

# **Perubahan Perilaku Remaja Akibat Determinasi Teknologi di Indonesia**

Galang Septian<sup>1</sup> dan Arvian Bhakti Rachmanda<sup>2</sup> Dimas Jaya Samudra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Negeri  
Surabaya

[arvian.23019@mhs.unesa.ac.id](mailto:arvian.23019@mhs.unesa.ac.id)

[galangseptian.23035@mhs.unesa.ac.id](mailto:galangseptian.23035@mhs.unesa.ac.id)

[dimas.23010@mhs.unesa.ac.id](mailto:dimas.23010@mhs.unesa.ac.id)

## **Abstract**

*In today's digital era, there has been a shift in the communication behavior of teenagers. These changes can be seen in everyday life, such as the lack of face-to-face interaction due to the presence of gadgets. This phenomenon also occurs in teenagers. Face-to-face communication should be a problem when two people meet and sit close together. In reality, face-to-face communication is not fluent, leading to many misunderstandings about what is being sent to the communicator while playing with their devices. This study aims to describe the communication behavior of teenagers and to look at the degradation of interface communication that occurs. This research shows that there are changes in interactions that include communication between teenagers, in terms of language, such as, in addition to changes in the ease of communication that have an impact on the younger generation. Based on the results of the analysis conducted, it can be seen that most teenagers now have two lives that they live every day, namely life in the virtual world and the real world. The development of modern electronic media technology, for example, has brought individuals together in a more instant network called the global village, especially today's millennials who are never separated from their smartphones on a daily basis. Modern media technology, especially Internet television, has obscured the geographical and cultural boundaries between one country and another. In this condition, it creates a user society in a new state of "hyper-reality" that is virtually integrated. The theories used are behavioral communication, interpersonal communication, adolescent communication, new media. This research analyzes the communication behavior of teenagers in the digital era based on several informants.*

**Keywords:** Device; Behavior; teenager; Digital era; Communication

## **Abstract**

Di era digital saat ini, telah terjadi pergeseran perilaku komunikasi para remaja. Perubahan tersebut terlihat dalam kehidupan sehari-hari, seperti kurangnya interaksi tatap muka akibat hadirnya gawai. Fenomena ini juga terjadi pada anak remaja. Komunikasi tatap muka seharusnya terjadi masalah ketika dua orang bertemu dan duduk berdekatan. Kenyataannya, komunikasi tatap muka tidak lancar sehingga menimbulkan banyak kesalahpahaman tentang apa yang dikirimkan ke komunikator saat bermain-main dengan perangkatnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku komunikasi para remaja dan serta melihat degradasi komunikasi antarmuka yang terjadi. Penelitian ini menunjukkan adanya perubahan interaksi yang meliputi komunikasi antar remaja, dari segi bahasa, seperti, selain perubahan kemudahan berkomunikasi memberikan dampak bagi generasi muda. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat diketahui bahwa kebanyakan remaja kini memiliki dua kehidupan yang mereka jalani setiap harinya, yaitu kehidupan di dunia maya dan dunia nyata. Perkembangan teknologi media elektronik modern, misalnya, telah menyatukan individu-individu dalam jaringan yang lebih instan yang disebut dengan global village, khususnya generasi milenial masa kini yang tidak pernah lepas dari ponsel pintar sehari-hari. Teknologi media modern, khususnya televisi internet, telah mengaburkan batas geografis dan budaya antara satu negara dengan negara lain. Dalam kondisi seperti ini menciptakan masyarakat pengguna dalam keadaan "hiper-realitas" baru yang terintegrasi secara virtual. Teori yang digunakan adalah komunikasi behavioral, komunikasi interpersonal, komunikasi remaja, media baru. Penelitian ini menganalisis perilaku komunikasi remaja di era digital berdasarkan beberapa informan.

