

Kebiasaan Anak Muda di Zaman Digital

Dheariska Ferliana W¹, Angela Dwi V.B², Bramastya Laksamana W.³
^{1,2,3} Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Negeri Surabaya
angeladwi.22020@mhs.unesa.ac.id

Abstract :

Habits started because young people today often use Smartphones, they can't even take them off in their daily lives and this influence also stems from the existence of Covid-19 which has become a habit of online shopping, following the tik-tok trend, venting online on several platforms, playing online games. The habits of young people can get positive and negative things, one of them is when they follow the latest trend that is going viral and they upload it on the tik-tok application and will get some comments, if the video contains things that are not fun because following negative trends will generate negative comments as well, and not only follow trends they also often make online purchases, these purchases also have negative impacts such as fraudulent goods and using consumer addresses for fraud, even sometimes the goods purchased do not match or their goods do not arrive at the consumer's address. Not only negative things can be obtained but there are also positive things that are obtained such as buying necessities instantly and not having to leave the house. And another positive thing is when we share things that are very useful for many people and viral on several platforms, with that we can also help people. So the habit provides many benefits but can also have disadvantages for some people who are affected by it.

Keywords: *Young Adult, Digital Media*

Abstrak

Kebiasaan bermula karena anak muda zaman sekarang sering menggunakan Smartphone bahkan mereka tidak bisa melepasnya dalam keseharian mereka dan pengaruh ini juga bermula dari adanya Covid-19 jadi kebiasaan dari belanja online, mengikuti tren tik-tok, curhat online di beberapa platform, bermainnya games online. Kebiasaan anak muda itu bisa mendapatkan hal positif dan hal negatif, salah satunya ketika mereka mengikuti tren terbaru yang sedang viral dan mereka mengupload nya di aplikasi tik-tok dan akan mendapatkan beberapa komen, jika video itu mengandung hal yang tidak menyenangkan karena mengikuti tren negatif akan menimbulkan komen negatif juga, dan tak hanya mengikuti tren mereka juga sering melakukan pembelian online pembelian itu juga memiliki dampak negatif seperti penipuan barang dan menggunakan alamat konsumen untuk penipuan, bahkan terkadang barang yang dibeli tidak sesuai atau barang mereka tidak sampai ke alamat konsumen. Tak hanya hal negatif yang di dapat namun juga ada hal positif juga yang di peroleh seperti membeli kebutuhan secara instan dan tak perlu keluar rumah. Dan hal positif lainnya adalah ketika kita membagikan hal yang sangat bermanfaat bagi banyak orang dan viral di beberapa platform, dengan itu kita juga dapat membantu orang-orang. Jadi kebiasaan itu memberikan banyak manfaat namun juga dapat mendapatkan kerugian bagi sebagian orang yang terkena dampaknya. kebiasaan anak muda zaman sekarang

Kata Kunci : Anak Muda, Media Digital

1. Pendahuluan

Penelitian ini juga salah satu tugas Tengah Semester (UTS) dan untuk penelitian kali ini, kami akan membahas tentang kebiasaan Anak muda Zaman sekarang ada nya generasi baru ini banyaknya anak muda yang membawa kebiasaan baru yang dulu nya tak ada ataupun belum pernah ada menjadi ada, jadi kita akan membahas tentang kebiasaan apa saja itu, dan hal positif, negatif apa yang mereka rasakan dengan adanya kebiasaan baru itu. Seperti dengan judul penelitian ini kami menargetkan anak muda karena generasi Z ada generasi yang telah merasakan adanya perkembangan teknologi yang pesat, oleh karena itu kebiasaan baru itu tak terlepas dari smartphone dan kebiasaan

baru itu juga ada saat Covid 19. Karena pada saat itu banyak orang yang melakukan Sosial distancing dengan itu kegiatan apapun dilakukan dirumah. Dengan adanya sosial distancing banyak orang yang mencari kesibukan dirumah dengan menjadi konten creator diberbagai aplikasi. Banyak orang juga membuat bisnis online yang mereka sebarakan di berbagai aplikasi jual beli online. Kebiasaan yang berubah dan membangkitkan kebiasaan baru yang dilakukan hingga kini.

