



**GAYA HIDUP REMAJA PENGGUNA GADGET DI
KOTA KUDUS**

TESIS

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan**

Oleh

Anik Rahmawati

0301514009

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN IPS
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2019**

PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul “ Gaya Hidup Remaja Pengguna Gadget Di Kota Kudus”
karya,

nama : Anik Rahmawati

NIM : 0301514009

Program Studi : Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

telah dipertahankan dalam sidang panitia ujian tesis Pascasarjana, Universitas
Negeri Semarang pada hari Jum'at, tanggal 23 Agustus 2019.

Semarang,

Panitia Ujian

Ketua,



Prof. Dr. H. Achmad Slamet, M. Si.
NIP. 196105241986011001

Sekretaris,



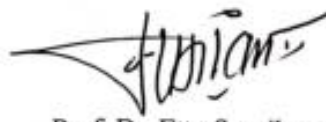
Prof. Dr. Dewi Liesnoor S, M.Si.
NIP. 196208111988032001

Penguji I,



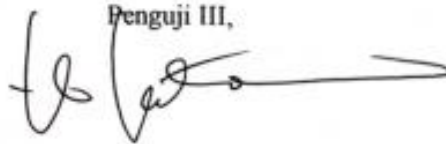
Prof. Dr. Suchmatiningsih DWP, M.Si.
NIP. 196812091997022001

Penguji II,



Prof. Dr. Etty Soesilowati, M. Si.
NIP. 196304181989012001

Penguji III,



Dr. Tjaturahono Budi Sanjoto, M. Si
NIP. 196210191988031002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya

nama : Anik Rahmawati

nim : 0301514009

program studi : Pendidikan IPS (S2)

menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis yang berjudul “Gaya Hidup Remaja Pengguna *Gadget* di Kota Kudus” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya **secara pribadi** siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 23 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,



Anik Rahmawati
NIM. 0301514009

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

Makna *gadget* bagi remaja bukan hanya sekedar teknologi, tapi menjadi bagian hidup dari remaja yang tidak dapat ditinggalkan. Penggunaan *gadget* yang bijak pada remaja memerlukan bimbingan dari orang tua, pendidik, dan lingkungan disekitarnya tanpa melarang penggunaan *gadget* sehingga budaya maupun informasi dapat disaring tanpa membuat remaja tersebut gagap teknologi.

Persembahan:

Almamater
Pascasarjana Unnes

ABSTRAK

Rahmawati, Anik. 2019. “Gaya Hidup Remaja Pengguna *Gadget* di Kota Kudus”. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Prof. Dr. ETTY Soesilowati, M.Si., Pembimbing II Dr. Tjaturahono Budi Sanjoto.

Kata Kunci: Gaya Hidup, Remaja, Pengguna *Gadget*

Saat ini penggunaan *gadget* dan internet dikalangan remaja Kota Kudus semakin meningkat. Penggunaan *gadget* sebagai alat telekomunikasi dan informasi berubah menjadi bagian gaya hidup remaja. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis gaya hidup remaja pengguna *gadget* dan menemukan pola pendidikan keluarga dan sekolah terhadap gaya hidup remaja dengan dikembangkannya program *cyber city* di Kota Kudus.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan sumber data dari remaja di Kota Kudus yang berasal dari kecamatan yang berbeda, serta guru dan orang tua remaja pengguna *gadget*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keabsahan data menggunakan dengan menggunakan triangulasi di tempuh dengan; membandingkan data dengan hasil wawancara, membandingkan data yang diperoleh dari subjek dengan informan pendukung, serta membandingkan hasil Analisa dengan teori. Teknik analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, pengambilan kesimpulan/verifikasi data. Fokus dalam penelitian ini terdiri atas 1) Gaya hidup remaja pengguna *gadget* Kota Kudus yang dapat digambarkan melalui pola interaksi sosial pengguna *gadget* dan, perilaku pengguna *gadget* di Kota Kudus, 2) Pola pendidikan keluarga dan sekolah terhadap remaja pengguna *gadget* di Kota Kudus.

Hasil penelitian ini terdiri dari 1) Berdasarkan hasil penelitian gaya hidup remaja pengguna *gadget* di Kota Kudus, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa remaja pengguna *gadget* mengalami ketergantungan terhadap teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Gaya Hidup remaja pengguna *gadget* dapat digambarkan dengan interaksi sosial remaja yaitu aktifitas yang dilakukan melalui dunia maya, intensitas remaja dalam berkomunikasi dan bersosialisasi menggunakan *gadget* 2) gaya hidup remaja pengguna *gadget* di Kota Kudus mempengaruhi pola konsumsi remaja. Penggunaan *gadget* yang bermerek, pemilihan tempat menghabiskan waktu dipilih oleh remaja untuk menaikkan prestise remaja tersebut 3) Pola pendidikan keluarga pada remaja pengguna *gadget* di Kota Kudus termasuk dalam pola pendidikan demokratis. Pada konteks ini orang tua membebaskan anaknya untuk menggunakan *gadget* dalam berkomunikasi, maupun belajar namun masih dengan pengawasan orang tua. Tidak ada larangan yang keras dalam penggunaan *gadget* selama remaja masih bisa bertanggungjawab dalam penggunaan *gadget* tersebut. Pendidikan remaja pengguna *gadget* di sekolah lebih ditekankan adanya pendidikan karakter dan penanaman nilai-nilai agama

Adapun saran yang di kemukakan peneliti adalah remaja hendaknya dengan bijak dalam menggunakan *gadget*, begitu juga dengan orang tua dalam membelikan *gadget* sebaiknya mempertimbangkan manfaat dan kebutuhan remaja tersebut. Ada baiknya pula jika orang tua memiliki pengetahuan tentang teknologi untuk mempermudah pengawasan remaja.

ABSTRACT

Rahmawati, Anik. 2019. Youth Lifestyle Gadgets Users in the Kudus City". Social Sciences Education Study Program. Postgraduate Program at Semarang State University. Supervisor I Prof. Dr. Etty Soesilowati, M.Sc., Advisor II Dr. Tjaturahono Budi Sanjoto.

Keywords: Lifestyle, Teenagers, Gadget Users

At present the use of gadgets and the internet among Kudus City teenagers is increasing. The use of gadgets as telecommunications and information tools has become part of the lifestyle of teenagers. This study aims to analyze the lifestyle of adolescent gadget users and find family and school education patterns towards adolescent lifestyles with the development of a cyber city program in Kudus City.

This research is a qualitative study, with data sources from adolescents in Kudus City who come from different districts, as well as teachers and parents of teenagers who use gadgets. Data collection techniques using interviews, observation, and documentation. The validity of the data using triangulation is traveled by; comparing data with interview results, comparing data obtained from subjects with supporting informants, and comparing the results of analysis with theory. Data analysis techniques include data collection, data reduction, data presentation, drawing conclusions / data verification. The focus in this study consists of 1) The lifestyle of adolescent users of the Kudus City gadget which can be described through the social interaction patterns of gadget users and, the behavior of gadget users in the Kudus City, 2) The pattern of family and school education towards the adolescent gadget users in the Kudus City.

The results of this study consist of 1) Based on the results of the lifestyle research of adolescent gadget users in the Holy City, researchers can draw conclusions that adolescent gadget users experience dependence on technology in everyday life. The lifestyle of adolescent gadget users can be described by the social interaction of adolescents, the activities carried out through cyberspace, the intensity of adolescents in communicating and socializing using gadgets 2) the lifestyle of adolescent gadget users in the Holy City influences adolescent consumption patterns. The use of branded gadgets, the selection of time spent chosen by teenagers to increase the prestige of the teenager 3) The pattern of family education in adolescent gadget users in the Holy City is included in the pattern of democratic education. In this context, parents free their children to use gadgets in communication and learning, but still under parental supervision. There are no strict restrictions on the use of gadgets as long as teenagers can still be responsible for the use of these gadgets. The education of adolescent gadget users in schools is emphasized on the existence of character education and inculcation of religious values

The suggestion put forward by researchers is that teens should be wise in using gadgets, as well as parents in buying gadgets should consider the benefits and needs of these teens. It's also a good idea for parents to have knowledge of technology to facilitate teen supervision.

PRAKATA

Segala Puji kehadiran Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat Karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Gaya Hidup Remaja Pengguna Gadget Di Kota Kudus”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan IPS Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini. Ucapan terimakasih peneliti sampaikan pertama kali kepada para pembimbing Prof. Dr. Ety Soesiolwati, M.Si, (Pembimbing I), Dr. Tjaturahono Budi Sanjoto (Pembimbing II).

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan juga kepada semua pihak yang telah membantu selama proses studi, diantaranya:

1. Direksi Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama Pendidikan, penelitian, dan penulisan tesis ini.
2. Ketua Program Studi dan Sekretaris Program Studi Pendidikan IPS Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan tesis ini.
3. Bapak dan Ibu dosen Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada peneliti selama menempuh Pendidikan.

4. Remaja, guru dan orang tua remaja yang telah rela menjadi sumber informasi bagi peneliti
5. Rekan-rekan angkatan 2014 Pendidikan IPS Kelas Khusus yang telah memberikan banyak pengalaman berharga.
6. Kedua orang tua, dan adik tersayang sebagai penyemangat penyelesaian tesis.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti sadar bahwa tesis ini mungkin masih terdapat banyak kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat diharapkan peneliti. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, Agustus 2019

Anik Rahmawati

NIM. 0301514009

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	11
1.3 Cakupan Masalah.....	11
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR	
2.1 Kajian Pustaka.....	14
2.1.1 Perubahan Sosial dan Budaya.....	14

2.1.2 Gaya Hidup.....	21
2.1.3 Perilaku Sosial.....	25
2.1.4 Interaksi Sosial.....	27
2.1.5 Teknologi.....	31
2.1.6 Konsumsi.....	34
2.1.7 Remaja.....	36
2.1.8 Pendidikan.....	38
2.1.9 Penelitian yang Relevan	42
2.2 Kerangka Teoritis.....	83
2.3 Kerangka Berpikir.....	85
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Latar Penelitian.....	88
3.2 Fokus Penelitian.....	88
3.3 Sumber Data Penelitian.....	89
BAB IV GAMBARAN UMUM	
4.1 Letak Geografis Kota Kudus.....	95
4.2 Remaja di Kota Kudus.....	96
4.3 Pendidikan Di Kota Kudus.....	99
4.4 Perkembangan Teknologi di Kota Kudus.....	100
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
5.1 Gaya Hidup Remaja Pengguna Gadget di Kota Kudus.....	104
5.2 Pola Pendidikan Keluarga dan Sekolah terhadap Remaja Pengguna Gadget dengan Adanya Perkembangan Cyber di Kota Kudus.....	124

BAB VI PENUTUP

6.1 Simpulan.....	140
6.2 Implikasi.....	141
6.3 Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA.....	143
LAMPIRAN.....	151

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Angka Proyeksi Penduduk BPS Tahun 2014.....	97
Tabel 4.2 Data Penindakan Penyakit Masyarakat Tahun 2017.....	98
Tabel 5.1 Rasio Wartel/Warnet Per 1000 Penduduk Tahun 2017.....	105

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir.....	87
Gambar 4.1 Peta Kabupaten Kudus.....	95
Gambar 4.3 Area Hotspot yang Ada Di Kota Kudus.....	101
Gambar 5.1 Berita Online Kota Kudus.....	115
Gambar 5.2 Penampakan Aplikasi Sipintar.....	134
Gambar 5.3 Isi atau Pembelajaran yang Ada dalam Aplikasi Sipintar.....	135

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Pedoman Observasi.....	151
Lampiran 2 Instrumen Wawancara.....	153
Lampiran 3 Data Informan.....	159

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi di dunia berkembang dengan pesat. Perkembangan tersebut berbanding lurus dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi memberi banyak kemudahan, serta sebagai cara baru manusia dalam melakukan aktivitas. Manusia juga sudah menikmati banyak manfaat adanya inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam beberapa dekade terakhir ini (Ngafifi, 2014:34).

Pada era globalisasi saat ini teknologi menjadi *prestise* dan menjadi indikator kemajuan suatu negara. Negara dikatakan maju bila memiliki penguasaan teknologi tinggi (*high technology*), sedangkan negara-negara yang tidak bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi disebut negara gagal (*failed country*) (Ngafifi, 2014:34). Selain menjadi indikator kemajuan suatu negara, teknologi merupakan ciri yang melekat pada masyarakat modern.

Indonesia sebagai negara berkembang sedang berupaya membangun masyarakat secara berkelanjutan menuju masyarakat yang modern. Sebagaimana yang terkandung dalam Undang-Undang RI No.11 Tahun 2008 tentang Internet dan Transaksi Elektronik pasal 17 ayat (1) bahwa penyelenggaraan transaksi Elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik ataupun privat. Undang-undang tersebut menjelaskan bahwa penggunaan teknologi informasi dilakukan oleh penyelenggara negara, badan usaha, kelompok masyarakat maupun perorangan.

Di sisi lain undang-undang ini menunjukkan negara berupaya memasyarakatkan teknologi untuk menuju masyarakat yang modern.

Secara sosiologis, teknologi merupakan salah satu aspek yang turut mempengaruhi setiap aktivitas, tindakan, serta perilaku manusia. Teknologi mampu mengubah pola hubungan dan pola interaksi antar manusia. Kehadiran teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Aktivitas manusia sedikit banyak dipengaruhi oleh kehadiran teknologi (Ngafifi, 2014: 46).

Teknologi berpengaruh dalam semua aspek kehidupan manusia termasuk dalam bidang informasi dan komunikasi. Perkembangan arus informasi yang sangat cepat di era global mempengaruhi konsumsi masyarakat terhadap suatu teknologi. Konsumsi teknologi yang tinggi ikut mendorong inovasi teknologi dalam bidang informasi dan komunikasi. Inovasi tersebut dapat terlihat dengan banyaknya *gadget* seperti *notebook*, *smartphone*, komputer *tablet*, *I phone* yang beredar dimasyarakat.

Direktur Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Fredy Tulung menyatakan penggunaan ponsel di Tanah Air sangat banyak bahkan melebihi jumlah penduduk Indonesia. Diperkirakan ada 270 juta *gadget* atau alat komunikasi yang digunakan oleh penduduk Indonesia yang hanya sekitar 250 juta jiwa. Dari data sekarang ini jumlah *gadget* yang dipakai di tanah air melebihi jumlah penduduk Indonesia. Sebanyak 270 juta jumlah *gadget* yang beredar. Bahkan penduduk di pulau Jawa memiliki *gadget* lebih dari satu setiap orangnya," (www.rri.co.id).

Menurut data tersebut penggunaan *gadget* merupakan hal yang lumrah dimasyarakat. Penggunaan *gadget* dari *handphone*, *smarthphone*, *notebook*, komputer tablet kini mudah didapatkan karena sudah menjadi kebutuhan, terutama di zaman sekarang ini yang segalanya serba modern dan canggih ditambah lagi kebutuhan manusia untuk berkomunikasi tanpa batas ruang dan waktu. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi merupakan bagian dari gaya hidup masyarakat.

Gaya hidup masyarakat modern ditandai dengan adanya perkembangan teknologi, namun perkembangan teknologi dalam masyarakat yang tinggal di perkotaan dengan di desa tentu berbeda. Masyarakat di perkotaan lebih mudah menerima perubahan dan terbuka dengan adanya kebudayaan baru. Masyarakat di perkotaan juga lebih mudah menerima perkembangan teknologi, sehingga kemajuan teknologi di perkotaan lebih cepat. Teknologi yang berkembang dan mempercepat adanya perubahan sosial salah satunya adalah teknologi dalam bidang informasi dan komunikasi. Menurut Danesi (2010: 16) kemajuan dibidang teknologi dan jaringan telekomunikasi membawa ke *konvergensi* semua media menjadi satu sistem komunikasi termediasi yang menyeluruh. Pada gilirannya hal ini mengakibatkan munculnya satu gaya hidup dan karir baru, dan pergeseran paradigma secara radikal dalam seluruh bidang organisasi sosial.

Pergeseran paradigma yang radikal dalam seluruh bidang organisasi sosial karena menyebabkan adanya perubahan sosial masyarakat. Perubahan sosial akibat teknologi bisa dilihat dari gaya hidup masyarakat yang nampak dari aktifitas sehari-hari, perilaku, mode pakaian yang dipakai, kebutuhan hidup, cara

bergaul, cara menghabiskan waktu termasuk *gadget* apa yang digunakan dan lain sebagainya yang berubah dari kebiasaan masyarakat sebelumnya. Gaya hidup masyarakat yang bersentuhan dengan teknologi modern seperti *gadget* menjadi sangat umum di perkotaan yang besar dimana internet dan pemasaran teknologi tersebut berkembang dengan pesat. Sedangkan untuk kota-kota kecil maupun pinggiran berusaha setara dengan yang ada di kota besar dalam hal teknologi. Upaya untuk mengembangkan teknologi layaknya di kota besar juga dilakukan oleh pemerintah Kota Kudus.

Kota Kudus merupakan kabupaten di Jawa Tengah yang memiliki Sembilan kecamatan, tiga diantaranya adalah Kecamatan Kota, Kecamatan Undaan dan Kecamatan Jekulo yang memiliki karakteristik berbeda. Kecamatan Kota merupakan Kawasan Perkotaan Kudus yang merupakan pusat pemerintahan. Sedangkan Kecamatan Undaan merupakan wilayah bagian selatan Kota Kudus yang merupakan wilayah pertanian, lain halnya dengan Kecamatan Jekulo yang berada paling ujung timur Kota Kudus yang merupakan wilayah industri. Menurut Didik Sugiharto kepala dinas Perhubungan dan Komunikasi (2015) semua desa di Kabupaten Kudus Jawa Tengah bakal di lengkapi layanan internet gratis yang bisa diakses oleh masyarakat melalui perangkat telpon, laptop, atau telpon seluler (<https://www.tribunnews.com/regional/2015/02/03/>)

Bungin (2005:27) berpendapat bahwa perkembangan teknologi tidak hanya mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi dapat mengembangkan ruang gerak kehidupan bagi masyarakat oleh karena itu kemajuan teknologi manusia, khususnya teknologi informasi telah secara sadar

membuka ruang kehidupan manusia yang semakin luas dan tanpa batas dengan indikasi manusia sebagai penguasa (khalifah) di bumi. Sejalan dengan pemikiran Bungin tersebut pemerintah Kota Kudus mengembangkan program *cyber city*. Pemerintah Kabupaten Kudus menggagas *cyber city* pada tahun 2009 dan berlanjut sampai sekarang, tujuan utamanya adalah untuk peningkatan pelayanan publik melalui teknologi. Fasilitas pelayanan publik berusaha ditingkatkan karena selama ini fasilitas internet maupun pelayanan publik yang berbasis teknologi lainnya lebih banyak terpusat di Kecamatan Kota, sedangkan di Kecamatan pinggiran lainnya seperti di Undaan maupun Jekulo fasilitas tersebut diberikan pada instansi pemerintahan yang ada di wilayah tersebut bukan untuk masyarakat umum.

