

Dampak Konten Kekerasan di Sosial Media Terhadap Kerentanan Moral Generasi Muda

Arya Maulana Wiarnata

¹ Universitas Negeri Semarang
arya,maulana,wiarnata.2006@gmail.com

Article Info

Article history:

Received Apr 19th, 2026

Revised Jul 10th, 2026

Accepted Aug 22th, 2026

Kata kunci:

media sosial, konten kekerasan,
generasi muda, kerentanan moral,
literasi digital.

ABSTRAK

Teknologi dan informasi yang terus berkembang selalu menciptakan berbagai kemudahan bagi manusia. Media sosial sebagai produk inovasi teknologi informasi berhasil memudahkan manusia untuk mengakses informasi dan hiburan secara cepat. Namun di sisi lain juga menciptakan peluang tersebarnya konten-konten tidak bermutu termasuk kekerasan. Generasi muda sebagai pengguna terbanyak media sosial menjadi kelompok yang rentan terhadap konten-konten berbau kekerasan. Karena generasi muda masih dalam tahap perkembangan moral sehingga emosinya belum stabil. Penelitian ini mengambil pendekatan kualitatif melalui studi kepustakaan dengan mengkaji penelitian terdahulu dari sumber yang relevan seperti artikel jurnal, buku, dan website-website terpercaya. Hasil kajian membuktikan bahwa paparan konten kekerasan di media sosial memengaruhi aspek kognitif, emosional, dan perilaku agresif individu. Selain itu, membentuk persepsi remaja yang mewajarkan kekerasan dan menurunnya empati terhadap sesama. Kerentanan moral seperti itu dipengaruhi berbagai faktor yang saling melengkapi, seperti rendahnya literasi digital, kurangnya pengawasan orang tua, pertemanan yang toxic, serta faktor algoritma media sosial. Karena itulah diperlukan penguatan pendidikan karakter dan kontrol orang tua dan lingkungan harus lebih diperhatikan untuk menjadikan generasi muda terhindar dari pengaruh buruk media sosial. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan bisa turut berkontribusi dalam pengembangan kajian mengenai hubungan antara media sosial dan pembentukan moral generasi muda.



© 2026 The Authors. Published by Edukarya. This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

PENDAHULUAN

Era globalisasi membawa perubahan pesat dalam kehidupan masyarakat. Perubahan ini semakin kompleks dan menantang seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat¹. Perkembangan teknologi memaksa semua lini generasi untuk beradaptasi dalam menggunakan teknologi secara efektif dan efisien. Sosial media menjadi inovasi utama dari hasil perkembangan teknologi dan komunikasi yang banyak mengubah aspek sosial dan budaya di masyarakat. Tak hanya dampak baik, perubahan itu juga dapat memberikan berbagai dampak buruk kepada khalayak ramai.

Generasi muda menjadi generasi yang banyak terpapar teknologi. Hampir semua generasi muda Indonesia terhubung dengan jejaring digital pada Tahun 2025. Hal ini dibuktikan dengan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) yang memaparkan 96,69% pemuda Indonesia sudah mengakses internet. Meskipun menjadikan generasi muda lebih adaptif terhadap teknologi dan lebih mudah dalam mencari informasi, permasalahannya jauh lebih banyak. Tercatat bahwa mayoritas dari mereka menggunakan internet sebagai sarana untuk mencari hiburan dengan presentasi mencapai 91,16%. Selain itu, 88,85% pemuda juga menggunakan internet untuk terhubung dengan media sosial².

¹ Noviani Arum Sari Nur Hidayat dkk., “Sosial Media dalam Masyarakat sebagai Konsep Nyata Determinisme Teknologi,” *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 2 (2024): 73–80, <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i2.3715>.

² Raka Maheswara, “Persentase Pemuda Indonesia yang Mengakses Internet 2025 Capai 96,69%,” *Dataloka*, 22 Desember 2025, <https://dataloka.id/humaniora/5791/persentase-pemuda-indonesia-yang-mengakses-internet-2025-capai-9669/>.

Masalah muncul ketika pencarian hiburan yang tak terkontrol menjurus kepada akses konten yang mengandung unsur kekerasan. Filter sosial media yang belum bekerja dengan baik menjadi peluang konten-konten berbahaya untuk menyerang pemikiran anak muda. Konten kekerasan yang diakses baik berupa tayangan video maupun tulisan-tulisan naratif dapat memengaruhi cara berpikir, bersikap, dan perilaku terutama bagi generasi muda yang masih labil. Dalam jangka panjang, paparan konten-konten berbahaya tersebut dapat menyebabkan penurunan sensitivitas terhadap nilai-nilai moral dan kemanusiaan.

