

KONSTRUKSI REMAJA TENTANG MEDIA ONLINE PERUBAHAN GAYA HIDUP PADA ERA GLOBALISASI DI KETINTANG TIMUR SURABAYA

Novita Rahmania

Prodi Studi S-1 Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya
novita_rahmania@gmail.com

Martinus Legowo

Prodi Studi S-1 Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya
m_legawa@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang gaya hidup online yang mulai digemari oleh khalayak masyarakat semenjak globalisasi muncul di Negara Indonesia. Globalisasi merupakan suatu era di mana terdapat proses penyebaran unsur-unsur baru khususnya yang menangkut informasi secara mendunia melalui berbagai media, baik media cetak maupun media elektronik. Kemajuan teknologi membawa dampak yang sangat positif bagi perkembangan kemampuan mereka dalam mengakses berbagai informasi dan menambah wawasan mereka untuk mengetahui dunia luar. Bahwasanya dunia luar juga perlu dipelajari untuk menjadikan inspirasi bagi setiap individunya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat fenomena remaja sebagai penggemar dan penikmat media online. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz. Subjek penelitian ini adalah remaja yang tinggal di kawasan Ketintang Timur, Surabaya. Teknik penentuan subjek menggunakan teknik snowball. Teknik pengumpulan data menggunakan data primer dan sekunder. Teknik analisis data menggunakan kategorisasi data; yakni reduksi data, verifikasi data serta kesimpulan. Kemajuan teknologi seperti media online bukan hanya melanda masyarakat kota, namun juga telah dapat dinikmati oleh masyarakat di pinggir. Akibatnya segala informasi baik positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat. Saat ini dapat kita lihat bahwa media online telah mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir masyarakat, terutama di kalangan remaja. Bagi mereka menggunakan media online adalah sesuatu yang diwajibkan dan menjadikan mereka tidak dianggap sebagai masyarakat yang *gaptek*. Disinilah peran orang tua sangat diperlukan dalam pengawasan terhadap seorang anak. Perlunya komunikasi dan pola asuh yang baik harus diterapkan dalam menemani anak tumbuh dan berkembang dalam kehidupan bermasyarakat.

Kata Kunci : Media Online, Gaya Hidup, Globalisasi.

ABSTRACT

This research about online lifestyle ranging audience favored by globalization appeared in public since the State of Indonesia. Globalization is an era in which there are elements of the deployment process, especially concerning the new global information through a variety of media, both print and electronic media. Sophistication of the technology in the era of globalization, increase knowledge for the Indonesian people, especially for young people in the area Ketintang Surabaya. Advances in technology bring positive impact to the development of their ability to access a variety of information and add their insight to know the outside world. Behold, the outside world also need to be studied to make the inspiration for each individual. And please note the inspiration is not something that should be implemented in reality. With the growing sophistication of technology such as online media to make the public become increasingly easy to obtain a variety of information. However, the rise of violence, harassment, loss of manners, drastic cultural change, the erosion of religious norms and various other negative actions, also can not be separated from the role of the media is only looking for profit without thinking about how the younger generation. Advances in technology such as online media not only hit the city, but also can be enjoyed by rural communities. As a result, any positive or negative information can be easily accessed by the public. Nowadays we can see that the online media has affected the lifestyle and mindset of the people, especially among teenagers. For those using online media is something that is required and make them not be considered as a clueless society. And this is where the role of parents is necessary in the supervision of a child. Communication and the need for good parenting should be applied in accompanying the child to grow and flourish in society.

Keywords : Online , Lifestyle, Globalization.

PENDAHULUAN

Rasa ingin tahu dan terlihat pandai dalam segala hal adalah keinginan setiap remaja. Remaja selalu identik dengan ke *update* annya dalam berbagai hal, baik itu fashion, film, buku maupun teknologi. Lantas apa yang dimaksud dengan remaja itu? Remaja merupakan individu yang berumur 12-17 tahun. Selain itu remaja merupakan sekumpulan individu yang memiliki emosional yang sangat tinggi. Biasanya remaja selalu berhubungan dengan apa yang dinamakan dengan perubahan. Baik perubahan dalam segi fisik maupun sifat dan perilaku. perubahan dari segi fisik yaitu perubahan yang terjadi dari segi reproduksi reaja itu sendiri, sedangkan perubahan pada sifat dan perilaku adalah perubahan yang terjadi pada tingkah laku yan diterapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dari perilaku yang bersifat negatif sampai denga perilaku positif akan dicoba satu persatu oleh remaja. Mengapa hal tersebut dilakukan. Hal ini dikarenakan remaja yang memilki kadar emosional sangat tinggi yang kurang bisa mengontrol dirinya sendiri membuat rasa ingintahunya itu harus mereka cari agar terbukti kebenarannya. Terlebih dengan adanya globalisasi seperti saat ini. Fenomena tersebut secara tidak langsung menjadi alat pendukung bagi remaja yang ingin mengekspresikan keinginnya dan menambah pengetahuan mereka diberbagai bidang.

Globalisasi secara umum adalah proses penyebaran unsur-unsur baru khususnya yang menyangkut informasi secara mendunia melalui berbagai media, baik media cetak maupun media elektronik. Munculnya globalisasi ditandai dengan kemajuan teknologi dan komunikasi. Sehingga membuat pribahasa yang mengatakan *dunia tak selebar daun kelor* tidak relevan lagi. Komunikasi dan teknologi membuat dunia seakan menjadi sempit. Peristiwa yang terjadi di negara yang berada di benua lain bisa cepat menyebar ke benua lain. Teknologi membuat jarak anatar negara menjadi lebih dekat (<http://www.satudunia.net/system/files/Indepth%20Report%3B%20Media%20Online%20dan%20Media%20Kapital.pdf>).

Globalisasi membuat dunia menjadi sempit. Kondisi ini membuat pengaruh-pengaruh antar negara menjadi tidak bisa dihindarkan. Negara-negara barat dengan teknologi dan informasi yang dimiliki, memiliki peran yang dominan dalam memberikan pengaruh terhadap negara-negara lain yang masih berkembang. Hal ini tidak salah, karena negara baratlah yang menciptakan globalisasi. Tujuannya agar negara-negara berkembang bisa berada dalam kekuasaannya. Membuat negara-negara berkembang bergantung terhadap negara-negara maju. Bergantung terhadap teknologi informasi dan prekonomian barat. Berdampak terjadinya perubahan-

perubahan besar dalam negara berkembang. Perubahan budaya, politik, sosial dan prekonomian terhadap negara-negara berkembang.

Indonesia merupakan salah satu Negara berkembang yang terkena dampak globalisasi. Berbagai dampak telah menyerang Negara ini. Salah satunya bentuk perubahan yang diakibat oleh globalisasi. Perubahan yang terjadi mengenai segala aspek yang ada. Masyarakat Indonesia mengalami perubahan dalam sektor selera maupun budaya. Budaya kita yang dahulunya masih menghargai budaya lokal, dengan adanya globalisasi ini budaya tersebut telah bercampur dengan budaya Barat yang menyuguhkan suautu bentuk keseragaman dengan munculnya gaya hidup global seperti : makana, pakaian dan musik. Anak kecil sampai dengan dewasa pun telah mengenal film dari berbagai negara, jenis makanan dari berbagai bangsa, dan demam mode yang melanda dunia. Oleh karena itu, kita sebagai masyarakat Indonesia harus benar-benar pintar memfilter budaya luar yang masuk ke Indonesia agar budaya luar tidak mempengaruhi kehidupan bangsa kita yang menjunjung tinggi budi pekerti dan memiliki budi pekerti yang luhur. Hal ini sangatlah penting agar negara kita menjadi negara yang bermartabat tanpa harus tertinggal oleh negara-negara lain.

