

**POLA KOMUNIKASI ANTAR REMAJA DI ERA DIGITAL
DI DESA SERUMPUN KECAMATAN SALATIGA**

ARTIKEL PENELITIAN



OLEH

**HESTI KOMAH
NIM F2281171004**

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2019**

**POLA KOMUNIKASI ANTAR REMAJA DI ERA DIGITAL
DI DESA SERUMPUN KECAMATAN SALATIGA**

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada

**HESTI KOMAH
NIM : F2281171004**

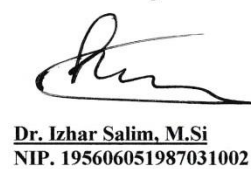
Disetujui,

Pembimbing I



**Dr. Rustivarso, M.Si
NIP. 196008131987031004**

Pembimbing II



**Dr. Izhar Salim, M.Si
NIP. 195606051987031002**

Mengetahui,

Dekan FKIP



**Dr. H. Martono, M.Pd
NIP. 196803161994031014**

**Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Sosiologi FKIP UNTAN**



**Dr. Rustivarso, M.Si
NIP. 196008131987031004**

POLA KOMUNIKASI ANTAR REMAJA DI ERA DIGITAL DI DESA SERUMPUN KECAMATAN SALATIGA

Hesti, Rustiyarso , Izhar Salim

Pogram Magister Pendidikan Sosiologi Fkip Untan

Email: hestikomah25@gmail.com

Abstract

The title of this thesis is The Communication Pattern Among Adolescents in the Digital Era in Serumpun Village Salatiga District. This research is using qualitative approach with descriptive method. The data collecting tools used is the observation guidelines, interview guideline and documentation study. The general research result shows that there is a shift in the comunal communication into individuals. Communication patterns that are established through digital media result in adolescents making grouped friendship because of the same goals and desires. The pattern of communication between adolescents is predominantly using a multi-way communication carried out using media that penetrates the space of time and allows youth to communicate silmutaneously and countinously. While the results of special studies indicates that:(1) the type of social media used by the adolescents to communicate in the digital era is facebook, whatsapp, instagram, line, messenger.(2) the conversation content between teenager based on the same eagerness and function such as the conversation about sport, hoby and school. (3) as for the positive effect of the use of communication media in the digital era is: facilitate the communication process, the communication also can be done anywhere at any time, cost effective. Negative effect: raises the attitude of individualism, addicted to smart phone, reduced direct interaction (face to face).

Keywords : Adolescents, Communication Pattern, Digital Era.

PENDAHULUAN

Masyarakat informasi menemukan banyak kemudahan sejak memasuki era digital. Majunya teknologi komunikasi seperti *smartphone* yang kian pesat memudahkan masyarakat untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi. Kemajuan teknologi komunikasi tidak hanya dirasakan masyarakat perkotaan saja akan tetapi dirasakan juga oleh masyarakat perdesaan termasuk di Desa Serumpun Kecamatan Salatiga.

Kini masyarakat dapat melakukan komunikasi kapan saja dimana saja tidak terikat jarak dan waktu. Hal ini didukung oleh jaringan komunikasi yang tersedia yaitu sinyal untuk terhubung ke internet sudah memadai, untuk jaringan Telkomsel 3G, Axis 4G, Indosat 4G, adapun jaringan yang tidak dapat diakses yaitu Tri, dan

XL. Adanya warung wifi turut mempermudah remaja untuk mengakses internet. Kekuatan jaringan komunikasi yang baik memudahkan masyarakat dalam melakukan proses komunikasi serta tidak memerlukan biaya yang mahal.

Kini remaja berkomunikasi tidak hanya melalui interaksi langsung saja (*face to face*) akan tetapi dapat dilakukan dengan bermedia digital seperti penggunaan aplikasi *Facebook, Whatsap, Mesengger, Instagram, Line, dan Game Online*. Media sosial menjadi alat komunikasi untuk membentuk berbagai hubungan di dunia maya.