Dan dalam penelitian ini, kami juga membahas berbagai hal yang tentu nya menyangkut anak muda zaman sekarang. Jadi kebiasaan itu akan kami jelaskan di artikel kali ini, agar pembaca mengetahui kebiasaan baru anak muda zaman sekarang dan memberi tanggapan ataupun hanya sekedar ingin mengetahuinya saja. Penelitian ini kami melaksanakan secara langsung dengan beberapa anak muda yang telah kita wawancarai untuk menemukan jawaban dan beberapa pertanyaan yang kami tanyakan. Kebiasaan yang bisa menghadirkan hal negatif ini salah satunya adalah kurangnya sosialisasi secara langsung dan hal positif lainnya adalah mendapatnya banyak kenalan teman dari berbagai daerah. Jadi hal keduanya bisa seimbang dan kami akan mencari asal mula kebiasaan ini ada dan hadir. Penelitian ini kami dapat dari praktiksi yang akan datang. Bahkan tak hanya anak muda zaman sekarang sekarang saja yang melakukan kebiasaan itu karena sudah banyak orang yang beradaptasi untuk mengikuti kebiasaan itu dan kami juga akan membawa beberapa orang tua mengenai pendapatnya untuk masalah anak muda zaman sekarang yang memiliki kebiasaan baru itu.

Dan kami juga akan meneliti seberapa banyaknya presentase pengguna media yang digunakan anak muda zaman sekarang dan kami juga akan mencari apakah kebiasaan ini bisa mengimbangi dengan hal hal lain yang masih wajib mereka lakukan seperti belajar, les, dan lain lain. Jelas apakah kebiasaan itu mengganggu mereka atau bisa mengimbangnya. Dan mengapa kita mengambil tema anak muda, karena mereka sekarang banyak berpengaruh dalam keseharian mereka dan jangkauan mereka itu luas jadi dengan artian mereka memiliki hal yang baru dan memiliki hal yang unik.

Bahkan anak muda zaman sekarang juga tak terlepas dari smartphone mereka. Hal itu yang membuat mereka memiliki jangkauan luas dan mereka juga berperan di beberapa kebiasaan sekarang. Karena tak terlepas dari smartphone itulah membuat kami tertarik untuk meneliti mereka. Kami akan membawa tema anak muda berharap beberapa orang yang belum mengetahui hal negatif dan positifnya kebiasaan itu menjadi tahu dan sedikit berhati-hati dalam melakukan kebiasaan itu karena dapat membawa pengaruh yang luas pada zaman sekarang karena juga jaringan mulai meluas dan dapat di jangkau oleh semua orang di beberapa belahan dunia, karena itu lah kami mengambil tema anak muda yang luas ini.

2. Kajian Pustaka

Penulis dalam melakukan penelitian ini tidak terlepas dari penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai pembanding oleh peneliti dalam penelitiannya. Dari sumber literatur yang penulis temukan ada beberapa jurnal dan buku yang membahas tentang kebiasaan anak muda zaman sekarang. Penelitian pertama merupakan penelitian yang dilakukan oleh Citra Dewi Suryani dan Dian Novita Kristiyani, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana dengan judul " Study Fenomenologi Pada Gaya Hidup Baru Anak Muda sebagai Pengunjung Coffee Shop di Kota Salatiga " tahun 2021. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat ditemukan tentang Pergeseran gaya hidup baru salah satunya dapat dilihat melalui bagaimana pengunjung menikmati olahan kopi yang berbeda dengan cara zaman dulu, sekarang kopi memiliki

berbagai varian dan menyediakan fasilitas yang nyaman bagi para pengunjung, kalau dulu kopi diolah dengan sederhana dan tidak menyediakan fasilitas yang cukup modern seperti sekarang.