Dewasa ini, globalisasi tidak lepas dari yang namanya ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi informasi telah menjamur di Indonesia. Komputer, hand phone, Tablet, televise dan jenis-jenis Gadget lainnya adalah konsumsi wajib di Indonesia. Terlebih pada masyarakat global sekarang telah terseda dengan yang namanya media online. Media online merupakan suatu bentuk informasi yang didapatkan dari berbagai situs internet. Berbagai informasi yang dibutuhkan oleh pengguna dapat secepat mungkin didapatkan melalui media tersebt. Media ini telah lama muncul dan baru digemari oleh khalayak masyarakat beberapa taun terakhir. Media yang menawarkan kemudahan dan kecanggihan ini membuat khalayak masyarakat terutama para rmaja semakin menggandrungi media tersebut. Sehingga tidak jarang dari mereka kemana-mana selalu menenteng gadget agar mereka selalu update tentang berbagai informasi yang terjadi di dunia ini.

Remaja yang memilki sifat ingin tahu juga ikut meramaikan fenomena tersebut. Berbagai alasan mereka keluarkan kepada oang tua mereka agar mereka memiliki gadget (media online). Fungsi dari media online sendiripun disalah gunakan oleh sebagian besar remaja pada era global seperti saat ini. Globalisasi telah merubah gaya hidup remaja. Gaya hidup adalah perilaku seseorang yang ditunjukkan dalam aktivitasnya dengan tujuan memperoleh status sosial atau pencitraan diri yang diterapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Degan

munculnya teknologi yang canggih seperti media online membuat gaya hidup remaja semakin tidak teratur. Mereka menjadi masyarakat konsumerisme yang dalam kehidupannya selalu membeli dan membeli tanpa adanya produksi yang mereka keluarkan. Fenomena tersebut sangat berpengaruh pada kehidupan remaja saat ini. Remaja yang seharusnya memiliki sikap yang produktif dan menghasilkan suatu bentuk prestasi, namun hal tersebut berbanding terbalik dengan munculnya media online di kalangan masyarakat. Terutama di daerah Ketintang Timur, Surabaya. Daerah Ketintang Timur merupakan daerah yang padat penduduknya. Daerah tersebut terletak di pinggir kota Surabaya yang berdekatan dengan Universitas Negeri Surabaya (UNESA). Meskipun daerah tersebut merupakan daerah pinggiran Surabaya, namun penduduknya tidak ketinggalan akan kemajuan teknologi. Terlebih di daerah tersebut terdapat banyak warung-warung yang menyediakan teknologi. Mayoritas dari mereka memiliki berbagai macam teknologi untuk mempermudah kegiatannya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Tidak ketinggalan teknologi yang berupa media online pun terdapat di daerah ketintang yang mayoritas warganya adalah seorang mahasiswa. Di desa tersebut banyak rumah-rumah yang membuka usaha warnet atau warung internet guna memfasilitasi masyarakat yang ada di sekitarnya dalam mencari berbagai informasi terutama bagi remaja yang ada di desa tersebut. Tarif yang dikenakan pun tidak mahal. Rata-rata tarif yang dikenakan bagi pengguna yaitu 2500/jam. Mayoritas dari mereka yang menggunakan media online tersebut adalah seorang remaja.

Konstruksi dari masyarakat terutama remaja pun berbeda-beda dalam melihat fenomena tersebut. Sebagian masyarakat berpendapat bahwa dengan adanya media online di desa mereka itu justru akan membuat pengetahuan masyarakat terutama remaja semakin bertambah. Namun di sisi lain ada masyarakat yang berpendapat bahwa dengan adanya media online remaja yang memiliki rasa ingin tahu sangat tinggi nantinya akan menyalahgunakan media tersebut. Selain itu gaya hidup mereka menjadi berubah, mereka suka berbelanja, dan bahkan mereka ingin memiliki teknologi tersebut. Bagi mereka yang memiliki penghasilan lebih bisa saja mempunyai teknologi tersebut, akan tetapi bagi mereka yang hanya berpenghasilan pas-pasan dan si anak ingin sekali memiliki teknologi tersebut. Mereka takut akan tindakan mencuri karena keterbatasan penghasilan yang dimiliki orang tuanya.

Konstruksi bagi siswi SMK itu sendiri dalam menyikapi fenomena tersebut seperti yang dibuktikan oleh Ria yang merupakan siswa SMK Widya Dharma dengan adanya media online di desanya itu akan membuat

pengetahuan seorang siswa semakin bertambah. Media online dirasa sangat membantu dalam proses belajar mereka. Informasi yang dikeluarkan oleh media online pun tidak kalah hebatnya dengan informasi yang dikeluarkan oleh media lainnya. Selain itu media online lebih praktis dalam pemakaiannya. Apabila dikaitkan dengan perubahan gaya hidup, menurut siswi SMK kelas X ini, sebenarnya hal tersebut tergantung dengan individunya masing-masing. Apabila individu memiliki kontrol diri yang baik maka individu tersebut tidak akan tergoda dengan penawaran dan berbagai situs yang ada pada media online untuk mengakses berbagai informasi yang tidak penting, misalnya saja pada saat ini media online banyak digunakan remaja untuk melihat situs porno, berbelanja di media online, dan lain-lain. Sehingga mereka secara tidak langsung menerapkan kebiasaan yang mereka lakukan itu dalam kehidupannya sehari-hari. Hal tersebut sangat menyimpang sekali dengan kegunaan media tersebut. Media yang seharusnya mereka gunakan dengan sebaik mungkin, hal tersebut justru mereka gunakan untuk mencari hal yang akan menjerumuskan mereka dalam perilaku menyimpang. Perilaku tersebut bisa dikatakan perubahan dalam gaya hidup. Gaya hidup yang mulai tidak teratur dan tidak sesuai dengan nilai dan norma yang ada di dalam masyarakat. Jadi, adanya perubahan gaya hidup akibat munculnya media online sebenarnya tergantung bagaimana individu menyikapi fenomena tersebut.