Berdasarkan prariset yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 22 Februari 2019 melakukan wawancara dengan Bapak Sarjan selaku Kepala Desa Serumpun menyatakan bahwa jumlah

penduduk di Desa Serumpun berjumlah 3.024 jiwa, dengan penduduk laki-laki berjumlah 1.553 jiwa sedangkan penduduk wanita berjumlah 1.471 jiwa. Beliau mengatakan sebagian besar penduduk desa Serumpun berprofesi sebagai petani, akan tetapi hampir setiap orang memiliki dan menggunakan *handphone*.

Pengamatan pertama pada tanggal 23 Februari 2019 peneliti melihat sebagian besar penduduk di Desa Serumpun memiliki *handphone* dan menggunakan media sosial mulai dari kalangan remaja, orang dewasa bahkan kalangan orangtua, sehingga dari kesehariannya masyarakat tidak terlepas yang dari namanya *handphone*.

Pengamatan kedua pada tanggal 25 Februari 2019 peneliti melihat di Desa Serumpun banyak remaja yang memiliki *handphone*, sebagian besar dari mereka mempunyai media sosial internet yang beraneka ragam seperti *facebook*, *instagram*, *whatsapp*, *youtube*, *game online*, *line*. Dari beberapa media sosial yang paling sering digunakan remaja adalah *facebook*.

Perkembangan media komunikasi turut mengubah cara remaja melakukan interaksi dengan teman sebayanya. Kini remaja melakukan interaksi dengan meniadakan tatap muka melalui media digital dengan aplikasi *Facebook*, *Whatsap*, *Messenger*, *Instagram*, *Line* dan *Game Online*. Sehingga pola komunikasi yang terjalin antar remaja mengalami perubahan dari segi kualitas maupun kuantitas.

Semakin banyak kemudahan di era digital semakin besar pula kebutuhan untuk berhubungan dengan manusia lainnya yang dipelihara melalui hubungan yang erat dan koneksi sosial. Penggunaan komunikasi digital dapat memperdalam hubungan antar individu maupun kolektif namun dikhawatirkan akan mengurangi kecakapan sosial dan kemampuan sosial remaja untuk bersosialisasi dan berempati. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti

tertarik meneliti tentang “Pola Komunikasi Antar Remaja di Era Digital di Desa Serumpun Kecamatan Salatiga”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Menurut Satori (2011:25) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah “suatu pendekatan penelitian yang mengungkap situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara nyata, dideskripsikan melalui kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan data dan analisis data yang relevan diperoleh dari situasi yang alamiah”.

Peneliti merupakan perencana, pelaksana, pengumpulan data dan menjadi pelapor hasil penelitiannya, dan tentunya peneliti harus mempunyai kesiapan mulai dari awal proses penelitian hingga akhir proses penelitian.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 13-18 tahun.

Teknik dan alat Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Alat-alat pengumpulan data yang digunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan alat dokumentasi.

ss

Teknik Pengujian Keabsahan Data

Analisis data terdiri dari reduksi data, *display* data, dan verifikasi. Menurut Satori (2012: 219) menyatakan bahwa “Reduksi data merupakan proses penyederhanaan data, memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian dan data yang tidak sesuai dengan fokus dibuang, sehingga dengan mudah dianalisis. Reduksi data dalam penelitian ini bertujuan untuk menyeleksi,

pemfokusan, penyederhanaan data yang diperoleh di lapangan. Proses ini dilakukan sejak mulai pengambilan data sampai dengan selesai”.

Menurut Satori (2012: 219) menyatakan bahwa “*Display* data atau penyajian data, peneliti memulai memproses pengorganisasian data, sehingga mudah untuk dianalisis dan disimpulkan”. *Display* data dimaksudkan agar mempermudah peneliti untuk dapat melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari data penelitian.

