

EDISI 2026

JOURNALISM KIV

Realita Dinamika Era Digital pada
Generasi Muda



JURNALOGIA
KOMPETISI NASIONAL **2026**



LOKASI
JL. KRANGGAN, NO.81-101,
SAWAHAN, SURABAYA 6025



TELEPON
031-534578



INSTAGRAM
@JOURNALISMKIV

SMKN 4 SURABAYA

DAFTAR ISI

4

**SOSIAL MEDIA
DI ERA DIGITAL**



8

**GAYA HIDUP
SOSIAL MEDIA**



10

**TANTANGAN ANAK
MUDA DI ERA DIGITAL**



14

**SOLUSI MENGATASI
PERMASALAHAN MEDIA
SOSIAL PADA GEN Z**



16

**PERAN JURNALISTIK
DI ERA DIGITAL**



18

TENTANG KAMI





SOSIAL MEDIA DI ERA DIGITAL

Era digital adalah masa dimana teknologi informasi dan komunikasi lebih cepat tersebar luas dan dapat diakses dengan mudah. Dengan adanya perkembangan teknologi dan komunikasi ini memudahkan untuk berinteraksi dengan banyak orang dan memperoleh informasi dengan cepat terutama di kalangan anak muda. Namun pemanfaatan itu akan berkurang apabila banyak anak muda yang menyalahgunakan manfaat perkembangan tersebut. Berkembangnya teknologi tidak hanya bersifat teknis, namun juga mempengaruhi pola pikir anak muda di zaman sekarang.

Sosial media adalah sarana utama yang dapat di akses dengan mudah untuk berinteraksi sekaligus menyebarkan informasi secara meluas di era digital. Sosial Media menjadi peranan penting di masyarakat terutama di era sekarang. Mulai dari mengirim pesan kepada teman, berbagi informasi, hingga mencari informasi yang sedang hangat di masyarakat. Sosial media sangat bermanfaat bagi kalangan anak muda karena sangat efektif untuk berkomunikasi, sumber belajar dengan kreativitas bahkan mempermudah dalam berbisnis



Namun, tidak menutup kemungkinan banyaknya dampak positif dari sosial media ini tidak memiliki dampak negatif. Social media akan lebih banyak berdampak negatif apabila tidak dimanfaatkan dengan baik dan menyalahgunakan. Berikut beberapa dampak positif dan negatif dari sosial media di era digital :

SOSIAL MEDIA DI ERA DIGITAL

DAMPAK POSITIF



RELASI PERTEMANAN

Di era digital, Sosial media dapat membuat anak muda memiliki teman dari berbagai kota maupun negara



INFORMASI DAN EDUKASI YANG LEBIH EFEKTIF

Informasi yang cepat meluas membantu masyarakat mengetahui keadaan yang sedang terjadi serta menjadi sumber edukatif bagi para pelajar.



MEMBENTUK KREATIVITAS DAN HIBURAN

Sebagai wadah mengekspresikan diri berupa foto, video atau tulisan di platform seperti TikTok, Instagram dan Youtube.



SARANA BISNIS DAN PEMASARAN

Perkembangan era digital ini memudahkan masyarakat untuk mempromosikan usaha produk dan jasa yang mereka jalankan seperti Shopee, TikTokshop, Gojek dll.



DAMPAK NEGATIF



GANGGUAN KESEHATAN MENTAL

Gangguan kesehatan mental seperti cemas, depresi dan hal-hal yang memicu stress bisa saja terjadi karena perbandingan sosial.



KURANGNYA PRODUKTIFITAS

Penggunaan social media yang berlebihan dapat menimbulkan rasa malas-malas dan tidak produktif di lain kegiatan.



PENYEBARAN INFORMASI PALSU DAN HOAX

Berita yang kita diterima harus dinyatakan kebenarannya agar tidak merugikan diri sendiri dan orang lain.



CYBERBULLYING

Pengaruh pergaulan yang kurang baik membuat beberapa remaja menjadi pelaku bullying melalui candaan.

