

MEDIA SOSIAL SEBAGAI GAYA HIDUP BARU INTERAKSI SOSIAL REMAJA

Dony Rano Virdaus

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo

Email: donyranovirdaus@iainponorogo.ac.id

Abstract: *The existence of new media must be connected to the rapid development of technology and communication. Without realizing it, the human community has lived in two worlds of life, namely real society and cybercommunity. This study aimed to analyze the new lifestyle of adolescent social interaction in using social media. The method used in this study is qualitative descriptive, with the approach used is phenomenology. The results obtained are interactions between adolescents in internet users, not a few teenagers who use social media facilities in interacting so that researchers can conclude that the most prominent social media user in Adolescent Social Interaction is Facebook social media by 45%—followed by Instagram users (26%), and Whatsapp (20%). This shows how teenagers interact socially with those who use social media: Facebook, Instagram, and WhatsApp. Teen interactions are personal, in groups, replying to comments, or uploading photos and videos on social media.*

Keywords: *social interaction; Lifestyle; Social Media; Adolescent*

Abstrak: Keberadaan media baru atau new media tidak bisa dilepaskan dari pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi. Tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yakni kehidupan masyarakat nyata dan masyarakat maya (cybercommunity). Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana gaya hidup baru interaksi sosial remaja dalam menggunakan media sosial. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan yang digunakan adalah fenomenologi. Hasil yang diperoleh yaitu interaksi antar remaja dalam pengguna internet, tidak sedikit remaja yang menggunakan fasilitas media sosial dalam berinteraksi sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengguna media sosial terbesar dalam Interaksi Sosial Remaja adalah di media sosial facebook sebesar 45%. Diikuti oleh pengguna Instagram (26%), dan Whatsapp (20%). Hal ini dapat dilihat bagaimana remaja berinteraksi secara sosial dengan mereka yang menggunakan media sosial Facebook, Instagram, dan Whatsapp. Interaksi remaja dilakukan secara personal, dalam grup, membalas komentar, atau mengunggah foto dan video di media sosial.

Kata Kunci: *Interaksi Sosial; Gaya Hidup; Media Sosial; Remaja*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi tidak hanya mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi dapat mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat. Tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yakni kehidupan masyarakat nyata dan masyarakat maya (cybercommunity). Kehidupan masyarakat maya merupakan suatu kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung diindera melalui penginderaan manusia, namun mampu dirasakan serta disaksikan sebagai sebuah realitas. Pembentukan kelompok-kelompok masyarakat dalam dunia maya, tentunya terdiri atas individu-individu maya. Individu tersebut memiliki aspek yang beragam baik dari segi material ataupun immaterial. Keberagaman aspek tersebut turut mendapatkan fasilitas dunia maya. Mengingat dunia maya sebagai media online yang sangat memungkinkan sosialisasi antar individu atau kelompok secara maya.

Teknologi informasi di era digital saat ini berkembang sangat pesat dalam kehidupan masyarakat. Kehadiran teknologi komunikasi dianggap sangat penting bagi masyarakat modern karena disebut sebagai media baru (new media), yakni suatu alat sebagai sarana komunikasi untuk saling berinteraksi, berpendapat, bertukar informasi, memperoleh berita dan informasi yang diterima up to date serta sangat cepat dan efisien. Keberadaan internet di Indonesia memberikan kemudahan bagi para penggunanya, berbagai informasi dan hiburan dapat dengan mudah diakses.

Salah satu fasilitas bagi individu ataupun masyarakat dunia maya dalam bersosialisasi secara online dapat dilakukan melalui media sosial. Media sosial merupakan pengembangan dari teknologi komunikasi yang ada di internet. Media sosial digunakan untuk berinteraksi, bertukar informasi dan mempublikasikan aktivitas sehari-hari. Selain itu, media sosial juga menjadi sarana komunikasi bagi masyarakat baik dengan teman, sahabat, keluarga, dan sebagainya. Begitu pula dengan kalangan remaja yang umumnya pengguna aktif media sosial.