Untuk merealisasikan *cyber city* Bupati Kudus yaitu H. Mustofa tidak hanya mempersiapkan secara teknis dalam sarana teknologi. Menurut Noor Ahsin yang merupakan pendidik dan peneliti madrasah dalam tulisannya di media kompasiana tahun 2011 menyatakan bahwa Bupati Kudus berusaha merealisasikan gagasan tersebut dengan mengadakan gebrakan yang menarik seperti mengadakan acara internetan yang melibatkan berbagai elemen masyarakat yang bertajuk “Ngenet Sehat Bareng Kang Mus”. Jumlah peserta aktif internetan yang menggunakan *laptop, notebook, dan netbook* yang terhitung sebanyak 2021 orang dan memecahkan rekor muri. Hal ini dilakukan untuk memasyarakatkan teknologi supaya administrasi pemerintah Kudus dapat berjalan lancar dan masyarakat tidak gagap teknologi (m.kompasiana.com).

Sebagai kota *cyber city* pemerintah juga memfasilitasi media *wireless fidelity (wifi)* atau sering disebut *hotspot* secara gratis di beberapa tempat seperti : 1) alun-alun simpang tujuh, 2) GOR Wergu wetan, 3) GOR Djarum 4) Taman DPRD Kabupaten Kudus 5) Rumah sakit umum daerah Kabupaten Kudus 6) Perpustakaan umum daerah Kabupaten Kudus 7) Kantor Kecamatan Kota 8) Kantor Kecamatan Bae 9) Kantor Kecamatan Jekulo (tiyasardiankominfo.wordpress.com). Fasilitas *hotspot* gratis ini sejalan dengan program *cyber city* untuk memfasilitasi semua kalangan masyarakat namun pada kenyataannya yang banyak menggunakan fasilitas ini adalah remaja hal ini juga dibenarkan Kamla (23) warga asli Desa Kaliputu, Kecamatan Kota Kudus. Dari hasil wawancara pada tanggal 28 Februari 2017 diketahui juga bahwa mayoritas pengguna *hotspot* gratis tersebut adalah remaja usia sekolah menengah dan yang paling ramai saat malam minggu dan ditempat yang sering digunakan untuk kongko seperti sekitar alun-alun Kudus, *hotspot* di dekat gedung DPRD Kudus, dan GOR Wergu Kudus. Selain *wi-fi* yang disediakan pemerintah, sekarang kafe-kafe yang mulai menjamur di Kota Kudus sebagian besar menyediakan *wifi* gratis untuk menarik pengunjung terutama anak muda.

Menurut data UNICEF yang melakukan studi penggunaan internet anak-anak dan remaja di Indonesia pada tahun 2014 yaitu sekitar 80% anak-anak dan remaja menggunakan internet dan sebagian besar dari mereka pergi online setiap hari dan setidaknya seminggu sekali. Mereka mengakses internet dengan menggunakan komputer (69%), laptop (34%), dan (52%) telepon dan *smartphone*. Pendorong utama anak-anak dan remaja mengakses internet adalah telepon seluler

dan *smarthphone*. Menurut riset Roy Morgan, kepemilikan *smartphone* di Indonesia dua kali lipat antara tahun 2012 dan 2013 menjadi 24% (https://www.unicef.org/indonesia/id/media_22169.html).

Secara umum pengguna internet di Indonesia adalah remaja dan *gadget* merupakan faktor pendorong utama. Selain data UNICEF Indonesia, APJII tahun 2016 juga menyatakan bahwa 70% pengguna internet di Indonesia mengakses internet dari perangkat bergerak atau *mobile gadget*. Sedangkan dari data APJII tahun 2016 sebagian besar pengguna internet yang terendah adalah usia diatas 50 tahun.

Berdasarkan hasil observasi pengguna internet yang paling banyak di Kudus adalah remaja. Sebagai *cyber city* yang berusaha melayani masyarakat dengan cepat berbasis *online* untuk semua warga, namun berdasarkan data APJII usia diatas 50 tahun pelayanan online tersesebut kurang efektif. Hal ini dibenarkan Dewi Suryani (38) warga Kudus yang berprofesi sebagai guru TI membenarkan hal tersebut karena pada kenyataannya tidak semua masyarakat paham internet dan penggunaan *gadget* terutama yang generasi tua. Bahkan aplikasi sipintar (Sistem Pendidikan Nusantara) untuk sekolah di Kota Kudus juga belum maksimal penggunaannya. Penggunaan internet dan *gadget* cenderung remaja, anak muda dan kalangan pekerja. Akan tetapi karena sekarang dibutuhkan informasi serba cepat diinstansi pemerintahan saat ini jarang yang menggunakan surat resmi karena sekarang bisa lewat WA (*WhatsApp*) maupun email.

Kemudahan teknologi informasi adanya inovasi *gadget* dan internet memberi kemudahan pada masyarakat mulai dari komunikasi, informasi,

pekerjaan, sampai masalah berbelanja. Perkembangan media teknologi dewasa ini tentu akan memberikan dampak perubahan sosial bagi masyarakat Kudus dan sasaran yang mendapat pengaruh besar adalah remaja. Berdasarkan data penelitian dari Universitas Muria Kudus yang dilakukan oleh Raharjo (2009) kemajuan teknologi dan informasi seperti pedang bermata dua yang memiliki dampak positif dan negatif bagi perkembangan fisik dan psikis remaja. Salah satu fenomena yang marak dikalangan remaja usia sekolah SMA di Kabupaten Kudus adalah fenomena video porno yang mempengaruhi perilaku sex remaja. Siswa SMA di Kabupaten Kudus 57% pernah melihat video porno. Sebagian besar siswa tersebut melihat dan mendapat video porno tersebut melalui media *handphone*, internet, VCD dan komputer.

Kemudahan mengakses internet dan penggunaan *gadget* pada remaja mengakibatkan perubahan pada pola pergaulan remaja. Pergaulan yang bebas dan penggunaan teknologi yang luput dari pengawasan orang tua menyebabkan penyalahgunaan teknologi seperti kasus video porno tersebut. Selain itu, pergaulan bebas yang terjadi pada remaja Kota Kudus dewasa ini meningkatkan angka pernikahan dini. Bersumber dari berita suara merdeka tanggal 14 Agustus 2014 meningkatnya angka pernikahan dini ditandai *trend* peningkatan permohonan dispensasi menikah di kantor pengadilan agama Kudus. Sepanjang tahun 2013 pengajuan dispensasi sebanyak 35 permohonan diawal tahunnya dan sepanjang tahun tersebut ada 63 permohonan, sedangkan awal tahun bulan Januari 2014 sudah ada 47 permohonan. Dispensasi menikah diajukan warga yang masih dibawah umur. Pengajuan ini didominasi oleh kalangan remaja putri. Dari

pantauan pihak pengadilan agama Kudus, pengajuan dispensasi tersebut karena kondisi anak yang sudah hamil akibat pergaulan bebas (Suara Merdeka.com).

Fenomena tersebut memperlihatkan adanya pergeseran nilai sosial budaya masyarakat Kota Kudus yang memiliki filosofi dan etos kerja “gusjigang” yang diartikan bagus, mengaji, dan berdagang. Filosofi tersebut berarti mengedapankan kehidupan yang berlandaskan etika, akhlak, dan spiritual dan memiliki pengetahuan yang luas termasuk dalam hal berdagang sebagai simbol dari kewirausahaan karena sebagian besar masyarakat Kudus memiliki usaha di perniagaan. Dari semboyan “gusjigang” terlihat bahwa Kudus merupakan Kota yang religius dan masyarakatnya memiliki etos kerja yang tinggi terutama dalam hal berwirausaha atau berdagang.

Menurunnya makna “gusjigang” dikalangan remaja Kota Kudus dewasa ini akibat dari perubahan gaya hidup remaja dan pergaulan remaja yang lebih banyak mengikuti *trend* masa kini atau yang lebih dikenal dengan budaya “kekinian” oleh para remaja. Sehingga dari pola pergaulan, cara menghabiskan waktu luang sampai cara berpakaian juga mengikuti trend *fashion* yang sedang kekinian.

Kemudahan untuk mengakses internet akan berpengaruh pula terhadap *fashion* remaja. Penggunaan *gadget* dan mudahnya mengakses internet mempermudah remaja untuk mengetahui *trend* yang sedang digandrungi remaja saat ini. Oleh karena itu remaja merupakan pasar yang menjanjikan bagi pelaku bisnis *online*. Salah satu alasan pelaku bisnis melakukan promosi melalui internet dengan berbagai alasan antara lain siap sedia 24 jam bisa diakses kapan saja dan

darimana saja, mudah menjangkau pangsa pasar yang ditarget, lebih efektif dan dengan biaya yang relatif murah dibandingkan dengan dengan promosi secara *offline* (Ridwan , 2010:58).

Perkembangan bisnis *online* yang ada sekarang ini tentu dapat berpengaruh dengan konsumsi dan gaya hidup remaja di Kota Kudus terhadap *fashion* yang sekarang berkembang. Menurut akne (16 tahun) yang merupakan siswa sekolah menengah atas pada wawancara 2 Febuari 2017 menyatakan bahwa *trend fashion* yang menjadi refrensi teman-temannya biasanya di dapat dari internet seperti *online shop* instagram atau sesuatu yang dipakai selebgram yang dianggap “kekinian”.

Berdasarkan fakta-fakta tersebut perkembangan teknologi informasi turut berpengaruh dalam perubahan gaya hidup remaja di Kota Kudus. Sebagai *cyber city* dengan fasilitas internet yang mudah diakses tentu segala informasi dan kebudayaan dari luar dapat berpengaruh terhadap gaya hidup remaja saat ini. Merujuk dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai gaya hidup remaja di Kota Kudus. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gaya hidup remaja pengguna *gadget* di Kota Kudus, kemudian pola pendidikan orang tua dan guru dengan adanya perkembangan *cyber city* di Kota Kudus.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1.2.1 Pengaruh teknologi pada gaya hidup masyarakat.
- 1.2.2 Meningkatnya penggunaan *gadget* dan internet di masyarakat.
- 1.2.3 Dikembangkannya program *cyber city* di Kota Kudus.
- 1.2.4 Adanya aplikasi sipinter untuk sekolah.
- 1.2.5 Adanya fasilitas *wifi* gratis bagi masyarakat Kota Kudus.
- 1.2.6 Munculnya tempat-tempat kongko anak muda berupa kafe-kafe yang menyediakan fasilitas *wifi*/ internet.
- 1.2.7 Menurunnya nilai filosofi masyarakat Kota Kudus yaitu “gusjigang” dikalangan remaja.
- 1.2.8 Perubahan gaya hidup remaja Kota Kudus.

1.3 Cakupan Masalah

Bertolak pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang sudah diuraikan, maka cakupan masalah dalam penelitian ini adalah gaya hidup remaja Kota Kudus seiring berkembangnya teknologi *gadget* sehingga gaya hidup akan diamati melalui interaksi sosial dan perilaku konsumsi remaja. Selain itu, pola pendidikan keluarga dan sekolah terhadap gaya hidup remaja dengan berkembangnya program *cyber city* di Kota Kudus.

1.4 Rumusan Masalah

Inti permasalahan dalam penelitian ini adalah perubahan gaya hidup remaja di Kota Kudus akan penggunaan *gadget* yang menyebabkan dampak

baik maupun buruk terhadap remaja pengguna *gadget* tersebut yang dirumuskan dalam permasalahan besar yaitu “gaya hidup remaja pengguna *gadget* di Kota Kudus”

Berdasarkan masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana gaya hidup remaja pengguna *gadget* di Kota Kudus?
- 1.4.2 Bagaimana pola pendidikan keluarga dan sekolah terhadap gaya hidup remaja dengan adanya perkembangan *cyber city* di Kota Kudus?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu;

- 1.5.1 Menganalisis gaya hidup remaja pengguna *gadget* di Kota Kudus
- 1.5.2 Menganalisis pola pendidikan keluarga dan sekolah terhadap gaya hidup remaja dengan dikembangkannya program *cyber city* di Kota Kudus?

1.6 Manfaat

Dari penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat baik secara teoritis maupun praktis antara lain:

- 1.6.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan tesis mengenai gaya hidup remaja pengguna *gadget* di kota Kudus.

1.6.2 Secara Praktis

1.6.2.1 Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca, terutama mengenai gaya hidup remaja di Kota Kudus yang merupakan kota *cyber* (*cyber city*).

1.6.2.2 Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat dijadikan gambaran berhasil atau tidaknya pola pendidikan guru dan sekolah kepada remaja seiring berkembangnya teknologi *cyber* yang ada di Kota Kudus

1.6.2.3 Bagi Instansi Pemerintah

Penelitian diharapkan dapat menjadi pertimbangan instansi terkait yang ada di Kota Kudus dalam menyusun kebijakan.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, DAN KERANGKA
BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Perubahan Sosial dan Budaya

Masyarakat selalu mengalami perubahan. Tidak ada masyarakat yang tidak mengalami perubahan. Perubahan baik dalam taraf kecil maupun dalam taraf yang besar akan selalu berpengaruh terhadap kehidupan manusia dan perilaku manusia. Perubahan dalam masyarakat mencakup aspek yang sempit maupun luas. Aspek sempit dapat meliputi pola pikir dan pola perilaku individu. Aspek yang luas dapat berupa perubahan dalam tingkat struktur masyarakat yang dapat mempengaruhi perkembangan masyarakat di masa depan. (Martono, 2011: 1).

Perubahan sosial merupakan proses wajar dan akan berlangsung secara terus menerus. Perubahan sosial tidak selalu mengarah ke perubahan yang positif saja terkadang juga negatif. Oleh karena itu persoalan ini menjadi penting dibicarakan. Membicarakan perubahan sosial tidak dapat dipisahkan dengan membicarakan masalah perubahan budaya. Perubahan sosial (*social change*) dan perubahan budaya (*culture change*) hanya dapat dipisahkan untuk keperluan teori sedang dalam kehidupan nyata keduanya tidak dapat dipisahkan (Handoyo, 2007: 69).

2.1.1.1 Perubahan Sosial

Perubahan sosial mempunyai ruang lingkup yang sangat luas seperti yang dikemukakan Selo Soemardjan (dalam Handoyo, 2007:69) bahwa perubahan sosial adalah: “Segala perubahan-perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat yang mempengaruhi sistem sosialnya dan perilaku di antara kelompok-kelompok dalam masyarakat”. Perubahan sosial bisa pula hanya meliputi bidang tertentu tetapi dapat berlaku pada tingkat yang lebih luas, misalnya timbul kesadaran terhadap pelestarian lingkungan dalam pembangunan.

Perubahan sosial adalah segala perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk di dalamnya nilai-nilai, sikap, dan pola perilaku di antara kelompok-kelompok atau individu-individu dalam masyarakat. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa perubahan sosial adalah perubahan unsur-unsur atau struktur sosial dan perilaku manusia, baik secara berkelompok maupun individu, dalam masyarakat dari keadaan tertentu ke keadaan yang lain. (Soekanto,2009:261).

Stzompka (2007:3) berpendapat bahwa perubahan sosial dapat dibayangkan sebagai perubahan yang terjadi di dalam atau mencakup sistem sosial. Lebih tepatnya, terdapat perbedaan antara keadaan sistem tertentu dalam jangka waktu tertentu. Lebih tepatnya, terdapat perbedaan antara keadaan sistem tertentu dalam jangka waktu berlainan. Sehingga

konsep dasar perubahan sosial menyangkut tiga hal: *pertama* perbedaan, *kedua* waktu yang berbeda, *ketiga* dalam sistem sosial yang sama.

Bentuk-bentuk perubahan sosial menurut Martono (2011:13-15) yang pertama adalah, perubahan cepat (revolusi) dan perubahan yang lambat (evolusi). Berdasarkan konsep modern revolusi berasal dari konsep intelektual, yaitu pandangan sejarah dan pandangan sosiologis. Berdasarkan pandangan sejarah, revolusi mempunyai ciri sebagai suatu penyimpangan yang radikal dari suatu kesinambungan, penghancuran hal yang fundamental (mendasar) serta kejadian yang menggemparkan dalam periode sejarah. Konsep revolusi secara sosiologis menunjuk pada gerakan massa yang menggunakan paksaan dan kekerasan melawan penguasa dan melakukan perubahan dalam masyarakat.

Kedua perubahan yang kecil dan perubahan yang besar. Perubahan yang kecil pada dasarnya merupakan perubahan yang terjadi pada unsur-unsur struktur sosial yang tidak membawa pengaruh langsung yang berarti bagi masyarakat. Sebaliknya, perubahan yang besar merupakan perubahan yang membawa pengaruh cukup besar bagi masyarakat.

Ketiga, perubahan yang dikehendaki (direncanakan) dan perubahan yang tidak dikehendaki (tidak direncanakan). Perubahan yang direncanakan merupakan perubahan yang direncanakan oleh pihak-pihak yang hendak mengadakan perubahan, yang dinamakan *agent of changes*. *Agent of changes* merupakan seseorang atau kelompok masyarakat yang mendapat kepercayaan sebagai pemimpin pada satu atau lebih lembaga-

lembaga kemasyarakatan. Suatu perubahan yang direncanakan selalu berada dibawah kendali agent of changes tersebut. Perubahan sosial yang tidak dikehendaki merupakan perubahan yang terjadi tanpa direncanakan, berlangsung diluar jangkauan atau pengawasan masyarakat serta dapat menyebabkan timbulnya akibat-akibat sosial yang tidak dikehendaki.

