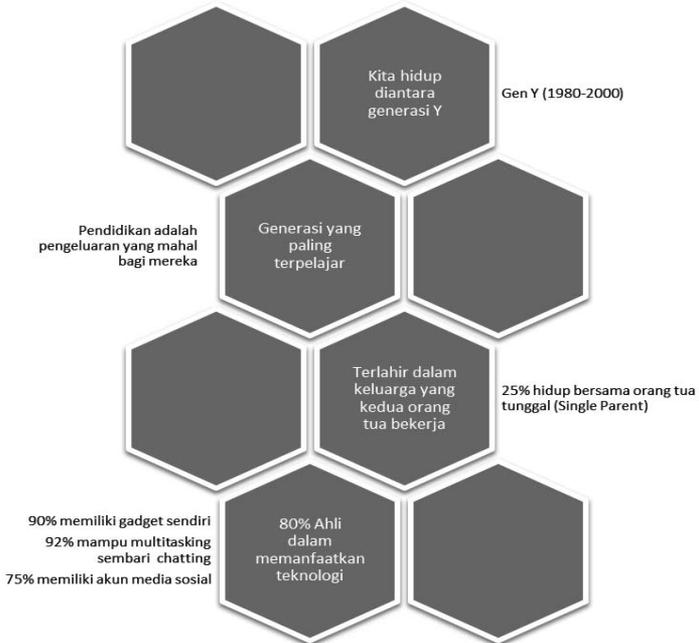


MENGAPA MEDIA SOSIAL

Selamat Datang di Era Generasi Y



<http://goo.gl/y4HAjf>

Media Sosial di Indonesia



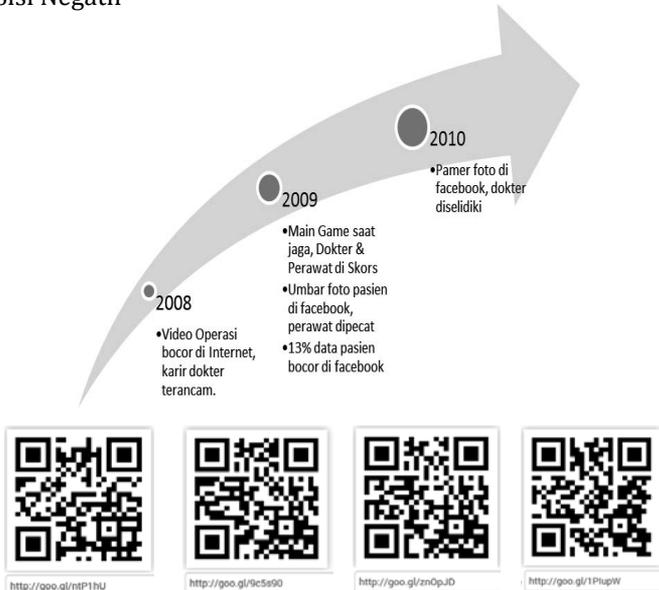
<http://goo.gl/r6s4PN>

Dokter, Pasien, dan Media sosial

Sisi positif



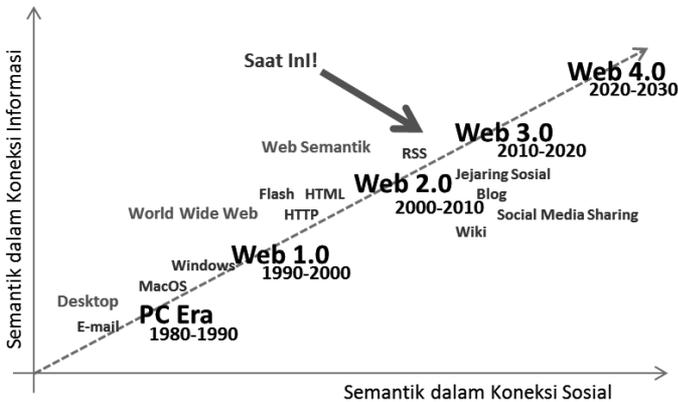
Sisi Negatif



MENGENAL MEDIA SOSIAL

Masihkah Anda ingat dengan peranko, amplop, surat, dan kartu pos? Atau telepon rumah dengan nomor yang harus diputar? Atau telepon umum dengan koin ratusan? Jika Anda mengingatnya, berarti Anda telah mengalami dan melewati masa revolusi teknologi informasi dan komunikasi.