**Kata Kunci:** Gawai; Perilaku; Remaja; Era digital; Komunikasi

## 1. Pendahuluan

Pengelompokan generasi berdasarkan sumber daya manusia dapat dilihat pada dunia kerja. Para remaja memiliki kemampuan bawaan dalam menguasai teknologi, seperti kemampuan melakukan multitasking menggunakan perangkat digital. Perkembangan teknologi komunikasi telah memberikan dampak yang sangat besar bagi dunia media massa, khususnya lahirnya Internet. Hal ini ditandai dengan munculnya media sosial dan media *online* yang menawarkan informasi secara cepat tanpa ruang dan waktu. Transisi generasi ini terjadi pada masa pesatnya perkembangan teknologi global, yang kemudian melahirkan Generasi Z pada remaja, yang mentalitasnya cenderung menginginkan segala sesuatunya serba instan (Budiati, 2018). Setiap khalayak dapat mengakses informasi dimana saja dan kapan saja sesuai keinginannya tanpa harus dibatasi waktu dan tempat. Segala macam informasi mudah diakses, termasuk informasi yang disampaikan dalam berbagai bentuk seperti kehidupan, nilai-nilai, ideologi dan bentuk lainnya. Menurut kepercayaan populer, ciri khas anak remaja adalah tingkat pengetahuannya yang tinggi terhadap teknologi. Para remaja memiliki keterkaitan yang erat dengan teknologi, kebutuhan akan ketergantungan pada internet dan dunia sosial, pendidikan, pengetahuan akan sesuatu yang menghalangi mereka untuk berinteraksi di dunia nyata. Untuk generasi penerus, peneliti menyebut remaja yang memiliki pola pikir generasi berbeda namun sama-sama berteknologi. Padahal dalam penggunaan digital harus ada etika dalam berhubungan dengan orang lain, apa yang harus dilakukan.

Para remaja yang akan bersosialisasi perlu dibekali literasi perilaku sosial yang baik melalui gawai. Batas waktu harus ditetapkan untuk menggunakan perangkat. Jika seseorang yang Anda ajak bicara meminta untuk berinteraksi, Anda dapat meletakkan perangkatnya terlebih dahulu untuk menghormati orang yang Anda ajak bicara. Perilaku adalah perbuatan atau tindakan dan perkataan seseorang yang dapat diamati, dijelaskan dan oleh orang lain atau oleh orang yang melakukannya (Arifin, 2015). Perubahan perilaku komunikasi saat berkomunikasi dengan lansia pun kini mengalami perubahan. Budaya komunikasi santun, melibatkan perhatian khusus untuk menunjukkan rasa hormat ketika berbicara kepada orang yang lebih tua dengan melihat wajah yang bersangkutan, yang juga berkaitan dengan orang tersebut. Perilaku. Generasi Millennial dan Generasi Z merupakan generasi yang akan menggantikan pemimpin masa kini. Perubahan perilaku juga akan menentukan bagaimana arah perjalanan bangsa berikutnya. Selain itu, generasi milenial dan Generasi Z semakin antusias menggunakan media. Pola interaksi multiarah inilah yang membuat masyarakat antusias gagasan terlibat dalam aktivitas interaksi sosial sehari-hari di media sosial. (Triantoro, 2019). Namun kenyataannya saat ini orang tua yang berbicara dengan anaknya merespon dengan lambat tanpa melihat wajah orang tuanya dan terus memainkan gawainya. Fakta ini disebabkan oleh pengamatan yang peneliti lakukan terhadap para informan yang wawancara, Hidup dalam gaya Industri 4.0, suka atau tidak suka telah mengubah komunikasi sosial. Produk komunikasi berbasis teknologi digital kecerdasan buatan dan jaringan siber telah mengubah ikatan sosial, ekonomi politik, budaya tatap muka, dan membentuk model melihat kata-kata dan gambar. Dampaknya juga ada pada aspek sosial, aspek interpersonal dianggap ada jika bersifat virtual dan nirkabel (wireless). Perubahan ini perlahan memakan sosial budaya akibat teknologi komunikasi berbasis AI.

Perubahan yang terlihat adalah perilaku non-interaktif dalam komunikasi tatap muka. Fenomena komunikasi sudah berubah dari tatap muka, kini trennya ada di dunia maya (virtual). Dua dunia yang berbeda, bahkan dunia nyata pun sebenarnya bisa dimanipulasi di dunia maya dengan banyak aplikasi yang kompleks. Komunikasi tatap muka seharusnya bisa berjalan lancar

ketika dua orang bertemu dan duduk berdekatan. Kenyataannya, komunikasi tatap muka tidak lancar sehingga banyak menimbulkan kesalahpahaman mengenai apa yang disampaikan oleh komunikator (pembawa pesan) kepada komunikator (penerima pesan) sambil bermain-main dengan gawainya. Berbeda dengan dunia maya, di ruang obrolan online, komunikasi dengan orang yang berjauhan lebih cepat dan dianggap lebih menarik. Telepon genggam dapat dipastikan mempunyai efek kepada penggunanya seperti yang disampaikan oleh Mulya Haryani R, Mudjiran, Yarmis Syukur (2012). Efek yang dihasilkan dapat memungkinkan perubahan di beberapa bidang, seperti perubahan pandangan, sikap, pendapat, perilaku, gengsi, prestasi, harga diri dan perubahan lain yang terjadi dalam pengguna. Oleh karena itu, mewaspadaai akibat yang ditimbulkannya merupakan langkah yang hati-hati dan bijaksana. Pendapat tersebut disampaikan oleh Andre, informan orang tua yang membolehkan anaknya memiliki telepon seluler sejak usia sekolah dasar. Tidak semua informasi yang ada adalah benar dan dibutuhkan oleh anak-anak. Apalagi jika ada tidak ada kontrol atau filter dari orang tuanya. Senada dengan Pak Andre, Ibu Mimin selaku orang tua juga mengutarakan pendapat yang sama tentang kebutuhan dan kontrol ketika anak-anaknya bermain ponsel. Ibu Mimin mengungkapkan bahwa dia dan dia tertipu karena suatu hari mereka menemukan mesin pencari riwayat ponsel mereka telah membuka situs pornografi. Bahkan di file video yang tersimpan dalam memori telepon genggam anaknya terdapat juga video yang berdurasi pendek tentang adegan berhubungan antara laki-laki dan perempuan.