Melalui penelitian peneliti terdahulu, efek dari konten kekerasan berakibat pada peningkatan perilaku agresif yang dimediasi dengan adanya *moral disengagement*. Moral disengagement sendiri ialah proses ketidakaktifan kontrol diri pada individu sehingga menimbulkan perilaku tidak manusiawi dan melanggar moral³. Artinya, pengelolaan dan evaluasi moralnya terkikis menimbulkan efek empati yang lemah. Penelitian yang lain menemukan evaluasi moral yang rendah dan empati lemah merupakan 3 determinan terjadinya *desensitization* pada anak-anak, yang mengakibatkan seorang anak berbuat seenaknya dalam mengambil tindakan tanpa memikirkan masalah moral⁴.

Dalam kenyataannya, konten-konten kekerasan yang dilihat anak muda berpotensi ditiru dalam kehidupan sehari-harinya. Menurut Komisioner KPAI, salah satu penyebab peristiwa kekerasan tidak terlepas dari tontonan yang menjadi latar belakang terjadinya tindakan penganiayaan itu. “Bisa jadi melihat tontonan yang menjadi tuntutan yang rata-rata memberikan contoh kepada remaja kita, terkait antara realitas hidup yang mereka lalui dengan tayangan yang semuanya serba indah,” kata Komisioner KPAI, Jasra Putra⁵.

Fenomena meningkatnya perilaku agresif dan kejahatan ringan di kalangan remaja seperti *bullying*, tawuran, hingga pencurian banyak dikaitkan akibat pengaruh tontonan pelaku di media sosial. Hal ini menunjukkan jika ada kaitan erat antara hubungan mengonsumsi konten digital yang buruk dengan kondisi moral generasi muda. Namun tidak serta merta semua individu generasi muda mengalami kerentanan serupa. Banyak faktor-faktor penting seperti pendidikan, lingkungan, dan kontrol orang tua yang juga turut menentukan bagaimana generasi muda merespons dampak dari konten tersebut. Karena itulah, perlu mengkaji lebih dalam mengenai “Dampak Konten Kekerasan di Media Sosial terhadap Kerentanan Moral Generasi Muda”.

Dari pendahuluan tersebut, didapatkan rumusan masalah sebagai acuan dalam penelitian ini, meliputi:

1. Bagaimana pengaruh konten kekerasan di media sosial terhadap generasi muda?
2. Apa saja faktor yang menyebabkan kerentanan moral akibat paparan konten tersebut?
3. Bagaimana upaya untuk meminimalisir dampak negatifnya?

Tujuan penelitian ini dibuat ialah untuk memahami bagaimana dampak dari konten berbahaya di media sosial baik terhadap daya pikir maupun jiwa generasi muda, menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan kerentanan moral, dan membuat solusi untuk meminimalisir dampak negatif dari pengaruh konten buruk sosial media.

KAJIAN PUSTAKA

A. The Media Sosial dan Karakteristiknya

Media sosial ialah platform digital untuk memudahkan interaksi antar individu dalam berbagi informasi dan membuat jejaring sosial secara daring. Platform yang berbasis internet ini menjadikan penggunaannya mampu untuk berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif⁶. Menurut Narullah, media sosial merupakan perantara berupa internet yang memungkinkan penggunaannya berpartisipasi, berbagi,

³ Rina Rahayu Siregar dan Rina Rahayu Siregar, “MORAL DISENGAGEMENT SEBAGAI PREDIKTOR TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA,” *Jurnal Ecopsy* 7, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.20527/ecopsy.v7i1.6068>.

⁴ Ezra Sagabani Husodo dan Rahkman Ardi, *Antara Kematian dan Kenikmatan: Studi Kasus Pengalaman Individu Penggemar Konten Gore*, 2025.

⁵ Humas KPAI, “KPAI : Kekerasan di media picu anak jadi pelaku kejahatan,” Pemerintah, KPAI, Jakarta, 24 Februari 2018, <https://www.kpai.go.id/publikasi/kpai-riset-kekerasan-di-media-picu-anak-jadi-pelaku-kejahatan>.

⁶ Abdul Qadir dan M. Ramli, *MEDIA SOSIAL (DEFINISI, SEJARAH DAN JENIS-JENISNYA)*, 3 (2024).

dan menciptakan konten berupa foto, video, dan suara dalam jaringan virtual. Media sosial memberikan fasilitas komunikasi dua arah untuk berinteraksi secara langsung⁷.

Meike dan Young menjelaskan kata media sosial merupakan konvergensi antara komunikasi pribadi dalam arti saling berbagi diantara individu dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu. Sedangkan menurut Boyd media sosial sebagai sekumpulan perangkat lunak yang membuat semua orang untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan bisa juga saling berkolaborasi atau bermain⁸.

Karakteristik utama dari media sosial ialah partisipasi pengguna, keterbukaan, percakapan, komunitas, dan keterhubungan. Dari karakteristik inilah menjadikan media sosial sebagai ruang bebas yang minim pengawasan dan kontrol, sehingga berbagai konten bisa tersebar luas dengan cepat tanpa penyaringan yang tepat.