Menurut Satori (2012:220) mengatakan bahwa “Penarikan kesimpulan” dilakukan pada waktu pengumpulan data selama dalam proses maupun setelah dilapangan. Pada penelitian kualitatif, verifikasi data dilakukan secara terus menerus sepanjang proses penelitian dilakukan, sejak pertama memasuki lapangan dan selama proses pengumpulan data, peneliti berusaha untuk menganalisis dan mencari makna dari data yang dikumpulkan selama penelitian.

Dalam pengujian keabsahan data menggunakan teknik perpanjangan pengamatan dan triangulasi. Perpanjangan pengamatan berarti “peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan dan wawancara dengan sumber data yang pernah ditemui maupun sumber data yang baru”. Dengan perpanjangan pengamatan ini, peneliti mengecek kembali apakah data yang telah didapat peneliti merupakan data yang sudah benar atau tidak.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Pengumpulan data dari berbagai sumber yaitu meliputi sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer terdiri yang berusia 13-18 tahun. Sedangkan sumber data sekunder berasal dari data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dimulai pada tanggal 22 Februari 2019 sampai dengan 14 Juni 2019 pengambilan data dilakukan pada siang dan malam hari. Observasi dilakukan masing-masing empat kali yaitu pada tanggal 13, 16, 21 Mei 2019 dan 10 Juni 2019.

Hasil Observasi

Jenis Media Sosial Yang Digunakan Remaja Untuk Berkomunikasi Di Era Digital Di Desa Serumpun Kecamatan Salatiga

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 21 Mei 2019 pukul 14.00 Wib ditemukan bahwa sebagian besar remaja di Desa Serumpun Kecamatan Salatiga memiliki akun *facebook*, *whatsapp*, *mesenger*, *instagram* dan *game online* untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Penggunaan media sosial sebagai tempat untuk mencari teman dan informasi.

Salah satu bentuk media dari media sosial adalah terbentuknya jaringan antar remaja. Jaringan yang dibangun tidak hanya memperluas pertemanan atau pengikut di dunia maya saja, tetapi juga harus dibangun dengan interaksi antar remaja. Interaksi yang terjadi di media sosial berbentuk saling mengomentari atau memberikan suka (*like*).

Kehadiran situs media sosial menyediakan fasilitas *chatting* kemudian semakin membuka kesempatan untuk berkomunikasi dengan siapa saja sekaligus membangun hubungan pertemanan. Oleh sebab itu kemudahan mengakses internet memunculkan komunitas-komunitas *online* yang ada di dunia maya.

Komunitas *virtual* muncul akibat dari kecanggihan teknologi. Teknologi menciptakan suatu komunitas yang dulunya hanya dapat dilakukan secara tatap muka, tetapi saat ini dapat dilakukan melalui aplikasi media sosial. Dengan

kemudahan internet kini seseorang atau kelompok dapat berkomunikasi dengan siapapun secara bebas tanpa ada batasan ruang dan waktu.

Konten Pembicaraan Antar Remaja Di Era Digital Di Desa Serumpun Kecamatan Salatiga

Observasi yang dilakukan oleh peneliti tanggal 13 Mei 2019 pukul 20.30 Wib diperoleh data sebagai berikut, pada saat peneliti melakukan pengamatan diperoleh data bahwa konten yang dibicarakan remaja adalah tentang membagikan informasi, membicarakan untuk mengadakan pertemuan antar anggota grup.

Observasi tanggal 16 Mei 2019 pukul 20.30 Wib Konten yang menjadi pembicaraan antar remaja Desa Serumpun Kecamatan Salatiga di bidang olahraga seperti futsal dan badminton. Remaja Desa Serumpun memiliki beberapa tim futsal yang berbeda, seperti tim antar dusun, tim antar remaja yang bersekolah, serta ada juga tim futsal desa.

Konten pembicaraan remaja di Desa Serumpun Kecamatan Salatiga dilakukan menggunakan aplikasi media sosial *Whatsap* dan *Facebook*. Remaja tergabung kedalam sebuah grup, sehingga komunikasi yang terjadi dilakukan secara *online*. Media *online* menjadi tempat remaja berkumpul, membuat jaringan bersama teman-teman sebayanya dan saling berbagi informasi bersama.