Dari latar belakang tersebut, dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimana konstruksi remaja tentang media online perubahan gaya hidup pada era globalisasi dan bagaimana peran orang tua dalam melakukan filterisasi terhadap anaknya pada perkembangan globalisasi. Serta tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memahami konstruksi remaja tentang media online perubahan gaya hidup pada era globalisasi dan untuk mengetahui dan memahami peran orang tua dalam memfilter anaknya di era globalisasi. Sehingga penelitian ini bermanfaat untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan bagi para remaja dalam menghadapi era globalisasi dan menambah pengetahuan bagi masyarakat, terutama orang tua dalam berperan mengasuh anaknya.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Fokus penelitian ingin melihat bagaimana konstruksi remaja dalam melihat mewabahnya media online pada era globalisasi dalam gaya hidup mereka, baik itu dari segi fashion, selera mereka dalam memilih produk serta hubungan mereka dengan lingkungan sekitar. Terutama bagi remaja, seperti yang kita ketahui remaja merupakan anak yang sedang dalam tahap perkembangan atau biasa disebut dengan usia remaja awal. Pada usia inilah seorang

anak akan memiliki tingkat emosional yang sangat tinggi sehingga kontrol dalam diri sangatlah kurang. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena atau gejala sosial dengan lebih menitik beratkan pada gambaran yang lengkap tentang fenomena yang dikaji daripada rincinya menjadi variabel-riabel yang saling terkait, dengan tujuan menghasilkan teori-teori baru. Penelitian ini dilakukan terhadap fenomena yang diperlihatkan pada subjek sebagai penggemar dan penikmat media online.

Dalam penyampaian data yang dilakukan dari subjek penelitian, penelitian ini lebih memilih bentuk menyampaikan ke dalam bentuk penelitian deskriptif sesuai dengan sifat penelitian yaitu kualitatif dengan tujuan untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena atau gejala yang terjadi pada subyek penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan berusaha untuk mendapatkan data melalui suatu pemahaman dan proses pengamatan terhadap konstruksi remaja dan pengaruh dari adanya media online sendiri yang saat ini tengah menghegemoni berbagai khalayak. Penggunaan penelitian didasarkan atas pertimbangan keefektifan dan pendekatan ini dengan mengungkapkan peristiwa atau fenomena yang ada.

Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasikan pada gejala atau fenomena yang bersifat *natural*. Penelitian ini juga memiliki sifat yang mendasar dan naturalistik atau bersifat kealamiah. Sesuai dengan sifat dan karakter fenomena yang diangkat dalam penelitian ini, maka jenis penelitian yang akan digunakan adalah jenis penelitian kualitatif. Sehingga metode penelitian yang akan digunakan adalah dengan menggunakan metode deskriptif, dengan pendekatan kualitatif. Penggunaan pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian yaitu untuk mengetahui bagaimana konstruksi remaja di daerah Ketintang Timur, Surabaya dalam melihat maraknya media online sebagai perubahan gaya hidup pada era globalisasi seperti saat ini. Proses observasi dan wawancara mendalam bersifat sangat utama dalam pengumpulan data.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil tempat di salah satu daerah yang ada di Surabaya yaitu daerah Ketintang Timur, Surabaya. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut, dikarenakan lokasi tersebut mempunyai banyak anak dengan usia remaja awal. Lokasi tersebut juga mempunyai tempat-tempat online guna memenuhi kebutuhan dari masyarakat di daerah tersebut terutama bagi para remaja yang kebanyakan dari mereka adalah para pelajar. Seperti yang kita di dunia pendidikan tentu terdapat tugas, oleh karena itu untuk mempermudah para pelajar mengakses tugas-tugas mereka maka para warga sekitar mendirikan sebuah warung internet. Di samping itu, lokasi di daerah ketintang merupakan lokasi yang

sangat menjajikan bagi para pendiri warung internet, karena lokasi tersebut merupakan lokasi yang tertletak di dekat lembaga pendidikan.

Selain kebutuhan bagi para remaja, berdirinya warung internet sendiri juga menghasilkan laba yang sangat menjanjikan bagi warga yang mendirikan warung tersebut. Majunya zaman seolah membawa berkah bagi mereka yang dapat memanfaatkan peluang tersebut, namun di sisi lain dengan kemajuan zaman harus ada yang dikorbankan salah satunya remaja. Remaja yang merupakan seorang anak dengan taraf emosional yang tinggi selalu ingin berpenampilan menarik, untuk itu banyaknya warung-warung internet yang menyediakan media online membuat mereka (para remaja) memiliki gaya hidup yang semestinya belum mereka gunakan di usia mereka.

Peneliti akan melakukan penelitian tentang konstruksi remaja di daerah Ketintang Timur, Surabaya tentang media online perubah gaya hidup pada era globalisasi pada awal bulan Mei 2014.

Subyek penelitian ini adalah remaja di daerah Ketintang Timur, Surabaya, terutama peneliti memfokuskan pada siswa SMA. Subyek penelitian terdiri dari remaja atau siswa yang bersangkutan, orang tua, dan masyarakat yang melihat fenomena tersebut. Mengapa peneliti mengambil subyek penelitian tersebut? Karena dengan perbedaan sekolah dan perbedaan kelas, maka akan menimbulkan pendapat yang berbeda-beda. Mungkin cara pandang subyek dalam menjawab pertanyaan dipengaruhi oleh latar belakang di mana mereka bersekolah. Selain itu dengan berbedanya latar belakang subyek, maka tingkat jawaban dalam merespon pertanyaan dari peneliti akan menimbulkan perbedaan pula.

Alasan peneliti memilih subjek penelitian yang dijadikan sumber informan didasarkan pada hal-hal sebagai berikut:

1. Subyek yang dipilih adalah remaja yang merupakan seorang anak dengan memiliki pedoman pendidikan, baik formal maupun informal yang dapat memberikan informasi mengenai media online sebagai perubahan gaya hidup.
2. Subyek memiliki waktu yang cukup untuk dimintai informasi.
3. Banyak subyek yang menggunakan media online di kehidupan sehari-hari mereka, bahkan mereka memiliki gadget tersendiri untuk mengakses segala informasi melalui situs online

Metode dalam menentukan subyek penelitian menggunakan teknik snowball. Teknik snowball adalah pengambilan data yang digunakan apabila jumlah informan atau subyek penelitian itu terlalu banyak dan harus memilih beberapa. Snowball atau wawancara secara

berantai dengan eminta informasi pada orang yang telah diwawancarai atau dihubungi sebelumnya atau yang biasa disebut dengan key informan. Hal itu dilakuka untuk memperdalam dan menambah kelengkapan dalam sebuah informasi.

Teknik dalam pengumpulan data ini, peneliti menggunakan dua jenis teknik pengumpulan data yaitu data primer dan data sekunder . Data primer adalah data yang diambil secara langsung oleh peneliti baik perorangan maupun kelompok. Data primer yang digunakan, peneliti dapatkan dengan langkah observasi terhadap warga di daerah Ketintang Timur, khususnya bagi remaja di daerah tersebut. Observasi pada dasarnya merupakan kegiatan dengan menggunakan panca indera, berupa penglihatan, pendengaran, penciuman untuk memperoleh informasi yang diperlukan yang akan menghasilkan sebuah kecerdasan emosional. Observasi atau pengamatan dilakukan dengan maksud untuk mengetahui berbagai fakta dan mengetahui gejala sosial tentang media online perubah gaya hidup di kalangan remaja. Observasi ini mengatakan bahwa peneliti secara terus terang kepada sumber data bahwa sedang melakukan aktifitas penelitian. (Sugiyono 2010 : 74).