Jika kita kembali ke 20 tahun silam istilah internet tentu sangat asing bahkan terkesan canggih dan mahal. Seiring dengan berjalannya waktu, internet mulai mengalami perkembangan, tidak hanya sekedar menghubungkan komputer dengan komputer, tetapi juga mengalami perubahan paradigma.



Gambar 1. Semantik dalam Koneksi Informasi

Pada tahun 1990-2000, internet mulai digunakan oleh khalayak umum meskipun masih terbatas hanya untuk berselancar (*browsing*), mengirim surat elektronik (*e-mail*) dengan akun gratisan seperti *Yahoo*, serta mengobrol menggunakan *instant messenger (chatting)* seperti *MiRC* dan *Yahoo Messenger*. Aktivitas *browsing* pun terbatas hanya untuk mencari dan membaca berita yang telah disediakan admin pada situs-situs seperti *Yahoo* dan *Altavista* sehingga komunikasi hanya berjalan satu arah. Pada masa ini internet memasuki generasi *Web 1.0*. *User* atau penggunaanya hanya berperan sebagai penerima informasi yang telah dipublikasi oleh admin.

Beranjak ke dekade berikutnya pada tahun 2000 hingga awal tahun 2010, pola penggunaan internet mulai berubah, kebutuhan akan interaksi dua arah merupakan tuntutan yang tidak dapat dibendung. Aktivitas menulis di *web* pribadi (*blogging*) di penyedia layanan *blog* gratis seperti *Wordpress®* dan *Blogspot®* menjadi tren. Situs-situs jejaring sosial (*social network*) seperti *Friendster®* dan *Myspace®* mulai tumbuh pesat di tahun 2004, disusul kemudian *Facebook®* dan *Twitter®* di tahun 2006. Para pengguna tidak hanya berperan sebagai penerima informasi tetapi juga dapat sebagai pemberi informasi, masa inilah yang kemudian dikenal dengan era generasi *Web 2.0*.

Hingga tahun 2014, *Web 2.0* masih dapat dinikmati bahkan sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Interaksi sosial tidak hanya terjadi di dunia nyata tetapi juga di dunia maya (*cyberspace*), sehingga dapat dikatakan bahwa *Web 2.0* merupakan media baru pembentuk interaksi sosial di dunia maya atau saat ini lebih dikenal dengan ***Social Media***.

Media Sosial (<i>Social Media</i>)	Social Network	Facebook®
		Twitter®
		Google+®
	Blogs	Blogspot®
		Wordpress®
		Kompasiana
	Forum	Kaskus
	Wikis	Wikipedia
	Photos/Videos	Youtube
		Instagram
Podcast	Soundcloud	
	Coursera	
	Slideshare	

Gambar 2. Klasifikasi Medsos Menurut *healthinformaticsforum*®

Social Media atau dikenal dengan sosmed seharusnya dalam tatanan bahasa Indonesia diartikan sebagai media sosial (medsos). Menurut beberapa versi, klasifikasi medsos dibagi menjadi :

1. *Social Networks* (Jejaring Sosial)

Facebook®, *Twitter*®, *Path*®, *LinkedIn*® merupakan contoh medsos bergenre jejaring sosial. Fitur ini memberikan fasilitas untuk hubungan pertemanan dan keterbukaan bertukar informasi antarpenggunanya. Hingga tahun 2013, *Facebook*® masih menjadi jejaring sosial dengan pengguna terbanyak.

2. *Blogs* (*Web-blog*)

Blog atau *web-blog* tentu tidak asing lagi bagi pembaca yang hobi menulis. Fitur ini pertama kali dikenalkan pada tahun 1999 yang kemudian berkembang menjadi berbagai situs seperti *Wordpress*®, *Blogspot*®, dan *Kompasiana*®.