Faktor yang dapat mendukung perubahan sosial menurut Salim (dalam Martono, 2011: 22-23) adalah *five contemporary prime mover* (lima faktor penggerak kontemporer). Kelima faktor tersebut adalah: *pertama* proses komunikasi dan perkembangan industri pers. Faktor ini terkait dengan perkembangan media dalam masyarakat. Media ini yang menyampaikan pesan perubahan sosial pada masyarakat umum. Perubahan sosial akan berjalan sangat cepat melalui media masa ini. Masyarakat akan banyak mengetahui berbagai informasi, penemuan-penemuan baru, kejadian ditempat lain, adopsi ideologi, gaya hidup dan lain sebagainya. *Kedua*, adalah birokrasi. Adanya birokrasi berarti regulasi perilaku individu atau masyarakat yang diatur oleh sekelompok orang yang memegang kekuasaan. Cepat lambatnya proses perubahan sosial yang terjadi, akan sangat bergantung pada faktor birokrasi ini. Bila pemegang kekuasaan sangat *welcome* dengan nilai-nilai serta ideologi dari luar, maka akan semakin mudah pula nilai-nilai dan ideologi tersebut diadopsi masyarakat. *Ketiga*, modal. Faktor ini terkait erat dengan masalah perkembangan ekonomi suatu negara atau kelompok masyarakat. Faktor modal dalam perkembangan perekonomian suatu negara akan memegang

peran mutlak. *Keempat*, teknologi. Faktor ini jelas tidak diragukan lagi peran sertanya. Faktor, ini jelas tidak diragukan lagi peran sertanya. Perkembangan teknologi dalam beberapa waktu terakhir ini terjadi dalam hitungan detik. *Kelima*, ideologi. Ideologi pada dasarnya merupakan sistem ide, atau gagasan yang dimiliki sekelompok orang yang dijadikan landasan bagi tindakannya

Perubahan sosial dan perubahan kebudayaan hanya dapat dibedakan dengan membedakan secara tegas antara masyarakat dan kebudayaan. Perubahan sosial merupakan bagian dari perubahan budaya. Perubahan sosial meliputi perubahan dalam perbedaan usia, tingkat kelahiran, dan penurunan rasa kekeluargaan antara anggota masyarakat sebagai akibat terjadinya arus urbanisasi dan modernisasi. Sedangkan perubahan budaya meyangkut banyak aspek dalam kehidupan seperti kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, aturan-aturan hidup berorganisasi, dan filsafat. Jadi perubahan sosial dan perubahan budaya saling berkaitan (Martono, 2011:12).

Persamaan antara perubahan sosial dan perubahan kebudayaan adalah keduanya berhubungan dengan masalah penerimaan cara-cara baru atau suatu perubahan terhadap cara-cara baru atau perubahan terhadap terhadap cara-cara hidup manusia dalam memenuhi berbagai kebutuhannya. Kebudayaan mencakup segenap cara berpikir dan bertingkah laku yang timbul karena interaksi yang bersifat komunikatif

seperti menyampaikan buah pikiran secara simbolis dan bukan muncul karena warisan biologis (Martono, 2011:13).

2.1.1.2 Modernisasi dan Globalisasi

Berbagai studi mengenai perubahan sosial, hampir selalu membahas fenomena modernisasi sebagai isu sentral. Konsep modernisasi sudah dikenal berbagai kalangan masyarakat. Apabila kelompok tertentu tidak dapat menjelaskan maknanya, mereka pun hampir dipastikan mengenali proses modernisasi, meskipun dalam artian sempit. Modernisasi telah merambah semua sektor kehidupan manusia, ruang privat maupun ruang publik, dari modernisasi teknologi (materi) sampai modernisasi ditingkat gagasan (ide) (Martono, 2011: 79).

Menurut Chondak dalam buku perubahan sosial karya Sztompka modernisasi adalah contoh khusus dan penting dari kemajuan masyarakat dan usaha sadar yang dilakukan untuk mencapai standar kehidupan yang tinggi. Pengertian yang relatif upaya modernisasi berarti upaya yang menyamai tujuan untuk menyamai standar yang dianggap modern baik oleh rakyat maupun elit penguasa (Sztompka, 2007: 153)

Kecenderungan historis yang menonjol di era modern adalah perubahan menuju globalisasi. Globalisasi menurut Robetson (dalam Sztompka, 2007: 101) adalah proses menghasilkan dunia tunggal. Masyarakat diseluruh dunia menjadi saling tergantung di semua aspek kehidupan: politik, ekonomi dan kultural. Cakupan saling ketergantungan ini benar-benar mengglobal. Sedangkan globalisasi menurut Giddens

(Ritzer, 2014:925) adalah konsekuensi dari modernitas, hal ini dibahas dalam karyanya yang berjudul *The Consequences of Modernity*.

Giddens menggambarkan modernitas sebagai "juggernaut" (panser raksasa) yang muncul di Eropa pada abad ke 17 . Pada akhir abad ke 20 banyak yang berpendapat kita bertahan pada zaman pembukaan baru, dimana ilmu sosial harus menanggapi dan kita yang melakukan melebihi modernitas itu sendiri (Giddens, 2005: 10). Modernitas dalam bentuk *juggernaut* sangatlah dinamis, dia adalah dunia yang terus berputar tidak mengikuti alur tunggal yang tersusun dari beberapa bagian yang konflik dan kontradiktif (Ritzer dan Goodman, 2010: 606)

Menurut pemikiran Giddens modernitas didefinisikan berdasarkan empat institusi dasar. Pertama adalah *kapitalisme* yang nampak dalam produksi komoditas, kepemilikan pribadi atas modal, buruh upahan yang tidak memiliki hak milik dan sistem kelas. Kedua, *industrialisme* yang melibatkan penggunaan sumber kekuasaan tak bernyawa dan mesin untuk memproduksi barang. Ketiga, kemampuan mengawasi, yaitu kemampuan mengawasi pada aktivitas warga individual terutama di ranah politik. Keempat, dimensi institusional modernitas, yaitu kekuatan militer atau kontrol atas sarana kekerasan (Ritzer dan Goodman, 2010:607-608)

Anthony Giddens juga melihat dunia sosial modern ini membawa perkembangan positif dan negatif ditingkat diri, seksualitas, dan kedekatan hubungan. Seperti Beck, Giddens berpendapat diri semakin

terindividualisasikan, diri menjadi sesuatu yang dicerminkan, digarap ulang, diubah bahkan diganti bentuknya (Ritzer dan Smart, 2014: 870)

Modernitas seperti pedang bermata dua, memiliki sisi negatif dan positif, Giddens menangkap adanya ancaman berupa kehampaan makna pribadi. Semua hal yang bermakna dikucilkan dari kehidupan sehari-hari. Giddens juga melihat masyarakat bergerak menuju level kolektif dalam kehidupan sehari-hari pertanyaan-pertanyaan moral ekstensial bergerak lagi ketengah panggung. Sedangkan pramodernitas bagi Giddens ditandai dengan “remoralitas”. Isu-isu moral dan ekstensial yang telah dikucilkan akan menempati posisi sentral dalam masyarakat (Ritzer dan Goodman, 2010: 612)

2.1.2 Gaya Hidup

Gaya hidup merupakan ciri sebuah dunia modern, atau yang biasa disebut juga modernitas. Maksudnya adalah siapapun yang hidup dalam masyarakat modern akan menggunakan gagasan gaya hidup untuk menggambarkan tindakannya sendiri maupun orang lain. Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain. Dalam interaksi sehari-hari kita dapat menerapkan suatu gagasan mengenai gaya hidup tak perlu menjelaskan yang kita maksud; dan kita benar-benar tertantang serta mungkin sulit menemukan deskripsi umum mengenai hal-hal yang merujuk gaya hidup. Oleh karena itu, gaya hidup membantu memahami (yakni menjelaskan tapi bukan berarti

membenarkan) apa yang orang lakukan, mengapa mereka melakukannya dan apakah yang mereka lakukan bermakna bagi dirinya maupun orang lain.

Gaya hidup menurut Plumer (dalam Kaparang: 2013) adalah cara hidup individu yang diidentifikasi oleh bagaimana orang menghabiskan waktu (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam hidupnya (ketertarikan), dan apa yang mereka pikirkan tentang dunia sekitarnya.

Jadi gaya hidup merupakan penggambaran diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Gaya hidup dapat diekspresikan melalui apa yang di pakai, dikonsumsi dan cara perilaku seseorang saat berinteraksi dengan orang lain.

Menurut Chaney (1996:19-23) ada beberapa bentuk gaya hidup:

a. Industri gaya hidup, industri penampilan

Dalam abad gaya hidup, penampilan-diri itu justru mengalami estetisasi, "estetisasi kehidupan sehari-hari" dan bahkan tubuh/diri pun justru mengalami estetisasi tubuh. Tubuh/diri dan kehidupan sehari-hari pun menjadi sebuah proyek, benih penyemaian gaya hidup. "Kamu bergaya maka kamu ada!" adalah ungkapan yang mungkin cocok untuk melukiskan kegandrungan manusia modern akan gaya. Itulah sebabnya industri gaya hidup untuk sebagian besar adalah industri penampilan.

b. Iklan Gaya Hidup, Budaya Citra dan Budaya Cita

Dalam masyarakat mutakhir, berbagai perusahaan (korporasi), para politisi, individu-individu semuanya terobsesi dengan citra. Di dalam era globalisasi informasi seperti sekarang ini, yang berperan besar dalam membentuk budaya citra (*image culture*) dan budaya cita rasa (*taste culture*) adalah gempuran iklan yang menawarkan gaya visual yang kadang-kadang mempesona dan memabukkan. Iklan merepresentasikan gaya hidup dengan menanamkan secara halus (*subtle*) arti pentingnya citra diri untuk tampil di muka publik. Iklan juga perlahan tapi pasti mempengaruhi pilihan cita rasa yang kita buat.

c. *Public Relations* dan Jurnalisme Gaya Hidup

Pemikiran mutakhir dalam dunia promosi sampai pada kesimpulan bahwa dalam budaya berbasis-selebriti (*celebrity based-culture*), para selebriti membantu dalam pembentukan identitas dari para konsumen kontemporer. Dalam budaya konsumen, identitas menjadi suatu sandaran "aksesori *fashion*". Wajah generasi baru yang dikenal sebagai anak-anak *E-Generation*, menjadi seperti sekarang ini dianggap terbentuk melalui identitas yang diilhami selebriti (*celebrity-inspired identity*), cara mereka berselancar di dunia maya (Internet), cara mereka gonta-ganti busana untuk jalan-jalan. Ini berarti bahwa selebriti dan citra mereka digunakan momen demi momen untuk membantu konsumen dalam parade identitas.

Ketika gaya menjadi segala-galanya dan segala-segalanya menjadi gaya, maka perburuan penampilan dan citra diri juga akan masuk dalam

permainan konsumsi. Menurut Johan Huizinga (dalam Chaney, 1996:17), gaya itu sendiri sudah melekat unsur permainan, maka dipastikan unsur-unsur yang membentuk gaya hidup akan menjadi komoditi dan ajang permainan konsumsi.

Menurut Chaney (1996: 16), penampakan luar menjadi salah satu situs yang penting bagi gaya hidup. Hal-hal permukaan akan menjadi lebih penting daripada substansi. Gaya dan desain menjadi lebih penting daripada fungsi. Gaya menggantikan substansi. Kulit akan mengalahkan isi. Pemasaran penampakan luar, penampilan hal-hal yang bersifat permukaan atau kulit akan menjadi bisnis besar gaya hidup.

Dalam perkembangan studi tentang gaya hidup, menurut Hans Peter Muller (dalam Damsar, 2002:122) terdapat 4 pendekatan dalam memahami gaya hidup yaitu:

- a. Pendekatan psikolog perkembangan, mengasumsikan bahwa tindakan sosial tidak hanya disebabkan oleh teknik, ekonomi, dan politik tetapi juga dikarenakan perubahan nilai. Pendekatan ini melihat gaya hidup, atas nilai, dan kebutuhan yang dimiliki.
- b. Pendekatan kuantitatif sosial struktur, pendekatan ini mengukur gaya hidup berdasarkan konsumsi yang dilakukan seseorang; sangat berhasil (*visible success*), pemeliharaan (*maintenance*), sedang (*high-life*), dan konsumsi rumah tangga (*home life*).
- c. Pendekatan kualitatif dunia kehidupan. Pendekatan ini memandang bahwa gaya hidup sebagai lingkungan pergaulan (*miliu*).

- d. Pendekatan kelas, berasumsi bahwa gaya hidup merupakan rasa budaya yang diproduksi bagi kepentingan struktur kelas.

2.1.3 Perilaku Sosial

Giddens (Martono 2011: 82) menyatakan bahwa modernitas adalah globalisasi, artinya cenderung meliputi kawasan geografis yang semakin luas dan akhirnya meliputi seluruh kawasan seluruh dunia. Modernitas juga menjangkau aspek pribadi individu (keyakinan, agama, perilaku seksual, selera konsumsi, pola hiburan, dan lain-lain)

Kondisi modern jelas mempengaruhi kepribadian manusia. Pengaruh modernitas terhadap manusia tercermin dari urbanisasi, industrialisasi, mobilitas dan komunikasi massa. Sebaliknya, ada pula kecenderungan kepribadian yang menjadi syarat perkembangan modernitas. Untuk efektifnya fungsi sebuah masyarakat modern, warganya perlu memiliki kualitas sikap, nilai, kebiasaan, dan kecenderungan tertentu (Inkeles dalam Sztompka, 2007:89).

Perilaku menurut Albert Bandura adalah keterkaitan antara P (*person*), E (*environment*), dan B (*behaviour*) yang berarti perilaku mempengaruhi seseorang dan lingkungan, atau sebaliknya lingkungan atau orang dapat mempengaruhi perilaku. Bandura berpendapat bahwa orang dapat lingkungan dengan cara bertindak dalam cara tertentu dan perubahan lingkungan tersebut akan mempengaruhi tindakan selanjutnya (Hergenhahn dan Olson, 2008: 368-369).

Kretch *et.al* (dalam Rifai dan Anni, 2012:50) mengemukakan bahwa untuk memahami perilaku sosial individu, dapat dilihat dari ciri-ciri respons interpersonalnya, yang dibagi ke dalam tiga kategori:

- a. Kecenderungan peranan (*role disposition*); ciri-ciri respons interpersonal yang merujuk kepada tugas dan kewajiban dari posisi tertentu.
- b. Kecenderungan sosiometrik (*sociometric disposition*); ciri-ciri respons interpersonal yang bertalian dengan kesukaan terhadap individu yang lain.
- c. Kecenderungan ekspresif (*expressive disposition*); ciri-ciri respons interpersonal yang bertautan dengan ekspresi diri, dengan menampilkan kebiasaan-kebiasaan khasnya (*particular fashion*)

Perilaku sosial juga memiliki arti perilaku yang ditujukan kepada orang lain. Pusat perhatian sosiologi dalam perilaku bukan berarti perilaku yang murni reaktif akan tetapi tindakan yang memiliki makna bila ditujukan kepada orang lain sehingga ada stimulus dan respons. Weber menggunakan metodologi tipe idealnya untuk menjelaskan makna tindakan dengan cara mengidentifikasi empat tipe tindakan dasar berdasarkan rasional (Ritzer dan Goodman, 2010: 136-137).

Salim (2007: 59-60) menjelaskan bahwa rasional menurut Weber meliputi empat macam yang dapat dilihat terpisah karena berdiri sendiri, tetapi dapat juga dijumpai secara simultan ada di masyarakat. Pembagian ini berdasarkan tindakan rasionalitas dan non rasionalitas sebagai berikut:

- a. Tradisi *rasionalitas* yaitu tindakan rasional yang paling rendah (sehingga menamakan tindakan non rasional). Dalam setiap masyarakat selalu ada, aplikasi nilai, dalam kehidupan selalu berhubungan dengan orientasi nilai kehidupan. Norma kehidupan lebih kokoh berkembang. Rasional ini berkaitan dengan adat istiadat.
- b. *Value oriented rationality (Wetrationalitat)* yaitu nilai sebagai potensi hidup sekalipun tidak aktual dalam kehidupan keseharian. Kebiasaan ini didukung oleh perilaku kehidupan agama serta budaya masyarakat yang berurat dan berakar dalam kehidupan tradisi.
- c. *Affective rationality* yaitu bentuk rasionalitas akibat hubungan emosi yang sangat intens atau mendalam, sehingga ada relasi khusus yang tidak bisa diterangkan dari luar lingkaran itu.
- d. *Purposive rationality* (Rasional instrumental) yaitu bentuk rasional yang paling tinggi dengan mempertimbangkan pilihan unsur rasional sehubungan dengan tujuan tindakan itu dan alat yang dipilihnya dan berimplikasi pada kesesuaian antara tujuan dengan cara.

2.1.4 Interaksi Sosial

Interaksi sosial (Soekanto, 2006: 61) merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Interaksi antara kelompok-

kelompok manusia terjadi sebagai satu kesatuan dan biasanya tidak menyangkut pribadi anggota-anggotanya.

Sedangkan menurut Ahmadi (2004: 100) Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial oleh karena itu tanpa interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Interaksi sosial dimaksudkan sebagai pengaruh timbal balik antar individu dengan golongan didalam usaha mereka untuk memecahkan persoalan yang dihrapkan dan dalam usaha mereka untuk mencapai tujuannya.