## **2. Metode Penelitian**

Metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena kompleks dari sudut pandang subjektif. Metode ini berfokus pada pengumpulan dan analisis data berbasis teks, gambar, suara, dan observasi langsung, dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang konteks, makna, dan pengalaman individu atau kelompok. Berikut adalah penjelasan umum tentang metode kualitatif:

Tujuannya memahami fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan mendalam. sehingga data yang dihasilkan dari metode kualitatif adalah data yang mendalam dan mengandung makna. Proses penelitian kualitatif melibatkan pengamatan yang mendalam, wawancara, dan analisis terhadap data yang dihasilkan, perbedaan yang paling mendasar antara metode kualitatif dan kuantitatif adalah alur teori serta data. Menurut Roselin, perkembangan teknologi Internet hanya mampu menciptakan masyarakat global global saat ini, juga mampu menciptakan transformasi ruang kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga , tanpa perhitungan, manusia hidup dalam dua kehidupan, dengan kehidupan masyarakat nyata dan masyarakat virtual. (Ekasari & Dharmawan, (2012). Di dalam penelitian kuantitatif, penelitian bermula dari teori yang dibuktikan dengan data lapangan, sedangkan dalam penelitian kualitatif, penelitian bermula dari data lapangan yang kemudian diinterpretasikan untuk menghasilkan teori, metode kualitatif dapat menghasilkan data yang mendalam dan mengandung makna, serta dapat digunakan untuk memahami fenomena manusia atau sosial yang kompleks. Metode ini cenderung lebih subjektif dan sulit untuk diuji karena banyak kasus para informan yang dimintai keterangan malah berbohong, sehingga informasi yang di dapatkan tidaklah valid. Karena hal itu menjadi faktor penghambat dalam proses penelitian.

Metode kualitatif menekankan pada keberagaman dan kompleksitas manusia, serta mengakui bahwa realitas tidak selalu dapat diukur atau dijelaskan secara kuantitatif. Pendekatan ini melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan partisipan, dan peneliti sering terlibat dalam proses interpretasi data. Dalam metode kualitatif, pengumpulan data dilakukan melalui

wawancara, observasi partisipatif, analisis dokumen, atau analisis konten. Data yang dihasilkan kemudian dianalisis secara induktif, yang berarti peneliti mencari pola, tema, dan makna yang muncul dari data, tanpa mengacu pada hipotesis sebelumnya. Metode kualitatif sering digunakan dalam ilmu sosial, antropologi, psikologi, pendidikan, dan bidang lain yang membutuhkan pemahaman mendalam tentang manusia dan masyarakat. Ini memberikan wawasan yang kaya dan kontekstual tentang pengalaman manusia yang sulit didapatkan melalui metode kuantitatif.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

#### **A. Etika**

Media sosial mempunyai dampak besar terhadap perubahan sosial, Ada dampak positif dan dampak negatifnya. Dampak positif dari penggunaan jejaring sosial adalah membuat hidup orang lebih mudah saat ini, namun berdampak negatif yakni sangat terlihat dari terkikisnya nilai-nilai dan norma yang ada di masyarakat saat ini.

Munculnya jejaring sosial membantu masyarakat untuk lebih mudah mendapatkan informasi dari mana saja dan dapat berinteraksi dengannya orang lain kapan saja, di mana saja. Ini menunjukkan bahwa sudah ada cara meningkatkan efektivitas dan efisiensi masyarakat dalam mendapatkan informasi dari mana saja tanpa mengeluarkan uang Besar. Selain itu, jejaring sosial juga memberikan dampak positif terutama karena lebih mudah bagi orang untuk berinteraksi dengan petinggi negara melalui media sosial agar keinginan masyarakat dapat didengar dan lebih mudah menular.