GAYA HIDUP SOSIAL MEDIA

Dalam sosial media seseorang bisa bebas mengekspresikan hal hal dalam hidupnya, seperti pola hidup yang mereka lakukan aktivitas kesehariannya seperti kegiatan, minat, hobi dan lain lain yang disebut sebagai gaya hidup.

Gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang tercermin dalam kegiatan, minat, dan pendapat (aktivitas, minat, dan pendapat). Ini menggambarkan "keseluruhan diri seseorang" dalam berinteraksi dengan lingkungan (Kotler and Keller 2012:157).

Gaya hidup di sosial media seringkali menjadi topik diskusi maupun perdebatan publik, di era digital ini gaya hidup membawa perubahan pola pikir dan perilaku anak muda di era sekarang. Maka dari itu, inilah salah satu tantangan para anak muda dalam bersosial media. Faktor faktor yang mempengaruhi gaya hidup di era digital adalah :





TEKANAN SOSIAL

Standar dan perbandingan di media sosial mempengaruhi orang untuk merasa harus sempurna. Contohnya Seperti, standar kecantikan yang mendorong remaja berlebihan mengedit foto dan FOMO menyebabkan kecemasan tentang ketinggalan informasi.



KESENJANGAN EKONOMI

Perbedaan ekonomi di Indonesia memberi tekanan pada remaja untuk bekerja keras demi gaya hidup yang diinginkan, berdampak pada kesehatan fisik dan mental. Banyak yang terpaksa meminjam uang untuk mencapainya.



SELF BRANDING

Estetika di media sosial penting untuk membangun reputasi dan citra diri. Gen Z sering pergi ke kafe aesthetic untuk membeli makanan dan mengunggahnya di Instagram, mengutamakan nilai visual makanan daripada kebutuhan sebenarnya.



TANTANGAN ANAK MUDA DI ERA DIGITAL

Saat ini teknologi berkembang cukup pesat, Perkembangan ini membawa inovasi dalam kehidupan masyarakat terutama di kalangan anak muda, salah satu perkembangan yang menjadi pusat perhatian saat ini yaitu AI (Artificial Intelligence).

Kombinasi dari faktor-faktor ini membuat AI semakin pintar dan mampu digunakan untuk keperluan yang lebih kompleks di masa depan. Para ahli yang berkontribusi dalam perkembangan AI :

Kombinasi dari faktor-faktor ini membuat AI semakin pintar dan mampu digunakan untuk keperluan yang lebih kompleks di masa depan. Para ahli yang berkontribusi dalam perkembangan AI :



SEJARAH KECERDASAN BUATAN

Tahun 1900

Sekitar tahun 1900 filsuf George Boole mengeluarkan teori-teori matematika yang menjadi landasan mesin computer atau kecerdasan buatan. Sementara itu, Alfred North Whitehead dan Bertrand A. W. Russell mengeluarkan sebuah mahakarya yang sangat penting bagi perkembangan , yaitu Principia Mathematica atau disebut juga PM.

Tahun 1930

Pada era 1930 an tokoh yang menemukan Turing Machine dan teori Tes Turing yang bisa menguji tingkat kecerdasan suatu mesin computer adalah Alan Turing, Yang pada era sekarang, Tes Turing dapat kita lihat pengaplikasiannya dalam fitur tes CAPTCHA.

Tahun 1950

Memasuki era 1950-an, dunia sudah memiliki komputer digital. Komputer muncul pertama kali pada 1946 sesudah Perang Dunia II. Berawal dari computer yang diciptakan di Amerika untuk keperluan perang, namun karena perang sudah berakhir mesin komputer tersebut digunakan oleh Departemen Statistik untuk mengolah data besar demi kepentingan negara. Pada era ini juga, muncullah John McCarthy, Marvin Lee Minsky, Herbert Alexander Simon, Allen Newell, dan Edward Albert Feigenbaum yang mulai merumuskan istilah AI. AI muncul pertama kali pada 1956 di pertemuan di Dartmouth.