Selain menggunakan teknik obseravasi, peneliti menggunakan taknik pengumpulan data wawancara mendalam secara informal atau yang biasa disebut dengan *in-depth interview* yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan subyek/informan, di mana peneliti dengan informan terlibat dalam kehiduoan sosial informan tersebut. Tujuan dalam wawancara secara mendalam ini adalah untuk memahami pandangan subyek penelitian tentang kehidupan, pengalaman, atau situasi subyek penelitian, sebagaimana subyek bisa mengungkapkan pendapatnya dalam bahasanya sendiri.

Langkah-langkah peneliti dalam melakukan in-depth iinterview, yaitu pertama dengan melakukan *getting in* yang merupakan proses awal saat peneliti memasuki *ranah riset* (lingkungan yang akan diteliti). Dalam langkah pertama ini, peneliti telah mendatangi tempat di mana informan berada di tempat tersebut (daerah Ketintang Timur, Surabaya) dan kemudian peneliti langsung menemui salah satu informan bernama Nanda yang merupakan siswi SMK kelas X. Dengan mengutarakan maksud dan tujuan penelitian yang akan dilakukan, dan sebagai langkah awal peneliti untuk mengetahui harus kepada siapa dan bagaimana peneliti memperoleh informasi selanjutnya yang lebih lengkap. Setelah peneliti mendapatkan kepercayaan (*trust*) dan telah tercipta suasana yang kondusif (*rapport*), maka subyek memberikan informasi awal bahwa di desa tempat ia tinggal terdapat siswa sekolah yang menggunakan

media Ria. Keesokan harinya, peneliti kembali lagi mendatangi desa tersebut untuk bertemu dengan Ria, karena pada saat diberikan informasi lebih lanjut, informan yang bernama Ria sedang tidak ada di rumah. Waktu itu peneliti langsung bertemu dengan Ria dan melakukan beberapa wawancara dengannya. Ria yang merupakan siswa SMA kelas X memiliki jawabn yang sangat bijak dalam menjawab satu demi peratu pertanyaan dari peneliti. Peneliti telah mendapatkan informasi dari subyek tersebut, kemudian untuk mendapatkan informasi dari subyek tersebut, kemudian untuk mendapat informasi yang lebih lengkap peneliti mencari informasi lagi untuk digunakan sebagai pembanding dengan informasi sebelumnya (*snowball*). Apabila peneliti kurang jelas dalam memperoleh informasi, maka peneliti bisa melakuka Probing yaitu suatu cara untuk menggali pertanyaan lebih dalam, yang kemudian peneliti haruslah mengajukan pertanyaan (*guiding question*) kepada informan selanjutnya.

Jenis data yang kedua adalah data sekunder. Data sekkunder adalah data yang diambil secara tidak langsung, yang bisa diperoleh melalui buku, jurnal, maupun skripsi orang lain. Dalam data sekunder, peneliti memperoleh informasi secara online yang berupa jurnal international.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan dengan mewawancarai 2 orang remaja yang berstatus sebagai seorang pelajar SMK dan sebaagai penikmat dari media online, bahkan salah satu di antara kedua siswi tersebut merupakan seorang remaja yang akrab sekali dengan situs online. Berbagai situs online pun dikuasai oleh informan yang bernama Nanda tersebut. Kemudian peneliti juga telah berhasil mewawancarai seorang ibu yang anaknya gemar bepergian ke warung internet. Bahkan anak tersebut samapi lupa belajar dan lupa pulang. Dari berbagai informan yang berhasil diwawancarai peneliti terlihat jelas bahwa media online sangat mempengaruhi gaya hidup masyarakat Indonesia, terutama bagi para remaja. Dari wawancara yang didapat di mana semua informan memaparkan kalau di dalam kehidupan sehari-hari mereka, mereka selalu menggunakan media online dalam mengakses berbagai informasi, dan bahkan media online tidak digunaka dengan baik, melainkan hanya untuk memenuhi gaya hidup. Padahal secara tidak langsung media online yang selalu mereka gunakan, tanpa adanya penggunaan yang baik maka suatu bentuk kecanggihan teknologi justru akan mempengaruhi kehidupan sehari-hari kita dalam melakukan suatu kegiatan.

Awal Mula Media Online

Pada awalnya semua jenis media digunakan untuk kepentingan yang sama, yaitu mencari suatu informasi. Media ada untuk memberi kita suatu pengetahuan. Agar wawasan kita menjadi bertambah dan luas. Media online pertama kali muncul pada tahun 90-an. Pada saat itu media online pertama kali diawali oleh detik.com. Detik.com lahir bersamaan dengan lengsernya Presiden Soeharto. Detik.com berbeda dengan media lain yang hanya memindahkan konten yang ada dalam situs online. Selanjutnya pada tahun 2000, media online mulai dirasakan oleh khalayak masyarakat. Sehingga pada tahun 2007 sampai sekarang, banyak bermunculan media-media online yang menyajikan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Dengan kepraktisan yang ada masyarakat mulai beralih dari media cetak ke media online.

Perkembangan media online sampai saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyak bermunculan media online yang dapat membantu kita berinteraksi dengan orang-orang sekitar kita. Bahkan orang yang sangat jauh keberadaannya pun bisa kita jangkau dengan menggunakan media online ini. Kemudian tahun selanjutnya, media online menjadi media yang paling diminati oleh khalayak masyarakat. Hal ini membuktikan bahwa masyarakat Indonesia sangat antusias dalam mengikuti perkembangan teknologi. Sehingga dari tahun ke tahun, pengguna internet di Indonesia khususnya, selalu mengalami peningkatan. Bahkan peningkatan tersebut sangat drastis.

Keuntungan yang ditawarkan oleh media online sangat banyak. Terutama waktu yang dibutuhkan untuk mengakses media online sangatlah cepat. Keuntungan seperti itu lah yang dapat menarik pengguna situs online tersebut begitu banyak. Terutama bagi remaja. Dari sini lah peneliti tertarik untuk mengetahui seberapa besar minat remaja dalam mengakses media online. Dan bagaimana gaya hidup mereka setelah adanya media online tersebut. Karena seperti yang kita ketahui dengan adanya media online selain memilih banyak keuntungan, media online juga memberikan dampak yang negatif bagi mereka yang tidak dapat menggunakannya dengan baik.

Informan mulai mengenal media online sejak menduduki kelas 7 SMP. Saat itu informan diajak temannya untuk mengunjungi sebuah warung internet. Sebagai pemula, informan belum begitu mengerti tentang bagaimana cara menggunakan situs online. Namun dengan sedikit pemberitahuan dari temannya yang sudah mengenal media online terlebih dahulu, tidak memakan waktu yang lama, informan langsung mengerti. Sejak saat itulah, informan mulai menyukai situs online. Menurut pemaparan dari Nanda yang saat ini sedang menduduki kelas X SMK "saya mengenal media online semenjak 3

tahun yang lalu, menurut saya media online solusi terbaik apabila kita sebagai pelajar tidak mengetahui jawaban atas tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu kita juga dapat berinteraksi dengan teman yang lainnya melalui jejaring sosial. Dan apabila kita bisa bermain di media online, maka kita bisa dibilang keren dan tentunya tidak gaptak" Media online saat ini sudah digemar oleh banyak remaja. Tidak sedikit dari mereka ada yang menggunakan media tersebut secara positif dan ada juga yang menyalahgunakan media tersebut. Apalagi fasilitas online saat ini tidak hanya dinikmati oleh masyarakat perkotaan, masyarakat pinggiranpun saat ini sudah bisa menikmati fasilitas tersebut. Fasilitas online saat ini juga tersedia di sekolah, perpustakaan, bahkan di area-area publik yang telah memasang hotspot wifi (wireless fidelity).