Banyaknya pengguna internet di kalangan remaja Desa Serumpun Kecamatan Salatiga menunjukkan bahwa internet dimanfaatkan untuk *chatting* dan berkomunikasi maka semakin banyak pula terbentuknya komunitas-komunitas *online* di kalangan remaja desa

Penggunaan aplikasi media sosial menjadikan remaja di Desa Serumpun membentuk jaringan-jaringan yang saling terhubung di dunia maya dengan tergabung kedalam grup-grup tertentu, baik grup yang terbentuk di *whatsapp*, *facebook*, maupun *instagram*. Selain membahas tentang olahraga, konten

pembicaraan remaja Desa Serumpun Kecamatan Salatiga juga membahas tentang hobi.

Salah satu konten pembicaraan remaja di Desa Serumpun Kecamatan Salatiga adalah tentang club motor yang dilakukan menggunakan aplikasi media sosial *Whatsap* dan *Messenger*.

Dampak Komunikasi Di Era Digital Antar Remaja Di Desa Serumpun Kecamatan Salatiga

Pada observasi keempat dilakukan peneliti pada tanggal 30 Mei 2019 pukul 21.00 Wib. Berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa Terdapat beberapa kelompok remaja maupun orang dewasa berada ditempat yang sama tetapi interaksi antar mereka biasa saja, tidak terlalu memperdulikan orang lain, fokus dengan *handphonenya* masing-masing.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terlihat bahwa remaja saling bertemu kenyataannya mereka sibuk dengan *handphone* dan kegiatannya masing-masing sehingga kurang berinteraksi dan kurang memperdulikan orang yang berada di sekitarnya.

Hasil Wawancara

Berikut dikemukakan hasil wawancara dengan remaja Desa Serumpun Kecamatan Salatiga.

Jenis Media Sosial Yang Digunakan Remaja Untuk Berkomunikasi Di Era Digital Di Desa Serumpun Kecamatan Salatiga

Menurut Sasena (wawancara tanggal 13 Juni 2019), *facebook* dan *messenger*, karne kawan-kawan dah rate pakai medsos, dapat di hitunglah kawan yang chat lewat sms. Dan juak pakai *facebook* dan *mesengger* sikit makai quota, harge quota juak lebih murah di bandingkan pakai sms.

Selanjutnya informan lain yaitu Restu (wawancara tanggal 13 Juni 2019), *facebook* dan *whatsapp*. Karne di *facebook* banyak kawan, kalau di *whatsapp* emang

keluarga dengan kawan dekat yang dijadikan kawan. Dan juak *facebook* mudah diakses sehingga banyak hal bisa dilakukan.

Informan selanjutnya Joni (wawancara tanggal 12 Juni 2019), *facebook*, karne jaman itok biak rate punye *facebook* jadi sanang dihubungek.

Informan selanjutnya Ikhsan (wawancara tanggal 11 Juni 2019), *facebook* dengan *whatsapp*. Karne daan banyak makai quota, dan juak kawan-kawan rate pakai *facebook* jadi sanang nak ngubungeknye

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa informan diperoleh data bahwa alasan remaja di Desa Serumpun Kecamatan Salatiga lebih memilih berinteraksi dan berkomunikasi menggunakan *facebook* karena hampir setiap orang memiliki *facebook*, hemat quota, mudah menghubungi teman.

Konten Pembicaraan Antar Remaja Di Era Digital Di Desa Serumpun Kecamatan Salatiga

Menurut Azura (wawancara tanggal 11 Juni 2019), Yang biasa dibicarakan yaitu tentang sekolah baik iye tentang tugas atau informasi lainnya, hobi.

Informan selanjutnya Restu (wawancara tanggal 13 Juni 2019), tentang hobi, modifikasi motor, club motor, kawan *game online*.