Tahun 1980

Era ini disebut dengan second wave of AI. Para ahli yang berkontribusi dalam hal ini adalah David Rumelhart, Lotfi Zadeh, John Holland, Lawrence Fogel, Ingo Rechenberg, dan John Koza. Hasil penemuan mutakhir di era ini adalah :Evolutionary programming, Genetic programming

Tahun 2000

Era ini menjadi tahun ketiga perkembangan AI saat computer dan internet sudah ada Adapun produk-produk perkembangannya meliputi penemuan World Wide Web atau WWW oleh Tim Berners-Lee pada 1989, Internet of Things oleh Kevin Ashton pada 1999, sistem cloud yang dimulai dari 1950 dan terus dikembangkan hingga 1990-an, munculnya istilah big data oleh John R. Mashey pada 1998, dan deep learning oleh Geoffrey Hinton pada 2006.

Perkembangan AI dapat dibagi menjadi empat fase: teori, pengetahuan untuk mesin, pengolahan data, dan munculnya internet. kini anak muda menghadapi tantangan ketergantungan pada teknologi yang mengurangi kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, penting untuk membatasi penggunaan AI dan meningkatkan literasi untuk memperoleh pengetahuan secara aktif dan mandiri.



John McCarthy

SOLUSI MENGATASI PERMASALAHAN MEDIA SOSIAL PADA GEN Z



Sudah kita ketahui permasalahan media sosial pada gen z menyebabkan dampak negatif yang mempengaruhi masa depan. Salah satunya yaitu penurunan kemampuan kognitif dan sosial. Hal tersebut menyebabkan kalangan anak muda cenderung malas berpikir dan ketergantungan terhadap perkembangan teknologi seperti AI, perkembangan yang semakin besar akan membuat pengaruh yang besar pula bagi masyarakat, terutama pada anak muda.



Mengurangi penggunaan AI

Penggunaan AI yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan, sehingga kita perlu menanam dan membentuk diri kita untuk lebih memperbanyak literasi. AI sebaiknya hanya dijadikan sebagai referensi bukan penyelesaian tugas secara keseluruhan.

Dari berbagai solusi di atas, diperlukan kesadaran dan peran generasi muda dalam menghadapi perkembangan teknologi saat ini. Dengan menggunakan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab, dampak negatif dapat diminimalkan sehingga generasi muda mampu meraih masa depan yang cerah dan gemilang.

Membatasi waktu layar

Terlalu sering menggunakan smartphone akan membuat kecanduan sehingga menyebabkan rasa tidak bisa lepas dari smartphone. Hal tersebut bisa mempengaruhi kesehatan mata dan anggota tubuh lainnya serta dapat mengurangi produktivitas

Memaksimalkan penggunaan media sosial dengan hal positif

Media sosial memiliki potensi yang besar untuk mendidik masyarakat, khususnya anak muda, tentang teknologi dan AI, serta menyebarkan konten motivasi dan positif yang mendorong perilaku yang konstruktif.

Menumbuhkan pola pikir kritis

Sebagai generasi muda, kita perlu mengembangkan pola pikir yang lebih luas dan kritis dalam era digital untuk memastikan kebenaran informasi, terutama mengingat adanya penyebaran hoaks dan penggunaan video AI yang merugikan.