Adapun syarat-syarat terjadinya interaksi sosial menurut Soekanto (2006: 65) adalah:

1. Adanya kontak sosial (*social contact*)

Kontak sosial berasal dari bahasa latin *con* atau *cum* yang berarti bersama-sama dan *tango* yang berarti menyentuh. Jadi secara harfiah kontak adalah bersama-sama menyentuh. Secara fisik, kontak baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah. Sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah, karena orang dapat mengadakan hubungan tanpa harus menyentuhnya. Misalnya kontak sosial dapat terjadi ketika seseorang berbicara dengan orang lain. Bahkan dengan berkembangnya teknologi kontak sosial dapat dilakukan melalui telepon, telegrap, radio, surat, televisi, dan sebagainya.

2. Adanya Komunikasi

Menurut Soerjono Soekanto komunikasi adalah bahwa seseorang memberi tafsiran pada perilaku orang lain yang (berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah, atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan terhadap orang lain tersebut.

Komunikasi juga merupakan proses memaknai yang dilakukan seseorang terhadap informasi, sikap dan perilaku orang lain yang berbentuk pembicaraan, pengetahuan, gerak-gerik, atau sikap perilaku dan perasaan-perasaan sehingga seorang membuat reaksi-reaksi terhadap informasi-informasi, sikap dan informasi-informasi tersebut berdasarkan pengalaman yang dialami (Bungin, 2006:57).

Bentuk-bentuk interaksi sosial menurut Soekanto (2006: 70-71) dapat berbentuk kerjasama (*corporation*), persaingan (*competition*) bahkan pertentangan/pertikaian (*conflict*), sedangkan menurut Gilin dan Gilin penggolongan menjadi lebih luas lagi. Menurut mereka ada dua macam proses sosial sebagai akibat dari interaksi sosial yaitu:

a. Poses Asosiatif (*Processes of association*) yang dibagi dalam tiga bentuk lagi:

1) Akomodasi

Menurut Raymond W. Mack (dalam Soekanto, 2014: 68) istilah akomodasi dipergunakan dalam dua arti yaitu untuk

menunjuk suatu keadaan dan untuk menunjuk suatu proses. Akomodasi yang menunjuk pada suatu keadaan berarti adanya suatu keseimbangan (*equilibrium*) dalam interaksi antara orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia dalam kaitannya dengan norma-norma sosial dan nilai-nilai sosial yang berlaku di dalam masyarakat. Sebagai suatu proses, akomodasi menunjuk pada usaha-usaha manusia untuk meredakan suatu pertentangan yaitu usaha-usaha untuk mencapai kestabilan.

2) Asimilasi

Menurut Gilin dan Gilin (dalam Soekanto, 2012: 73), Asimilasi merupakan proses sosial dalam taraf lanjut. Ia ditandai dengan adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat antara orang-perorangan atau kelompok-kelompok manusia dan juga meliputi usaha-usaha untuk mempertinggi kesatuan tindak, sikap dan proses-proses mental dengan memperhatikan kepentingan-kepentingan dan tujuan-tujuan bersama.

3) Akulturasi

Akulturasi yaitu proses sosial yang timbul jika suatu masyarakat dengan kebudayaan tertentu dihadapkan pada unsur-unsur kebudayaan asing, sehingga unsur-unsur kebudayaan asing itu lambat laun diterima dan diolah dalam kebudayaan sendiri

tanpa menyebabkan hilangnya kebudayaan sendiri (Soekanto, 2006: 88-89).

b. Proses Disosiatif (*Processes of Disosiation*) meliputi:

1) Persaingan (*Competition*)

Gilin Dan Gilin (dalam Soekanto, 2012: 83) yang dimaksud persaingan (*competition*) merupakan suatu proses sosial dimana individu atau kelompok manusia bersaing mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum (baik perorangan maupun kelompok manusia) dengan cara menarik perhatian publik atau mempertajam prasangka yang telah ada tanpa mempergunakan ancaman atau kekerasan.

2) Persaingan yang meliputi kontravensi dan pertentangan atau pertikaian (*conflict*)

Menurut Soekanto (2012: 91) pertikaian (*conflict*) merupakan suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan, yang disertai dengan ancaman atau kekerasan.

2.1.5 Teknologi

Menurut Raharjo (dalam Martono, 2011:276) secara harfiah teknologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*technologia*" yang berarti pembahasan sistematis mengenai seluruh seni dan kerajinan. Istilah

tersebut memiliki akar kata “*techne*” dalam bahasa Yunani kuno berarti seni (*art*), atau kerajinan (*craft*). Dari makna harfiah tersebut, teknologi dalam bahasa Yunani kuno dapat didefinisikan sebagai seni memproduksi alat-alat produksi dan menggunakannya. Definisi tersebut kemudian berkembang menjadi penggunaan ilmu pengetahuan sesuai dengan kebutuhan manusia. Teknologi dapat pula dimaknai sebagai “pengetahuan mengenai bagaimana membuat sesuatu “(*now –how of making things*) atau bagaimana melakukan sesuatu “(*know-how of doing things*), dalam arti kemampuan untuk mengerjakan sesuatu dengan hasil nilai yang tinggi, baik nilai manfaat maupun nilai jualnya.

Teknologi selalu diidentikkan dengan modernitas atau ciri dari manusia modern, sehingga teknologi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perubahan sosial. Douglas dan Isherwood (dalam Chaney, 1996: 110) bahkan menyarankan untuk menggolongkan masyarakat modern melalui tipe-tipe dominan barang-barang yang dikonsumsi. Pertama, adalah sederetan bahan pokok, kemudian seperangkat teknologi berupa barang-barang yang dihasilkan melalui produksi industri, dan terakhir adalah perangkat barang yang dikenal sebagai informasi yang dihasilkan dari sektor jasa.

Teknologi baru yang didesain sedemikian rupa dapat menjadi simbol status sosial bagi penggunanya. Sejauh ini produk-produk yang menggunakan teknologi canggih seringkali memiliki korelasi yang kuat dengan derajat kemampuan ekonomi penggunanya yang terbilang cukup

mapan. Melihat fenomena tersebut arah perkembangan teknologi baru saat ini ikut mendorong desain produk, dan teknologi tersebut setelah dipasarkan berubah menjadi tawaran gaya hidup.

Oleh karena itu secara sosiologis, teknologi memiliki makna yang lebih mendalam daripada sekedar peralatan. Teknologi merupakan kebudayaan suatu masyarakat sehingga teknologi memiliki peran dalam mempengaruhi perubahan manusia. Menurut Sulaiman ada empat perubahan kecenderungan berpikir yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi yaitu: pertama, tumbuhnya reifikasi, yaitu anggapan bahwa yang semakin luas dalam kenyataan harus diwujudkan dalam bentuk-bentuk lahiriah dan diukur secara kuantitatif. Kedua, manipulasi, yaitu kemampuan manipulasi yang tinggi bagi kerangka pikir manusia yang disebabkan kemampuan teknologi dalam mengubah dan mengolah benda-benda alamiah menjadi sesuatu yang bersifat artifisial demi memenuhi kepentingan manusia. Ketiga, fragmentasi, yaitu adanya spesialisasi dalam pembagian kerja yang akhirnya menuntut profesionalisme dalam dunia kerja. Keempat, individualisasi, yang dicirikan dengan dengan semakin renggangnya ikatan seseorang dengan masyarakat dan semakin besarnya peranan individu dalam tingkah laku kehidupan sehari-hari (Martono, 2011:278).

2.1.6 Konsumsi

Salah satu ciri masyarakat modern yang dikemukakan Kumar (dalam Sztomka, 2007:86) adalah adanya diferensiasi yang terjadi bukan hanya dalam spesialisasi kerja tetapi juga dalam bidang konsumsi. Diferensiasi dalam bidang konsumsi, yakni munculnya berbagai pilihan peluang hidup mengejutkan yang dihadapi konsumen.

Peningkatan konsumsi merupakan fenomena dari modernisasi. Peningkatan konsumerisme pendapatan, dan konsumsi barang dan dianggap simbol peran yang penting. Kegiatan konsumsi dalam masyarakat modern dianggap sebagai kewajaran karena masyarakat modern dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Martono, 2011:83).

Menurut Baudrillard (2011:34), konsumsi bukan sekedar nafsu untuk membeli begitu banyak komoditas, satu fungsi kenikmatan, satu fungsi individual, pembebasan kebutuhan, pemuasan diri, kekayaan, atau konsumsi objek. Dalam masyarakat konsumsi modern, kita mengkonsumsi bukan hanya barang namun juga jasa manusia dan hubungan antar manusia. Baudrillard berusaha memperluas konsumsi dari barang bukan hanya kepada jasa, namun juga kepada semua hal lain dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup manusia.

Manusia yang memiliki kebutuhan-kebutuhan yang membawanya menuju objek yang memberinya kepuasan. Kebutuhan-kebutuhan tidak membidikkan lagi pada banyaknya barang daripada nilai dan kepuasan mereka yang dulu bermakna dukungan pada nilai tersebut. Pilihan

mendasar, tanpa sadar dan otomatis, para konsumen menerima gaya hidup masyarakat yang khas. Jadi bukan lagi sebuah pilihan dan teori ekonomi dan kedaulatan konsumen diingkari oleh hal itu sendiri (Baudrillard, 2011:73-75).

Konsumsi menurut Baudrillard adalah sistem yang menjalankan urutan tanda-tanda dan penyatuan kelompok. Jadi konsumsi adalah sebuah moral (sebuah sistem nilai ideologi) dan sistem komunikasi, struktur pertukaran. Mengenai hal itu dan kenyataan hal itu dan fungsi sosial ini dan struktural jauh melampaui individu dan memaksa mereka mengikuti paksaan sosial yang tak disadari, yang bisa disadarkan atas sebuah hipotesis teoritis yang berupa pertunjukan angka-angka juga tidak metafisis deskriptif (Baudrillard, 2011:87). Pada dasarnya dalam mengkonsumsi obyek tertentu kita juga mengkonsumsi suatu tanda yang sama. Disadari atau tidak terkadang kita mengkonsumsi tanda yang mirip bahkan sama persis dengan yang dikonsumsi orang lain bahkan berlomba-lomba mengkonsumsi tanda yang sama, hal ini berarti kode tersebut mengontrol apa yang kita konsumsi.

Konsumsi dapat dilihat sebagai pembentuk identitas. Barang-barang simbolis dapat juga dipandang sebagai sumber dengan mana orang mengkonstruksi identitas dan hubungan-hubungan dengan orang lain yang menempati dunia simbolis yang sama. Seperti yang disebut oleh George Simmel (dalam Damsar, 2002:120), ego akan runtuh dan kehilangan dimensinya jika ego tidak dikelilingi oleh objek eksternal yang menjadi

ekspresi kecenderungannya, kekuatannya dan cara individunya karena mereka mematuhi, atau dengan kata lain, miliknya.

Sedangkan konsumsi menjadi semakin penting (lebih banyak orang yang bekerja di bidang pelayanan yang berhubungan dengan konsumsi, dan lebih banyak lagi yang menghabiskan waktu senggang mereka dengan kegiatan konsumsi). Kondisi masyarakat seperti itu merupakan alasan untuk menggeser fokus kita dari alat-alat produksi ke alat-alat konsumsi (Ritzer, 2005:567).

2.1.7 Remaja

Remaja merupakan salah satu periode perkembangan manusia. Tahapan remaja (*adolescence*) merupakan tahap perkembangan antara masa anak-anak dan masa dewasa yang ditandai oleh perubahan-perubahan fisik umum serta perkembangan kognitif dan sosial. Batasan usia remaja yang umum digunakan para ahli adalah antara 12-21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini dibedakan atas tiga, yaitu 12-15 tahun = masa remaja awal, 15-18 tahun = masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun = masa remaja akhir (Mar'at, 2009: 189-190).

Masa remaja merupakan salah satu tahapan perkembangan yang paling krusial, karena diakhir periode ini, seseorang harus mendapatkan rasa ego dan identitas yang tetap. Oleh karena itu, pada masa remaja merupakan fase adaptif dari perkembangan kepribadian atau periode mencoba-coba terkait dengan pencarian identitas diri tersebut. Pencarian

ego identitas diri ini berkaitan dengan mencari tahu siapa dirinya, dan mencari peran baru untuk menemukan identitas seksual, ideologis, dan pekerjaan. Proses pencarian ini, remaja menarik dari beragam gambaran diri sebelumnya yang telah diterima dan ditolak (Feist dan Feist, 2011: 303-304).

Sementara itu batasan usia remaja menurut Hurlocks (1998:207) dibagi menjadi dua bagian atau tahapan yaitu, awal masa remaja yang berlangsung sekitar umur 13-16 atau 17 tahun dan akhir masa remaja yang dimulai dari 16 atau 17-18 tahun, yaitu usia matang secara hukum.

Batasan usia dewasa sangat penting bagi seorang anak karena berkaitan dengan boleh tidaknya melakukan perbuatan hukum. Namun, pada tanggal 13 Oktober 1976 Mahkamah Agung sudah mengeluarkan Yurisprudensi Nomor 477 yang menyatakan Usia Dewasa adalah 18 Tahun atau sudah pernah menikah. Hal ini di dukung pula oleh UU Perkawinan No. 1/1974 yang dinyatakan dalam pasal 50 ayat 1 nya. Pendapat tentang batas usia dewasa ini juga di ikuti dan diterjemahkan pula dalam pasal 1 (1) UU No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak dijelaskan juga bahwa seorang anak adalah seorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. UU No. 30 Tahun 2004 tentang Jabatan Notaris, terdapat pergeseran dalam menentukan usia dewasa. Dalam pasal 39 ayat 1 disebutkan bahwa penghadap harus memenuhi syarat paling sedikit berusia 18 atau telah menikah dan cakap

melakukan perbuatan hokum (<http://irmadevita.com/2008/batas-usia-dewasa/>)

Berkaitan dengan penelitian ini, remaja yang dimaksud adalah anak yang dalam fase peralihan secara fisik maupun psikologis dan belum dewasa menurut hukum dan masih duduk di bangku sekolah yaitu usia 13 tahun hingga 18 tahun yang tinggal di Kota Kudus.

2.1.8 Pendidikan

Batasan pendidikan menurut Langeveld (dalam Munib, 2011: 26) ahli pedagogik dari Belanda adalah suatu bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai tujuan, yaitu kedewasaan. Sedangkan Sukmadinata (2009: 8) menyatakan bahwa pendidikan merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan pendidikan. Interaksi sosial pendidikan berfungsi mengembangkan potensi, kecakapan dan karakteristik peserta didik, baik berkenaan dengan segi intelektual, sosial, afektif, maupun fisik motodik. Perbuatan mendidik diarahkan untuk pencapaian tujuan sekarang maupun yang akan datang baik sebagai warga negara, pribadi, masyarakat, maupun karyawan.

Proses pendidikan berlangsung dalam lingkungan pendidikan yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Orang tua, guru, para pemimpin dan orang dewasa lainnya dalam masyarakat merupakan pendidik. Guru merupakan pendidik formal karena latar belakang pendidikannya

sedangkan pendidik yang lainnya merupakan pendidik informal (Sukmadinata 2009: 8-9).

Uraian tersebut menjelaskan bahwa pendidikan merupakan tanggungjawab bersama baik itu keluarga, masyarakat maupun pemimpin atau pemerintah. Sasaran pendidikan selalu terarah kepada yang baik dengan memberikan keteladanan. Pendidikan informal di dapat dari keluarga dan masyarakat melalui kehidupan sehari-hari, sedangkan pendidikan formal didapat dari lembaga pendidikan yang sistematis, terstruktur dan berjenjang dari tingkat dasar maupun perguruan tinggi.

2.1.8.1 Pendidikan di lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Disebut sebagai lingkungan atau lembaga pendidikan pertama karena sebelum manusia mengenal lembaga pendidikan yang lain, lembaga inilah yang pertama ada. Selain itu manusia mengalami proses pendidikan sejak lahir bahkan sejak dalam kandungan pertama kali dalam keluarga (Munib, 2007: 77).

Sebagai lembaga pendidikan informal sosialisasi dalam keluarga sangatlah penting karena hal tersebut dapat mempengaruhi kepribadian anak atau remaja. Pola sosialisasi pendidikan dalam keluarga dalam masyarakat berbeda-beda bisa dipengaruhi oleh faktor budaya, lingkungan sosial, status sosial dalam masyarakat, pengalaman orang tua, idealism dan lain-lain. Berikut merupakan pola sosialisasi yang digunakan oleh orang

tua dalam menanamkan disiplin pada anak-anaknya yang dikembangkan oleh Elizabeth B. Hurlock (dalam Ihromi, 2004: 51):

a. Otoriter

Pola asuhan otoriter memiliki kaidah-kaidah dan peraturan-peraturan yang kaku dalam mengasuh anaknya. Setiap pelanggaran dikenakan hukuman. Sedikit sekali bahkan tidak pernah ada pujian ataupun tanda-tanda yang membenarkan tingkah laku anak apabila mereka melaksanakan aturan tersebut.

b. Demokratis

Pengembangan pola demokratis, biasanya orang tua menerapkan cara diskusi dengan anak, memberi penjelasan dan alasan yang dapat membantu anak agar memahami mengapa ia diminta untuk mematuhi suatu aturan. Model pengasuhan ini orang tua menekankan pada pendidikan daripada hukuman. Orang tua memberikan pujian pada anak apabila melakukan perbuatan yang patut dilakukan dan memberikan hukuman yang sifatnya tidak kasar apabila anak menolak dengan sengaja perbuatan yang harus dilakukan.

c. Permisif

Sosialisasi dengan pola permisif berarti orang tua melakukan pembiaran terhadap perbuatan anak, dan tidak pernah memberikan hukuman kepada anak.

2.1.8.2 Pendidikan di lingkungan sekolah

Sebagai pelanjut dari pendidikan keluarga adalah pendidikan dalam lingkungan sekolah. Apa yang sudah di semai dan ditanamkan dalam keluarga, dilanjutkan di lingkungan sekolah. Oleh karena itu sekolah sering disebut sebagai lingkungan kedua setelah keluarga. Pendidikan di sekolah lebih bersifat formal, (dalam keluarga bersifat informal), karena tidak seperti dalam lingkungan keluarga di sekolah ada kurikulum sebagai rencana pendidikan dan pengajaran, ada guru-guru yang lebih profesional, ada sarana prasarana dan fasilitas pendidikan khusus sebagai pendukung proses pendidikan, serta ada pengelolaan pendidikan yang khusus pula (Sukmadinata, 2009: 7).