Informan lain yaitu Reza (wawancara tanggal 11 Juni 2019), tentang kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, main futsal, *ngegame* dan wifian same-same.

Dampak Dampak Komunikasi Di Era Digital Antar Remaja Di Desa Serumpun Kecamatan Salatiga

Berdasarkan hasil wawancara dalam melihat dampak komunikasi di era digital antar remaja di Desa Serumpun Kecamatan Salatiga terutama dalam hubungan antar remaja mengalami perubahan pada intensitas bentuk komunikasi yang biasanya dilakukan melalui tatap muka saat ini beralih

menjadi komunikasi melalui media digital.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan remaja yang berkaitan dengan dampak positif dan dampak negatif. Adapun hasil wawancara dampak positif penggunaan *smartphone* dalam berkomunikasi ditemukan data sebagai berikut:

Menurut Dicky (wawancara tanggal 13 Juni 2019), lebih banyak kawan, dengan menggunakan sosmed kite dapat berkomunikasi dengan siapa ajak, nak bile dimane ajak, dan juak dalam carek informasi di *facebook* biase lebih *update*.

Informan selanjutnya Ikhsan (wawancara tanggal 11 Juni 2019), lebih mudah mencari informasi, carek kawan, saluran dengan urang baru, bisa komunikasi dimane ajak karena hp bisa di bawa kemane-kemane lebih praktis, sambil maing game pun dapat berinteraksi dengan kawan.

Informan selanjutnya Novi (wawancara tanggal 14 Juni 2019), menjadi lebih dekat dengan keluarga, kawan, lebih seru jadi betah lamak-lamak memegang hp, dan juak balasannya cepat, bile-bile nak chat kawan bisa tolen nak siang ke malam, pun komunikasi secara langsung dah nak magek urangnya agek, balom agek biasenye die kadang sian dirumah, jadi nyesuaikan waktunya agek.

Adapun hasil wawancara dampak negatif penggunaan *smartphone* dalam berkomunikasi ditemukan data sebagai berikut :

Menurut Novi (wawancara tanggal 14 Juni 2019), pun sambil maingkan hp jak bisa sambil dengarkan kawan ngomong, tapi dihp pun dah ngumpul biase jak sibuk dengan hp nye masing-masing.

Informan selanjutnya Restu (wawancara tanggal 13 Juni 2019), perhatikan juak, tapi pas ngumpul biak jak rate sibuk maingkan hp nye masing-masing, biarpun duduk same-same tapi daan lepas dari hp, ape agek pun dah gile maing game biase di omongek pun daan di dengarkan nye gilak.

Informan selanjutnya Reza (wawancara tanggal 11 Juni 2019), jak pun daan sambil maingan hp ye memperhatikan biak, tapi biasenye pas ngumpul jak rate sibuk dengan hp nye masing-masing, ape agek pun sambil ngumpul biak suke nak ngajak main game same-same jadi daan meratikan gilak karne nak fokus maing game.

Teknologi sangat berdampak bagi kehidupan manusia, terutama dikalangan masa remaja. Oleh sebab itu remaja sebagai pengguna teknologi harus bijak dalam memanfaatkan teknologi untuk membantu kehidupannya. Jangan sampai manusia sebagai pengguna dikuasai oleh teknologi karena hal tersebut tentu akan mempengaruhi sikap dan perilaku remaja dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain.

Pembahasan

Jenis Media Sosial Yang Digunakan Remaja Untuk Berkomunikasi Di Era Digital Di Desa Serumpun Kecamatan Salatiga

Menurut Nasrullah (2017:14) menyatakan bahwa “Media sosial memiliki beberapa macam, yaitu: jejaring sosial (meliputi *facebook*, *mesenger*, *line*, *path*, *whatsapp*), jurnal online (*Blog*), *microblog*, *media sharing*, *bookmarking*, dan *wiki*”.