PERAN JURNALISTIK DI ERA DIGITAL

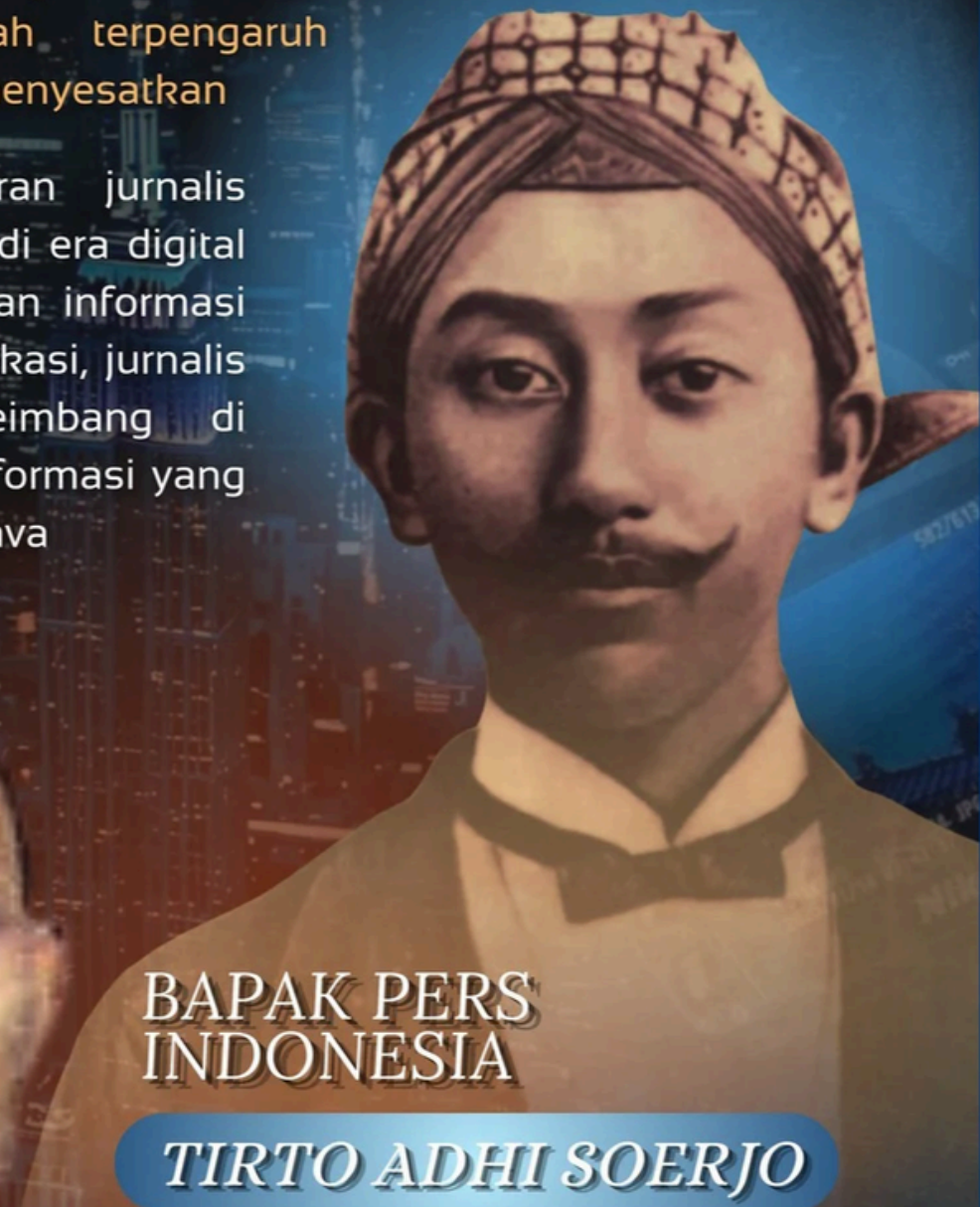
Dilihat dari dampak negatif penggunaan media sosial di era digital, maraknya informasi hoaks menjadi salah satu permasalahan utama, oleh karena itu, dibutuhkan peran pihak yang mampu menyaring dan memverifikasi informasi yang beredar, salah satunya adalah jurnalis. Secara umum, Jurnalistik adalah kegiatan pengumpulan bahan berita (peliputan), menulis, menyunting, menyebarkan berita atau informasi di media sosial yang ditujukan kepada public.

Dalam buku Hukum Komunikasi Jurnalistik (1984), Adinegoro mendefinisikan jurnalistik sebagai keterampilan menyusun dan menyampaikan informasi kepada masyarakat secara cepat dan luas. Idealnya, setiap informasi yang disajikan jurnalis harus akurat dan faktual, meskipun dalam praktiknya tetap diperlukan sikap kritis dari masyarakat dalam menyikapinya.