Sekolah merupakan tempat anak atau remaja untuk belajar menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga di sekolah terjadi perubahan kelakuan sosial. Hal ini disebabkan suasana dan proses sosialisasi di rumah dan sekolah yang berbeda. Sekolah juga merupakan lembaga tempat anak diberikan pendidikan intelektual untuk mempersiapkan anak kejenjang selanjutnya. Sehingga tugas sekolah banyak difokuskan dalam aspek intelektual. Aspek lain seperti pendidikan moral dan melalui pendidikan agama dan moral Pancasila juga diperhatikan (Nasution, 2010: 129-130).

Bertolak dari aspek non intelektual dari pendidikan, nilai-nilai yang dianut sekolah harus sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat untuk mewujudkan cita-cita masyarakat. Untuk warga negara Indonesia

pendidikan juga harus sesuai dengan Pancasila yang sesuai dengan falsafah dasar negara. Oleh karena itu norma yang ada di sekolah secara umum memiliki dasar yang sama sesuai dengan kurikulum nasional (Nasution, 2010: 131). Senada dengan pernyataan sebelumnya Raharjo (2014: 1) menyatakan bahwa sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, tidak hanya berfungsi mengembangkan kecerdasan anak tapi juga mengembangkan kepribadian. Hal itu tertuang dalam UU RI No. 20 Thn 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Terlepas dari perbedaan lingkungan budaya maupun karakteristik sekolah yang berbeda secara umum pola pendidikan di Indonesia harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional selain mencerdaskan peserta didik juga terciptanya karakter peserta didik yang beriman, mandiri, dan berakhlak mulia.

2.1.9 Penelitian yang relevan

Ada beberapa pustaka sebagai tinjauan dalam penelitian ini karena memiliki relevansi dengan topik yang dibahas dalam tesis. Terdapat 10 jurnal internasional, 20 jurnal nasional terakreditasi, 30 jurnal nasional, dan 15 jurnal dari penelitian dosen yang digunakan dalam tesis ini.

Penelitian dari jurnal internasional yang digunakan dalam tesis ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian oleh June Ahn (2011) dengan judul “*The Effect Of Social Network Sites On Adolescents’ Social And Academic Development: Current Theories and Controversies*” (dalam *Journal of The America Society For Information Science And Technology*. 2011; 62(8): 1435-1455), mengungkapkan bahwa remaja merupakan pengguna jejaring sosial sosial paling produktif. Para remaja menghabiskan kehidupan sehari-harinya untuk berinteraksi melalui media sosial. Studi ini meninjau remaja dan jejaring sosial dari berbagai aspek antara lain modal sosial, privasi, keselamatan remaja, kesejahteraan psikologi, dan prestasi belajar.
- 2) Penelitian dari Abdullah Alassiri, Mariah Binti Muda, dan Rahmat Bin Ghazali dalam jurnalnya yang berjudul “*Usage of Social Networking Sites and Technological Impact on the Interaction Enabling Features*” (dalam *International Journal of Humanities and Social Science*. 2014; 4(4): 47-61). Penelitiannya menjelaskan bahwa teknologi sebagai situs jejaring sosial memungkinkan penggunaannya untuk berkomunikasi, interaksi dan sosialisasi terhadap sesama pengguna dengan mudah namun penggunaan teknologi jejaring sosial memiliki dampak menyita waktu, dan ancaman *online* yaitu tereksposnya profil pengguna informasi. Oleh karena itu peningkatan keamanan perlu ditingkatkan.

- 3) Penelitian dari Bapelo Boithswarelo, Alison Kay Reedy dan Trevor Billany (2017) dalam jurnalnya yang berjudul “Envisioning the use of online tests in assessing twenty-first century learning: a literature review (dalam *Journal Research and Practice in Technology Enhanced*, 2017; 12(6)). Penelitian ini menjelaskan bahwa dunia *digital* membawa lebih banyak peluang untuk menjadi inovatif dalam penilaian. Dengan berbagai alat digital dan ketersediaan informasi yang tersebar di mana saja kapan saja, ada kapasitas yang luar biasa untuk secara kreatif menggunakan keragaman pendekatan penilaian untuk mendukung dan mengevaluasi pembelajaran siswa dalam pendidikan tinggi. Tantangan dalam dunia *digital* adalah untuk memanfaatkan kemungkinan yang diberikan oleh teknologi untuk mendorong dan menilai pembelajaran mendalam yang mempersiapkan lulusan untuk masa depan yang berubah dan tidak pasti. Salah satu metode penilaian online yang luas digunakan dalam pendidikan tinggi adalah tes *online*. Peningkatan penggunaan tes *online* mengharuskan penyelidikan terhadap peran mereka dalam mengevaluasi pembelajaran abad ke-21. Tes *online* apabila digunakan secara efektif dapat bermanfaat dalam penilaian pembelajaran di abad ke dua puluh satu.
- 4) Penelitian dari Lene Arnett Jensen dan Jeffrey Jensen Arnett (2012) dalam jurnalnya yang berjudul “*Going Global: New Pathways for Adolescents and Emerging Adults in a Changing World*”(dalam

Journal of Social Issue, 2012; 68 (3): 473-492) dalam tulisannya mengungkapkan bahwa globalisasi merupakan pembentuk identitas budaya pada masa remaja dan masa dewasa. Teori akulturasi imigran diperluas ke globalisasi untuk menunjukkan bagaimana perkembangan identitas budaya dewasa dan remaja dewasa mengikuti berbagai jalur di dunia global. Dalam dunia globalisasi saat ini, remaja (usia 10-18) dan orang dewasa yang muncul (usia 18-29) tidak hanya berkembang mengetahui hanya satu budaya. Sebaliknya, mereka semakin berinteraksi dengan orang-orang dari beragam budaya, baik secara langsung maupun tidak langsung melalui berbagai media seperti TV dan Internet.

- 5) Penelitian dari Mamatha SL, Pooja A Hanakeri, dan Dr. Vijayalaxmi A Aminabhavi (2016) dalam jurnal yang berjudul “Impact of Gadgets on Emotional Maturity, Reasoningability of College Students”(dalam *International Journal of Applied Research* (2016); 2(3): 749-755) mengungkapkan bahwa mahasiswa yang sering lebih sering menggunakan *gadget* memiliki kematangan emosional yang tinggi dan kematangan penalaran yang sedikit tinggi. Hasil penelitian tersebut ditafsirkan berdasarkan teori saat ini dan implikasi *gadget* yang menunjukkan masa depan.
- 6) Penelitian Fariza MD Sham, Siti Zaleha Syafi’e, dan Syaidatun Nazirah Abu Zahrin (2015) dengan jurnalnya yang berjudul “Adolescent Lifestyles in Malaysia”(dalam *Mediterranean Journal of*

Social Sciences MC SER Publishing, Rome-Italy. 2015; 6(6): 271-276) mengungkapkan bahwa gaya hidup adalah pola hidup seseorang yang merupakan hasil dari kegiatan sehari-hari, minat dan pendapatnya dan mencerminkan interaksi seluruh orang dengan lingkungannya berdasarkan nilai-nilai dan moral agama. Berdasarkan definisi tersebut di Malaysia ditemukan tiga bentuk gaya hidup yang dipraktikkan oleh remaja yaitu konsumtif, modern dan hedonistik. Dengan demikian, hasil penelitian menemukan bahwa remaja Bandar Baru Permas Jaya, Johor Bahru, Malaysia mempraktekkan tiga gaya hidup ini. Sebagai perbandingan, gaya hidup modern umumnya dipraktikkan oleh mayoritas remaja di Malaysia

- 7) Penelitian dari Magwa Simuforsa (2013) dalam tulisannya yang berjudul “The Impact of Modern Technology on The Educational Attainment of Adolescent” (dalam *International Journal of Education and Research* 2013; 2(9): 1-8) mengungkapkan bahwa Penggunaan teknologi yang sudah meluas ini memiliki fungsi yang diharapkan dan tidak diharapkan. Studi menemukan bahwa teknologi modern memiliki dampak positif dan negatif terhadap pembelajaran. Hal ini dapat digunakan sebagai rekomendasi terhadap orang tua pendidik, media, dan pembuat kebijakan untuk meningkatkan teknologi dan mengelola kembali teknologi yang merugikan bagi remaja.
- 8) Kaveri Subrahmanyam, Greenfield, Elisheva (2001) dalam penelitian yang berjudul “The Impact of Computers Use on Children’s and

Adolescents' Development” (dalam jurnal *Applied Developmental Psychology*, 2001; 22: 7-30) menjelaskan bahwa dampak penggunaan komputer mempengaruhi pada keterampilan kognitif dan perkembangan akademik, perkembangan sosial dan persepsi terhadap kenyataan dan memperlihatkan kembali kebiasaan kekerasan. Penelitian ini memberikan pengertian bahwa penggunaan komputer memiliki dampak pada pertumbuhan remaja.

- 9) Valentina Rotondi, Luca Stanca, Miriam Tomasuolo (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “*Connecting Alone: Smartphone Use, Quality of Social Interaction and Well being*” (dalam *Journal of Economic Psychology*, 2017; 63: 17-26) menjelaskan bahwa peran yang dimainkan *smartphone* mempengaruhi kualitas interaksi sosial. Pengujian hipotesis terhadap individu Italia yang besar dan representatif hasilnya menunjukkan waktu yang dihabiskan teman-teman kurang berharga dalam hal kepuasan hidup untuk individu yang menggunakan *smartphone*.
- 10) Tsai, Chin-Chung dan Sunny S.J. Lin (2003) dalam penelitian yang berjudul “Internet Addiction of Adolescents in Taiwan: An Interview Study” (dalam jurnal *Cyber Psychology and Behaviour*, 2003; 6(6) penelitiannya mengungkapkan bahwa dengan cara wawancara mendalam terhadap remaja Taiwan hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar remaja yang diwawancarai menunjukkan remaja

tersebut kecanduan unternet yang berpengaruh terhadap kehidupannya seperti keluarga, sekolah, keuangan, kesehatan dan manajemen waktu.

Penelitian dari jurnal nasional terakreditasi yang digunakan dalam tesis ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian dari Dian Ayu Puspita Ardy (2013) dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh Gaya Hidup, Fitur dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian BlackBerry Curve 9300*” (dalam *Jurnal Ilmu Manajemen*, 2013; 1(1): 223-233) penelitiannya mengungkapkan bahwa Gaya hidup, fitur, dan harga mempunyai pengaruh terhadap keputusan pembelian *BlackBerry Curve 9300* di WTC Surabaya secara bersama-sama sebesar 72,6%, sedangkan sebesar 27,4% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini. Gaya hidup berpengaruh terhadap keputusan pembelian *BlackBerry Curve 9300* (studi di WTC Surabaya) dan memiliki nilai koefisien regresi 0,210. Fitur berpengaruh terhadap keputusan pembelian *BlackBerry Curve 9300* (studi di WTC Surabaya) dan memiliki nilai koefisien regresi 0,201. Sedangkan Harga berpengaruh terhadap keputusan pembelian *BlackBerry Curve 9300* (studi di WTC Surabaya) dan memiliki koefisien regresi 0,147.
- 2) Penelitian yang berjudul “Pengaruh Internet Terhadap Kehidupan Remaja Di Kota Padangsidimpuan” (dalam *Indonesian Journal on Networking and Security*, 2015; 4(4): 1-8), oleh Surji (2015). Penelitian ini menunjukkan adanya dampak positif dan negatif dari

penggunaan internet oleh remaja di Padangsidempuan. Dampak positif penggunaan internet antara lain menambah wawasan, menambah pertemanan dan sarana berbisnis online sedangkan dampak negatifnya adalah sering meninggalkan tugas belajar, boros, mengenal pornografi, berjudi *online* dan menjadi malas. Penggunaan internet pada remaja di Padangsidempuan merubah pola pikir remaja dalam interaksi sosial, selain itu tingkat pendidikan juga mempengaruhi tujuan dan penggunaan situs pada internet tersebut.

- 3) Penelitian dengan judul “*Dampak Sosioal-Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet dalam Kehidupan Remaja di Pedesaan*”(dalam *jurnal Sodality: Jurnal Sosiologi Pedesaan*, 2012; 6(1): 57-71), oleh Putri Ekasari dan Arya Hadi Dharmawan (2012). Penelitian ini bermaksud mengetahui dampak sosial ekonomi dari masuknya internet yang ada di desa Pangradin dan desa Cibatok Jawa Barat. Penggunaan internet tidak terpengaruh dari karakteristik remaja. Hasil penelitian lainnya menunjukkan bahwa perbedaan kedalaman perubahan sosial dalam kehidupan remaja dapat dilihat dari aspek sosial ekonomi antara desa yang akses internetnya tinggi dan akses internetnya terbatas. Penggunaan internet yang tinggi dapat mempengaruhi ideologi atau gaya hidup, intensitas komunikasi komunikasi, dan luasnya jaringan sosial pada remaja.
- 4) Penelitian dari Evi Rinawati Simanjuntak (2016) dalam jurnal yang berjudul “*Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Adopsi Produk*

Berteknologi Tinggi Pada Konsumen Di Indonesia”(dalam *Journal Of Business Strategy and Execution*, 2016; 2 (2): 179-192). Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa gaya hidup tidak berpengaruh secara langsung terhadap keinginan untuk mengadopsi produk teknologi tinggi, melainkan melalui *perceived usefulness*. Keterlibatan konsumen dengan Internet dan *EShopping* tidak terlihat dapat membentuk *perceived usefulness* dari produk berteknologi tinggi tersebut. Pada penelitian ini data menunjukkan bahwa *perceived ease-of-use* berkontribusi dalam pembentukan *perceived usefulness*.

- 5) Penelitian dari Ilham Gemiharto (2015) dalam jurnal yang berjudul” *Teknologi 4G-LTE dan Tantangan Konvergensi Media di Indonesia*” (dalam *Jurnal Kajian Komunikasi*, 2015; 3(2): 210-220) menyatakan bahwa kemunculan teknologi 4G-LTE membuka kesempatan luas bagi munculnya media-media baru di Indonesia dan memberikan tantangan untuk melakukan konvergensi media yang telah ada. Khalayak cukup memiliki satu perangkat dengan teknologi 4G-LTE untuk mengakses semua bentuk komunikasi nirkabel dan semua bentuk media massa yang ada saat ini.
- 6) Penelitian dari Gumgum Gumilar dan Ipit Zulfan (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “*Penggunaan Media Massa dan Internet sebagai Penyampaian Informasi dan Promosi oleh Pengelola Industri Kecil dan Menengah Bandung*”(dalam *Jurnal Kajian Komunikasi*, 2014; 2(1): 85-92). Hasil penelitian memperlihatkan bahwa hanya

sebagian kecil pengelola industri kecil dan menengah menggunakan media massa dan internet. Intensitas penggunaan media massa dan internet sangat tergantung pada media yang digunakan. Media yang paling sering digunakan oleh pengelola industri kecil dan menengah adalah *email*. Informasi yang paling dominan disampaikan di media massa dan internet adalah informasi mengenai produk. Tidak ada cara khusus yang dilakukan oleh pengelola industri kecil dan menengah untuk menentukan media mana yang digunakan untuk menyebarkan informasi dan promosi, mereka lebih banyak bergantung pada promosi dari mulut ke mulut dari konsumen yang pernah menggunakan produknya. Berkaitan dengan biaya, internet menjadi media alternatif untuk sarana promosi karena biayanya relatif murah dibandingkan dengan media lainnya.

- 7) Penelitian dari Nunik Maharani Hartoyo dan Dandi Supriyadi (2015) dengan penelitian yang berjudul “Aktivisme Sosial Melalui Penggunaan Media Sosial: Studi Kasus Asosiasi Ibu Menyusui Indonesia (AIMI)” (dalam *Jurnal Kajian Komunikasi*, 2015; 3(1): 1-11), menjelaskan bahwa konstruksi makna pengurus AIMI tentang TIK dan media sosial ditranslasikan dalam pemanfaatan yang berhasil membesarkan AIMI. Pengurus memiliki karakteristik yang termasuk kategori *early adopters*. Prosesnya tergambar dalam tahapan *innovation-decision process* yang terdiri dari langkah mengoptimalisasi pengetahuan, persuasi, keputusan, implementasi dan

konfirmasi. Semua tahapan ini berlangsung terus menerus dan timbal balik sebagai upaya merespon kebutuhan komunitas sekaligus mendorong efektivitas dan efisiensi dalam interaksi komunitas

- 8) Penelitian dari Destiani Fitria Kusuma dan Berlian Gressy Septarini (2013) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Orientasi Belanja Terhadap Intensi Pembelian Produk Pakaian Secara *Online* pada Pengguna *Online Shop*” (dalam *Jurnal Psikologi Industri dan Organisasi*, 2013; 2 (3): 129-138), menyatakan bahwa orientasi belanja yang terdapat pada individu dapat memprediksi kecenderungannya untuk intensi pembelian secara online. Dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa *Shopping enjoyment*, *Convenience/Time Consciousness*, *In-Home Shopping tendency* memberikan pengaruh yang signifikan, sedangkan *Brand/Fashion Consciousness*, *Price Consciousness*, *Shopping Confidence*, dan *Brand/Store Loyalty* tidak memberikan pengaruh signifikan.
- 9) Penelitian dari Diah Krisnatuti dan Husfani Adhariana Putri. 2012. Gaya Pengasuhan Orang tua, Interaksi Kelekatan Ayah-Remaja, Kepuasan Ayah (dalam *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konseling*. 5(2): 101-109). Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa hampir seluruh remaja mempersepsikan diasuh oleh orangtuanya dengan gaya pengasuhan demokratis. Pola komunikasi sebagian besar ayah-remaja adalah conversation orientation dengan tipe komunikasi consensual. Rata-rata waktu dalam sehari yang diberikan ayah untuk berinteraksi

dengan remajanya adalah 0,47 jam untuk remaja laki-laki dan 0,64 jam untuk remaja perempuan.