Tidak dipungkiri, situs online berupa internet memang membawa begitu banyak kemudahan kepada penggunanya. Beragam akses terhadap informasi dan hiburan dari berbagai penjuru dunia dapat dilakukan melalui satu pintu saja. Media online (internet) juga dapat menembus batas waktu bagi kehidupan penggunanya, sehingga pengguna dapat mengakses kapanpun, siapapun, dan di manapun. Hanya dengan menggunakan search engine (situs pencari informasi), pengguna internet dapat menemukan banyak sekali alternatif di informasi yang diperlukan dengan mengetikkan kata kunci di form yang disediakan. Begitu mudahnya samai seringkali pengguna internet tidak percaya dengan hal-hal, ide-ide besar atau informasi penting yang tersimpan di dalam situs-situs internet. Seperti apa yang dikatakan oleh Thalia yang berstatus sebagai seorang peserta didik. "*dengan internet saya bisa menemukan berbagai hal yang saya sukai. Terlebih di sekolah saat ini juga telah disediakan fasilitas berupa wifi. Fasilitas tersebut biasa saya gunakan untuk mencari pelajaran yang sulit. Dan saya lebih suka membaca di situs online daripada membaca buku di perpustakaan, apalagi kalau buku yang saya cari tidak ada" Media online (internet) memang memiliki segudang manfaat. Namun, dibalik kemudahannya tersebut kehadiran internet juga dapat membawa sisi buruk bagi penggunanya. Dan yang paling nyata dan merusak adalah situs-situs yang tidak menjanjikan yang dapat dengan mudah diakses di jaringan internet.*

Tidak seperti orang dewasa yang pada umumnya sudah mampu mem-filter hal-hal baik ataupun buruk dari internet, remaja sebagai salah satu pengguna internet justru sebaliknya. Selain, belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat, mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial mereka tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu dampak positif ataupun negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet. Begitu banyak remaja yang tidak

mempertimbangkan terlebih dahulu berbagai dampak yang akan diterima. Berdasarkan data, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), pada setiap tahunnya meningkat. Berikut tabel dari jumlah pengguna internet di Indonesia

Tabel 1. Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

No	Tahun	Jumlah Pengguna
1	2006	20 Juta Pengguna
2	2007	25 Juta Pengguna
3	2009	45 Juta Pengguna

Sumber : <http://bekas.bkpm.go.id/id/node/1295>

Dari tahun ke tahun pengguna internet mulai berambah. Pertambahan pengguna internet juga diikuti dengan bertambahnya warung-warrung internet yang mulai berderetan di pinggir jalan. Berbagai tarif mereka tawarkan demi menarik pengunjung yang datang. Internet saat ini seperti menjadi suatu bagian yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Manfaat internet sangat dirasakan terutama bagi mereka seorang peserta didik. Oleh karena itu, melihat fenomena yang terjadi, internet tidak hanya ada di warnet atau di rumah (bagi mereka yang memiliki koneksi internet pribadi) saja, tapi juga di sekolah. Salah satunya di daerah Ketintang Timur, Surabaya. Dari hasil pengamatan peneliti di beberapa warnet di sekitar daerah tersebut. Banyak aktivitas siswa-siswi SMP dan SMA yang langsung singgah ke warung internet tanpa mampir atau pulang ke rumah mereka terlebih dahulu. Kemudian di beberapa SMP dan SMA di daerah tersebut, misalnya terlihat sejumlah siswa-siswi yang mendatangi laboratorium komputer untuk menggunakan internet secara gratis selesai pulang sekolah selagi belum ditutup. Bahkan perpustakaan sekolah yang dulunya dikunjungi karena mayoritas siswa-siswi hanya ingin meminjam buku saja kini justru menjadi semakin ramai sejak disediakannya layanan internet pada waktu mereka istirahat sekolah bahkan jika ada pelajaran kosong. Sementara itu, bagi siswa-siswi yang membawa laptop tidak sedikit yang memanfaatkan waktu istirahat sekolahnya untuk duduk-duduk sebentar sembari menggunakan fasilitas berupa wifi yang ada di sekolahnya dan langsung mengakses apa yang mereka butuhkan. Tidak tahu aktivitas internet apa sajakah yang mereka lakukan, mereka terus melototin monitor komputer atau laptop dan sepertinya tidak ingin untuk meninggalkan dan mengakhiri aktifitas tersebut.

Media Online

Media online merupakan suatu bentuk informasi yang didapatkan dari berbagai situs internet. Berbagai informasi yang dibutuhkan oleh pengguna dapat secepat mungkin didapatkan melalui media tersebut. Media online atau yang biasa disebut dengan internet adalah teknologi

komunikasi yang menawarkan kepada pengguna sebagai media yang berfungsi sebagai alat komunikasi antar manusia. Media ini mengantarkan teks, gambar, video, dan lain yang sama halnya dengan media massa lainnya. Media online (online media) juga berarti media massa yang tersaji secara online di situs web (website) internet.

Meskipun secara prinsip media online sama dengan media cetak, namun terdapat beberapa perbedaan di antara keduanya. Media online tidak terbatas dalam hal jumlah halaman seperti halnya media cetak. Seseorang bisa mengakses berapapun banyaknya, tanpa harus ada batasan khusus untuk mengakses. Media ini telah lama muncul dan baru digemari oleh khalayak masyarakat beberapa tahun terakhir. Media yang menawarkan kemudahan dan kecanggihan ini membuat khalayak masyarakat terutama para remaja semakin menggandrungi media tersebut. Sehingga tidak jarang dari mereka kemana-mana selalu menenteng gadget agar mereka selalu update tentang berbagai informasi yang terjadi di dunia ini.

Remaja yang memiliki sifat ingin tahu juga ikut meramalkan fenomena tersebut. Berbagai alasan mereka keluarkan kepada orang tua mereka agar mereka memiliki gadget (media online). Fungsi dari media online sendiripun disalah gunakan oleh sebagian besar remaja pada era global seperti saat ini. media online seperti internet sangat mudah diakses meskipun mereka orang awam yang tidak mengerti tentang teknologi. Kemudahan inilah yang membuat masyarakat, terutama remaja di daerah Ketintang Timur sangat gemari situs online tersebut. Di dalam media online pun terdapat berbagai jenis dan fungsi dari bagiannya. Ada yang biasa disebut dengan jejaring sosial, di mana situs tersebut merupakan situs yang menghubungkan satu dengan yang lainnya tanpa harus bertemu. Situs tersebut biasa digunakan oleh remaja untuk menambah pertemanan. Keuntungan dari situs tersebut sangatlah baik, namun dibalik itu semua ada kekhawatiran tersendiri apabila remaja tidak bisa mengontrol dan menyaring apa yang mereka ketahui. Banyaknya pelecehan, tindak kriminal seperti penipuan bisa terjadi pada situs tersebut. Situs yang menawarkan sejuta kemudahan, tapi juga situs yang menawarkan suatu ketakutan.