Di era digital, perkembangan teknologi memberikan kemudahan bagi jurnalis dalam menyampaikan informasi secara cepat. Informasi yang disajikan bisa dalam bentuk artikel, berita maupun video.

Jurnalis tidak hanya menyajikan informasi tetapi juga membentuk pola pikir masyarakat dalam menanggapi informasi yang beredar. Melalui penyajian berita yang akurat, masyarakat dapat memahami suatu isu dengan lebih kritis sehingga tidak mudah terpengaruh dengan informasi yang menyesatkan

Dengan demikian, peran jurnalis menjadi sangat penting di era digital saat ini. Melalui penyajian informasi yang akurat dan terverifikasi, jurnalis dapat menjadi penyeimbang di tengah derasnya arus informasi yang tidak selalu dapat dipercava

A portrait of a man with a mustache, wearing a traditional Indonesian headpiece (Korpri) and a dark bow tie. He is looking directly at the camera with a neutral expression.

BAPAK PERS
INDONESIA

TIRTO ADHI SOERJO

A portrait of a man with a beard and mustache, wearing a dark suit jacket over a white shirt and a dark tie. He is looking slightly to the left of the camera.

JURNALIS DAN SEJARAWAN
PENGGERAK PERS

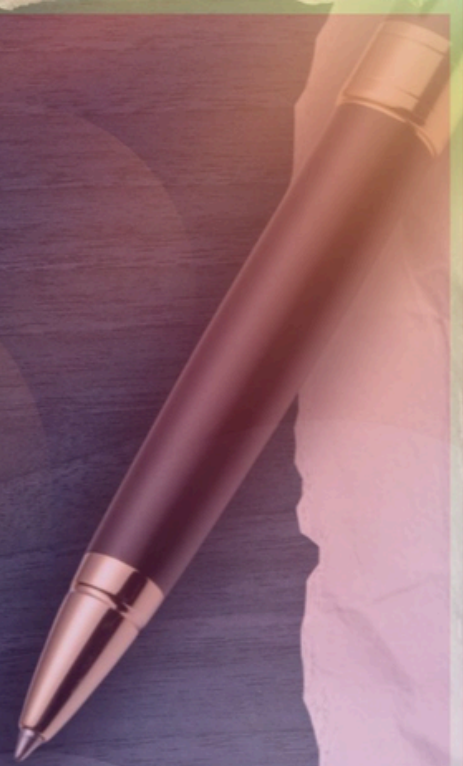
ADINEGORO



TENTAN



ING KAMI



PEMBINA TERCINTA KAMI

“ Jadilah versi terbaik dari diri sendiri,
tak peduli sekecil apa pun prosesmu
~ **Muhammad Najmul Falakh**

Muhammad Najmul Falakh S.Pd

M.Najmul Falakh seorang pembina sekaligus animator yang berasal dari Kabupaten Sidoarjo. Kami sering memanggil beliau dengan nama Pak Ifal. Pak Ifal tuh orangnya seru dan baik banget. Beliau selalu membawa vibes asik dan menarik di setiap pembelajarannya.



Pak Ifal bukan hanya sekadar guru atau pembina saja. Tapi beliau adalah animator yang aktif bahkan hingga meraih Apresiasi Juara Nasional pada Kompetensi Film Islami Tingkat Nasional Tahun 2025 kategori Animasi bersama dengan alumni muridnya yang bernama Septy.



Kompetisi bergengsi ini diselenggarakan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia (Kemenag RI) dan digelar di Aula Auditorium H.M. Rasjidi, Kemenag RI, Jalan Thamrin No. 6, Jakarta, pada Senin, 10 November 2025. Acara tersebut turut dihadiri langsung oleh Menteri Agama RI, Prof. Dr. Nasaruddin Umar, MA, yang memberikan apresiasi kepada para peserta atas dedikasi mereka dalam mengangkat nilai-nilai Islam melalui karya kreatif. Prestasi ini menjadi kebanggaan besar bagi masyarakat Sidoarjo dan Surabaya terutama Jawa Timur, karena Pak Ifal tampil sebagai perwakilan daerah yang mampu bersaing dengan provinsi lain dari seluruh Indonesia.