Dalam perspektif determinisme teknologi, perkembangan media sosial turut mempengaruhi pemikiran dan perilaku manusia. Teori determinisme teknologi yang dikemukakan oleh McLuhan menuturkan bahwa teknologi bukanlah hanya sebuah alat, namun juga menjadi pembentuk cara manusia belajar dan memahami dunia di masa sekarang⁹. Dengan begitu, paparan konten media sosial berpotensi tinggi dalam memengaruhi konstruksi sosial dan moral bagi individu. Selain itu, Kaplan dan Haenlein menuturkan bahwasanya media sosial bisa menyediakan konten secara cepat dan masif tanpa adanya filter atau *gatekeeper* yang tegas dan jelas¹⁰. Hal ini tentu saja mempermudah konten-konten negatif masuk begitu saja dan menjadi mudah diakses bagi generasi muda dalam mencari jati diri.

B. Generasi Muda

Generasi muda secara umum berarti mereka yang hidup dalam penggolongan usia dari 0-35 tahun¹¹. Mereka menjadi penerus dalam kemajuan suatu bangsa. Generasi muda digolongkan masih kreatif dan inovatif menjadikannya bibit-bibit aktor pembangunan bangsa. Dalam definisi lain, generasi muda merupakan rujukan pada kelompok usia remaja hingga awal dewasa. Mereka tumbuh pada era digital dan tak lepas dari perkembangan teknologi yang signifikan.

Sedangkan menurut Zakiah Daradjat memberikan rumusan generasi muda berdasarkan tinjauan dari pengertian luas dan pengertian sempit. Dalam pengertian luas, generasi muda merupakan generasi yang mencakup anak hingga remaja. Mulai dari anak itu dilahirkan, hingga kematangan segala segi baik jasmani, rohani, budaya, sosial, dan ekonomi. Sedangkan dalam pandangan pengertian sempit menjelaskan bahwa generasi muda ialah generasi yang berada di fase muda, yakni remaja dan awal masa dewasa¹².

Generasi muda umumnya belum memiliki kondisi mental yang stabil dari sisi emosional, gemar mencari jati diri dan mencoba pengalaman, serta sering merasakan konflik batin di jiwanya. Hal inilah yang kemudian dianggap generasi-generasi sebelumnya sebagai tindak keegoisan dan ketidakpatuhan akan aturan-aturan bermasyarakat. Generasi tua merasa malas membimbing kaum muda karena sifat-sifat tersebut. Padahal bimbingan dan pengarahan merupakan hal yang sangat diperlukan generasi muda agar tak terjermuk ke dalam keburukan¹³.

Sifat ingin tahunya generasi muda bila tak diarahkan akan menjurus ke hal-hal negatif. Akses sosial media yang tak terkontrol akan memudahkan generasi muda melihat hal-hal yang seharusnya belum boleh mereka lihat. Konten-konten kekerasan seperti tawuran maupun perundungan akan dianggapnya keren dan berpotensi ditirukan dalam kehidupan nyata. Lebih jauh dari itu, konten-konten

⁷ Rulli Nasrullah, *Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi* (Simbiosis Rekatama Media, 2017).

⁸ Ahmad Setiadi, "PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL UNTUK EFEKTIFITAS KOMUNIKASI," bag. 16, *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, no. 2 (2016).

⁹ Siti Meisyaroh, "DETERMINISME TEKNOLOGI MASYARAKAT DALAM MEDIA SOSIAL," *Jurnal kwik kian Gie*, no. 1 (2013).

¹⁰ Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlein, "Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media," *Business Horizons* 53, no. 1 (2010): 59–68, <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>.

¹¹ Sophi Santika Sari, "GENERASI MUDA DAN ILMU PENGETAHUAN," *Obtai Radio Indonesia*, 2 April 2023, <https://obtairadio.com/generasi-muda-dan-ilmu-pengetahuan/>.

¹² Rusmin Tumanggor, *Ilmu Jiwa Agama The Psychology of Religion* (K E N C A N A PRENADAMEDIA GROUP, 2014).

¹³ Muzakir, "Generasi muda dan tantangan abad modern serta tanggung jawab pembinaannya," bag. 8, *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, no. 2 (2015): 111–34.

bergenre *gore* lambat laun akan merusak pemikiran anak menjadi lebih abai terhadap perasaan orang lain. Maka dari itu, diperlukan adanya pembinaan dan kontrol secara terprogram dan terarah serta berkesinambungan oleh orang tua dan lingkungan.

C. Konten Kekerasan

Kekerasan ialah penggunaan kekuatan fisik dan kekuasaan untuk mengancam orang lain yang mengakibatkan trauma, luka, kerugian psikologis, perampasan hak, maupun kematian. Sedangkan konten merupakan analog digital yang diproduksi dan dipublikasikan ke berbagai media, guna memberikan semacam informasi maupun hiburan¹⁴. Maka bisa disimpulkan bahwa konten kekerasan ialah produk digital yang mengandung ujaran kekerasan. Ini mencakup tutur kata kekerasan, ancaman kekerasan, perlakuan kekekrasan, dan tindakan lain yang memberikan efek ancaman. Contoh dari konten kekerasan di dunia digital adalah tawuran, pertengkaran remaja, film-film bergenre *gore*, game dan film tembak menembak, hingga konten pornografi yang dibalut kekerasan.