- 10) Penelitian dari Oktavianus Prabowo dan Juneman (2012) dengan jurnalnya yang berjudul "*Penerimaan Teman Sebaya, Kesepian, dan Kecanduan Bermain Gim Daring pada Remaja di Jakarta*" (dalam *Mimbar: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 2012; 28(1): 9-18). Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa secara empiris penerimaan teman sebaya memprediksikan kecanduan bermain video gim daring melalui mediasi variabel kesepian. Semakin tinggi tingkat kesepian remaja semakin tinggi tingkat kecanduan gim daring. kecanduan gim daring semakin tinggi terjadi pada mereka yang mempersepsikan dirinya tidak diterima oleh teman sebaya. Namun demikian, perasaan ditolak (tidak diterima) teman sebaya ini tidak langsung berkontribusi terhadap kecanduan gim daring, melainkan harus melalui variabel kesepian.
- 11) Penelitian dari Eva Melita Fitria (2015) dengan jurnalnya yang berjudul "*Dampak Online Shop di Instagram dalam Perubahan Gaya Hidup Konsumtif Perempuan Shopaholic di Samarinda*" (dalam *eJurnal Ilmu Komunikasi*, 2015; 1(3): 117-128) mengungkapkan bahwa perempuan *shopaholic* di Samarinda yang telah aktif menggunakan instagram menjadi semakin konsumtif dalam hal berbelanja *online* untuk memenuhi kebutuhan yang didasari keinginan untuk menjaga penampilan sebagai wujud identitas diri.

- 12) Atie Rachmiate, Asep Ahmad Sidik dan Farihat (2007) dalam penelitian yang berjudul “Proses Sosialisasi Informasi Agama Islam Melalui Media Komunitas Sebagai Pembentuk Moralitas Remaja Muslim” (dalam *Mimbar: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 2007; 23(1): 121-156) menjelaskan bahwa sebagian besar siswa SMU N 8 Bandung memandang positif terhadap proses sosialisasi informasi Agama Islam melalui media komunitas sebagai pembentuk moralitas remaja muslim baik dari segi intensitas penerimaan dan penyebarannya.
- 13) Jurnal dari Teguh Ratmanto (2005) yang berjudul “*Determinis Teknologi dalam Teknologi Komunikas dan Informasi*” (dalam *MediaTor (Jurnal Komunikasi)*, 2005; 6(1): 43-49) yang mengungkapkan bahwa kesenjangan antara pendukung dan penentang determinisme tidaklah lebar. Mereka masih pada perahu yang sama. Mereka mempercayai bahwa teknologi dan masyarakat saling mempengaruhi, tetapi mereka berbeda pada tingkat perubahan yang dihasilkan oleh teknologi.
- 14) Penelitian dari Anne Ratnasari (2008) yang berjudul “*Internet Sebagai Media Penunjang Studi Mahasiswa*” (dalam *Mimbar: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 2008; 24(1): 13-27). Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa e-mail yang terdapat digunakan oleh hampir semua responden. Fasilitas *internet relay chat* (IRC) dan *Web* cukup populer dan digemari oleh mahasiswa sedangkan *Newsgroup*

merupakan fasilitas internet yang paling tidak populer dikalangan mahasiswa karena dianggap terlalu formal.

- 15) Faisal Reza (2016) dalam penelitian yang berjudul “*Strategi Penjualan Online Lazada.Co.Id*” (dalam *Jurnal Kajian Komunikasi*, 2016; 4(1): 64-74) mengungkapkan bahwa strategi promosi penjualan melalui media *online website* lazada.co.id ini melakukan pemasaran *online* dengan cara menciptakan *website* untuk interaksi konsumen dan proses perdagangan elektronik, merancang *website* yang efektif agar mudah digunakan oleh konsumen, menggunakan email dalam menyebarkan informasi promosi penjualan, dan melakukan promosi penjualan secara *online* melalui *website* lazada.co.id. Aktivitas promosi penjualan melalui media *online website* yang dilaukan lazada Indonesia merupakan suatu bentuk komunikasi terhadap konsumen dalam perdagangan elektronik (*e-commerce*).
- 16) Penelitian Asep Saefudin (2008) yang berjudul “*Perkembangan Teknologi Komunikasi: Perspektif Peradaban*” (dalam *MediaTor (Jurnal Komunikasi)*, 2008; 9(2): 383-392) mengungkapkan bahwa perkembangan teknologi komunikasi dalam perspektif komunikasi peradaban memiliki posisi yang sangat strategis dalam mendorong teknologi lainnya yang menyebabkan terjadinya perubahan sosial. Implikasi teknologi yang dipresentasi oleh media dapat mewujudkan terjadinya masyarakat yang berpengetahuan (*knowledge society*).

- 17) Herlina Siwi Widiani; Sofia Retnowati; dan Rahma Hidayat (2004) dengan penelitian yang berjudul “Kontrol Diri dan Kecenderungan Kecanduan Internet. *Humanitas: Indonesia*” (dalam *Humanitas: Pshicologycal Journal*, 2004; 1(1): 6-16). Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa ada korelasi negatif yang signifikan antara kontrol diri dan kecanduan internet sehingga dapat dikatakan semakin tinggi kontrol diri semakin rendah kecenderungan kecanduan internet dan sebaliknya, semakin rendah kontrol diri semakin tinggi kecanduan internet.
- 18) Yasundari (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan Penggunaan Instagram dengan Motivasi Wirausaha Pebisnis Daring (*Online*) dalam Meningkatkan Produktivitas” (dalam *Jurnal Kajian Komunikasi*, 2016; 4(2): 208-218). Penelitian ini BERTUJUAN untuk mengetahui adakah hubungan antara penggunaan media sosial Instagram dengan motivasi wirausaha pebisnis daring pada komunitas SFS Family dalam meningkatkan produktivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial Instagram memiliki hubungan yang signifikan cenderung kuat dengan motivasi wirausaha pebisnis daring pada komunitas SFS *Family*. Penggunaan media sosial Instagram memiliki hubungan yang signifikan cenderung sedang dengan peningkatan produktivitas. Motivasi wirausaha pebisnis daring pada komunitas SFS *Family* memiliki hubungan yang signifikan cenderung cukup sedang dengan peningkatan produktivitas.

- 19) Penelitian dari Yenni Yuniati, Ani Yuningsih, dan Nurahmawati (2015) yang berjudul “Konsep Diri Remaja dalam Komunikasi Sosial melalui *Smartphone*” (dalam *Mimbar: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 2015; 31(2): 439-450). Hasil penelitiannya mengungkapkan, penggunaan *smartphone* dianggap selalu bisa mengekspresikan dirinya melalui fitur-fitur yang terdapat dalam *smartphone*. Motif mereka menggunakan *smartphone*, antara lain, untuk sosialisasi diri, bergaul, membuka wawasan, eksistensi diri dan dapat mempermudah berkomunikasi dan dianggap sebagai orang yang mudah bergaul.
- 20) Tadjuddin Noer Efendi (2003) dalam penelitian yang berjudul “*Globalisasi dan Kemiskinan*” (dalam *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Ilmu Politik*, 2003; 7(2): 141-159) mengungkapkan bahwa Sumber daya manusia merupakan aset utama dalam membangun suatu bangsa, tidak terkecuali bagi bangsa Indonesia. Ketersediaan sumber daya alam yang melimpah yang dimiliki bangsa Indonesia, dan adanya sumber daya modal serta teknologi yang semakin canggih tidak akan mempunyai kontribusi yang bernilai tambah, tanpa didukung oleh adanya sumber daya manusia (*human resources*) yang berkualitas.

Penelitian dari jurnal nasional yang digunakan dalam tesis ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian Rogantina Meri Andri (2017) yang berjudul “Peran dan Fungsi Teknologi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran” (dalam

Jurnal Ilmiah Research Sains, 2017; 3 (1): 122-129). Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa Teknologi Pendidikan adalah proses yang kompleks yang terpadu untuk menganalisis dan memecahkan masalah belajar manusia/pendidikan. Teknologi Pendidikan lebih dari perangkat keras. Ia terdiri dari desain dan lingkungan yang melibatkan pelajar. Teknologi dapat juga terdiri segala teknik atau metode yang dapat dipercaya untuk melibatkan pelajaran; strategi belajar kognitif dan keterampilan berfikir kritis. Manfaat, peran dan fungsi Teknologi Pendidikan adalah sebagai peralatan untuk mendukung konstruksi pengetahuan, informasi untuk menyelidiki pengetahuan yang mendukung pelajar, sebagai media sosial untuk mendukung pelajaran dengan berbicara, sebagai mitra intelektual untuk mendukung pelajar dan Teknologi pendidikan dapat meningkatkan mutu pendidikan/sekolah serta meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar.

- 2) Penelitian oleh Bintang Jalasena Anoraga & Sri Setyo Iriani. (2013) yang berjudul "*Pengaruh Gaya Hidup dan Kelompok Acuan dan Kelompok Acuan terhadap Keputusan Pembelian Smartphone Merek Samsung Galaxy*" (dalam *Jurnal Manajemen*, 2013; 1 (4): 958-955) menjelaskan bahwa (1) gaya hidup dan kelompok acuan berpengaruh secara simultan terhadap keputusan pembelian *smartphone Samsung Galaxy* (2) gaya hidup secara parsial mempengaruhi keputusan pembelian *smartphone Samsung Galaxy*. Dimana diketahui bahwa

Gaya hidup adalah variabel yang dominan dalam mempengaruhi keputusan pembelian *smartphone Samsung Galaxy* (3) kelompok acuan secara parsial mempengaruhi keputusan pembelian *smartphone Samsung Galaxy*.

- 3) Artikel dari Okky Rachma Fajrin (2015) yang berjudul “Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi *Mobile Gadget* dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar” (dalam *Jurnal Idea Societa*, 2015; 2 (6)) menunjukkan bahwa angka signifikansi sebesar $0,249 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, dan H_1 ditolak, sehingga tidak ada hubungan antara tingkat penggunaan mobile gadget terhadap eksistensi permainan tradisional. Berkaitan dengan teori konsumsi dari Baudrillard, mengenai sebuah bentuk konsumsi terhadap tanda atau simbol, dalam penelitian ini penulis menemukan bahwa dengan memiliki sebuah gadget dapat membuat responden merasa dirinya gaul dan tidak ketinggalan jaman.
- 4) Penelitian dari Fatnar, Virgia Ningrum dan Choirul Anam (2014) yang berjudul “Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja Yang Tinggal Di Pondok Pesantren dengan Yang Tinggal Bersama Keluarga” (dalam *Emphaty: Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*. 2(2):71-75). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan interaksi sosial antara remaja yang tinggal di pondok pesantren dengan yang tinggal bersama keluarga pada SMA IT Abu Bakar Yogyakarta. Data penelitian dianalisis

dengan menggunakan analisis uji-t dengan bantuan program *Statistical Product and Service Sollution* (SPSS) 16,0 for windows. Berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh hasil $t=0,983$ dengan $p=0,330$ ($p>0,05$) yang berarti tidak signifikan. Dan hasil kategorisasi menunjukkan bahwa remaja yang tinggal di pondok pesantren sebanyak 100% memiliki kategori tinggi. Sedangkan, remaja yang tinggal bersama keluarga sebanyak 3% memiliki kategori rendah, 7% memiliki kategori sedang, dan 90% memiliki kategori tinggi. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan interaksi sosial antara remaja yang tinggal di pondok pesantren dengan yang tinggal bersama keluarga pada SMA IT Abu Bakar Yogyakarta.

- 5) Artikel dari Nurdin Abd Halim (2015) berjudul "*Penggunaan Media Internet Dikalangan Remaja untuk Mengembangkan Pemahaman Keislaman*" (dalam *Jurnal RISALAH*, 2015; 26 (3): 132-150). Hasil penelitian mendapati bahwa jaringan internet memberikan pengaruh yang besar dalam membentuk pola pikir remaja, dan media internet menentukan dan mengembangkan pemahaman mereka terhadap informasi yang mereka terima. Namun demikian didapati dalam kajian bahwa remaja yang mempunyai kepribadian yang baik dan tangguh tidak mudah diarahkan oleh media informasi, tetapi mereka dapat menentukan sendiri pandangan dan pemahaman mereka terhadap informasi yang diterima.

- 6) Penelitian dari Grendi Hendrastomo (2008) yang berjudul “*Representasi Telepon Seluler Dalam Relasi Sosial*” (dalam *Jurnal Socia*, 2008; 2(5)) mengungkapkan bahwa penggunaan ponsel dalam relasi sosial memberikan pengaruh cukup signifikan dalam interaksi komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Komunikasi dosen dan mahasiswa menemukan jalur baru dimana lebih mengedepankan aspek efektifitas, efisiensi dan keterbukaan. Ponsel mempercepat informasi dan komunikasi, selain itu keberadaan ponsel mereduksi komunikasi secara langsung yang digantikan via ponsel. Disisi lain ponsel menimbulkan dilemma bagi mahasiswa dengan pilihan yang beragam dan ketidaknyamanan terutama ketika dikaitkan dengan setting sosial yang lebih dulu eksis.
- 7) Artikel S. Beki Istiyanto (2016) dengan judul “*Telepon Genggam Dan Perubahan Sosial Studi Kasus Dampak Negatif Media Komunikasi Dan Informasi Bagi Anak-Anak Di Kelurahan Bobosan Purwokerto Kabupaten Banyumas*” (dalam *Jurnal Komunikasi*, 2016: 58-63) menjelaskan bahwa bahwa terjadi perubahan sosial bagi anak-anak yang menggunakan telepon genggam dalam hal cara berkomunikasi sosial, pola pikir dan perubahan sikap atas informasi yang mereka akses. Kemudahan akses informasi ini juga mempunyai akibat yang negatif dalam penggunaan waktu bermain dengan teman seusianya yang menjadi lebih terbatas dan pengaruh buruk isi media yang merusak seperti pornografi dan seksualitas.

- 8) Penelitian Joni (2015) yang berjudul “Hubungan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Motivasi Belajar Bidang Studi Sejarah Siswa SMA Negeri 3 Lumajang”(dalam *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 2015; 9 (2): 1198-1289). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar, mata pelajaran sejarah Indonesia, siswa SMA di SMA Negeri 3 Lumajang. Responden adalah sembilan puluh (90) siswa. Hasilnya, menunjukkan bahwa media pembelajaran dan motivasi belajar berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa
- 9) Penelitian dari Olivia M Kaparang (2013) yang berjudul “Analisa Gaya Hidup Remaja dalam Melegitimasi Budaya Pop Korea Melalui Televisi” (dalam *Journal “Acta Diurna”*, 2013; 2 (2)). Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa, budaya pop Korea sangat terlihat mulai mendominasi remaja SMA Negeri 9, Manado dan tampak jelas mereka mulai meninggalkan budaya Indonesia sebagai pegangan hidup keseharian. Mereka bahkan rela menghabiskan banyak waktu untuk memperoleh informasi mengenai budaya ini dibandingkan budaya sendiri. Hal ini membuktikan bahwa telah terjadi pergeseran budaya dan hal tersebut perlu ditindaklanjuti dari sekarang. Peran orang tua dan guru diperlukan dalam pengawasan akan perkembangan hidup para remaja dalam hal berhadapan dengan

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama teknologi informasi dan komunikasi.

- 10) Penelitian dari Beauty Manumpil, Yudy Ismanto dan Franly Onibala (2015) yang berjudul “*Hubungan Penggunaan Gadget dengan Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*” (dalam *eJurnal Keperawatan*, 2015; 3(2)). Penelitian ini bersifat survey analitik dengan pendekatan Crosssectional, sampel diambil dengan teknik sampling purposive yaitu sebanyak 41 responden. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan lembar observasi. Uji statistic menggunakan Chi-Square test dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$ atau 95 %. Hasil penelitian didapatkan nilai $p = 0,016 < \alpha = 0,05$. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado. Siswa SMA Negeri 9 Manado jarang menggunakan gadget, siswa memiliki tingkat prestasi yang tinggi, serta terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado.
- 11) Hesti Mayasari (2012) “*Analisis Perilaku Pembelian Ponsel Cerdas (Smarthphone): Antara Kebutuhan dan Gaya Hidup Konsumen di Kota Padang*” (dalam *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 2012; 3 (1): 93-120). Hasil penelitian ini ditemukan bahwa pada pengujian hipotesis pertama dihasilkan kebutuhan berpengaruh signifikan terhadap keputusan konsumen dalam membeli smartphome di kota

Padang. Hasil pengujian hipotesis kedua ditemukan bahwa gaya hidup tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan konsumen dalam membeli smartphone di kota Padang. Hasil pengujian hipotesis ketiga ditemukan bahwa tidak terdapat perbedaan perilaku pembelian smartphone berdasarkan faktor sosial. Hasil pengujian hipotesis keempat ditemukan bahwa tidak terdapat perbedaan perilaku pembelian smartphone berdasarkan faktor pribadi. Hasil pengujian hipotesis kelima ditemukan bahwa terdapat perbedaan perilaku pembelian *smartphone* berdasarkan faktor psikologis

- 12) Muhammad Ngafifi (2014) “Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya” (dalam *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2014; 2(1): 33-47). Hasil penelitiannya menunjukkan sebagai berikut: (1) kemajuan teknologi terus berkembang sangat pesat dan melahirkan masyarakat digital; (2) terjadi perubahan pola hidup manusia akibat kemajuan teknologi sehingga menjadi lebih pragmatis, hedonis, sekuler, dan melahirkan generasi instan namun juga mengedepankan efektifitas dan efisiensi dalam tingkah laku dan tindakannya; (3) kemajuan teknologi berwajah ganda karena menimbulkan pengaruh positif dan negatif bagi kehidupan manusia; (4) upaya untuk menekan dan mengatasi dampak negatif dari kemajuan teknologi dapat dilakukan dengan mensinergiskan peran keluarga, pendidikan, masyarakat, dan negara.