Hal tersebut merupakan suatu kebanggaan bagi kami selaku murid yang di bimbing oleh Pak Ifal, dilain hal itu kemenangan ini merupakan manfaat apabila kita menggunakan media sosial dengan bijak. Semangat selalu Pak Ifal dan seluru seniman yang berani berkarya!!

JOURNALISMKIV

Cekrak Cekrek Semangat

Journalismkiv adalah ekstrakurikuler jurnalistik di SMKN 4 Surabaya. Kami hadir untuk menyampaikan informasi terbaru seputar kegiatan sekolah serta mengabadikan berbagai momen yang ada di SMKN 4 Surabaya.

Seperti yang telah dijelaskan pada slide sebelumnya, jurnalistik merupakan salah satu bidang yang memiliki peran penting di era digital karena penyebaran informasi berlangsung sangat cepat dan harus bersifat aktual serta faktual. Kami juga memiliki yel-yel, yaitu "Cekrak Cekrek Semangat" yang bermakna bahwa kami akan selalu mengabadikan dan menyebarkan setiap kegiatan di SMKN 4 Surabaya dengan penuh antusias dan semangat sebagai pelajar.





JOURNALISM OF SMEKIV

167
postingan

439
pengikut

87
mengikut

Negeri 4 Surabaya
Cekrek Semangat!

[journalismkiv?_t=8jTfrll7cHP&_r=1](https://www.instagram.com/journalismkiv?_t=8jTfrll7cHP&_r=1)

Kami juga aktif sekali untuk membagikan dokumentasi kegiatan di sosial media kami. Salah satu program Journalismkiv adalah CCWS (Cekrak Cekrek Warga Smekiv) yang isinya hasil foto dan video dari setiap event yang ada di sekolah kami dan dibagikan secara publik untuk warga sekolah.

Setiap event yang diselenggarakan, Journalismkiv akan meluncurkan tim yang berisikan berbagai divisi. Kami memiliki berbagai divisi mulai dari fotografi, videografi, kepenulisan, layout, editing, reporter hingga podcast.