Dalam kaitannya dengan sosial media, konten kekerasan seringkali terfilter oleh kebijakan sistem. Sehingga konten-konten berbahaya tersebut lebih sering terblokir oleh platform sosial media. Sayangnya kenyataannya masih banyak konten-konten kekerasan yang berseliweran dalam media sosial, menandakan kurang efektifnya sistem filter tersebut dalam penggunaannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan penelitian studi berjenis *library research*. Dipilihnya pendekatan ini berkaitan dengan fokus pada analisis konsep dan teoritis mengenai dampak konten kekerasan di media sosial terhadap rentannya moral generasi muda tanpa perlu menggunakan pengumpulan uji data lapangan secara langsung. Dengan pendekatan ini, kajian bisa diperdalam dengan berbagai teori, konsep, dan juga hasil penelitian terdahulu yang cukup relevan dengan topik yang dibahas.

Sumber data dari penelitian ini merupakan data sekunder yang diperoleh dari berbagai literatur ilmiah seperti *e-book*, artikel jurnal, laporan penelitian, artikel website terpercaya, dan data dari lembaga pemerintah seperti Badan Pusat Statistik. Literatur yang digunakan dipilih berdasar relevansi topik, kredibilitas penulis, serta sumber terbaru supaya analisisnya valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menelusuri, mengidentifikasi, dan mengumpulkan sumber-sumber bacaan yang berkaitan dengan konten kekerasan daring dan perkembangan generasi muda. Selanjutnya diuraikan dengan teknik analisis deskriptif dengan menginterpretasikan temuan dari sumber literatur untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif dan sistematis.

PEMBAHASAN

A. The Pengaruh Konten Kekerasan di Media Sosial terhadap Generasi Muda

Perkembangan media sosial menciptakan interaksi digital yang menjadi media distribusi berbagai jenis konten, bahkan konten-konten kekerasan. Bagi generasi muda, konten-konten seperti itu akan memengaruhi fase perkembangan psikologis dan moral yang sangat berdampak pada kebiasaan, cara berpikir, dan berperilaku di kehidupan sehari-hari. Teori Albert Bandura dalam *social learning* mengatakan bahwasanya anak-anak cenderung mengikuti apa yang mereka lihat terutama sesuatu yang ditampilkan secara menarik bagi mereka dan berulang-ulang¹⁵. Hasil penelitian Annisa menemukan bahwasanya konten negatif dan kekerasan di media sosial cenderung diikuti dan memengaruhi perilaku agresif sebesar 33,5%¹⁶. Sehingga konten-konten negatif tanpa pengawasan orang tua berpengaruh pesat terhadap pemikiran generasi muda.

¹⁴ Zihan Berliana, "Apa itu Konten? Ini Jenis-Jenis dan Contohnya," Belajarlagi, 11 Februari 2025, <https://www.belajarlagi.id/post/apa-itu-konten#:~:text=Melansir%20Justwords%2C%20konten%20adalah%20satuan%20informasi%20digital%20atau,konten%20adalah%20memberikan%20semacam%20informasi%2C%20kesenangan%2C%20atau%20hiburan.>

¹⁵ Annida Husna Pohan dkk., "PERAN MODELING DALAM PEMBENTUKAN PERILAKU: PERSPEKTIF SOSIAL BELAJAR (ALBERT BANDURA)," *Jurnal Kajian Ilmu Psikologi* 8, no. 12 (2024).

¹⁶ Annisa Nurfadilla, *Pengaruh Konten Negatif di Media Sosial terhadap Perilaku Agresif Anak Usia 4-5 Tahun*, 8 (2025).

Penelitian oleh kramer menunjukkan bahwa konten-konten negatif di sosial media memengaruhi kestabilan pemikiran mereka yang mengakibatkan kurang bisa mengontrol amarah. Konten-konten kekerasan bukan hanya memberikan dampak adrenalin, namun juga memperkuat kepercayaan diri semu untuk terlibat dalam tawuran¹⁷. Dalam wawancara F oleh Bagas Herlambang, tawuran bagi mereka yang sudah sering terpapar konten kekerasan merupakan suatu hal yang keren dan membanggakan jika berhasil menang dan mengalahkan lawan. Bagas menelusuri penyebabnya dan menemukan adanya pola yang sama dari subjek penelitian, yakni sering munculnya konten-konten kekerasan di sosial media mereka. F memperkuat bukti pengaruh sosial media dengan mengatakan bahwa konten-konten kekerasan seperti begal dan perundungan yang selalu muncul di pencarian beranda membuatnya ingin melakukan hal serupa di dunia nyata. Hal ini membuktikan paparan terus-menerus konten kekerasan benar-benar meresap dan membentuk pola pikir dan persepsi mereka terhadap kekerasan.