Sedangkan dari segi ekonomi dan sosial, bisnis bisa lebih mudah dijalankan dengan adanya medsos yakni membantu pengusaha memasarkan produk di jejaring sosial yang merupakan forum atau sarana penjualan produk online. Di era digital saat ini, semua orang menggunakan media sosial dan sudah menjadi kebutuhan seseorang, hal ini dilakukan karena keinginan untuk selalu mengetahui informasi atau berita terkini. Secara tak langsung, jejaring sosial mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap pembentukan kelompok sosial karena di media sosial, siapapun dapat mempengaruhi orang lain dengan menyebarkannya prinsip, keyakinan, dan nilai tertentu yang bertujuan untuk mengubah sistem yang ada. Itu saja, perilaku sosial yang menyimpang juga merupakan satu hal sensitivitas kerap menjadi perbincangan hangat di media sosial. Jika dilihat dari sudut pandang interaksi sosial, hal ini bisa saja terjadi karena pengaruh perubahan sosial. Perubahan sosial ini terjadi karena berkurangnya interaksi manusia di dunia nyata diakibatkan karena semakin mudahnya interaksi melalui media sosial.

Kemudahan berinteraksi di media sosial sangat masuk akal dan membuat orang cenderung kecanduan interaksi jarak jauh melalui jejaring sosial. Masalah ini menimbulkan pola hidup yang lebih tertutup di masyarakat. Etika mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan seseorang, karena dengan dengan moralitas, masyarakat akan tahu bagaimana menjalani hidupnya baik melalui tindakan dan perilakunya sehari-hari. Oleh karena itu, moralitas juga menjadi salah satu pedoman bagi manusia untuk mampu berbuat sesuatu, mengambil tindakan yang tepat dan mengambil keputusan. Perlu adanya sistem yang mampu mengatur perilaku seseorang. Dengan sistem ini, semua orang bisa menjadi individu yang mampu memahami dan menghormati satu sama lain. Istilah etika mengacu pada moralitas seseorang individu. Masyarakat percaya bahwa moralitas seseorang dapat dilihat dari bagaimana mereka melakukan tindakan dan mengucapkan kata-kata, seseorang dianggap tidak memiliki etika atau tidak bermoral jika mereka saat mau bertindak ataupun saat ingin melontarkan kata-kata yang diucapkan tidak diperhitungkan dengan matang apakah tindakan atau ucapan mereka itu baik atau buruk saat diterima orang lain

Pengalaman komunikasi dibagi menjadi dua, pengalaman komunikasi positif dan pengalaman komunikasi negatif. Pengalaman komunikasi positif menggambarkan jangkauan sosial media lebih luas, media promosi dan informasi. Pengalaman komunikasi negatif mencakup banyak pesan, kebebasan konten yang kurang, pencemaran nama baik, dan komunikasi yang buruk. Interaksi sosial yang terjadi adalah pertukaran pesan yang efektif, kepentingan bersama dan pemikiran baru. Kebanyakan remaja masa kini mempunyai dua kehidupan yaitu kehidupan di dunia maya dan kehidupan di dunia nyata. Perbedaan perilaku mereka di dunia maya di dunia nyata cukup signifikan dan dikatakan cara mereka berkomunikasi juga berbeda di setiap “dunia”. Hal ini dikarenakan aktivitas yang mereka lakukan di Internet tidak terkontrol dan berbeda dengan kepribadian yang mereka lakukan di dunia nyata karena sosial dan norma yang berlaku di dunia nyata. Perilaku berinternet di Kota Semarang mengalami perubahan paradigma dengan munculnya berbagai permasalahan dan cyberbullying yang memberikan dampak signifikan terhadap remaja. Internet telah menjadi sarana yang sangat penting dan berguna untuk mencari informasi dan menjalin komunikasi dengan remaja dan orang asing. Namun, Internet juga bisa menjadi media yang berbahaya.

Remaja sehari-hari melihat dan mengalami fenomena cyberbullying sehingga menganggap aktivitas tersebut sebagai hal yang wajar. Cyberbully seperti ‘makanan sehari – hari mereka baik disekolah saat bercakap / mengobrol dengan teman, bahkan ketika Anda sampai di rumah dan membuka Internet, baik untuk penyerang maupun untuk Faktor lingkungan sekitar sangat mempengaruhi tindakan seseorang termasuk kebiasaan mengakses media dan teknologi Keluarga adalah lingkungan terdekat anak. Oleh karena itu diharapkan para orang tua mampu membimbing anak-anaknya, baik yang masih kecil maupun remaja, agar lebih cerdas dalam pemanfaatan media dan teknologi. Sebab penggunaan media audiovisual yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif. Kami berharap anak-anak tidak menjadi orang Korea yang terlalu fanatik dan mampu bertindak dengan cara yang baik. Oleh karena itu, nasehat orang tua mengenai penggunaan teknologi di kalangan remaja menjadi faktor penting. Keluarga menjadi lingkungan terdekat anaknya. Dengan memberikan contoh yang baik dan pendidikan, teknologi tidak akan memberikan dampak negatif bagi mereka yang mencintai Korea. Orang tua harus mampu mengatur kebiasaan mendengarkan anak dan aksesnya terhadap media audiovisual.