- 13) Artikel dari Yasrar Amir Piliang. (2012) yang berjudul “*Masyarakat Informasi dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial*” (dalam *Jurnal Sosio teknologi Edisi*, 2012; 27: 143-156) menjelaskan bahwa pengaruh *cyberspace* terhadap kehidupan sosial setidaknya tidaknya tampak pada tiga tingkat: tingkat individu, antarindividu, dan komunitas. Pertama, pada tingkat individual, *cyberspace* telah menciptakan perubahan mendasar terhadap pemahaman kita tentang 'identitas'. Kedua, pada tingkat antar-individual, perkembangan komunitas virtual di dalam *cyberspace* telah menciptakan relasi-relasi sosial yang bersifat virtual di ruang-ruang virtual : virtual shopping, virtual game, virtual *conference*, virtual sex dan virtual *mosque*. Ketiga, pada tingkat komunitas, *cyberspace* diasumsikan dapat menciptakan satu model komunitas demokratik dan terbuka yang disebut *Rheingold* 'komunitas imajiner' (*imaginary community*).
- 14) Penelitian yang dilakukan oleh Wilga Secio Ratjsa Putri; Nunung Nurwati dan Meilanny (2016) yang berjudul “*Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja*” (dalam *Prosiding KS: Riset dan PKM*, 2016; 3 (1)) yang mengungkapkan bahwa Kalangan remaja yang menjadi hiperaktif di media sosial ini juga sering memposting kegiatan sehari-hari mereka yang seakan menggambarkan gaya hidup mereka yang mencoba mengikuti perkembangan jaman, sehingga mereka dianggap lebih populer di lingkungannya. Namun apa yang mereka posting di media sosial tidak selalu menggambarkan keadaan

social life mereka yang sebenarnya. Ketika para remaja tersebut memposting sisi hidupnya yang penuh kesenangan, tidak jarang kenyataannya dalam hidupnya mereka merasa kesepian.

- 15) Penelitian dari Trubus Raharjo dan Latifah Nur Ahyani (2009) berjudul “*Fenomena Video Porno: Dampak bagi Perilaku Seksual Pelajar SMA Di Kabupaten Kudus.*” (dalam *Jurnal Sosial Budaya*, 2009). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 214 sampel penelitian ada 123 orang (57%) yang pernah melihat video porno dan 91(43%) belum pernah melihat. Responden yang pernah melihat video porno selanjutnya ditanyakan dari perilaku seksual apa yang pernah dilakukan. Sebanyak 27 responden tidak menjawab pertanyaan, sebanyak 11 responden hanya berfantasi seksual saja, sebanyak 18 responden pernah melakukan fantasi seksual yang diikuti dengan masturbasi, sebanyak 48 responden melakukan ciuman, sebanyak 15 responden melakukan ciuman yang diikuti dengan meraba pasangan, dan sebanyak 4 responden ciuman yang sampai melakukan oral seks. Dari 214 responden hampir semua responden memberikan pesan kepada yang lain, baik yang sudah pernah melihat maupun yang belum pernah melihat video porno untuk menghindari video porno tersebut.
- 16) Penelitian dari Rahmayanti (2015) dengan judul “Penggunaan Media IT dalam Pembelajaran”. (dalam *Jurnal Ilmiah CIRCUIT*, 2015; 1(1): 85-97) mengungkapkan bahwa teknologi memiliki manfaat positif

sebagai media sumber belajar siswa, sehingga guru bukanlah satu-satunya sumber ilmu pengetahuan. Sistem pembelajaran dengan teknologi lebih variatif dan tidak harus dilakukan dengan tatap muka. Disisi lain penggunaan teknologi sebagai sumber belajar siswa harus diawasi untuk menghindari dampak negatif dari penggunaan teknologi, oleh karena itu guru tidak hanya memberikan pelajaran tetapi guru harus menjadi pembimbing terutama dalam penggunaan teknologi sebagai sumber belajar siswa.

- 17) Penelitian dari Machsun Rifauddin (2016) yang berjudul “*Fenomena Cyber Bullying Pada Remaja (Studi Analisis Media Sosial Facebook)*” (dalam *Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, 2016; 4(1): 35-44) mengungkapkan bahwa tindakan *cyberbullying* yang dilakukan oleh remaja di media sosial facebook sudah semakin mengawatirkan. *Cyberbullying* tidak hanya memberikan dampak negatif pada korban namun juga pelaku. Pelaku *cyberbullying* dapat dituntut pidana berdasarkan Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Dampak *cyberbullying* pada korban antara lain mereka akan mengalami depresi, kecemasan, ketidaknyamanan, prestasi di sekolah menurun, tidak mau bergaul dengan teman-teman sebaya, menghindar dari lingkungan sosial, dan adanya upaya bunuh diri.
- 18) Penelitian dari Syafruddin Ritonga dan Wira Andhika (2012) yang berjudul “*Pengaruh Media Komunikasi Internet Terhadap Pola*

Perilaku Anak di Bawah 17 Tahun” (dalam *Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas ISIPOL UMA*, 2012; 5 (2): 94-100) mengungkapkan bahwa pola perilaku efek internet remaja, positif dan negatif. Remaja dapat mencari informasi, pengetahuan bahwa mereka belum menerima dari guru. Tapi internet juga memberikan efek negatif bagi remaja (pornografi, perjudian, dan kecanduan jaringan sosial).

- 19) Penelitian dari Atrid Kurnia Sherlyanta dan Nur Aini Rakhmawati (2016) yang berjudul “Pengaruh dan Pola Aktifitas Penggunaan Internet serta Media Sosial Pada Siswa SMPN 52 Surabaya” (dalam *Journal of information Systems Engineering and Business Intelegence*, 2016; 2(1):17-22) mengungkapkan bahwa bahwa siswa SMPN 52 Surabaya secara umum sudah dapat menentukan penggunaan internet secara baik, baik untuk sarana pembelajaran maupun fungsi hiburan seperti media sosial, di mana waktu interaksi siswa pada interaksi langsung di kehidupan sehari-hari dan waktu interaksi pada media sosial sudah seimbang dan sesuai dengan porsinya. Serta dapat diketahui bahwa para siswa SMPN 52 Surabaya sudah dapat mengetahui hal-hal dasar yang perlu diterapkan keamanan, seperti pembatasan privasi dan sharing hanya untuk orang.
- 20) Penelitian Sujoko (2013) yang berjudul “*Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Geger Madiun*” (dalam *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 2013; 1(1): 71-77). Hasil penelitian

menunjukkan (1) Pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran cukup maksimal, (2). Kendala pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran (a) belum semua ruang pembelajaran dilengkapi komputer dan LCD, (b) ada guru yang kurang terampil memanfaatkan TIK sebagai media pembelajaran, (c) guru belum terbiasa menulis pada *WEB* sekolah dan (d) guru belum memanfaatkan *e_mail* yang dimiliki sebagai media pembelajaran. (3) Solusinya penambahan komputer dan LCD pada ruang pembelajaran, memfasilitasi peningkatan ketrampilan dalam pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran, memfasilitasi guru untuk menulis pada *WEB* sekolah dan menyarankan guru memiliki alamat *e_mail* dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran.

- 21) Penelitian dari Sumarwiyah dan Edris Zamroni (2017) dengan judul “*Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam Layanan Bimbingan dan Konseling Sebagai Representasi Berkembangnya Budaya Profesional Konselor dalam Melayani Siswa*” (dalam *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman*, 2017; 2 (1)). Penelitiannya mengungkapkan bahwa TI akan menjadi faktor penunjang yang akan mempengaruhi secara signifikan tercapainya optimalisasi potensi peserta didik serta peningkatan kemandirian peserta didik melalui layanan bimbingan dan konseling. Pada umumnya bimbingan dan konseling dengan memanfaatkan TI memiliki tujuan umum yaitu membantu siswa/ peserta didik memperoleh kehidupan yang

membahagiakan serta berkembangnya potensi secara optimal melalui layanan bimbingan dan konseling

- 22) Penelitian yang dilakukan oleh Fenny Thresia (2014) dengan judul “Evaluasi Minat Baca di Kota Metropolitan” (dalam *Jurnal Tarbawiyah*, 2014; 11(2)) mengungkapkan bahwa banyaknya hiburan TV dan permainan di rumah atau di luar rumah yang membuat perhatian anak atau orang dewasa untuk menjauhi buku. Sebenarnya dengan berkembangnya teknologi internet akan membawa dampak terhadap peningkatan minat baca masyarakat kita, karena internet merupakan sarana visual yang dapat disinonimkan dengan sumber informasi yang lebih *up to date*, tetapi hal ini disikapi lain karena yang dicari di internet kebanyakan berupa visual yang kurang tepat bagi konsumsi anak-anak.
- 23) Penelitian dari Novita Trimartati (2014) yang berjudul “Studi Kasus Tentang Gaya Hidup Hedonisme Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan” (dalam *PSIKOPEDAGOGIA*, 2014; 3 (1): 20-28). Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa gaya hidup hedonisme mahasiswa bimbingan dan konseling angkatan 2011 dilatarbelakangi oleh faktor eksternal yaitu keluarga dan teman pergaulan. Ketidakharmonisan di dalam keluarga dan kurangnya perhatian, kasih sayang, peraturan baik di dalam keluarga maupun masyarakat yang membuat tekanan dalam diri

individu, serta bujukan teman, sehingga sulit terlepas dari jerat gaya hidup hedonisme.

- 24) Penelitian yang dilakukan oleh Triyaningsih (2011) dengan judul “Dampak online marketing melalui facebook terhadap perilaku konsumtif masyarakat” (dalam *Jurnal Ekonomi & Kewirausahaan*, 2011; 11(2). Hal 177 Surakarta: Universitas Slamet Riyadi. *Facebook* telah terbukti menjadi media yang paling efektif untuk memaksimalkan pemasaran penjualan. *Facebook* bukan hanya situs jejaring sosial di internet komunitas, tetapi menjadi salah satu media untuk mendapatkan informasi tentang pemasaran barang, seperti produk *fashion*. *Fashion* itu penting bagian dari gaya hidup masyarakat terutama di kalangan siswa. Karena *fashion* atau atribut digunakan oleh seseorang dapat mengidentifikasi diri orang tersebut.
- 25) Penelitian dari Komang Sri Widiatari dan Yohanes Kartika Herdiato (2013) yang berjudul “Perbedaan Intensitas Komunikasi Melalui Jejaring Sosial Antara Tipe Kepribadian Ekstrovert dan Introvert pada Remaja” (dalam *Jurnal Psikologi Udayana*, 2013; 1(1): 106-115). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan intensitas komunikasi melalui jejaring sosial antara tipe kepribadian introvert dan ekstrovert pada remaja, yaitu tipe kepribadian ekstrovert mempunyai intensitas komunikasi yang tinggi dibandingkan dengan tipe kepribadian introvert. Selain itu dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan antara jumlah jejaring sosial dengan intensitas komunikasi

melalui jejaring sosial, serta tidak terdapat perbedaan intensitas komunikasi melalui jejaring sosial, serta tidak terdapat perbedaan intensitas komunikasi melalui jejaring sosial antara laki-laki dengan perempuan.

- 26) Penelitian dari Tri Damayanti, Made Yudhi Setiani, dan Boedhi Oetojo (2007) yang berjudul “*E-Learning pada Pendidikan Jarak Jauh: Konsep yang Mengubah Metode Pembelajaran di Perguruan Tinggi di Indonesia*” (dalam Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh, 2007; 8(2): 99-113) menyatakan bahwa kehadiran teknologi internet, yang memudahkan orang untuk melakukan interaksi tanpa terikat oleh ruang dan waktu, mendorong sektor pendidikan memasuki sebuah era baru memanfaatkan e-learning. Melalui *e-learning*, proses pembelajaran dapat berlangsung di mana pun juga dan kapanpun dikehendaki. Pendidikan tinggi, oleh karenanya, harus mengubah gambaran masyarakat dari institusi yang dianggap eksklusif menjadi institusi yang merakyat yang melayani masyarakat luas. Di UT sendiri, penerapan *e-learning* memiliki beberapa tujuan diantaranya untuk meningkatkan penguasaan mahasiswa terhadap materi belajar, serta untuk meningkatkan interaksi antara mahasiswa dengan dosennya (tutor), dan antarmahasiswa itu sendiri. Penerapan elearning di UT diaplikasikan dalam bentuk *tutorial online* yang dipadukan dengan *web-based supplement* atau disebut dengan *web-suplemen*.

- 27) Penelitian dari Tania Clara Dewanti, Widada, dan Triyono (2016) yang berjudul “*Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang*” (dalam *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2016; 1(3): 126-131) mengungkapkan bahwa Semakin tinggi kriteria keterampilan sosial dan penggunaan *gadget smartphone* siswa SMA Negeri 9 Malang, maka prestasi belajarnya akan semakin meningkat. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya hubungan keterampilan sosial siswa dalam berkomunikasi terhadap orang lain (siswa dan guru) mengenai materi pelajaran. Selanjutnya, mengacu pada dampak positif penggunaan *gadget smartphone* dalam memudahkan siswa mengakses berbagai informasi secara cepat dan akurat yang salah satunya adalah tentang materi pelajaran. Kedua aspek tersebut (keterampilan sosial dan penggunaan *gadget smartphone*) mempengaruhi siswa SMA Negeri 9 terkait prestasi belajarnya secara positif.
- 28) Penelitian dengan judul “*Peran Media Sosial terhadap Gaya Hidup Siswa SMA Negeri 5 Bandung*” oleh Elsa Puji Juwita, Dasim Budimansyah dan Siti Nurbayani” (dalam *Jurnal Sosietas*, 2015; 5(1)) mengungkapkan bahwa Adanya media sosial berdampak terhadap gaya hidup remaja baik positif maupun negatif di SMAN 5 Bandung. Dampak positif yang dirasakan melalui adanya media sosial mudahnya komunikasi serta arus informasi yang semakin cepat. Sedangkan, dampak negatif tersebut dapat terlihat dari munculnya

sifat konsumtif, individualistis, kurang peka terhadap lingkungan, menginginkan segala sesuatu didapatkan dengan instan, serta sebagai tolak ukur seorang individu dapat dikatakan sebagai remaja yang memiliki keeksistensiannya di lingkungannya.

- 29) Penelitian yang berjudul “*Dampak Penggunaan Internet terhadap Kecerdasan Pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) di Daerah Pedesaan dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pendidikan di Daerah Pedesaan*” oleh Edy Susena dan Dewi Amelia Sari (2014) (dalam *Jurnal Saintech Politeknik Indonusa Surakarta*, 2014; 1(2)). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh tim peneliti bahwa nilai yang diperoleh responden setelah responden disarankan untuk mencari materi pelajaran melalui internet nilainya lebih baik dari pada sebelum disarankan untuk mencari materi pelajaran di internet. Sekolah yang memanfaatkan jaringan internet untuk mendukung pembelajaran nilai lebih tinggi dari pada sekolah yang belum memanfaatkan internet sebagai pendukung pembelajaran.
- 30) Penelitian yang berjudul “*Pengaruh Negatif Era Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Remaja (Perspektif Pendidikan Islam)*” oleh Ali Rahman (dalam *Jurnal Studi Pendidikan*, 2016; 14(1): 18-35) mengungkapkan bahwa, di era teknologi informasi dan komunikasi ini, setiap usaha dan kegiatan serta tindakan yang disengaja untuk mencapai suatu tujuan harus mempunyai landasan tempat berpijak yang baik dan kuat. Oleh karena itu, pendidikan Islam sebagai suatu

usaha membentuk manusia, harus mempunyai landasan ke mana semua kegiatan dan semua perumusan tujuan pendidikan Islam itu dihubungkan.

Jurnal dari penelitian dosen yang digunakan dalam tesis ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian dari Doni Harfianto, Cahyo Budi Utomo dan Tjaturahono Budi (2015) yang berjudul “*Pola Interaksi Penggunaan Gadget di SMAN 1 Semarang*” (dalam *Journal of Educational Social Studies*, 4 (1): 1-5). Hasil penelitian ini adalah didapatkannya gambaran pola interaksi sosial. Bentuk-bentuk interaksi yang terjadi melalui interaksi menggunakan *gadget* dapat menjadi dua, proses asosiatif dan proses disosiatif. Proses asosiatif bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi menggunakan *gadget*, siswa banyak melakukan kerjasama mengerjakan tugas, pekerjaan rumah, bertukar informasi, sedangkan proses disosiatif yaitu konflik, tidak pernah ada konflik yang serius, yang terjadi hanya sebatas perbedaan pendapat serta salah paham yang dapat diselesaikan langsung oleh siswa. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah siswa menjadi lupa waktu.
- 2) Penelitian dari Ulya Himawati; Sucihatningsih Dian Wisika Prajanti; Wijang Sakitri (2017) dengan judul “*Pengaruh Kualitas Layanan, Kepuasan Pelanggan dan Budaya Gusjigang Terhadap Loyalitas Pelanggan*” (dalam *Economic Education Analisis Journal*, 2017; 6 (3): 865-876) mengungkapkan bahwa budaya *gusjigang* dalam

masyarakat Kudus memiliki tiga nilai pokok yaitu akhlak mulia, tradisi ilmiah dan *entrepreneurship*. Hasil penelitian ini juga menyimpulkan bahwa kualitas layanan, kepuasan pelanggan dan budaya gusjigang memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap loyalitas pelanggan baik secara parsial maupun simultan.