Berdasarkan laporan terbaru We Are Sosial, pada tahun 2020 disebutkan bahwa ada 175,4 juta pengguna internet di Indonesia. Ada 160 juta pengguna aktif media sosial (medsos). Media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan manusia yang tidak terpisahkan. Hal ini dikarenakan sifat dari media tersebut yang mampu memenuhi kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial dan juga sebagai makhluk yang selalu memiliki keinginan hadir sebagai sesuatu yang lain yang mana hal ini tercermin dari pemilihan profil foto atau avatar, hingga pada cara apa manusia tersebut mencari kesenangan melalui media online.

Kemampuan media sosial dalam menghilangkan batasan-batasan waktu, geografis dan dimensional memungkinkan manusia untuk mempersingkat waktu dan dimensi-dimensi yang ada sehingga terjadilah sebuah percepatan alur informasi. Dengan berkembangnya sistem komunikasi memungkinkan manusia untuk selalu terhubung dengan alat komunikasi tanpa harus ada masalah kabel atau harus selalu duduk di depan komputer.

Namun, bukan hanya persoalan digunakan untuk berinteraksi, bertukar informasi dan mempublikasikan aktivitas sehari-hari. Media sosial juga dijadikan

sebagai wadah materi tentang dakwah dan motivasi juga hal ini bisa kita lihat dari di jadikan isi status mereka dengan harapan agar apa yang mereka bagikan bermanfaat bagi yang melihatnya. Dibalik itu semua, tidak menutup kemungkinan bahwa ada beberapa remaja yang pasif dalam menggunakan media sosial. Mereka yang cenderung tertutup dan jarang meng-update status di media sosial.

Melihat fenomena diatas, terkadang ada beberapa orang yang keliru dalam bermedia sosial. Misalnya, dahulu saat makanan sudah ada didepan mata maka kita langsung memakannya, saat ini saat seseorang yang hendak makan mereka begitu sibuk memotret makanan yang akan disantapnya untuk bahan update status. Update status yang dulunya adalah hal tabu kini sudah menjadi gaya hidup baru para penguanya terlebih lagi para kaum milenial yang ingin selalu online.

Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan adanya gaya hidup baru sosial remaja dalam media sosial. Dalam rangka berinteraksi dengan sesama dan tidak sedikit yang menggunakan fasilitas media sosial. Virtualitas media sosial mampu memberikan apa yang dibutuhkan oleh manusia tersebut di tengah-tengah tuntutan aktivitas dan padatnnya jadwal yang dimiliki. Melalui media sosial manusia dapat dengan mudahnya tetap berhubungan dengan keluarga, kolega dan siapapun meskipun jarak diantara mereka cukup jauh. Melalui media sosial manusia juga dapat mencari hiburan sesaat di tengah tengah kepenatan kerja untuk menjaga tingkat produktifitasnya sementara di sisi lain memang ada yang terlalu tenggelam dengan kedua hal ini. Mereka menjadi terlalu asik dalam dunia virtual sehingga lupa dengan realitas dunia nyata.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Flick keterkaitan spesifik pada studi hubungan sosial yang berhubungan dengan fakta dari pluralisasi dunia kehidupan. Metode ini digunakan untuk menggambarkan situasi sosial yang diteliti dengan meliputi aspek tempat (place), pelaku (place), dan aktivitas (activity) yang saling berintegrasi secara sinergis (Sugiyono, 2011:207). Menurut Nazir (1998) dalam Bungin (2008), tujuan dari tipe penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, aktual dan akurat mengenai berbagai fakta, sifat serta hubungan antara fenomena yang sedang diselidiki.