Media online merupakan bentuk teknologi yang sangat praktis digunakan dalam memperoleh informasi. Kecanggihannya pun tidak diragukan lagi di era globalisasi saat ini. Adanya era globalisasi diikuti oleh kemajuan akan teknologi. Dan teknologi inilah yang nantinya akan membawa perubahan bagi khalayak Indonesia. Terutama bagi generasi muda bangsa ini. Perubahan itulah yang nantinya akan membawa manusia kepada masa depan yang lebih baik apabila manusia dapat memanfaatkannya dengan baik pula. Selain jejaring sosial yang digunakan masyarakat untuk berinteraksi

media online (internet) juga bisa digunakan sebagai media hiburan, yaitu dengan memainkan berbagai fitur yang tersedia di dalam situs online tersebut seperti halnya game online. Game online merupakan bentuk permainan yang dimainkan secara online. Permainan tersebut saat ini juga mendapatkan rating paling tinggi di kalangan remaja. Semua bentuk online saat ini sudah menjadi makanan sehari-hari bagi mereka di era globalisasi seperti saat ini. Globalisasi juga mempengaruhi kehidupan sehari-hari dalam tingkatan keluarga dan memberikan kontribusi terjadinya perubahan budaya dan tradisi, sehingga muncul “ajang pertempuran” antara fundamentalisme dan toleransi kosmopolitan. Dalam dunia yang mengglobal di mana informasi dan gambar secara rutin ditransmisikan ke seluruh muka bumi, kita semua senantiasa menghadapi perbedaan-perbedaan pandangan dalam menyikapinya. Kaum kosmopolitan menyambut baik dan merangkul kompleksitas budaya, namun kaum fundamentalis menganggap hal itu mengganggu. (Giddens, 2011:.). Banyak dari mereka yang memanfaatkan semua fasilitas online dengan baik maupun menyalahgunakan media online tersebut.

Berbagai fasilitas yang ditawarkan oleh media online seperti chatting, bermain game online, membuat account di salah satu situs social networking merupakan keinginan individu yang berupa kesenangan. Dari hasil wawancara peneliti mereka mengaku bahwa mereka ingin bermain-main di situs online tersebut, mereka lebih menginginkan bermain di situs online daripada mereka harus bermain di luar rumah. Selain hanya untuk bermain, sebagian dari informan juga mengungkapkan bahwa mereka memanfaatkan media online sebagai sumber belajar dan menyelesaikan tugas sekolah. Dengan beberapa alasan seperti itulah informan memanfaatkan media online dan sampai sekarang informan tetap menggunakan bahkan informan juga bisa membuka usaha melalui situs online tersebut.

Gaya Hidup

Gaya hidup dapat diidentifikasi dengan suatu ekspresi dan simbol untuk menamakan identitas diri atau identitas kelompok. Gaya hidup dipengaruhi oleh nilai-nilai tertentu dari agama, budaya, dan kehidupan sosial, demi menunjukkan identitas diri melalui ekspresi tertentu yang mencerminkan perasaan individu tersebut. (<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/18598/1/har-jan2007-1%20%285%29.pdf>). Gaya hidup timbul apabila seseorang ingin menunjukkan dirinya bahwa individu tersebut berhak diperhatikan di kehidupan bermasyarakat.

Perubahan gaya hidup bisa saja terjadi apabila individu terpengaruh oleh berbagai budaya di luar budayanya sendiri. Perubahan tersebut juga diikuti dengan

lunturnya nilai dan norma yang ada di lingkungan masyarakat tersebut. Selain itu masuknya budaya luar akibat pengaruh globalisasi juga merupakan penyebab utama berubahnya suatu gaya hidup seseorang. Menurut sebagian masyarakat, bahwa adanya perubahan gaya hidup disebabkan kurangnya pendidikan dan pengetahuan individu tersebut. Namun sebagian masyarakat mengatakan bahwa gaya perubahan terjadi karena individu tidak bisa menjaga identitas diri yang ada di dalamnya.

Dalam hal ini gaya hidup online yang merupakan fokus penelitian. Gaya hidup online mulai muncul sejak adanya era globalisasi. Dahulu sebelum munculnya media online buku masih memiliki daya piikat di mata pembacanya. Namun setelah adanya media online, lama-kelamaan masyarakat yang dahulunya gemar membaca buku, saat ini masyarakat gemar membaca online.

Gaya Hidup Online di Kalangan Remaja

Semakin canggihnya dunia teknologi, semakin canggih pula orang yang menyampaikan informasi. Dengan menjamurnya media informasi seperti sekarang ini, di satu sisi memberikan dampak yang positif, tapi di sisi lain justru menjadi bumerang bagi keberlangsungan hidup para generasi muda bangsa Indonesia. Dengan adanya informasi yang semakin mudah diadaptasi, membuat mudah pula kita mengetahui kejadian yang sangat jauh dari kehidupan kita. Misalnya saja untuk mengetahui keadaan di Inggris, kita tidak perlu datang ke Inggris, melainkan hanya dengan mengakses sebuah media yang berupa media online kita sudah mendapatkan informasi yang kita inginkan. Hal tersebut merupakan salah satu bukti canggihnya teknologi masa kini.

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan bermasyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui dengan adanya globalisasi. Globalisasi membawa kita ke arah yang lebih baik. Ke arah pengetahuan yang sangat luas. Di era globalisasi masyarakat dituntut untuk memiliki pola pikir yang dapat bersaing dengan negara berkembang lainnya. Dan tentunya kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan khalayak. Perubahan tersebut mampu menelusuri seluruh beahan dunia, bahkan di daerah Ketintang Timur yang merupakan daerah pinggiran di Kota Surabaya. Teknologi yang dapat dengan mudah diakses oleh berbagai khalayak tersebut secara perlahan-lahan mulai mengubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat dengan segala image yang menjadi ciri khas mereka. Kemajuan teknologi yang seharusnya membawa masyarakat pada suatu bentuk perubahan yang positif, hal ini justru berbanding terbalik dengan fungsi sebenarnya

Kemajuan teknologi telah mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir masyarakat terutama di kalangan remaja. Mengapa remaja yang terlebih dahulu mendapatkan imbas dari adanya kemajuan teknologi tersebut? Karena remaja lah yang lebih dekat dan lebih banyak berinteraksi dengan teknologi seperti media online. Dan secara pengaruh, remaja lah yang rentan terkena pengaruh atau dampak negatif dan teknologi tersebut. Perubahan gaya hidup remaja yang menggunakan media online (internet) dapat dilihat bahwasanya dahulu remaja terutama pada siswa-siswi SMP dan SMA selalu berkunjung ke toko buku, apabila mereka tidak menemukan apa yang mereka cari di perpustakaan sekolahnya. Selain itu mereka juga terlihat sering membawa buku atau hanya sekedar alat tulis saat bersekolah. Namun sekarang, setelah adanya media online yang lebih praktis dan lebih cepat, mereka tidak lagi membawa buku-buku berat dan membelinya ke toko dengan harga yang kurang terjangkau. Mereka membawa gadget mereka sendiri untuk mengakses media tersebut atau mereka sedikit mengambil uang saku dan pergi ke warung internet. Kebiasaan yang suka membaca di buku, sekarang kebiasaan tersebut berubah setelah adanya media yang sangat praktis dan cepat yaitu media online (internet) masyarakat yang dahulunya bisa berpikir secara rasional, sekarang masyarakat hanya bisa berpikir secara online. Gaya hidup yang semula merupakan kebiasaan yang sangat intelektual, kini gaya hidup instan lah yang mereka inginkan.