3. *Web Forum*

Para pembaca tentu familiar dengan *Kaskus*®. *Kaskus*® yang merupakan kepanjangan dari ‘kasak-kusuk’ ini merupakan salah satu contoh *web forum* buatan dalam negeri yang fenomenal. Dalam *web forum* ini para *user* dapat membuat *thread* (topik obrolan) sesuai dengan minatnya.

4. *Wiki*

Wiki merupakan suatu istilah yang berarti ‘kumpulan halaman’. Contoh yang sering kita temui adalah *Wikipedia*. Situs ini berisi informasi berupa *database* pengetahuan yang berasal dari berbagai sumber, dapat diisi, diedit, disunting, dan diakses dengan cepat oleh semua penggunanya. Oleh karena itu, *wiki* merupakan salah satu medsos yang merupakan hasil *mass-collaboration*.

5. *Photo and Video Sharing*

Youtube® dan *Instagram*® adalah contoh medsos yang digunakan sebagai wadah untuk berbagi gambar dan video. Fitur kamera digital pada *gadget* yang semakin terjangkau harganya membuat medsos ini semakin banyak digunakan.

6. *Podcasts*

Podcasts (Portable on Demand Broadcasting) merupakan sejenis medsos yang berisi video atau siaran berbagai kegiatan seperti seminar, kuliah, presentasi hingga konser musik yang dapat diakses sewaktu-waktu. *Slideshare*® merupakan salah satu contohnya. Ratusan ribu *file* presentasi dari berbagai seminar dapat diakses sewaktu-waktu dalam situs ini. Contoh lainnya adalah situs *Coursera*®, para penggunanya dapat mengikuti seminar, kursus, atau kuliah gratis yang ditayangkan dalam situs ini.

Dalam penggunaannya, sering kali klasifikasi di atas saling tumpang tindih. Misalnya fitur seperti *Facebook*® yang tidak hanya digunakan sebagai media penghubung antarteman, tetapi juga saling berbagi foto dan video atau *Youtube*® yang juga dapat dipakai untuk melihat acara tertentu seperti *podcast*.

KEGUNAAN MEDIA SOSIAL BAGI DOKTER

Saat ini, media sosial digunakan oleh berbagai kalangan, tak terkecuali dokter. Pada prinsipnya terdapat dua alasan penggunaan media sosial (medsos) oleh seorang dokter yaitu untuk kepentingan personal dan profesi.

A. KEPENTINGAN PERSONAL

Sosialisasi dengan Teman

Medsos menjadi sarana bersosialisasi yang disukai masyarakat era milenia. Kesibukan, keterbatasan ruang dan waktu menjadi alasannya. Didukung pula dengan tersedianya koneksi internet, dan piranti *smartphone* yang murah sehingga mereka dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja.

Dengan hanya duduk di meja kerja, medsos dapat menghubungkan penggunaanya dengan teman lama dan mencari teman baru tanpa harus bertatap muka. Mereka saling berbagi kabar melalui foto, status, dan komentar yang di-*posting* di *timeline* atau grup tertentu.

Selfie dulu aaah..



Uniknya, ternyata tidak hanya informasi umum yang dibagikan. Kemudahan untuk meng-*upload* data apa pun sering kali dijadikan wadah untuk '*narsis*' dengan berlomba-lomba foto *selfie*, menunjukkan eksistensi

diri, atau bahkan menjadi media *curhat* tentang masalah keseharian.

Medsos juga menawarkan kemudahan untuk dalam penyelenggaraan suatu *event* seperti reuni atau pernikahan. Penggunaanya dapat mengundang teman lain melalui medsos sehingga penyelenggara acara dapat memperkirakan estimasi peserta yang hadir. Dengan cara tersebut, biaya, waktu, dan tenaga dapat dihemat dibandingkan jika membuat undangan cetak.



Bermain Game

Salah satu fasilitas yang tersedia di medsos dan disukai oleh khalayak muda adalah tersedianya *game online*. Bermain *game* dengan media sosial memang cukup mengasyikkan, karena terdapat banyak pilihan. Selain itu, para *gamer* dapat saling bersaing untuk mendapatkan skor atau level tertinggi. Tentunya kita sudah sangat familiar dengan notifikasi atau pemberitahuan dari seorang teman yang mengajak bermain *game* tertentu.