Persepsi itu sejalan dengan penelitian Anderson dan Bushman yang menerangkan bahwa paparan media kekerasan seperti termasuk video game, film, dan televisi secara konsisten berkorelasi dengan peningkatan perilaku agresif, kognisi agresif, dan afek agresif¹⁸. Hal ini membentuk pemikiran bahwa kekerasan adalah suatu hal yang wajar dan di kehidupan sehari-hari. Di tambah sosial media sering menyajikan algoritma yang cenderung mengikuti apa yang sering dilihat dan disukai pengguna, meningkatkan intensitas paparan konten kekerasan ke generasi muda.

Dari aspek emosional, pemuda yang sering menonton konten kekerasan mengalami penurunan sensitivitas simpati terhadap orang lain. Fenomena ini disebut desensitisasi, di mana seseorang menjadi terbiasa akan kekerasan karena ia melihatnya sehari-hari, akibat dari respons emosionalnya menurun. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Carnagey yang menyatakan bahwa paparan kekerasan di media membuat orang mati rasa terhadap rasa sakit dan penderitaan orang lain¹⁹. Reaksi fisiologis mereka lebih rendah ketika melihat kejadian nyata, akibat turunnya empati dan moral yang terdegradasi. Penurunan empati itu berdampak pada normalisasi terhadap kekerasan. Media sosial yang seringkali menampilkan konten kekerasan dengan komentar yang cenderung meremehkan bahkan mendukung akan membuat generasi muda terbentuk skrip kognitif yang menganggap kekerasan sebagai solusi yang dapat diterima dalam situasi tertentu²⁰.

Di sisi lain, interaksi yang aktif di sosial media terhadap konten kekerasan akan memperkuat dampak-dampak tersebut. Generasi muda tak hanya akan menjadi penonton pasif, namun menormalisasi sehingga turut menyebarkan dan bahkan-bahkan turut memproduksi konten tersebut. Hal itu menciptakan siklus berulang yang memperkuat legitimasi kekerasan. Keterlibatan aktif dalam konten agresif seperti itu di dunia digital akan berdampak pada perilaku agresif di dunia nyata²¹. Generasi muda sering belajar melalui observasi dan mengimitasi apapun yang mereka lihat, termasuk media. Sehingga akan memperbesar potensi anak muda untuk mengikutinya di dunia nyata.

B. Faktor-Faktor yang Menyebabkan Kerentanan Moral Akibat Paparan Konten Kekerasan di Media Sosial

Salah satu faktor penting yang memengaruhi kerentanan moral generasi muda ialah perkembangan kognitif dan emosi. Generasi muda, khususnya para remaja, sedang berada dalam fase perkembangan kognitif dan dalam pembentukan pencarian jati diri serta nilai moral. Menurut Kohlberg yang membagi tahap perkembangan moral menjadi 3 tingkat, remaja masih berada pada tingkat II yakni

¹⁷ Bagas Herlambang dkk., "Pengaruh Paparan Konten Kekerasan di Instagram Terhadap Perilaku Tawuran Remaja di Jakarta Selatan," *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum* 3, no. 3 (2025): 2462-2470.

¹⁸ Craig A. Anderson dan Brad J. Bushman, "EFFECTS OF VIOLENT VIDEO GAMES ON AGGRESSIVE BEHAVIOR, AGGRESSIVE COGNITION, AGGRESSIVE AFFECT, PHYSIOLOGICAL AROUSAL, AND PROSOCIAL BEHAVIOR: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature," *PSYCHOLOGICAL SCIENCE* 12, no. 5 (2001): 353-359.

¹⁹ Laura A. Stockdale dkk., "Emotionally Anesthetized: Media Violence Induces Neural Changes during Emotional Face Processing," *Social Cognitive and Affective Neuroscience* 10, no. 10 (2015): 1373-82, <https://doi.org/10.1093/scan/nsv025>.

²⁰ L. Rowell Huesmann, "The Impact of Electronic Media Violence: Scientific Theory and Research," *Journal of Adolescent Health* 41, no. 6 (2007): S6-13, <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2007.09.005>.

²¹ Nurfitriany Fakhri, "Digital Device Usage and Cyber-aggression: An Analysis of Online Aggressive Behavior Patterns on Digital Platforms in Indonesia," *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities* 5, no. 6 (2025).

moralitas konvensional²². Tingkatan ini menjelaskan bahwa individu masih bergantung pada lingkungan sekitar terkait penalaran moralnya. Pakar psikologi Temple University, Steinberg juga mendukung hal tersebut, penelitiannya menerangkan bahwa perkembangan kontrol diri remaja belum optimal karena bagian otak untuk pengambilan keputusan dan pengendalian impuls masih berkembang²³. Sehingga generasi muda cenderung lebih mudah terpengaruh oleh stimulus eksternal tanpa mempertimbangkan konsekuensi moral. Apabila generasi muda menggunakan media sosial secara tidak terkontrol, ia akan cenderung mengimitasi apa yang ia lihat di media sosial dan menyerap nilai-nilainya bahkan kekerasan sekalipun.