Selanjutnya Klaus Schwab (2019:157) mengatakan bahwa, “Kini, kehadiran digital seseorang terlihat dari interaksi digital mereka, juga dari jejak yang terekam di media dan *paltform daring*. Bnayak orang memiliki lebih dari satu bentuk kehadiran digital, seperti akun *Facebook*, *Twitter*, *profil LinkedIn*, *blog Tumblr*, *Instagram* dan lain sebagainya. Di dunia yang saling terhubung tersebut, dan melalui kehadiran digital, orang akan mampu mencari sekaligus memperoleh informasi, menyampaikan gagasan secara bebas, menemukan dan ditemukan, serta mengembangkan dan memelihara relasi secara *virtual* dimana pun di seluruh dunia”.

Jejaring sosial yang terbentuk melalui penggunaan media sosial membuat remaja antar Desa Serumpun Kecamatan Salatiga mudah mendapatkan teman dan menjalin persahabatan. Untuk saling berkomunikasi dan berhubungan sosial juga menjadi mudah. Dengan adanya media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, *Whatsap*, *Mesenger* maka memudahkan remaja untuk memperoleh informasi dan juga membangun jaringan sosial menjadi mudah. Melalui media sosial maka jejaring sosial yang berpola individu maupun berkelompok menjadi tidak terelakkan dalam kehidupan masyarakat.

Herbert Blummer (dalam Shiefti Dyah Alyusi, 2018:33) dalam teorinya *Uses and Gratification* mengatakan bahwa, “Penggunaan media berperan aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut, dengan kata lain, pengguna media itu adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya, dalam teori ini diasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya.”

Pendekatan *Uses and Gratification* merupakan salah satu landasan teori untuk meneliti alasan para pengguna media. Pengguna yang secara aktif memilih media yang dipakai dan media yang digunakannya demi mencapai tujuan tersebut.

Selanjutnya Reeta Raina (2018:2) mengatakan bahwa, “*This generation has made social media their top priority as it meets their interpersonal need of inclusion. Adolescents primarily use the internet as a communication tool to reinforce relationships. The changes in relationships are exceptionally visible among teens that use instant messaging as a substitute of face-to-face conversation with friends. College students are exposed to a higher risk of internet addiction because of their vulnerability, in*

particular that they are adjusting to massive amounts of developmental and life change”.

Masa remaja adalah masa dimana mereka berusaha membentuk identitas, membentuk kelompok sosial, dan untuk menegosiasikan makna budaya yang mereka miliki agar dapat diakui oleh teman sebayanya. Kehadiran media sosial memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia terutama dalam proses berinteraksi dan komunikasi yang berlaku dikalangan remaja Desa Serumpun.

Remaja yang *chattingan* di internet atau berkomunikasi melalui *facebook* bisa jadi tidak terlalu mementingkan isi pesan yang ia terima atau ia tulis akan tetapi kenyataan bahwa di era yang serba modern ini mereka juga menggunakan media sosial agar bisa sama dengan remaja lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mengenai media sosial diketahui bahwa sebagian besar remaja sudah menggunakan media sosial dalam kesehariannya untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain, sehingga mengakses internet dan media sosial sudah menjadi kebutuhan bagi setiap penggunanya. Adapun jenis media sosial yang digunakan oleh remaja di Desa Serumpun untuk berinteraksi dan berkomunikasi seperti *facebook*, *mesenger*, *whatsapp*, *instagram*, *line*, dan *game online*. Diantara beberapa media tersebut yang paling dominan dan populer dikalangan remaja adalah *facebook*.

Konten Pembicaraan Antar Remaja Di Era Digital Di Desa Serumpun Kecamatan Salatiga

Sifat dasar manusia adalah membutuhkan dukungan dan persahabatan dari orang lain dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Fenomena interaksi sosial online saat ini merupakan karakteristik dari masyarakat informasi. Perubahan masyarakat yang dulunya berkomunikasi secara langsung

(*face to face*) tetapi saat ini interaksi dapat dilakukan menggunakan internet.