Penelitian kedua, penelitian yang dilakukan oleh Retno Budi Wahyuni, Ety Soesilowati dan Eva Banowati dengan judul “Gaya Hidup Remaja Kelas Menengah Kota Pekalongan” tahun 2016. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diketahui bahwa gaya hidup remaja kelas menengah mencerminkan keberhasilan pendidikan yang dipimpin oleh keluarga, sekolah, dan masyarakat. Buktinya adalah perilaku remaja kelas menengah dalam perilaku relasional, konsumsi, dan komunikasinya. Dalam pergaulan dapat dikatakan bahwa pemuda kota Pekalongan masih berkuasa. Perilaku konsumen dalam memilih barang menunjukkan pengaruh proses modernisasi, dimana fungsi barang diabaikan dan kecenderungan komoditi menjadi faktor utama yang dipertimbangkan dalam pemilihannya. Sama halnya dengan pemilihan makanan, reputasi tempat makan juga menjadi pertimbangan. Dalam komunikasi, alat komunikasi yang paling umum di kalangan remaja adalah telepon genggam. Memilih bahasa yang digunakan dalam interaksinya, remaja kelas menengah menggunakan bahasa Indonesia, tetapi mereka masih dianggap sopan ketika berbicara dengan orang yang lebih tua.

Penelitian ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Ragil Amida Army Duntari, Riska Hidayat dan Rima Irmayanti dengan judul “ Polemik “Kids Jaman Now” Ditinjau dari Aspek Perkembangan Sosial ” tahun 2018. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat di ketahui , krisis moral ini dapat terjadi jika dilihat dari sudut perkembangan sosial kaum muda. Hal ini terjadi ketika seorang remaja, atau yang sekarang kita sebut dengan anak, tidak mampu menjalankan tugas-tugas perkembangan sosialnya secara optimal, yaitu memanfaatkannya seefektif mungkin. untuk kondisi tubuh sendiri, dan ketidaksempurnaan fisik orang lain untuk mencegah remaja diintimidasi. Perkembangan sosial remaja dapat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, antara lain orang tua, saudara kandung, orang dewasa lainnya, dan teman sebaya. Apabila lingkungan sosial memberikan fasilitas dan kesempatan yang memadai bagi perkembangan remaja, maka remaja dapat mencapai perkembangan sosial yang matang dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan sosial secara optimal.

3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode wawancara dengan tujuan memperoleh data yang memudahkan proses penelitian. Saryono (2010) mengungkapkan bawah studi kualitatif dirancang untuk menyelidiki, menemukan, menjelaskan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dampak sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur, atau dijelaskan dengan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian. Penelitian kualitatif dapat dipahami sebagai metode penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa bahasa tertulis atau lisan dari orang dan pelaku yang dapat diamati. Dengan penelitian deskriptif untuk mendapatkan data hasil wawancara dalam bentuk opini informan tentang kebiasaan anak muda zaman sekarang. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terhadap kalangan anak muda usia 18 – 23 tahun dari berbagai macam latar belakang yaitu pekerja dan mahasiswa. Mahasiswa menjadi informan yang lebih diutamakan, karena dinilai telah memiliki pengalaman dan hasil yang berkaitan dengan penelitian ini, serta pola pikir yang matang sehingga dapat menyimpulkan sesuai dengan apa yang dialami.

Penulis menentukan kriteria informan yang dinilai sesuai dengan penelitian, dengan harapan para informan dapat memberikan tanggapan yang berkaitan pada kasus penelitian. Informan pada penelitian ini merupakan pekerja dan mahasiswa yang belanja secara *online*, bermain *game online*, mengungkapkan isi hatinya pada media sosial, mengikuti tren media sosial seperti di Instagram dan TikTok, pembuat konten (*content creator*) yang meningkat mulai adanya pandemi covid – 19, serta

adanya judi *online*. Wawancara informan dilakukan untuk memahami terkait dengan kebiasaan anak muda pada zaman sekarang. Informasi yang disampaikan oleh informan kemudian dikumpulkan dan dianalisis sehingga hasil analisis tersebut dapat dideskripsikan. Penelitian kualitatif terkait kebiasaan anak muda pada zaman sekarang ini dipengaruhi oleh pandangan, pemikiran, dan pengetahuan peneliti serta informan.

4. Hasil dan Pembahasan

Di masa yang serba canggih sekarang ini memungkinkan banyak kegiatan yang dapat dilakukan dengan tidak harus bertemu secara langsung, melainkan secara *online* hanya dengan *smartphone* saja. Kehadiran internet di kalangan anak muda memang tidak dapat dihindari dan tidak dapat dipungkiri, karena ini semua merupakan efek dari perkembangan zaman yang sangat pesat sehingga setiap orang pasti memerlukan internet dalam mendukung kegiatan mereka setiap harinya. Negara Indonesia termasuk negara yang memiliki pengguna internet yang besar dan banyak, dari berkembangnya internet ini lah yang menyebabkan juga berkembangnya sarana untuk melakukan transaksi jual beli secara *online*. Tanpa adanya internet, situs – situs belanja online tidak akan tercipta dan tidak akan berkembang seperti sekarang ini.