Lingkungan juga berperan signifikan dalam membentuk ketahanan moral generasi muda. Keluarga berperan penting dalam memberikan bimbingan dan pengawasan generasi muda dalam mengurangi risiko paparan konten negatif. Orangtua yang turut mengawasi penggunaan media anaknya dapat mengurangi dampak negatif dari konten-konten kekerasan. Sebaliknya, komunikasi yang minim dan pengawasan yang kurang membuat generasi muda lebih berpotensi mengakses bebas konten-konten kurang bermoral. Selain keluarga, lingkungan sosial juga menjadi faktor yang memengaruhi di lingkungan sosial. Masa remaja merupakan masa di mana individu banyak menghabiskan waktu dengan teman sebayanya dalam mencari jati diri. Penelitian Niken menunjukkan bahwa individu seringkali terpengaruh untuk menyesuaikan diri dengan norma kelompok, termasuk dalam hal konsumsi konten kekerasan²⁴. Apabila memiliki pertemanan yang salah dan cenderung permisif terhadap kekerasan, individu lambat laun akan lebih mudah menormalisasi perilaku-perilaku tersebut sebagai hal yang normal.

Faktor yang tak kalah pentingnya ialah media sosial itu sendiri, berupa sistem algoritma dalam memberikan konten. Algoritma dirancang untuk menyesuaikan preferensi pengguna media sosial, mengakibatkan pengguna mengalami *echo chamber*, yang merupakan situasi di mana seseorang hanya terpapar informasi, opini, atau keyakinan yang sama dengan pendapat pribadinya. Dengan banyaknya konten kekerasan yang seseorang lihat, individu itu akan merasa yakin bahwa kekerasan tersebut merupakan hal yang normal. Sejalan dengan penelitian Pariser yang menjelaskan bahwa kondisi yang mana individu terpapar konten yang sama terus-menerus akan memperkuat persepsi dan sikap yang berkaitan dengan hal tersebut.

Lebih jauh, kurangnya pendidikan moral dan rendahnya literasi digital juga meningkatkan kerentanan generasi muda. Pendidikan formal seringkali berfokus pada kemampuan akademik sehingga generasi muda kurang mendapat bekal dalam menghadapi tantangan moral terutama di dunia digital. Kemampuan literasi digital untuk mengevaluasi informasi secara kritis juga kurang ditekankan, lebih berfokus pada penggunaan teknologi. UNESCO menekankan pentingnya integrasi literasi digital dan pendidikan karakter dalam sistem pendidikan untuk membentuk individu yang mampu menggunakan teknologi secara bijak. Livingstone dan Helsper menerangkan bahwa individu dengan literasi digital yang rendah cenderung lebih mudah terpapar dan terpengaruh oleh konten negatif karena tidak memiliki kemampuan untuk menyaring informasi secara efektif²⁵. Dalam konteks media sosial, kurangnya kemampuan ini menyebabkan generasi muda lebih mudah menerima konten-konten kekerasan secara mentah demi kesenangan sesaat semata, tanpa memikirkan dampak kedepannya.

C. Upaya Meminimalisir Dampak Negatif Konten Kekerasan di Media Sosial

Upaya terpenting dalam meminimalisir dampak negatif media sosial ialah peningkatan literasi digital generasi muda dan pendidikan karakter. Literasi digital sangat berperan penting dalam

²² Muktar Hanafiah, "Perkembangan Moral Anak Dalam Perspektif Pendidikan (Kajian Teori Lawrence Kohlberg)," *Ameena Journal* 7, no. 1 (t.t.): 75–91.

²³ Aja Louise Murray dkk., "An Evaluation of Dual Systems Theories of Adolescent Delinquency in a Normative Longitudinal Cohort Study of Youth," *Journal of Youth and Adolescence* 50, no. 7 (2021): 1293–307, <https://doi.org/10.1007/s10964-021-01433-z>.

²⁴ Niken Agus Tianingrum dan Ulfa Nurjannah, "PENGARUH TEMAN SEBAYA TERHADAP PERILAKU KENAKALAN REMAJA SEKOLAH DI SAMARINDA," *Jurnal Dunia Kesmas* 8, no. 4 (2020), <https://doi.org/10.33024/jdk.v8i4.2270>.

²⁵ Natalie Tercova dan David Smahel, "Digital Skills' Role in Intended and Unintended Exposure to Harmful Online Content Among European Adolescents," *Media and Communication* 13 (Januari 2025): 8963, <https://doi.org/10.17645/mac.8963>.

membekali pengguna untuk menganalisis informasi secara kritis²⁶. Sehingga individu yang memiliki literasi digital yang tinggi cenderung bisa mengidentifikasi konten kekerasan dan konten berbahaya lainnya untuk diantisipasi supaya tak mudah terpengaruh. Pendidikan karakter juga tak kalah penting dalam membangun pondasi ketahanan moral. Menurut Berkowitz dan Bier, ajaran seperti sikap empati, tanggung jawab, dan menghormati orang lain efektif mengurangi perilaku agresif pada remaja. Sehingga generasi muda bukan hanya memahami dampak negatif kekerasan, tapi juga memiliki penolakan terhadap perilaku tersebut²⁷.