Content pembicaraan yang dilakukan oleh remaja di media sosial beragam, tergantung situasi dan kebutuhan tiap-tiap remaja. Media sosial memiliki fungsi sebagai medium (tempat) berlangsungnya masyarakat di dunia *virtual*. Proses interaksi tersebut akan menciptakan struktur sistem, mempengaruhi jenis hubungan yang dimiliki remaja.

Yasraf (dalam Narwoko (2008:390) mengatakan bahwa, “Era revolusi informasi “masyarakat memang masih berinteraksi satu dengan yang lain, tetapi kini tidak lagi dalam komunitas yang nyata, melainkan di dalam komunitas virtual. Internet sebagai satu bentuk jaringan komunikasi telah menawarkan bentuk-bentuk komunitas sendiri (*virtual community*), bentuk realitasnya sendiri (*virtual reality*) dan bentuk ruangnya sendiri (*cyberspace*).

Masyarakat Desa Serumpun Kecamatan Salatiga merupakan masyarakat yang memiliki sistem hubungan kekerabatan (*paguyuban*). Pola komunikasi kemudian membentuk remaja kedalam beberapa jaringan yang saling berhubungan. Peristiwa-peristiwa komunikasi yang dilakukan oleh remaja secara berulang dalam aktivitas komunikasinya adalah percakapan menggunakan berbagai bahasa dan simbol melalui aplikasi media sosial.

Shiefti Dyah Alyusi (2018:41) mengatakan bahwa, “Interaksi sosial yang terbentuk dalam suatu kelompok atau komunitas akan membentuk *paralanguage* baru yang berkembang sebagai sebuah substitusi dan tambahan bagi bahasa tradisional. Bahasa tubuh virtual menjelaskan penggunaan simbol dalam komunikasi online berbasis teks tradisional atau mewakili kehalusan, emosi untuk menggambarkan ekspresi”.

Saat berinteraksi sosial dalam kelompok *online* diperlukan adanya simbol atau lambang yang dapat mewakili atau menggambarkan situasi dan kondisi

seseorang yang tidak terlihat secara nyata. Penggunaan simbol tersebut bertujuan agar pesan tidak disalahartikan sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami dan diterima dengan baik.

Aktivitas komunikasi dilakukan menggunakan aplikasi digital yang terbentuk kedalam grup *whatsapp* dan *facebook*. Percakapan tersebut memperbincangkan berbagai kepentingan antar remaja. Percakapan tersebut diawali dengan postingan atau kiriman sebuah gambar kemudian akan direspon oleh remaja lainnya. *Content* yang dibicarakan remaja beragam seperti grup kelas, bidang olahraga futsal, club motor rattle, team *racing* remaja Desa Serumpun, pesan pribadi (hubungan dengan pacar).

Rulli Nasrullah (2017:31) mengatakan bahwa “karakteristik media sosial lainnya adalah konten oleh pengguna atau lebih populer disebut dengan *used generated content*. Hal ini menunjukkan bahwa di media sosial konten sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun.

Berbeda dengan kelompok sosial di dunia nyata yang melakukan pertemuan secara langsung dan berkumpul terlebih dahulu membuat janji untuk menentukan waktu dan tempat bertemu, sedangkan melalui media sosial setiap orang dapat saling bertemu dengan orang lain dengan mudah dimana saja kapan saja. Dengan adanya kelompok-kelompok antar remaja di dalam masyarakat dapat dimanfaatkan sebagai tempat berbagi informasi, mengutarakan pendapat, dan membangun pertemanan.

Interaksi sosial yang terjadi di dunia maya terbentuk karena adanya pola komunikasi yang timbal balik saling menguntungkan yang dibangun berdasarkan kesamaan tujuan dan kepentingan serta memiliki nilai kepercayaan antar anggotanya.