Online shop atau belanja online via internet, adalah suatu proses pembelian barang atau jasa dari mereka yang menjual melalui internet, atau layanan jual – beli secara online tanpa harus tatap muka langsung dengan pihak penjual atau pun pihak pembeli. *Online shop* bukan hanya dianggap sebagai pemilihan dalam berbelanja, melainkan juga telah menjadi bagian dari adanya perubahan sosial budaya dalam masyarakat. Pada *online shop* konsumen dapat dengan bebas melihat dan memilih barang – barang melalui gambar atau foto, bahkan dapat pula melalui video sehingga dapat melihat *detail* barang dengan lebih jelas.

Seiring dengan terjadinya perubahan perekonomian dan globalisasi, telah terjadi perubahan dalam perilaku belanja pada masyarakat. Transaksi jual beli barang yang pada awalnya dilakukan secara konvensional, yaitu antara penjual dan pembeli yang bertemu secara langsung, seiring dengan berkembangnya teknologi internet pada saat ini, penjualan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja secara *online*. Toko *online* dapat dikatakan sebagai tempat berjualan yang sebagian besar kegiatan jual belinya dilakukan secara *online* melalui internet. Kegiatan toko *online* yang tidak dilakukan secara *online* misalnya pada pengiriman barang, itu harus dilakukan secara *offline* yaitu manual dan biaya pengiriman dibebankan kepada konsumen yang membeli.

Sekarang ini banyak konsumen terutama anak muda yang beralih belanja dengan sistem *online* dikarenakan memiliki beberapa keuntungan, seperti lebih menghemat biaya. Disini dikatakan menghemat biaya karena apabila barang yang ingin kita beli ada di luar kota, kita tidak perlu mengeluarkan biaya yang lebih banyak untuk biaya transportasi kesana. Lalu barang yang kita beli secara *online* dapat langsung diantar ke rumah kita tanpa kita kesulitan untuk membawanya. Pembayaran saat belanja *online* dapat dilakukan dengan cara transfer, yang menyebabkan transaksi dilakukan dengan lebih aman. Harga yang ditawarkan di toko *online* pun sering lebih murah dibandingkan toko *offline*, juga lebih sering terdapat potongan harga saat melakukan belanja *online*.

Toko *online* yang sering digunakan anak muda zaman sekarang ada banyak, seperti shopee, tokopedia, bukalapak, dan lain sebagainya yang masih banyak diluar sana. Belanja *online* saat ini juga tidak hanya dapat dilakukan melalui platform belanja online khusus, melainkan juga dapat dilakukan melalui media sosial, seperti instagram, tiktok, facebook, dan media sosial lainnya.

Belanja online melalui media sosial juga dapat menarik konsumen untuk melakukan pembelian karena konsumen dapat melihat foto maupun video dari bentuk barang yang dijual, dalam media sosial juga telah dilengkapi dengan tempat sebagai penulisan deskripsi produk, juga dapat melihat harga dari barang yang dipasarkan tersebut. Adanya informasi yang lengkap mengenai suatu produk dapat membuat para konsumen lebih tepatnya anak muda lebih mudah dalam memilih produk yang sesuai dengan apa yang dicari.

Disamping segala sisi positif yang didapat saat melakukan belanja *online*, juga terdapat sisi negatifnya. Konsumen yang melakukan transaksi jual beli secara *online* tidak dapat mencoba langsung barang yang ingin dibeli, itu membuat seringkali terdapat rasa yang tidak puas pada pelanggan karena barang yang datang tidak sesuai dengan apa yang ada di foto yang ditawarkan. Biaya ongkos kirim yang dibebankan kepada konsumen juga seringkali terbilang cukup mahal apalagi saat tidak ada potongan biaya untuk ongkos kirim, walaupun ada beberapa *platform* belanja *online* yang menerapkan potongan hingga gratis pada biaya ongkos kirimnya.