Pendekatan yang digunakan adalah fenomenologi. Menurut Little John pendekatan fenomenologi adalah studi tentang pengetahuan yang berasal dari kesadaran, atau cara memahami suatu objek atau peristiwa dengan mengalaminya secara sadar. Fenomenologi berarti membuarkan sesuatu datang mewujudkan dirinya sebagaimana adanya. Dengan demikian, di satu sisi, makna itu muncul dengan cara membiarkan realitas/fenomena/pengalaman itu membuka dirinya. Di sisi lain, makna itu muncul sebagai hasil interaksi antara subjek dengan fenomena yang dialaminya.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan dan studi kepustakaan serta berusaha memahami dan menganalisisnya. Studi kepustakaan teknik pengumpulan data

dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literature-literatur, catatan-catatan dan laporan- laporan yang berkaitan dengan masalah yang peneliti bahas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberadaan media baru atau new media tidak dapat dilepaskan dari perkembangan teknologi dan komunikasi yang begitu pesat. Internet sebagai sebuah produk teknologi komunikasi, meski sudah berkembang cukup lama, namun masih menjadi perbincangan khalayak atau masyarakat hingga sekarang. Khalayak tidak hanya membicarakan “kekuatan” atau dampak positif Internet, tetapi juga dampak negatif yang menyertainya.

Internet sendiri merupakan suatu network (jaringan) yang menghubungkan setiap komputer yang ada di dunia dan membentuk suatu komunitas maya yang dikenal sebagai global village (desa global). Salah satu bentuk dari keberadaan new media adalah fenomena munculnya Sosial Network (jejaring sosial) yang lebih dikenal sebagai media sosial.

Gaya hidup dapat didefinisikan sebagai seperangkat nilai, sikap, dan tindakan yang dianut seseorang, bukan hanya karena merupakan landasan untuk praktik yang bermakna, tetapi karena memberikan bentuk material untuk narasi tertentu dari selfidentity. Gaya hidup memiliki kesatuan tertentu penting untuk rasa keamanan ontologis yang berkelanjutan. Meskipun gagasan gaya hidup adalah sering dikaitkan dengan area konsumsi, itu juga terkait dengan konteks kerja.

Media sosial atau jejaring sosial merupakan aktifitas sosial yang tidak hanya dilakukan di dalam dunia nyata tetapi juga dapat dilakukan di dunia maya (unreal). Setiap orang dapat menggunakan jejaring sosial sebagai sarana komunikasi, membuat status, berkomentar, berbagi foto dan video selayaknya berada dalam lingkungan sosial (Tamburaka, 2013).

Seperti halnya sebuah global village, internet berkembang menjadi sangat kompleks. Mulai dari mencari informasi mengenai suatu hal, tempat, ataupun seorang teman sampai berita politik dari berbagai belahan dunia ini. Mengingat media sosial saat ini semakin populer dan dengan hadirnya media sosial yang secara personal mampu bersentuhan dengan masyarakat pada tingkatan dimana sebelumnya tidak mampu hadir dan menjadi sebuah dimensi baru yang mampu melayani manusia berinteraksi dan mengaktualisasikan diri dalam dunia virtual sebagai bentuk ruang publik yang baru.

Interaksi sosial merupakan sebuah syarat terjadinya aktivitas sosial. Dalam melakukan interaksi terdapat syarat-syarat yang harus dipenuhi yaitu kontak sosial dan komunikasi sosial. Teknologi Informasi di era globalisasi sangat berkembang pesat di dalam kehidupan masyarakat. Penggunaan fasilitas komunikasi yang semakin canggih memberikan peluang bagi setiap individu untuk mengakses informasi sesuai keinginan serta dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa memikirkan waktu. Perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan suatu perubahan besar dalam komunikasi yang dilakukan oleh masyarakat di era modern