## **B. Nilai dan Norma**

Komunikasi remaja menjadi pasif sebelum mereka belajar tentang alat komunikasi aktif. Ketergantungan terhadap gawai ini mengubah perilaku remaja dalam komunikasi tatap muka, hal ini dirasakan oleh pengalaman remaja para informan yang mengalami keterlambatan penyampaian pesan dari medium ke medium. Artinya perilaku generasi muda sudah menjadi pasif setelah memiliki perangkat tersebut. Respon yang tidak terduga adalah lawan bicara sedang sibuk atau fokus bermain gawai, sehingga lawan bicara diabaikan. Komunikasi interaktif informan menjadi pasif. Oleh karena itu, komunikasi antara dua orang terjadi sedemikian rupa sehingga yang satu berfokus pada perangkat dan yang lainnya memerlukan komunikasi. Kendalanya adalah gawai, yang satu lagi lebih fokus bermain-main dengan gawai. Dengan cara ini jawaban lawan bicara menjadi tertunda, terkadang lawan bicara Anda akan menanyakan pertanyaan yang telah ditanyakan sebelumnya. Salah satu penyebab perilaku komunikasi pasif ini adalah lawan bicara Anda sedang sibuk bermain-main dengan perangkatnya. Di era digital saat ini, koneksi internet mudah dan cepat, serta cara penggunaan perangkat pun berubah. Hal ini membuat orang terlena dan terlibat dengan perangkat mereka. Menurut informasi yang diberikan Acen, komunikasi dulu lebih terkonsentrasi dibandingkan sekarang. Melihat apa yang dilakukan para remaja saat ini,

mereka sangat sibuk dengan gawainya dan tidak fokus pada apa yang ditanyakan orang, bagaimana kita berinteraksi dengan orang yang bermain gawainya dan tidak memperhatikan atau memerhatikan posisi kita di sebelahnya. mereka Sebaliknya, saat kita sibuk bermain dengan orang lain, kita jadi tidak fokus berinteraksi dengan orang tersebut.

Seiring dengan semakin berkembangnya peradaban manusia, teknologi semakin berkembang untuk beradaptasi dengan pola peradaban manusia yang semakin modern, dan di era yang semakin modern ini, masyarakat perlu lebih aktif dalam kehidupan sehari-hari untuk mengubah cara hidupnya. semakin hari semakin berubah dan masyarakat sudah tidak bisa lepas lagi dari penggunaan teknologi seperti smartphone, komputer, laptop, dan lain-lain. Media sosial juga merupakan produk perkembangan teknologi yang mengajak semua pihak yang berkepentingan untuk berpartisipasi dengan terbuka, berkomentar dan berbagi informasi secara cepat dan tanpa batasan. Media sosial telah menjadi kecanduan masyarakat khususnya remaja. Dampak dari kehadiran media sosial secara langsung menyebabkan perubahan pada masyarakat, budaya, gaya hidup dan perubahan lainnya pada remaja. Perubahan yang terjadi pada remaja salah satunya dapat dilihat pada kebudayaan, perubahan tersebut dapat berupa serangkaian perubahan tingkah laku yang mudah dilakukan, baik dalam cara berbicara atau berkomunikasi, berpakaian, makan atau identitas budaya. Seolah-olah mereka melupakan budayanya dan lebih memilih menggunakan budaya asing dalam kehidupannya. Tindakan-tindakan tersebut mempunyai dampak yang kuat terhadap perubahan individu, yang bergantung pada keputusan perilaku individu. Menurut Kingsley Davis, ia berpendapat bahwa perubahan sosial adalah bagian dari perubahan budaya.