Selain perkembangan internet pada masa sekarang yang menyebabkan banyak orang mulai beralih belanja secara *online*, media sosial sekarang juga menjadi yang utama dalam tren pergaulan anak muda zaman sekarang. Kebanyakan anak muda saat ini pasti memiliki media sosial dan pasti aktif dalam pengoperasiannya. Media sosial saat ini sangat berperan dalam kehidupan anak muda dikarenakan segala hal maupun tren terbaru serta perkembangan mode dan *lifestyle* bisa didapatkan melalui media sosial seperti instagram dan tiktok

Para remaja perempuan yang dulunya mengamati tren perkembangan mode pakaian melalui majalah maupun televisi, sekarang telah berkembang melalui media sosial yang mana banyak *influencer* yang mengenalkan dan mengembangkan tren mode pakaian saat ini. *Influencer* saat ini berperan penting dalam menarik perhatian masyarakat khususnya anak muda, dikarenakan kebanyakan anak muda saat ini sangat mementingkan tren yang ada dan tidak ingin ketinggalan zaman karena tidak mengikuti tren.

Sekarang ini juga banyak tren video tiktok yang ada, para anak muda berlomba – lomba untuk selalu mengikuti dan juga membuat tren video tersebut agar tidak disebut kudet (kurang *update*) oleh teman – temannya yang lain. Banyak tren video yang memang dapat mendorong dan menginspirasi orang lain, namun tidak sedikit pula tren video yang tidak pantas untuk ditayangkan dan disebarkan ke kalangan luas. Ini dikarenakan pemakai tiktok bukanlah hanya orang yang sudah dewasa dan cukup umur, tetapi banyak juga anak kecil dibawah umur yang juga menjadi pemakai media sosial seperti tiktok ini.

Adanya beberapa tren video tiktok yang tidak pantas tersebut menyebabkan banyaknya komentar kebencian yang diutarakan netizen pada kolom komentar. Mereka yang tidak suka dengan adanya video tersebut berkomentar negatif di postingan pembuat video. Para orang yang tidak menyukai postingan maupun orang yang membuat tren video tersebut disebut *haters* (pembenci). Dibalik banyaknya hal negatif yang terdapat pada media sosial, banyak pula hal positif yang dapat diambil saat menggunakan media sosial, contohnya media sosial sebagai sarana promosi *online*. Pada zaman dulu kebanyakan orang melakukan promosi entah itu barang atau jasa secara langsung melalui media cetak seperti membagikan brosur dan memasang *banner* di pinggir jalan dimana tempat ramai orang berlalu – lalang agar iklan dari mereka terlihat dan menarik para konsumennya. Namun, berbeda halnya dengan sekarang yang sebagian besar kegiatan dilakukan

secara *online* apalagi setelah adanya pandemi covid – 19. Promosi secara online dapat lebih efisien dan lebih berfungsi untuk menarik minat para konsumen karena sebagian besar orang pasti memiliki media sosial.

Iklan yang ditawarkan melalui media sosial juga sangat beragam, seperti menyebarkan pamflet dan juga dengan foto maupun video dimana penjual langsung memakai barang yang dipasarkan agar lebih dilihat dan lebih membuat konsumen semakin menarik. Cara promosi yang hanya mendokumentasikan produknya saja melalui foto akan kalah dengan promosi dengan video yang mana barang yang dipasarkan dipakai langsung oleh model dalam video tersebut. Contohnya promosi baju dan tas melalui video dengan menampilkan model yang memakai produk baju dan tas yang akan dipasarkan. Itu membuat konsumen lebih tertarik karena dapat membayangkan saat produk baju dan tas tersebut dipakai oleh dirinya sendiri.