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan media Sosial Facebook, Instagram, dan Whatsapp sebagai studi kasus dalam penelitian ini. Adapun alasan menggunakan

media sosial Facebook, Instagram, dan Whatsapp adalah media sosial yang memang peneliti ikuti perkembangannya atau lebih tepatnya media sosial yang peneliti gunakan untuk mendapatkan data karena interaksi sosial antar akun media sosial lebih dapat mendapatkan data yang akurat apabila penggunaan akun media sosial Facebook, Instagram, dan Whatsapp tersebut merupakan akun yang dalam status pertemanan dengan peneliti.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti melalui akun media sosial yang peneliti miliki, maka berikut ini adalah daftar table mengenai jumlah pengguna media sosial (kategori remaja) dalam rangka berinteraksi dengan sesama dengan jumlah akun pengikut atau pertemanan tersebut tidak termasuk pada OnlineShop, akun tidak dikenal ataupun akun-akun promosi lain.

Tabel 1. Penggunaan Interaksi Sosial Pada Media Sosial

MEDIA SOSIAL	JUMLAH FOLLOWER/PENGIKUT/TEMAN	PENGGUNA INTERAKSI MEDIA SOSIAL	%	%
Facebook	388	123	32%	45%
Instagram	102	70	69%	26%
Whatsapp	83	53	64%	20%

Dari tabel di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa pengguna media sosial terbesar pada Interaksi Sosial Remaja berada pada media sosial facebook sebesar 45%. Diikuti pengguna Instagram (26%), dan Whatsapp (20%).

Fakta mengejutkan yang didapat peneliti selama melakukan pengamatan, beberapa remaja lebih aktif pada komunitas masyarakat maya daripada masyarakat nyata. Hal ini, dapat dilihat bagaimana remaja tersebut berinteraksi sosial dengan menggunakan media Sosial Facebook, Instagram, dan Whatsapp. Baik berinteraksi secara personal, group, berbalas komentar, ataupun posting-posting foto dan video di media sosial.

Gambar 1. Media Sosial



Tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yakni kehidupan masyarakat nyata dan masyarakat maya (cybercommunity).Kehidupan masyarakat maya merupakan suatu kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat

secara langsung diindera melalui penginderaan manusia, namun mampu dirasakan serta disaksikan sebagai sebuah realitas. Pembentukan kelompok-kelompok masyarakat dalam dunia maya, tentunya terdiri atas individu-individu maya. Individu tersebut memiliki aspek yang beragam baik dari segi material ataupun immaterial. Keberagaman aspek tersebut turut mendapatkan fasilitas dunia maya.

Gambar 2. Media Sosial



Media sosial sebagai salah satu representasi dunia maya, sekat-sekat ruang privasi dan rahasiarahasia pribadi tiap individu, menjadi terbuka dan transparan, dan semuanya dilakukan dengan sadar. Data pribadi seperti nama lengkap, jenis kelamin, tempat tanggal bulan dan tahun kelahiran, tingkat pendidikan, pekerjaan, tingkat pendidikan, hobi, bahkan status hubungan serta foto-foto sejak lahir, balita, hingga beranjak dewasa dan hingga kakek nenek (Sumadiria, 2014).

Gambar 3. Media Sosial



Hubungan interpersonal remaja yang dilakukan melalui situs jejaring sosial ini tentunya memberikan pengaruh pada hubungan interpersonal remaja baik itu di dunia maya maupun di dunia nyata. Akhir sosial juga ditandai oleh transparansi sosial, yaitu satu kondisi lenyapnya kategori sosial, batas sosial, hirarki sosial yang sebelumnya membentuk suatu masyarakat. Jaringan informasi menjadi bersifat transparan dan virtual tatkala tak ada lagi kategorikategori moral yang mengikatnya dan ukuranukuran nilai yang membatasinya. Party-line merupakan gambaran masyarakat cyber kita yang

tenggelam di dalam ekstasi komunikasi. Orang yang terbuai dalam komunikasi di dalam dunia cyber bisa tenggelam di dalamnya dan terbawa arus gaya komunikasi yang ada, hingga tak jarang bisa seolah menjadi sosok lain, yang jauh beda dengan dunia nyatanya. (Piliang, 2004).