Dampak Komunikasi Di Era Digital Antar Remaja Di Desa Serumpun Kecamatan Salatiga

Media komunikasi di era digital bukan saja memberikan informasi, menghibur namun dapat menimbulkan berbagai perubahan bagi kehidupan remaja. Masa remaja merupakan masa-masa yang sangat rentan akan perubahan.

Klaus Schwab (2019:106) mengemukakan bahwa, “Berkat kombinasi pola migrasi historis dan konektivitas yang terjangkau, struktur keluarga sedang didefinisikan ulang. Tidak lagi dibatasi oleh ruang, mereka sering kali melebar hingga ke seluruh dunia, dengan percakapan keluarga yang terjalin terus-menerus, yang diperkuat oleh cara-cara digital. Yang juga meningkat, unit keluarga tradisional sedang digantikan oleh jaringan keluarga transnasional”.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penggunaan media komunikasi membawa dampak positif dan dampak negatif bagi penggunanya. Selain memudahkan proses komunikasi, mengakses informasi, menghibur, penggunaan media komunikasi di era digital dapat menimbulkan perubahan budaya yang berlaku dalam interaksi remaja, menghasilkan prinsip hidup *individualisme* dan *ekonomisme* serta sikap kecanduan karena dapat menyebabkan sebuah kehidupan kesepian di tengah keramaian.

Remaja dalam hal ini tergolong kedalam usia pelajar yang sedang dalam proses menuju masa dewasa yang mana pola pikir mereka cenderung lebih terbuka dan lebih mudah menerima hal-hal baru serta memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. Namun fenomena remaja dalam era digital sangat dimanjakan oleh alat teknologi dalam berbagai aktivitas termasuk dalam hal komunikasi.

Akibat ketergantungan dari penggunaan *smartphone* intensitas pemakaian dikalangan remaja dapat merubah pola komunikasi dan interaksi antara remaja dengan keluarga maupun dengan teman sebayanya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diteliti peneliti menyimpulkan bahwa terjadi pergeseran komunikasi yang bersifat komunal menjadi individual. Pola komunikasi yang terjalin melalui media digital mengakibatkan remaja membuat jaringan pertemanan yang bersifat mengelompok terbentuk karena tujuan dan keinginan yang sama. Pola komunikasi antar remaja di Desa Serumpun Kecamatan Salatiga dominan menggunakan pola komunikasi multi arah dengan kategori komunikasi dilakukan menggunakan media yang menembus dimensi ruang dan waktu.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

DAFTAR RUJUKAN

- Diah.S.Alyusi (2018). *Media Sosial (Interaksi, Identitas dan Modal Sosial)*. Jakarta: Prenamedia Group.
- J. Dwi Narwoko & Bagong Suyanto. (2008). *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Percetakan Universitas Indonesia.
- Nasrullah, R. .(2017). *Etnografi Virtual (Riset Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi di Internet)*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Pertama, remaja sebaiknya menggunakan media sosial untuk berwirausaha sehingga mampu menumbuhkan bakat kewirausahaan masyarakat.

Kedua, Aparat Desa, sebaiknya membentuk karang taruna remaja dengan mengadakan kegiatan-kegiatan sosial seperti bersih-bersih desa, membentuk sistem keamanan desa yang terbentuk dalam grup *facebook* maupun *whatsapp* yang dilakukan secara berkala dan terjadwal untuk mendekatkan serta menambah intensitas komunikasi antar remaja.

Ketiga, Aparat Desa dan pihak Bhabinkamtibmas mensosialisasikan tentang UU ITE kepada remaja agar tidak menyalahgunakan media komunikasi di era digital

- Reeta Raina (2018). *Has Human Moment Lost Its Popularity Among Digital Natives: Evidence From India*. *Journals of Organizational Culture, Communications and Conflict* Volume 22, Issue 1, 2018. (Online) Diakses 1 Juli 2019 Pukul 20.00 Wib).
- Satori, D & Komariah, A. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfa Beta.
- Schwab.Klaus (2019). *Revolusi Industri Keempat*. Jakarta: PT Gramedia.