Perubahan kebudayaan mencakup seluruh bagiannya yaitu seni, ilmu pengetahuan, teknologi, filsafat, dan sebagainya, bahkan perubahan bentuk dan kaidah organisasi kemasyarakatan. Akibat perubahan sosial tersebut, remaja mengalami realitas yang berbeda pada masa perubahan sosial tersebut. Misalnya saja dari segi busana yang mengikuti perkembangan budaya Barat yang terkenal dengan busananya yang nyentrik dan minim, sudah pasti bertentangan dengan budaya Indonesia. Bahkan, tren pakaian minimalis dan nyentrik merebak dengan adanya CFW (Citayem Fashion Week) yang digagas oleh remaja Citayem, Depok, dan Bojongge yang dipengaruhi budaya Barat. Selain itu, gaya hidup fleksibel atau tampilan kekayaan yang tersebar di jejaring sosial juga semakin meningkat sehingga mempengaruhi perilaku remaja yang mengikuti tren tersebut dan menjadikan kekayaan dan kesejahteraan sebagai tujuan utama hidupnya, melupakan nilai-nilai luhur, konsep akhirat dalam agama, budaya dan norma. Ada pula gaya perilaku yang terlalu konsumeris dan melupakan kualitas produk dan karya lokal. Dalam kaitannya dengan berpikir, mereka mempunyai cara berpikir yang bertentangan dengan pemahaman nilai-nilai agama, luhur, budaya dan kebangsaan seperti liberalisme, radikalisme, materialisme, hedonisme, individualisme dan pemikiran atau ideologi lain yang bertentangan. Adanya pemikiran seperti ini menimbulkan kerusakan moral pada remaja yang kurang memiliki kesadaran sosial, bersifat individualistis, menghalalkan segala cara, berkata kasar atau kasar, tidak senonoh, menggunakan narkoba, melakukan pelecehan seksual, berkelahi, dan lain-lain. Remaja rentan mengalami hal ini karena sikapnya yang labil dan tidak mampu memikirkan akibat, imbalan, dan akibat dari perilakunya, sehingga melupakan nilai-nilai, produk, dan karya di bidangnya, yang tentu saja berdampak pada dirinya sendiri. Seperti rasa kasih sayang, empati, menghargai orang lain, membantu sesama, berkata baik, berpakaian sopan dan menutup aurat, membeli produk lokal seperti baju batik dan produk lokal lainnya, serta menjalani pola hidup positif sesuai budaya lokal.

### **C. Perubahan Teknologi dalam Perubahan Perilaku**

Perubahan yang terjadi tidak selalu bersifat positif disisi lain juga memberikan dampak negatif bagi penggunaannya. Kondisi ini terjadi khususnya di kalangan anak-anak dan remaja yang kurang mampu dalam menyaring dampak penggunaan media komunikasi terkini dibandingkan mengakses informasi yang dapat mereka serap dan gunakan. Perubahan tersebut meliputi perubahan pola interaksi, aspek kebahasaan, gaya dalam berpakaian dan lainnya akibat budaya Barat yang menyebar ke media dan memberikan pengaruh yang besar pada remaja.

Dilihat dari aspek kebahasaan, seperti remaja yang kurang memahami bahasa Kromo Inggil, yang mana maksudnya adalah mereka yang belum memahami sepenuhnya penggunaan bahasa Kromo Inggil, selain itu mengalami perubahan dalam cara berpakaian remaja telah menjadi kiblat bagi mereka banyak remaja yang lupa akan jati dirinya sebagai orang Indonesia. Perubahan yang cepat dalam teknologi komunikasi dari tahun ke tahun dapat mempengaruhi cara berpikir dan berinteraksi sosial remaja. Perubahan tersebut dapat berdampak positif dan negatif terhadap remaja, khususnya pada masa transisi yang diperlukan untuk mencari jati diri. Berikut ini adalah pengaruh teknologi terhadap perilaku remaja. Perubahan yang menjanjikan: Setiap penemuan baru akan membawa berbagai perubahan pada masyarakat. Kehadiran teknologi baru sebagai hal baru di masyarakat akan menimbulkan berbagai konsekuensi, dan subsistem sistem lainnya harus melakukan penyesuaian karena kehadiran teknologi. Teknologi mau tidak mau akan mengubah kebiasaan beraktivitas sehari-hari, misalnya saja pada remaja, penggunaan smartphone dapat mempengaruhi perilaku siswa, seperti meningkatkan rasa percaya diri, kemandirian dan daya saing. Namun, hal ini juga dapat menimbulkan konsekuensi negatif seperti masalah kesehatan, paparan terhadap radiasi, hubungan dan kecanduan.

Perkembangan teknologi dan informasi digital memberikan dampak yang signifikan terhadap pendidikan, kemajuan teknologi dapat membawa perubahan penting dalam kehidupan manusia, termasuk dalam bidang dan kebudayaan. Perubahan-perubahan tersebut dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap nilai-nilai dalam masyarakat, khususnya dalam budaya seperti Indonesia. Misalnya, remaja dapat dengan cepat menemukan lokasi Irak di internet tetapi mungkin kesulitan menemukannya di dunia fisik. Penggunaan media sosial online dapat mempengaruhi perilaku remaja, misalnya bersikap konfrontatif dengan orang tua, malas belajar, antisosial, sibuk di dunia maya, kurang etika dalam bersosialisasi, tidak emosional dan tidak tanggap jika berbicara tatap muka. Perubahan tersebut dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap status sosial remaja di desa. Kesimpulannya, teknologi dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap perilaku remaja.