KESIMPULAN

Mengingat media sosial saat ini semakin populer dan dengan hadirnya media sosial yang secara personal mampu bersentuhan dengan masyarakat pada tingkatan dimana sebelumnya tidak mampu hadir dan menjadi sebuah dimensi baru yang mampu melayani manusia berinteraksi dan mengaktualisasikan diri dalam dunia virtual sebagai bentuk ruang publik yang baru.

Hubungan interpersonal remaja yang dilakukan melalui situs jejaring sosial memberikan pengaruh pada hubungan interpersonal remaja baik itu di dunia maya maupun di dunia nyata. Pengaruh perubahan hubungan interaksi sosial pada remaja melalui media sosial ditandai oleh transparansi sosial, yaitu satu kondisi lenyapnya kategori sosial, batas sosial, hirarki sosial yang sebelumnya membentuk suatu masyarakat. Informasi media sosial yang bersifat transparan dan virtual menghapuskan kategori kategori moral yang mengikatnya dan ukuran nilai yang membatasinya. Party-line merupakan gambaran masyarakat cyber kita yang tenggelam di dalam ekstasi komunikasi. Orang yang terbuai dalam komunikasi di dalam dunia cyber bisa tenggelam di dalamnya dan terbawa arus gaya komunikasi yang ada, hingga tak jarang bisa seolah menjadi sosok lain, yang jauh beda dengan dunia nyatanya.

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran bagi pengguna media sosial mengenai gaya hidup baru interaksi sosial remaja dalam media sosial. Khususnya dapat menjadi perhatian bagi peneliti agar dapat membantu mengembangkan memberikan pengaruh pada hubungan interpersonal remaja baik itu di dunia maya maupun di dunia nyata.

REFERENSI

- Abadi, Totok Wahyu. Dkk. Media Sosial Dan Pengembangan Hubungan Interpersonal Remaja Di Sidoarjo. *KANAL*, Vol. 2, No. 1, September 2013, Hal. 1 - 106.
- Dahono, Y. (2021, February 15). Data: Ini Media Sosial Paling Populer di Indonesia 2020-2021. *Berita Satu*. <https://www.beritasatu.com/digital/733355/data-ini-media-sosial-palingpopuler-di-indonesia-20202021>
- Hasbiyansyah. "Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi", *Mediator* Vol 9 No. 1, Juni 2008.
- Hutter, K., Hautz, J., Dennhardt, S., & Füller, J. (2013). The impact of user interactions in social media on brand awareness and purchase intention: The case of MINI on Facebook. *Journal of Product and Brand Management*, 22(5), 342–351. <https://doi.org/10.1108/JPBM-05-2013-0299>.
- Littlejohn, Stephen W. dan Karen A. Foss. 2009. *Teori Komunikasi- Theories of human Communication* edisi 9. Jakarta: Salemba Humanika.

- Masela, Minggu Salvinus. "Pengaruh Gaya Hidup Modern Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja Sma Wisnuwardhana Malang", Psikovidya, Vol. 21 No. 1, April 2017.
- Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan Sosial. *IPTEK Journal of Proceedings Series*, 5, 22–27. <https://doi.org/10.12962/J23546026.Y2018I5.4417>.
- Rosengren, Karl Erik (1994). *Media effects and beyond Culture, socialization and lifestyles*. New York: Routledge.
- Utami, Anggi Mayasari Violita. Dkk. Pergeseran Budaya Komunikasi Pada Era Media Baru (Studi Etnografi Virtual Penggunaan LINE Oleh Digital Natives). *E-Proceeding Of Management: Vol.2, No.3 Desember 2015 | ISSN : 2355-9357* Page 4042.
- Watie, Errika Dwi Setya. Komunikasi Dan Media Sosial (Communications And Social Media). *THE MESSENGER*, Volume III, Nomor 1, Edisi Juli 2011