Kesimpulannya adalah perubahan kebiasaan anak muda jaman dulu dan jaman sekarang sudah cukup berubah signifikan dari curhat yang sekarang di online sampai judi online di internet, kita bisa menyimpulkan bahwa dampak dari perubahan ini juga memiliki positif dan negatif, yaitu seperti halnya main game positifnya yaitu kita bisa menghilangkan jenuh dan kebosanan tapi juga disisi lain game bisa menjadi negatif jika kecanduan dan top up game dan mengesampingkan kebutuhan lainnya yang lebih penting, selain itu juga memiliki efek kesehatan bagi tubuh jika kita terus main game tanpa melihat jam mat akita bisa capek dan bisa menimbulkan efek lainnya, begitupun juga judi online yang sudah jelas bisa membuat kita kecanduan, memang awalnya kita dibuat menang dulu agar kita bisa deposite setelah kita deposite kita akan dimenangkan begitupun sampai kita merasa kita menang banyak dan kita berani untuk mendeposite lebih lagi karna kita pikir kita bakal bisa menang lebih banyak menang tapi ternyata kebalikannya kita malah kalah lebih banyak dan merugi sebaliknya bandar meraup untung yang banyak.

Apa kalian tau jika ketertarikan orang - orang dalam pembelian online sangat luas karena simple dan sangat mudah untuk melakukan pembelian itu oleh karena itu orang – orang sering beli online pada ga takut kena tipu seller apa? Pertanyaan ini sering ditanyakan orang orang awam yang belum pernah belanja online, pada dasarnya belanja online juga memiliki keunggulan yaitu kita bisa mengecek keaslian produk lewat testimoni yang diberikan pembeli online lainnya tapi dilain itu juga sering ada penipuan, dan sekarang banyak juga e commerce yang memakai fitur COD dengan adanya fitur COD maka memudahkan kita untuk pembayaran yaitu dengan membayar ditempat fitur ini juga memiliki efek negatif yaitu orang orang yang tidak bayar yang menyebabkan kurir yang mengirim barang harus mengirim barang itu lagi ke Gudang, makanya kita sebagai konsumen juga harus pandai pandai dalam memilih e commerce.

Kita sebagai generasi muda kita juga harus menerima perubahan yang ada di dunia ini dan kita juga harus fleksibel terhadap perubahan demikian. untuk masalah curhatan ketika jaman dulu kita kalau mau curhat kita harus bertemu dengan orangnya secara langsung bertatap muka, tapi sekarang kita curhat juga bisa lewat chat lewat chat kita juga bisa curhat di platform media sosial contoh Twitter, AskFm, Facebook di platform media sosial juga kalau kita curhat kita bisa menerima masukan dari orang orang pengguna media sosial tersebut contoh di Twitter banyak akun akun base untuk kita curhat ataupun menanyakan hal lainnya dan juga fungsi base bukan hanya untuk curhat yaitu base bisa sebagai tempat informasi seperti SBMPTNFESS disana kita bisa mendapatkan informasi yaitu tentang update cara masuk ptn, minimal score yang harus di tuju untuk ptn tersebut, dan kadang juga menjadi media promosi yaitu seperti lembaga yang menyediakan tryout berbayar

lalu dipromosikan di media sosial tersebut konsumen juga bisa mendaftar lewat contacts person yang tersedia, sebagai platform yang serbaguna Twitter juga menyediakan yaitu fitur space agar audience bisa saling bicara dan bisa mendiskusikan tentang hal yang sedang dibicarakan tersebut.

Tak hanya Twitter, Instagram juga serupa kedua platform media sosial tersebut adalah 2 platform yang sangat di gemari di Indonesia memiliki fitur-fitur yang unik dan menarik daya tarik itu yang membuat pengguna media sosial tersebut betah menggunakan media Twitter dan Instagram tak hanya seputar pembelian online dan curhatan online namun juga anak muda zaman sekarang sering sekali bermain game online yang dulunya tak ada dulu kebiasaan ini tak ada karena kurangnya kemajuan teknologi dan kemajuan itu baru dirasakan oleh generasi Z saat ini hal itu juga memberikan dampak positif dan dampak negative. Dampak negatifnya adalah kita akan kecanduan dalam bermain game itu sampai melupakan kewajiban kita dan membuat kita juga memboroskan uang untuk membeli dalam game itu, padahal zaman dulu belum ada permainan online ini dan orang-orang bermain bersama dengan itu kesatuan dan sosialisasi masih terjaga dan mereka memiliki waktu untuk main dan belajar tak seperti sekarang.