Peran keluarga dan lingkungan juga krusial dalam meminimalisir konten negatif termasuk kekerasan. Orang tua bertugas mengawasi dan membimbing penggunaan media sosial oleh anak. Keterlibatan orang tua dalam berdiskusi mengenai isi media dengan anak (*active mediation*), jauh lebih efektif daripada pembatasan media sosial. Komunikasi terbuka akan membantu anak memahami konteks yang mereka lihat dan mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis akan dampaknya. Selain orang tua, lingkungan pertemanan baik di sekolah maupun masyarakat juga memengaruhi perkembangan moral individu. Lingkungan pertemanan yang baik akan menjadi benteng dalam menyaring pengaruh negatif di media sosial bagi remaja. Karena itulah, pentingnya orang tua dalam mengawasi pergaulan anak-anaknya.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang sudah dipaparkan, konten kekerasan sosial media sangat berpengaruh terhadap kondisi kerentanan moral generasi muda. Paparan konten kekerasan di media sosial secara terus menerus dapat mempengaruhi persepsi yang salah terhadap kekerasan, sehingga akan menimbulkan penurunan empati dan meningkatkan perilaku agresif. Hal ini diakibatkan generasi muda yang tengah berada dalam fase perkembangan, sehingga masih rentan karena pengaruh-pengaruh eksternal seperti media sosial.

Faktor-faktor kerentanan moral terjadi disebabkan berbagai faktor internal maupun eksternal. Faktor-faktor seperti tingkat kematangan emosional, rendahnya literasi digital, kurangnya pengawasan oleh keluarga, pengaruh lingkungan, dan karakteristik dari media sosial berupa algoritma juga turut memperkuat dampak negatif tersebut. Karena itulah diperlukan peningkatan literasi digital dan pendidikan karakter, serta bimbingan orang tua dan lingkungan perlu ditekankan kepada generasi muda guna mencegah berbagai dampak negatif konten kekerasan media sosial.

B. Saran

Penelitian ini tentunya masih memiliki banyak sekali kekurangan. Penggunaan metode studi kepustakaan tanpa melibatkan data responden secara empiris menyebabkan hasil penelitian hanyalah bersifat konseptual dan belum tentu menggambarkan kondisi faktual di lapangan yang sebenarnya secara spesifik di wilayah tertentu. Karena itulah, peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian dengan pendekatan empiris seperti wawancara, survei, maupun observasi langsung terhadap generasi muda, guna memperoleh data yang lebih faktual dan konkret mengenai dampak konten kekerasan di media sosial. Selain itu, kajian juga bisa lebih dibuat spesifik untuk lebih dianalisis terhadap masing-masing platform media sosial ataupun membagi generasi muda menjadi anak-anak dan remaja supaya temuan selanjutnya lebih terfokus dan aplikatif.

²⁶ Chen Jian dkk., "Social media, digital literacy, and career competence: a mixed methods study among university students in China," *Frontiers in Psychology* 16 (November 2025): 1700213, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1700213>.

²⁷ Marvin W. Berkowitz dan Melinda C. Bier, "What Works In Character Education," *Journal of Research in Character Education* 5, no. 1 (2007): 29–48, <https://doi.org/10.1108/CE-02-2007-0002>.