Dulu kalau kita menginginkan sesuatu atau hanya sekedar bercerita, kita perlu waktu untuk bertemu langsung, tapi setelah munculnya media kita tidak bisa lagi berkomunikasi satu sama lain, melainkan menggunakan salah satu fitur chat melalui media seperti BBM, Line, WA dan lain-lain, banyak remaja yang mengaku lebih memilih berkomunikasi lewat jejaring sosial karena bisa menghemat waktu tanpa harus bertatap muka secara langsung. Oleh karena itu, secara tidak langsung telah mengubah gaya komunikasi interaksi para remaja.

Meskipun kita masih berbicara kehidupan setiap hari, kita tidak dapat menghindari penggunaan bahasa asing ketika kita bermain di jejaring sosial. Misalnya, mereka mengunggah sebuah foto namun keterangan foto tersebut dalam bahasa Inggris, tidak jarang mereka menggunakan bahasa lain untuk bersosialisasi. Karena bahasa Inggris merupakan bahasa global, dan menurut remaja akan terlihat keren dalam bergaul jika menggunakan bahasa Inggris. Selain

itu, media sosial juga menciptakan bahasa yang disebut dengan “alay”, seperti contohnya, lucu amat menjadi "lucu amay" dan seterusnya, karena faktor lingkungan dan globalisasi, sebagian besar remaja belum memahami bahasa Jawa Kromo yaitu Kromo Inggil. Bagi mereka, tingkatan bahasa tersebut adalah bahasa yang sulit difahami saat ini karena faktor tersebut.

Remaja menyadari bahwa mereka dapat menggunakan Internet untuk memperluas wawasan mereka dan mengembangkan hubungan serta persahabatan. Mereka mengaku tanpa bertatap muka, bisa membentuk koneksi dengan siapa saja dari mana saja dan bertemu dengan teman di akun jaringannya mereka. Namun perlu berhati-hati karena saat ini banyak sekali kejahatan di dunia maya sehingga banyak orang yang menjadi salah satu korban pembunuhan, penculikan dan kejahatan setelah mengenal orang lain melalui media sosial. Tentunya ini menjadi perhatian kita semua, oleh karena itu mari kita lebih berhati-hati agar tidak mudah melakukannya kepada orang yang baru kita temui di media sosial manapun. Perubahan penampilan/fashion beberapa dari mereka memakai gaya rambut yang berbeda, mengikuti budaya Barat dimana kebanyakan orang memiliki rambut pirang. Serta berpakaian minim di publik, mengikuti popularitas Korea di kalangan remaja masa kini dan idola KPOP mereka. Oleh karena itu, hanya sedikit remaja yang ingin melestarikan budaya nasional dalam balutan busana yang sesuai dengan kepribadian bangsa. Faktanya banyak remaja yang malu dengan pakaian kita seperti "Batik", dalam kehidupan banyak sekali remaja yang tidak mau dalam menggunakan batik kita bisa bilang itu sudah ketinggalan jaman, jika batik menjadi ciri khas bangsa. Perubahan kebiasaan dipengaruhi dengan berkembangnya sosial, masyarakat tidak hanya dapat berkomunikasi, tetapi juga melakukan transaksi jual beli yang mengalami perubahan dalam transaksinya.

Dulu orang yang ingin membeli sepatu dan baju harus ke toko terlebih dahulu, namun saat ini hanya dengan menggunakan media sosial orang bisa membeli serta berbelanja baju dan sepatu tanpa harus berkunjung di toko tersebut. Remaja mengaku lebih suka memilih berbelanja online karena produk yang dibelinya terkadang tidak terjual di toko atau mall, bahkan ketika membeli online, jika kita tidak diteliti kita bisa menjadi korban penipuan atau terkadang barang yang dipesan tidak sama dengan barang yang dibeli oleh penjual. Hal lain yang dihasilkan dari internet dan media sosial adalah pencarian informasi dan kemudahan pencarian informasi tanpa harus membaca buku, koran atau majalah. Bahkan mereka mengaku terkadang jika mendapat tugas, bisa menyelesaikannya tugas tersebut melalui media sosial. Semua hal tersebut secara tidak langsung telah mengubah kebiasaan remaja saat ini yang mana pada saat ini remaja mengalami perubahan yang sangat besar dan cukup signifikan.