Bercerita kepada sahabat atau teman sendiri sudah seperti biasa di zaman dulu namun sekarang seperti tak akan terjadi lagi karena kebanyakan orang sekarang lebih sering mencurhatkan isi hatinya di media sosial, mereka sering membagikan kesenangan, kesedihan, dan hal-hal yang menarik di media sosial mereka, dan setelah kami teliti mengapa mereka melakukan itu mereka menjawab jika awal semua ini karena dulu Covid-19 banyak orang yang melakukan social distancing dan berdiam diri di rumah karena itu banyak orang juga yang mencari kesibukan dengan bermain handphone mereka dan saat itu juga banyaknya hal-hal baru seperti banyaknya orang terjun ke dunia media dengan menjadi konten creator dan sebagai progames. Mereka melakukan itu karena ingin tetap memiliki kesibukan.

Jadi mulai dari situlah kebiasaan ini muncul perlahan hingga sekarang curhatan online atau bermain game sudah meluas padahal ada hal negative dan positif dalam bidang itu seperti hal negatifnya kita menjadi lupa akan social media lalu kita akan mendapatkan beberapa komen yang membuat diri kita down jika komen itu sangatlah mengusik kita. Dan beberapa privasi kita tentang hal itu tidak bisa kita gambungkan karena media sosial bersifat luas. Namun ada juga hal positif dari itu seperti kita meringankan pikiran dan kita dapat menambah teman jika ada orang yang menotifikasi cerita kita. Dan sekarang ini juga banyak orang mengikuti tren video tiktok yang ada, para anak muda berlomba-lomba untuk selalu mengikuti dan juga membuat tren video tersebut agar tidak disebut kudet (kurang *update*) oleh teman-temannya yang lain.

Tak hanya di trend tik-tok saja namun terkadang ada tren di story whatsapp yang mereka lihat dan tertarik untuk membuat agar tidak tertinggal zaman, Banyak tren video yang memang dapat mendorong dan menginspirasi orang lain, namun tidak sedikit pula tren video yang tidak pantas untuk ditayangkan dan disebarluaskan ke kalangan luas. Ini dikarenakan pemakai tiktok bukanlah hanya orang yang sudah dewasa dan cukup umur, tetapi banyak juga anak kecil dibawah umur yang juga menjadi pemakai media sosial seperti tiktok ini. Adanya beberapa tren video tiktok yang tidak pantas tersebut menyebabkan banyaknya komentar kebencian yang diutarakan netizen pada kolom komentar. Mereka yang tidak suka dengan adanya video tersebut berkomentar negatif di postingan pembuat video. Para orang yang tidak menyukai postingan maupun orang yang membuat tren video tersebut disebut *haters* (pembenci).

Dibalik banyaknya hal negatif yang terdapat pada media sosial, banyak pula hal positif yang dapat diambil saat menggunakan media sosial, contohnya media sosial sebagai sarana promosi *online*. Pada zaman dulu kebanyakan orang melakukan promosi entah itu barang atau jasa secara langsung melalui media cetak seperti membagikan brosur dan memasang *banner* di pinggir jalan dimana tempat ramai orang berlalu – lalang agar iklan dari mereka terlihat dan menarik para konsumennya.

Banyaknya kebiasaan baru itu membuat perubahan social juga dalam lingkungan anak muda zaman sekarang karena beberapa akhirtahun ini anak muda cenderung bermain handphome mereka daripada memperhatikan lingkungan dan pertemanan. Karena itu kami ingin sekali meneliti perubahan kebiasaan anak muda zaman sekrang karena anak muda sekarang jika bangru bangun tidur yang mereka cari adalah handphome dan anak zaman sekarang juka sering sekali mengikuti tren yang sedang viral.

Bahkan , kebiasaan anak muda ini sering sekali memunculkan pertengkaran di media masa karena pendapat yang berbeda, karena kefokusn mereka di media masa mereka juga akan acuh pada lingkungan kehidupan mereka, pengaruh social dalam hal ini juga sangat lah besar karena kecenderungan mereka terhadap handphome membuat nya kadang lupa akan kewajiban dan lupa akan keseharusan mereka. Jadi dampak yang mereka akan sangat besar jika tidak bisa mengimbangkan kebiasaan itu. Bahkan. di era digital ini banyak sekali orang – orang yang tak perlu membawa uang tunai untuk keluar, mereka hanya perlu membawa hand-phone mereka karena di era digital yang semakin meningkat *kecangihan* dalam berbagai hal seperti dalam dopet digital. Jadi dengan mengandalkan *handpone* saja sudah bisa membayar dan tidak perlu repot untuk membawa uang banyak dalam tas.