Saat ini, gadget memiliki kekuasaan tertinggi di dunia. Bukan lagi manusia yang dapat menguasai teknologi melainkan manusia lah yang dikuasai oleh teknologi. Jika dianalisis menurut teori kekuasaan milik Gramsci. Bahwasanya negara kita terkena mengalami hegemoni, yaitu hegemoni intelektual. Masyarakat Indonesia dikuasai oleh teknologi baru yang selalu berkembang, dan masyarakat dengan mudah menerima bahan nikmatinya. Ini lah yang disebut hegemoni intelektual. Masyarakat secara tidak sadar menerima segala bentuk kekuasaan, terutama kekuasaan terhadap teknologi sehingga khalayak tidak bisa menolaknya lagi. Begitu pula dengan gaya hidup online. Gaya hidup yang biasa dipengaruhi oleh budaya luar ini, secara suarela masyarakat Indonesia juga menerima dengan senang hati, bahkan gaya hidup online saat ini banyak sekali peminatnya. Peserta didik yang biasa gemar membaca buku, saat ini berpindah pada media online. Karena mereka rasa media online merupakan suatu keluaran teknologi terancang yang dapat dengan mudah masyarakat bisa mengakses berbagai informasi yang mereka inginkan. Banyak dari mereka bahkan memiliki gadget tersendiri untuk mengakses situs online tersebut. Tidak sedikit pelajar yang masih duduk di bangku SMP pun saat ini sudah memiliki laptop, dan handphone yang sangat canggih. Padahal belum tentu mereka benar-

benar membutuhkan dan memanfaatkan HP tersebut dengan baik. Mungkin maksud orang tua memberikan alat komunikasi tersebut, dengan tujuan memperlancar komunikasi dengan anak saat anak tidak ada di rumah. Namun hal tersebut justru kan menjadi bumerang apabila ternyata HP tersebut disalahgunakan oleh anak untuk hal-hal yang negatif seperti mengakses situs-situs yang berbahaya, yaitu menyimpan foto-foto atau video porno. Sehingga dengan penggunaan yang tanpa adanya pengawasan dari orang tua gaya hidup seorang remaja sangatlah berubah. Dampak negatif pun juga bisa menghampiri mereka, seperti halnya terjadi pergaulan bebas, seks di luar nikah dan menurunnya prestasi belajar.

Kecanggihan teknologi akan berdampak kepada hal yang negatif apabila pengguna tidak bisa mem-filter apa yang mereka terima. Seperti halnya media online (internet). Saat ini internet tidak terpisahkan dari kehidupan remaja. Lewat internet, mereka bisa mengakses segala informasi dari seluruh dunia. Tentu tidak semua informasi yang disajikan adalah informasi yang layak diakses oleh remaja. Karena terkadang lewat internet mereka dapat dengan bebas menyaksikan segala hal yang berbau pornografi dan pornoaksi yang memang dapat diakses dengan mudah di dunia maya (internet). Hal ini tentu menimbulkan efek yang kurang baik bagi perkembangan kepribadian remaja. Dari yang semula mereka merasa tabu tentang seks, sampai akhirnya mereka melihat seksualitas yang menamur di media internet tanpa pengarahan serta bimbingan yang tepat dan mereka merasa penasaran bahan mencobanya. Oleh karena itu, tidak heran apabila pergaulan remaja menjadi sangat mengkhawatirkan dan meresahkan masyarakat terutama para orang tua.

Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja dan Pengaruh Teman Sebaya

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa dilihat dari kelompok usia, sebagian besar informan mengaku pertama kali mengena dan menggunakan internet pada saat mereka berusia 12 tahun yaitu rata-rata pada kelas 7 SMP. Kemudian, dari sejumlah alasan yang mendorong informan saat pertama kali menggunakan internet ditemukan bahwa mencari bahan atau sumber untuk menyelesaikan tugas sekolah merupakan alasan yang mendominasi informan saat pertama kali menggunakan internet. Selain itu alasan mereka setelah lama mengenal internet atau media online yaitu untuk kesenangan saja maksudnya aktivitas yang sifatnya untuk kesenangan atau hiburan, seperti : online untuk bersenang-senang, klip video, pesan singkat, download musik, bermain game atau chatting yang saat ini merupakan jenis aplikasi yang ada di media online yang sangat digemari oleh kalangan remaja. Alasan yang

ketiga yaitu biasanya remaja menggunakan media online untuk transaksi yaitu aktivitas jual beli melalui internet, seperti membeli sesuatu, memesan tiket perjalanan atau online banking. Selanjutnya diketahui juga bahwa dari segi sumber pembelajaran saat pertama kali menggunakan internet, sebagian besar informan dalam penelitian ini mengatakan mereka pertama kali mengenal dan belajar berinternet dari teman mereka.

Setelah wawancara yang peneliti lakukan bahwasanya banyak remaja mengenal media internet dipengaruhi oleh teman sebaya mereka. Alasan-alasan ini muncul disebabkan karena pengaruh atau ajakan teman-temannya, seperti : ingin chatting, ingin bermain game online, ingin mengunjungi situs-situs pornografi atau ingin membuat account di salah satu situs *social networking* karena banyak teman yang memiliki. Selain itu berbagai alasan muncul saat peneliti melakukan wawancara terhadap remaja yang saat itu sedang duduk di kelas X SMK. ada yang menyebutkan bahwa mereka menggunakan media online dengan aktivitas kesenangan. Maksudnya mereka hanya bermain-main di situs online tersebut. Sebagian dari mereka mengaku, bahwa mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk menggunakan media online tersebut. Sampai mereka lupa kapan waktu makan, beristirahat dan kapan waktu untuk belajar. Sehingga penggunaan internet di kalangan remaja dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- Mencari sumber-sumber/bahan-bahan terkait dengan mata pelajaran atau tugas sekolah
- Mencari informasi yang berkaitan dengan kehidupan individu (kesehatan, pendidikan, hiburan, dll)
- Mengirim atau menerima email
- Mengunjungi situs *social networking* (friendster, facebook, tweeter).
- Men-download lagu maupun video, dan masih banyak yang lain.

Dari apa yang diungkapkan beberapa informan yang mayoritas mengenal dan menggunakan internet ketika memasuki masa remaja awal ini menegnai alasan yang mendorong mereka pertama kalinya mengenal dan menggunakan internet pertama kalinya mereka yang lebih disebabkan oleh pengaruh atau ajakan teman-teman sebaya dan juga lebih menjadikan teman sebaya tersebut sebagai sumber belajar pertama kali dalam menggunakan internet tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa ini ada kaitannya dengan pengaruh teman sebaya yang selalu mengikuti kehidupan sosial mereka, di mana remaja lebih menjadikan teman sebaya untuk mempelajari segala sesuatu atau hal-hal baru yang sebelumnya tidak ditemui dalam hidupnya, termasuk dengan kecanggihan teknologi internet, dari pada orang yang lebih tua di sekitarnya (seperti guru, orang tua, atau saudara).