#### **4. Kesimpulan**

Perubahan sosial pasti terjadi pada masa remaja. Kemajuan dalam teknologi komunikasi hanya mempercepat perubahan. Kedua perubahan ini melibatkan cara berkomunikasi secara sosial, cara berpikir dan perubahan sikap terhadap informasi yang mereka akses. Dapat juga dikatakan bahwa perubahan adalah remaja yang penting atau dengan kata lain kehidupan manusia ditentukan oleh teknologi, untuk mengetahui bahwa perbedaan perilaku di dunia maya dan di dunia nyata cukup besar dan signifikan, dan kita dapat mengatakan bahwa komunikasi mereka juga berbeda di setiap “dunia”nya memang kegiatan yang mereka lakukan di Internet berbeda dan berbeda dengan kepribadian yang mereka lakukan di dunia karena faktor sosial dan norma-norma yang ada di dunia nyata.

Determinisme teknologi muncul dari asumsi bahwa teknologi adalah kekuatan utama dalam perubahan remaja. Bagi beberapa remaja, perkembangan teknologi dapat membebaskan mereka

dari suatu kesulitan yang namun tidak sedikit pula yang kehilangan sisi kemanusiaan dan terjat dalam jaringan teknologi yang semakin rumit, terasing, serta bahaya akan berkomunikasi dan bahwa teknologi membentuk pola berpikir, tindakan, dan cara hidup individu dalam remaja. Hal ini memaksa manusia harus menjalani hidup sesuai dengan perubahan teknologi tersebut. Peran-peran yang di sampai oleh media tersebut sangat dianggap saling mempunyai peranan tersendiri karena dapat membentuk interaksi dan tindakan manusia itu sendiri. Namun media sosial tersebut tidak hanya berfungsi dalam penyaluran pesan dan informasi tetapi juga media tersebut memainkan perannya masing masing dengan demikian "isi pesan" dalam metode yang mereka gunakan sama-sama dapat sangat mempengaruhi remaja. Tentunya kita harus tahu dan bijak dalam memanfaatkan suatu media sosial sehingga kita akan mengurungkan diri di dalam dunia maya saja melainkan tidak adanya bersosialisasi dalam kehidupan nyata. Selain itu, pengguna yang cerdas akan bersosial media dapat mencegah kita menjadi suatu korban dari hal-hal yang tidak pantas dalam sosial media berikut merupakan beberapa contoh yaitu penipuan, cyberbullying, berita hoax dll dan dapat mencegah kita menjadi seorang yang ketergantungan dalam jejaringan sosial media.

## Daftar Pustaka

- [1] KS Widiyanti, YK Herdiyanto. (2013). Perbedaan intensitas komunikasi melalui jejaring sosial antara tipe kepribadian ekstrovert dan introvert pada remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*.
- [2] AF Nurriska. (2016). Peran Media Sosial di Era Globalisasi pada Remaja di Surakarta (suatu Kajian Teoritis dan Praktis terhadap Remaja dalam Perspektif Perubahan Sosial). *Jurnal Analisa Sosiologi*.
- [3] Erniwati, MRY Suldani. (2020). Perubahan Perilaku Komunikasi Kaum Perempuan Pengguna Instagram Stories di Kota Makassar. *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- [4] D Astari, HP Santosa, A Naryoso. (2015). Perilaku berinternet dan interaksi sosial remaja di Kota Semarang (Studi tentang cyberbullying di ask. fm). *Interaksi Online, ejournal3.undip.ac.id*.
- [5] MF MT. (2020). Peranan Teknologi Audiovisual dalam Fenomena Hallyu sebagai Budaya dan Gaya Hidup Remaja di Jakarta. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*.
- [6] MH Raihan, ST Sumanti. (2023). Peran Media Sosial Dalam Membentuk Komunikasi Dikalangan Remaja Desa Ujung Gading Kabupaten Pasaman Barat. *Kabilah: Journal of Social, ejournal.iainata.ac.id*
- [7] NI Pratiwi. (2017). Penggunaan media video call dalam teknologi komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial, journal.undiknas.ac.id*.
- [8] ZF Nurhadi. (2017). Model komunikasi sosial remaja melalui media twitter. *Jurnal Aspikom, jurnalaspikom.org*
- [9] SB Istiyanto. (2016). Telepon Genggam Dan Perubahan Sosial Studi Kasus Dampak Negatif Media Komunikasi dan Informasi Bagi Anak-Anak di Kelurahan Bobosan Purwokerto. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi*.
- [10] Mulya Haryani R, Mudjiran, dan Yarmis Syukur. (2012). Dampak Pornografi Terhadap Perilaku Siswa Dan Upaya Guru Pembimbing Untuk Mengatasinya. *Jurnal Ilmiah Konseling*.
- [11] Cindrakasih, R. (2021). Dinamika Globalisasi Budaya Korea di Indonesia dan Pola Konsumsi Remaja “Korean Wave” di Media Sosial Instagram. *Jurnal Public Relations*.