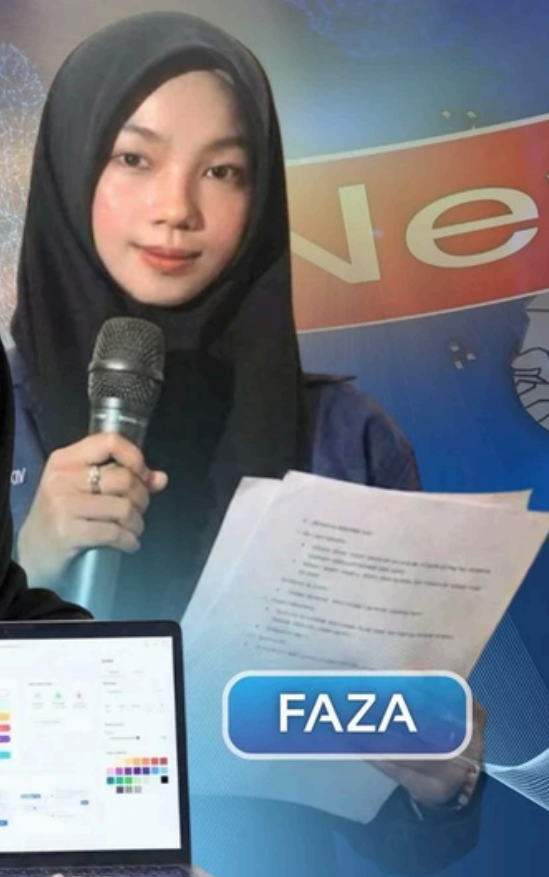
Perkenalkan

TIM KAMI

DARI JOURNALISMKIV



CINTYA



FAZA



DAHLIA

UNGKAP KEBENARAN
DATA SUARAKAN

Saatnya yang muda
berperan



P

R

O

F

L

MUHAMMAD NAJMUL FALAKH

Nama saya Muhammad Najmul Falakh, kerap dipanggil Ifal saya seorang guru di SMKN 4 Surabaya dan Guru SMK DR. Soetomo Surabaya serta saya sebagai Konten kreator Animasi, sekaligus Pembina Eskul Jurnalis dan Sinematografi di SMKN 4 Surabaya.

-Jadilah versi terbaik dari diri sendiri, tak peduli sekecil apa pun prosesmu



CINTYA PUTRI WULAN CAHYANI

Namaku Cintya Putri Wulan Cahyani, seorang siswi jurusan Akuntansi di SMKN 4 Surabaya yang aktif di ekstrakurikuler Jurnalistik. Mendengarkan musik dan membaca berita yang dapat melatih berpikir kritis adalah hobiku. Aku merupakan pribadi yang suka belajar hal baru dan ingin terus mengembangkan kemampuan.

-Tumbuh dengan langkah kecil, dan percaya akan hasil



DAHLIA KHARISMA NOBEL

Namaku Dahlia Kharisma Nobel dari jurusan DKV SMKN 4 Surabaya, yang kreatif, disiplin dan responsif. Aktif di berbagai organisasi dan ekstrakurikuler. Membaca buku, menyukai sejarah dan mencari fakta-fakta tersembunyi merupakan hal yang menarik antusiasnya. Aku adalah individu yang suka belajar dan mencari tahu

-Bakat bisa dikalahkan dengan usaha



FAZA CAHYA NINGRUM

Kenalin aku Faza Cahya Ningrum kelas 11 Jurusan DKV, murid aktif di SMK Negeri 4 Surabaya, arti namaku adalah keberuntungan cahaya berbau harum, aku harap aku seberuntung namaku itu. aku adalah konten kreator di bidang beauty serta seorang pembisnis muda.

-Jangan jadi penonton orang yg barani melawan rasa takutnya





SUMBER ARTIKEL

halodoc.com

<https://www.halodoc.com/artikel/apa-itu-media-sosial-ini-fungsi-jenis-manfaat-dan-dampaknya?srltid=AfmBOoowZtIMJo3RWM79VmlLXrCb5rhk7YOGp2srJtpD-98SFzWiNaOD>

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

<https://fuh.uin-antasari.ac.id/dampak-negatif-dan-sosial-dari-pengaruh-media-sosial/>

eJournal

Unsrat

-

<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/productivity/article/download/46638/41640/106684>

Binus University Bekasi -

<https://binus.ac.id/bekasi/2025/05/media-sosial-dan-dampaknya/>

Binus University Malang -
<https://binus.ac.id/malang/2020/07/media-sosial-sebagai-sarana-personal-branding/>

Binus University -
<https://graduate.binus.ac.id/2022/05/02/sejarah-singkat-tentang-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence/>

Alodokter.com -
<https://www.alodokter.com/komunitas/topic/bagaimana-cara-mengatasi-kecanduan-media-sosial-pada-remaja>

Pakar Komunikasi.com -
<https://pakarkomunikasi.com/pengertian-jurnalistik-menurut-para-ahli>

mitramabes.com -
<https://mitramabes.com/gubernur-lemhannas-media-dan-jurnalis-punya-peran-strategis-dalam-menjaga-ketahanan-nasional/>



The image features a dark blue background with glowing white hexagonal patterns in the top corners. In the center, a bright starburst light is positioned above a quote. Below the quote, two white, futuristic robot hands with glowing blue joints are shown, palms up, resting on a white, crumpled fabric surface. The floor is a glowing blue grid pattern that recedes into the distance.

"Saatnya yang muda yang
berperan dengan kreativitas
yang tak gampang padam."
-Najwa Shihab