Jadi, apapun yang dilakukan sebenarnya tergantung siapa teman sebaya. Karena teman sebaya lah yang paling dominan membentuk perilaku individu, termasuk gaya hidup remaja. Tidak diragukan lagi bahwa remaja memiliki peranan yang penting dalam kehidupan individu. Perilaku remaja banyak dipengaruhi oleh tekanan dari kelompok teman sebaya. Hal ini dikarenakan perkembangan sosial pada masa remaja lebih banyak melibatkan kelompok teman sebaya dibanding orang tua. Dibanding pada masa kanak-kanak, remaja lebih banyak melakukan kegiatan di luar rumah seperti kegiatan sekolah, ekstrakurikuler dan bermain dengan teman. Untuk itu, tidak mengehrankan apabila kelompok teman sebaya dijadikan sumber referensi utama bagi remaja dalam hal persepsi dan sikap yang berkaitan dengan gaya hidup (*lifestyle*). Bagi remaja, teman-teman menjadi sumber informasi misalnya mengenai bagaimana cara berpakaian yang menarik, musik atau film apa yang bagus, dan sebagainya.

Peran Orang Tua

Pada dasarnya, orang tua lah yang menjadi pelopor untuk mengarahkan sang anak ke jalan yang benar orang tua harus bisa menuntun anak agar anak tidak memiliki perilaku yang menyimpang dan dapat mengikuti atau menjalankan aturan yang sesuai dengan nilai dan norma yang ada di kehidupan bermasyarakat. Apabila ditinjau dari sisi psikologis, kebutuhan anak bukan hanya sebatas kebutuhan materi semata, anak juga membutuhkan kasih sayang dan perhatian dari orang tua. Dan realitanya, banyak anak yang kurang mendapatkan kasih sayang . Dalam hal ini peran orang tua sangatlah penting untuk mengontrol si anak. Terlebih pada usia remaja, biasanya pada usia remaja inilah anak akan mencari jati dirinya. Emosional anak akan menjadi kurang terkontrol dalam usia remaja. Oleh karena itu bimbingan dan kasih sayang orang tua sangatlah diperlukan oleh seorang anak.

Kedekatan hubungan antara orang tua dengan anak tentu saja akan berpengaruh secara emosional. Anak akan merasa dibutuhkan dan berharga dalam keluarga, apabila orang tua memberikan perhatiannya kepada anak. Berikut hasil wawancara peneliti kepada orang tua yang memiliki anak usia remaja, orang tua akan menasehati anak secara pelan-pelan. Orang tidak akan menggunakan kekerasan. Karena menurut informan yang bernama Ibu Gatot, apabila beliau menggunakan kekerasan dalam mendidik anaknya, yang ada anak akan menjadi seorang individu yang berperilaku negatif bukannya menjadi individu yang lebih baik. Selain itu perlu adanya komunikasi yang baik antara anak dengan orang tua. Sehingga apapun yang dirasakan anak, orang tua mengerti dan orang tua bisa menerapkan pola asuh yang sesuai dengan anak. Jadi anak tidak akan salah dalam bergaul dan menjadi pribadi yang baik

PENUTUP

Kesimpulan

Pada hakikatnya, kemajuan teknologi dan pengaruhnya dalam kehidupan adalah hal yang tidak bisa kita pungkiri. Akan tetapi, kita dapat melakukan tindakan yang bijaksana terhadap diri kita sendiri, keluarga dan juga masyarakat luas agar kemajuan teknologi yang semakin dasyat ini tidak sampai menggeser jati diri kita sebagai manusia yang memiliki norma dan juga nilai-nilai pekerti yang luhur.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dalam hal ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa sebagian besar remaja menggunakan media online untuk tiga kategori, pertama sebagian remaja menagatkan bahwa mereka menggnakan media online untuk melengkapi tugas dari sekolah-sekolahnya,, daa yang kedua sebagian remaja mengatakan bahwa mereka menggunakan media online hanya untuk aktivitas kesenangan saja, maksudnya mereka hanya menggunakannya untuk bermain-main di situs internet, chatting, dan sebagainya. Dan yang terakhir mereka menggunakan internet untuk ativitas transaksi, yaitu untuk jual beli secara online. Bagi mereka onine merupakan suatu bentuk teknologi yang dianggap praktiis dan cepat di era globalisasi seperti sekarang in. Banyak keuntungan yang didapatkan dari adanya media tersebut, namun di sisi lain kemajuan teknologi juga memberikan dampak negatif bagi pengguna, khususnya remaja.

Media online juga tidak hanya terdapat di waung internet saja, melainkan di sekolah, maupun di instansi manapun yang memiliki koneksi internet. Warung internet pun tidak hanya terdapat satu atau dua di sepanjang jalan Ketintang Timur, melainkan secara brderet warung internet didirikan untuk memberi fasilitas bagi paa pengunjungnya. Berbagai tarif juga di pasang pada warung internet tersebut. Sehingga dengan mudah pengunjung memilih mana yang harus mereka kunjungi. Akan tetapi kemudahan tersebut saat ini disalahgunakan oleh sebagian remaja, banak remaja yang menggunakan media online untuk kesenangan mereka saj, atau bahkan hanya untuk *bergaya*. Gaya hidup online yang saat ini menjamur d kalangan remaja mengubah pola pikir mereka untuk lebih memilih sesuatu yang instan dari pada memilih sesuatu yang harus mereka pelajari dan mereka mengerti terlebih dahulu. Buku yang seharusnya mereka pilih, namun media online lah yang saat ini mnggantikan posisi buku tersebut.

Saran

Kekhawatiran yang muncul pada orang tua dipicu oleh banyaknya informasi tentang pengaruh buruk dar internet. Kekhawatiran ini memang wajar mengingat internet memilki kelebihan dan kekurangan. Artinya di satu sisi

internet membawa pengaruh yang positif dan di sisi lain internet juga membawa dampak yang negatif. Terlebih bagi putra-putri mereka yang notabenenya adalah pelaku pemula yang baru mengenal dunia maya. Oleh karena itu peran orang tua sangatlah dibutuhkan dalam hal ini. Menntrol dan membimbing anak adalah langkah yang tepat untuk mengantisipasi terjadinya hal yang negatif. Koomunikasi yang baik antar orang tua dan anak juga sangat diperlukan dalam mendampingi anak tumbuh dan berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2011. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Furchan, Arief. 1992. *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Giddens, Anthony. 2011. *Runaway World* Terj. Kristiawan S, andry dan Koen S, yustina. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/18598/1/har-jan2007-1%20%285%29.pdf>
- <http://www.satudunia.net/system/files/Indepth%20Report%3B%20Media%20Online%20dan%20Media%20Kapital.pdf>
- <http://bekas.bkpm.go.id/id/node/1295>
- Irawan, Prasetya, 2006. *Penelitian Kualitatif & Kuantitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Depok : Departemen Ilmu Administrasi, FISIP UI.
- Moleong, Lexy J, 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja.
- Sugiyono. 2010. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : CV Alfabeta. .