REFERENSI

- Anderson, Craig A., dan Brad J. Bushman. "EFFECTS OF VIOLENT VIDEO GAMES ON AGGRESSIVE BEHAVIOR, AGGRESSIVE COGNITION, AGGRESSIVE AFFECT, PHYSIOLOGICAL AROUSAL, AND PROSOCIAL BEHAVIOR: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature." *PSYCHOLOGICAL SCIENCE* 12, no. 5 (2001): 353-359.
- Berkowitz, Marvin W., dan Melinda C. Bier. "What Works In Character Education." *Journal of Research in Character Education* 5, no. 1 (2007): 29–48. <https://doi.org/10.1108/CE-02-2007-0002>.
- Fakhri, Nurfitriany. "Digital Device Usage and Cyber-aggression: An Analysis of Online Aggressive Behavior Patterns on Digital Platforms in Indonesia." *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities* 5, no. 6 (2025).
- Hanafiah, Muktar. "Perkembangan Moral Anak Dalam Perspektif Pendidikan (Kajian Teori Lawrence Kohlberg)." *Ameena Journal* 7, no. 1 (t.t.): 75–91.
- Herlambang, Bagus, Fathya Ummu Rezkya, dan Muhammad Zaky. "Pengaruh Paparan Konten Kekerasan di Instagram Terhadap Perilaku Tawuran Remaja di Jakarta Selatan." *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum* 3, no. 3 (2025): 2462-2470.
- Huesmann, L. Rowell. "The Impact of Electronic Media Violence: Scientific Theory and Research." *Journal of Adolescent Health* 41, no. 6 (2007): S6–13. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2007.09.005>.
- Humas KPAI. "KPAI : Kekerasan di media picu anak jadi pelaku kejahatan." Pemerintah. KPAI, Jakarta, 24 Februari 2018. <https://www.kpai.go.id/publikasi/kpai-riset-kekerasan-di-media-picu-anak-jadi-pelaku-kejahatan>.
- Husodo, Ezra Sagabani, dan Rahkman Ardi. *Antara Kematian dan Kenikmatan: Studi Kasus Pengalaman Individu Penggemar Konten Gore*. 2025.
- Jian, Chen, Danting Zou, dan Nomahaza Mahadi. "Social media, digital literacy, and career competence: a mixed methods study among university students in China." *Frontiers in Psychology* 16 (November 2025): 1700213. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1700213>.
- Kaplan, Andreas M., dan Michael Haenlein. "Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media." *Business Horizons* 53, no. 1 (2010): 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>.
- Meisyaroh, Siti. "DETERMINISME TEKNOLOGI MASYARAKAT DALAM MEDIA SOSIAL." *Jurnal kwik kian Gie*, no. 1 (2013).
- Murray, Aja Louise, Xinxin Zhu, Jessica Hafetz Mirman, Denis Ribeaud, dan Manuel Eisner. "An Evaluation of Dual Systems Theories of Adolescent Delinquency in a Normative Longitudinal Cohort Study of Youth." *Journal of Youth and Adolescence* 50, no. 7 (2021): 1293–307. <https://doi.org/10.1007/s10964-021-01433-z>.
- Muzakkir. "Generasi muda dan tantangan abad modern serta tanggung jawab pembinaannya." Bag. 8. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, no. 2 (2015): 111–34.
- Nur Hidayat, Noviani Arum Sari, Ratih Novi Septian, dan Yusuf Tri Herlambang. "Sosial Media dalam Masyarakat sebagai Konsep Nyata Determinisme Teknologi." *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 2 (2024): 73–80. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i2.3715>.

Nurfadilla, Annisa. *Pengaruh Konten Negatif di Media Sosial terhadap Perilaku Agresif Anak Usia 4-5 Tahun*. 8 (2025).

Pohan, Annida Husna, Intan Jamilah Ulfa, Amirah Diniaty, dan Kurniawaty Asra. “PERAN MODELING DALAM PEMBENTUKAN PERILAKU: PERSPEKTIF SOSIAL BELAJAR (ALBERT BANDURA).” *Jurnal Kajian Ilmu Psikologi* 8, no. 12 (2024).

Qadir, Abdul, dan M. Ramli. *MEDIA SOSIAL (DEFINISI, SEJARAH DAN JENIS-JENISNYA)*. 3 (2024).

Raka Maheswara. “Persentase Pemuda Indonesia yang Mengakses Internet 2025 Capai 96,69%.” Dataloka, 22 Desember 2025. <https://dataloka.id/humaniora/5791/persentase-pemuda-indonesia-yang-mengakses-internet-2025-capai-9669/>.

Rulli Nasrullah. *Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi*. Simbiosis Rekayasa Media, 2017.

Rusmin Tumanggor. *Ilmu Jiwa Agama The Psychology of Religion*. K E N C A N A PRENADAMEDIA GROUP, 2014.

Setiadi, Ahmad. “PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL UNTUK EFEKTIFITAS KOMUNIKASI.” Bag. 16. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, no. 2 (2016).

Siregar, Rina Rahayu, dan Rina Rahayu Siregar. “MORAL DISENGAGEMENT SEBAGAI PREDIKTOR TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA.” *Jurnal Ecopsy* 7, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.20527/ecopsy.v7i1.6068>.

Sophi Santika Sari. “GENERASI MUDA DAN ILMU PENGETAHUAN.” *Obtai Radio Indonesia*, 2 April 2023. <https://obtai-radio.com/generasi-muda-dan-ilmu-pengetahuan/>.

Stockdale, Laura A., Robert G. Morrison, Matthew J. Kmieciak, James Garbarino, dan Rebecca L. Siltan. “Emotionally Anesthetized: Media Violence Induces Neural Changes during Emotional Face Processing.” *Social Cognitive and Affective Neuroscience* 10, no. 10 (2015): 1373–82. <https://doi.org/10.1093/scan/nsv025>.

Tercova, Natalie, dan David Smahel. “Digital Skills’ Role in Intended and Unintended Exposure to Harmful Online Content Among European Adolescents.” *Media and Communication* 13 (Januari 2025): 8963. <https://doi.org/10.17645/mac.8963>.

Tianingrum, Niken Agus, dan Ulfa Nurjannah. “PENGARUH TEMAN SEBAYA TERHADAP PERILAKU KENAKALAN REMAJA SEKOLAH DI SAMARINDA.” *Jurnal Dunia Kesmas* 8, no. 4 (2020). <https://doi.org/10.33024/jdk.v8i4.2270>.

Zihan Berliana. “Apa itu Konten? Ini Jenis-Jenis dan Contohnya.” *Belajarlagi*, 11 Februari 2025.