Jadi perubahan – perubahan dengan berkembangnya zaman digital ini perlahan dapat di terima oleh masyarakat luas terutama anak muda kebiasaan – kebiasaan baru yang selalu muncul dan selalu di adaptasi dengan cepat membuat era digital perlahan – lahan sudah menjadi hal yang wajar bagi masyarakat luas.

5. Kesimpulan

Kesimpulannya yang dapat kita ambil dari peenelitian anak muda ini adalah perubahan kebiasaan anak muda jaman dulu dan jaman sekarang sudah cukup berubah signifikan dari curhat yang sekarang di online sampai judi online di internet, kita bisa menyimpulkan bahwa dampak dari perubahan ini juga memiliki positif dan negatif, yaitu seperti halnya main game positifnya yaitu kita bisa menghilangkan jenuh dan kebosanan tapi juga disisi lain game bisa menjadi negatif jika kecanduan dan top up game dan mengesampingkan kebutuhan lainnya yang lebih penting, selain itu juga memiliki efek kesehatan bagi tubuh jika kita terus main game tanpa melihat jam mat akita bisa capek dan bisa menimbulkan efek lainnya, begitupun juga judi online yang sudah jelas bisa membuat kita kecanduan, memang awalnya kita dibuat menang dulu agar kita bisa deposite setelah kita deposite kita akan dimenangkan begitupun sampai kita merasa kita menang banyak dan kita berani untuk mendeposite lebih lagi karna kita pikir kita bakal bisa menang lebih banyak menang tapi ternyata kebalikannya kita malah kalah lebih banyak dan merugi sebaliknya bandar meraup untung yang banyak.

Dalam penelitian ini kita juga dapat melihat di era digital yang semakin hari semakin berkembang banyak orang yang perlahan beradaptasi atau mungkin sudah terbiasa akan kemajuan teknologi yang ada, dengan adanya penelitian ini kami harap banyak orang yang tau dan

mempertibangkan untuk memakai kemajuan digital ini dengan teliti dan benar supaya banyak hal positif yang bisa diambil daripada hal negatif. Dan yang besar menerima dampak dari era digital ini adalah anak muda jadi anak muda memiliki peran penuh terhadap mengontrol kebiasaan – kebiasaan baru yang mulai hadir di zaman sekarang ini.

Dan kita dapat mengetahui mengapa orang - orang sering beli online pada ga takut kena tipu seller apa? Pertanyaan ini sering ditanyakan orang - orang awam yang belum pernah belanja online, pada dasarnya belanja online juga memiliki keunggulan yaitu kita bisa mengecek keaslian produk lewat testimoni yang diberikan pembeli online lainnya tapi dilain itu juga sering ada penipuan, dan sekarang banyak juga e commerce yang memakai fitur COD dengan adanya fitur COD maka memudahkan kita untuk pembayaran yaitu dengan membayar ditempat fitur ini juga memiliki efek negatif yaitu orang orang yang tidak bayar yang menyebabkan kurir yang mengirim barang harus mengirim barang itu lagi ke Gudang, makanya kita sebagai konsumen juga harus pandai pandai dalam memilih e commerce. Kita sebagai generasi muda kita juga harus menerima perubahan yang ada di dunia ini dan kita juga harus fleksibel terhadap perubahan demikian. Untuk masalah curhatan ketika jaman dulu kita kalau mau curhat kita harus bertemu dengan orangnya secara langsung bertatap muka, tapi sekarang kita curhat juga bisa lewat chat lewat chat kita juga bisa curhat di platform media sosial contoh Twitter, AskFm, Facebook di platform media sosial juga kalau kita curhat kita bisa menerima masukan dari orang orang pengguna media social

Daftar Pustaka

- [1] Bulele, Y. N. (2020, November). Analisis fenomena sosial media dan kaum milenial: studi kasus tiktok. *In Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology* (Vol. 1, No. 1, pp. 565-572).
- [2] Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi. *Jurnal Common*, 3(1), 71-80.
- [3] Ahmad, A., & Nurhidaya, N. (2020). Media Sosial Dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial. *Avant Garde*, 8(2), 134-148.