak dalam memakai media sosial, Sebagai contoh yang sering kita jumpai yaitu seseorang yang salah menggunakan media sosial dengan menyebarkan berita -- berita hoax, dan bisa diambil contoh seorang yang membuat 1 akun youtube yang isinya hanyalah berita - berita viral namun hoax, agar mendapatkan viewer dan subscribers yang banyak. Maka dari itu kita harus bisa kreatif untuk memilih ataupun membuat konten yang menarik agar dapat kita share ke media sosial, tentunya yang bermanfaat dan dapat diterima baik oleh khalayak ramai.

KESIMPULAN

Media sosial sangat berpengaruh bagi kreativitas Mahasiswa Karena bisa mendapatkan banyak informasi secara mudah. Media sosial sangat berpengaruh tapi itu semua tergantung yang memakainya dengan bijak atau tidak. Karena Media sosial sangat mudah mendapatkan informasi jadi kita bisa mendapatkan ide ide baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Indonesia, C. (2019 , juli jumat). CNN. Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190724185206-284-415205/menakar-kreativitas-anak-di-media-sosial>
- kompasian. (2019, Februari 14). putryani rahmawati . Retrieved from Putryany rahmawati: <https://www.kompasiana.com/putriany32833/5cb35ed495760e78132c9a52/media-sosial-sebagai-lahan-kreativitas-di-era-digital>
- Kompasiana. (2019, agustus 2). kompasiana . Retrieved from <https://www.kompasiana.com/putriany32833/5cb35ed495760e78132c9a52/media-sosial-sebagai-lahan-kreativitas-di-era-digital>
- Mbulla, B. (2019 , juli 5). Bloog. Retrieved from BernabasEnsy Mbulla