- 3) Penelitian dari Iva Krisnaningrum; Masrukhi; dan Hamdan Tri Atmaja (2017) dengan judul “*Perilaku Sosial Remaja Era Globalisasi di SMK Muhammadiyah Kramat, Kabupaten Tegal*” (dalam *Journal of Educational Social Studies*, 2017; 6 (3): 92-98). Hasil penelitian menunjukkan keberagaman perilaku sosial remaja di SMK Muhammadiyah Kramat. Keberagaman perilaku sosial remaja tersebut diantaranya memakai seragam sekolah yang sudah dimodifikasikan sesuai *trend* yang ada seperti celana pensil dan rok ngatung, bahasa *alay* mereka gunakan untuk berkomunikasi di media sosial. Media sosial bagi mereka adalah media untuk mengekspresikan perasaan mereka.
- 4) Penelitian dari Maharromiyati dan Suyahmo (2016) yang berjudul “*Pewarisan Nilai Falsafah Budaya Lokal Gusjigang sebagai Modal Sosial di Pondok Pesantren Entrepreneur Al Mawaddah Kudus*” (dalam *Journal of Educational Social Studies*, 2016; 5 (2): 163-172). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Gusjigang merupakan falsafah dari spirit Sunan Kudus yang mengandung nilai karakter. Nilai karakter yang terkandung didalamnya, meliputi Gus (bagus)

meliputi jujur, toleransi, disiplin, peduli sosial, dan tanggungjawab. Ji (ngaji) meliputi religius, rasa ingin tahu, gemar membaca. Gang (dagang) meliputi kerja keras, kreatif, dan mandiri. (2) Pola pewarisan yang dilakukan oleh pondok yaitu dengan pola partisipatif. (3) Bentuk pewarisan nilai karakter Gusjigang melalui internalisasi, internalisasi dan sosialisasi. Adapun modal sosial yang dibutuhkan yaitu kepercayaan, jaringan, norma, kreativitas dan kemandirian. (4) Alasan pondok mengembangkan nilai karakter yang berpijak pada falsafah Gusjigang yaitu pewarisan nilai melalui kecerdasan budaya, pelestarian budaya lokal, membangun kemandirian ekonomi dan menumbuhkan semangat peduli lingkungan.

- 5) Penelitian dari Siti Nurdianti dan Nurkhin, Ahmad (2016) yang berjudul *“Peran Cara Belajar dalam Memediasi Pengaruh Internet Sebagai Sumber Belajar dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Ekonomi”* (dalam *Economic Education Analysis Journal*, 2016; 5(3) 915-926). Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh pemanfaatan internet sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar ekonomi. Oleh karena itu semakin tinggi siswa memanfaatkan internet sebagai sumber belajar maka semakin tinggi pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa yang optimal.
- 6) Penelitian Eva Oktafikasari dan Amir Mahmud (2017) dengan judul *“Konformitas Hedonis dan Literasi Ekonomi Terhadap Perilaku Konsumtif Melalui Gaya Hidup Konsumtif”* (dalam *Economic*

Education Analysis Journal, 2017; 6(3): 684-697). Penelitian ini mengungkap bahwa konformitas hedonis, literasi ekonomi dan gaya hidup memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif. Simpulan dari penelitian ini adalah terdapat peran gaya hidup konsumtif dalam memediasi konformitas hedonis dan tidak memediasi literasi ekonomi dalam perilaku konsumtif.

- 7) Penelitian dari Agitha Gaun Cakraprasta Nasarani; Maman Rachman dan Hamdan Tri Atmaja (2016) yang berjudul “*Perilaku Sosial Siswa SMP Kristen Widhodho Purworejo dalam Penggunaan Media Sosial*” (dalam *Journal of Educational Social Studies*, 2016; 5(2): 113-120). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *facebook* adalah media sosial yang dianggap penting bagi siswa, sedangkan penanaman nilai sosial dalam penggunaan media sosial tidak dilakukan oleh orangtua dan guru. Ada kecenderungan perilaku sosial siswa SMP Kristen Widhodho Purworejo dominan perilaku negatif. Perilaku negatif tersebut antara lain *bullying* dan berbicara kasar di *facebook* atau dunia nyata.
- 8) Penelitian dari Frahasini, Tri Marhaeni Pudji Astuti dan Hamdan Tri Atmaja (2018) yang berjudul “*Impact of The Use of Gadget in School of School Age Toward Children’s Social Behavior in Semata Village*” (dalam *Journal of Educational Social Studies*, 2018;7 (2): 161-168). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget diantara anak-anak sekolah dasar/ sederajat dominan untuk tujuan hiburan,

siswa SMP/ sederajat untuk tujuan hiburan dan sesekali hobi inat formal, sedangkan SMA / anak-anak sederajat untuk hiburan, hobi dan tujuan formal.

- 9) Artikel dari Maman Rachman (2013) yang berjudul “*Pengembangan Pendidikan Karakter Berwawasan Konservasi*” (dalam jurnal Forum Ilmu Sosial, 2013; 40 (1):1-15). Nilai-nilai sosial konservasi merupakan upaya untuk melestarikan, melindungi, dan menolak untuk menerima satu set nilai yang dianut masyarakat dari apa yang merupakan baik dan buruk. Nilai sosial dapat diidentifikasi dengan mengamati dan nilai-nilai sosial yang didasarkan pada karakteristik seperti interaksi sosial, transformasi, proses pembelajaran, pemenuhan, keragaman, penerimaan, influenza dan asumsi. Nilai-nilai sosial belajar akan sangat menguntungkan jika nilai diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 10) Penelitian yang dilakukan oleh Tukidi (2011) yang berjudul “*Membangun Karakter Bangsa Di Tengah-Tengah Budaya Global*” (dalam Jurnal Forum Ilmu Sosial, 2011; 38(1): 44-54) mengungkapkan bahwa globalisasi dalam bidang informasi dapat berdampak positif dan negatif terhadap kehidupan dan budaya bangsa Indonesia, dampak positifnya adalah meningkatkan cakrawala hidup dan kesejahteraan sosial, sedangkan dampak negatifnya adalah masuknya paham dan budaya asing yang tidak sesuai dengan nilai-nilai luhur dan budaya bangsa Indonesia. Oleh karena itu bangsa

Indonesia harus mampu filterisasi terhadap masuknya budaya asing, yakni dengan cara membangun bangsa yang tangguh dan berkarakter.

- 11) Penelitian dari Retno Budi Wahyuni; Etty Soesilowati; Eva Banowati (2016) yang berjudul “Gaya Hidup Remaja Kelas Menengah Kota Pekalongan” yang (dalam *Journal of Educational Social Studies*, 2016; 5(2): 97-103) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gaya hidup remaja kelas menengah yang terlihat pada pergaulan, pilihan konsumsi dan komunikasi merupakan cerminan hasil pendidikan dari yang dilakukan oleh keluarga, sekolah, dan masyarakat.
- 12) Penelitian dari Sri S Dewantik H; Amirul Mukinin dan Edy Waluyo (2010) dengan Judul “*Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer Sebagai Dasar Pengenalan Teknologi Informasi pada Guru Taman Kanak-Kanak di Kota Semarang*” (dalam *Jurnal Abdimas*, 2010; 14 (2)), mengungkapkan bahwa pengenalan teknologi informasi guru TK, dapat membantu guru dalam pembelajaran yang merangsang pertumbuhan otak, merangsang imajinasi, kreatifitas, memperbaiki pengenalan huruf alphabet, dan kemampuan verbal anak.
- 13) Penelitian dari Sri Kustini dan Akhmad Nurkhin (2011) yang berjudul “*Pemanfaatan Teknologi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Akuntansi (Studi Empiris pada Guru SMK Se-Kota Semarang)*” (dalam *Jurnal Dnamika Pendidikan*, 2011; 6(1): 84-104), mengungkapkan bahwa teknologi Informasi dan Komunikasi yang sering dimanfaatkan dalam pembelajaran akuntansi oleh guru SMK di

kota Semarang adalah penggunaan *software* pengolah angka untuk menyimpan nilai, catatan dan lain-lain; penggunaan laboratorium computer dan penggunaan *software* pengolah kata untuk penugasan siswa. Sedangkan pemanfaatan TIK yang jarang digunakan adalah pemanfaatan *teleconference* dalam menyampaikan materi pembelajaran; diskusi *online* dengan kolega terkait materi pelajaran; dan penggunaan *software* analisis data dalam pemberian tugas kepada siswa.

- 14) Penelitian dari Indah Ayu Ainina (2014) dengan judul “*Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah*” (dalam *Indonesian Journal of History Education*, 2014; 3(1); 40-45) mengungkapkan bahwa Terdapat pengaruh positif media pembelajaran sejarah berbasis audio visual terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bae Kudus tahun ajaran 2013 / 2014. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang sangat signifikan hasil belajar sejarah dengan memanfaatkan media pembelajaran sejarah berbasis audio visual pada kelas eksperimen.
- 15) Penelitian dari Puspita Nilawati Sipunga dan Amri Hana Muhammad (2014) yang berjudul “*Kecenderungan Perilaku Konsumtif Remaja di Tinjau dari Pendapatan Orang Tua pada Siswa-Siswi SMA 2 Kesatrian Semarang*” (dalam *Journal of Social and Industrial Psychology*, 2014; 3(1): 63-68). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Remaja di SMA Kesatrian 2 Semarang menunjukkan perilaku

konsumtif yang berada pada kategori sedang. Terdapat perbedaan perilaku konsumtif antara remaja dengan status sosial ekonomi (pendapatan) orang tua kelas atas dan remaja dengan status sosial ekonomi (pendapatan) orang tua kelas bawah. Terdapat perbedaan perilaku konsumtif antara remaja dengan status sosial ekonomi (pendapatan) orang tua kelas menengah dan remaja dengan status sosial ekonomi (pendapatan) orang tua kelas bawah. Namun tidak ada perbedaan antara perilaku konsumtif antara remaja dengan status sosial ekonomi (pendapatan) orang tua kelas atas dan remaja dengan status sosial ekonomi (pendapatan) orang tua kelas menengah.

Di era yang modern seperti sekarang ini hampir seluruh kehidupan manusia tersentuh oleh teknologi. Teknologi yang berupa gawai sudah menjadi hal yang umum digunakan masyarakat dari berbagai usia termasuk remaja. Pada penelitian sebelumnya penggunaan teknologi khususnya *gadget* lebih banyak dikaji dari sudut pandang ekonomi, psikologis, maupun interaksi sosial saja. Oleh karena itu, penelitian ini, akan berusaha menjelaskan tentang gaya hidup remaja pengguna *gadget* yang ada di Kota Kudus dari sudut pandang sosial dengan menggunakan teori Determinisme teknologi. Fokus penelitian ini selain menjelaskan gaya hidup dari perilaku konsumsi maupun interaksi sosial remaja pengguna *gadget*, juga memfokuskan pada pola pendidikan remaja pengguna *gadget* di Kota Kudus.

2.2 Kerangka Teoritis

Teori yang akan digunakan untuk menganalisis permasalahan yang ada dalam penelitian ini adalah teori dari Marshall McLuhan tentang Determinisme Teknologi. Menurut pemikiran McLuhan dalam Morison, Wardhani dan Hamid (2010: 30-31) determinisme teknologi menunjukkan bahwa teknologi berpengaruh sangat besar dalam masyarakat, dengan kata lain kehidupan manusia ditentukan oleh teknologi. McLuhan menunjukkan bahwa teknologi mempengaruhi bagaimana individu dalam masyarakat berpikir, merasakan sesuatu dan bertindak. Teknologi dalam hal ini media telah menciptakan revolusi ditengah masyarakat karena masyarakat bergantung pada teknologi dan tatanan masyarakat dapat terbentuk berdasarkan pada kemampuan masyarakat tersebut menggunakan teknologi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknologi berperan menciptakan dan mengelola budaya.

Terkait dengan penelitian gaya hidup remaja pengguna *gadget* di Kota Kudus, teori Determinisme McLuhan dalam Morison, Wardhani, dan Hamid (2010:31) dapat menggambarkan perilaku masyarakat, perilaku sosial, konsumsi maupun pola komunikasi masyarakat modern dewasa ini dengan adanya teknologi. Adanya teknologi dalam hal ini media akan menyebabkan perubahan sosial dan budaya dalam masyarakat. McLuhan menjelaskan bahwa teknologi komunikasi menjadi penyebab utama perubahan budaya. Kehidupan keluarga, lingkungan kerja, sekolah, rumah sakit, pertemanan, kegiatan keagamaan maupun politik semuanya

terpengaruh teknologi komunikasi. Menurutnya, setiap penemuan teknologi baru mulai dari penemuan huruf, penemuan mesin cetak hingga media elektronik mempengaruhi institusi budaya masyarakat. Sebagaimana dikemukakan McLuhan: *“We shape our tools and they in turn shape us”* (Kita membentuk peralatan kita dan mereka pada gilirannya membentuk kita).

Pemikiran McLuhan (dalam Nurudin, 2007:184) tentang teknologi yaitu teknologi komunikasi merupakan penyebab utama perubahan budaya, sehingga McLuhan berpikir bahwa budaya kita dibentuk dari bagaimana cara kita berkomunikasi. Ada tiga tahapan yang layak disimak yaitu:

1. Penemuan dalam teknologi komunikasi menyebabkan perubahan budaya.
2. Perubahan dalam jenis-jenis komunikasi akhirnya membentuk kehidupan manusia.
3. Teknologi komunikasi menyediakan pesan dan membentuk kita sendiri.

Didalam masing-masing kasus yang menyertai perubahan itu atau pergerakan dari era satu ke era yang lain membawa bentuk baru era komunikasi yang membawa beberapa macam perubahan dalam masyarakat ada 4 era menurut McLuhan yaitu:

1. Era Kesukuan
2. Era Tulisan
3. Era mesin cetak

4. Era Elektronik

Adanya teknologi akan mempengaruhi remaja termasuk dalam perilaku konsumsi remaja. Konsumsi menurut Baudrillard (2011:34), konsumsi bukan sekedar nafsu untuk membeli begitu banyak komoditas, satu fungsi kenikmatan, satu fungsi individual, pembebasan kebutuhan, pemuasan diri, kekayaan, atau konsumsi objek. Dalam masyarakat konsumsi modern, kita mengkonsumsi bukan hanya barang namun juga jasa manusia dan hubungan antar manusia. Baudrillard berusaha memperluas konsumsi dari barang bukan hanya kepada jasa, namun juga kepada semua hal lain dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup manusia.

Sependapat dengan McLuhan, Baudrillard (2004: 152) menyatakan bahwa “media adalah pesan”. Ini berarti kebenaran pesan yang disampaikan media dikonsumsi tidak sadar dan mendalam. Penjelasan media adalah dalam hal ini adalah terkadang orang hanya mementingkan isi pesan yang disampaikan media namun tidak menyadari bahwa media tersebut juga mempengaruhi kehidupannya. Kaitannya dengan gaya hidup remaja adalah bukan hanya isi pesan yang disampaikan dari media dalam hal ini *gadget* yang digunakan remaja akan tetapi media yang digunakan remaja tersebut yang ikut membentuk gaya hidup remaja tersebut.

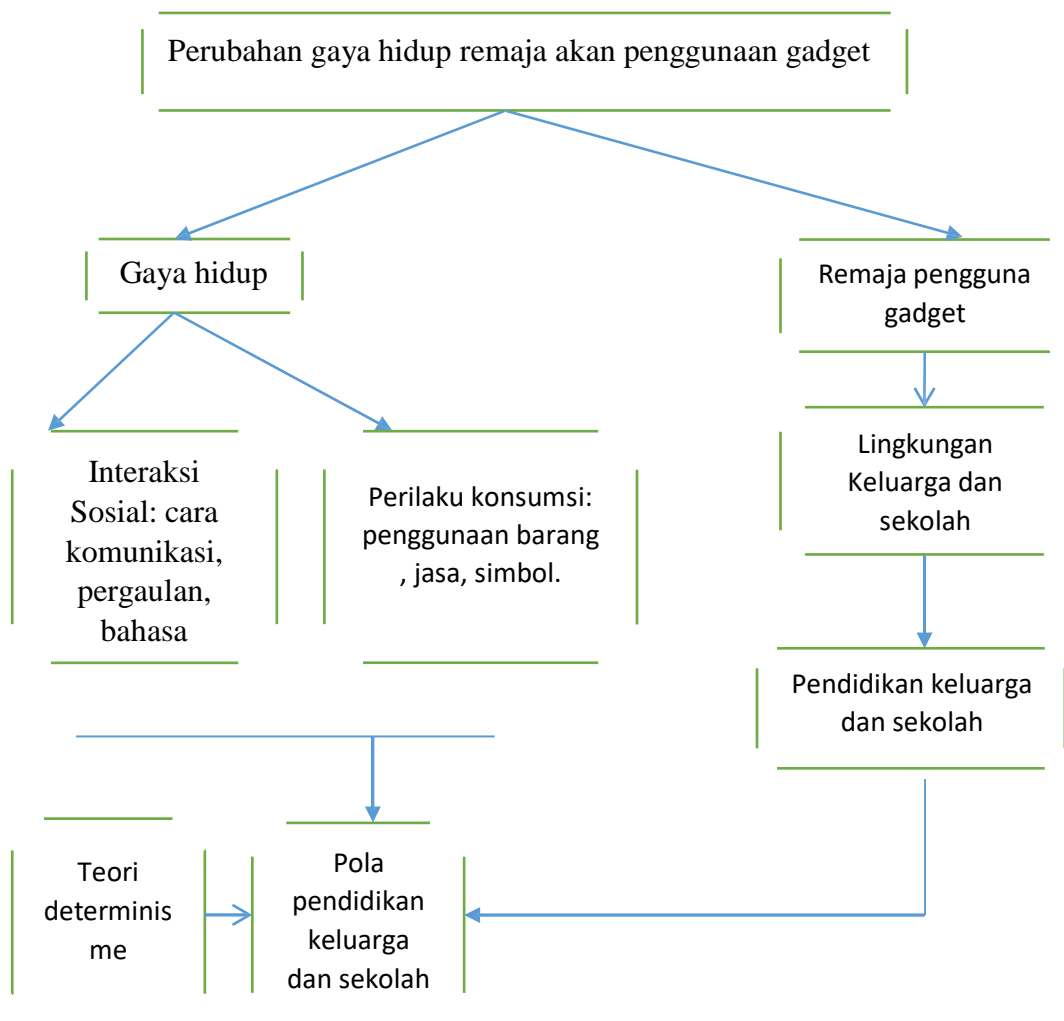
2.3 Kerangka Berpikir

Perubahan sosial yang diakibatkan modernisasi akan berjalan cepat melalui media dan teknologi. Perkembangan teknologi sekarang ini

berkembang sangat pesat dan mempengaruhi sendi-sendi kehidupan masyarakat modern. Sebagai negara berkembang, Indonesia bukan produsen utama teknologi dunia namun dengan penduduk yang padat dan luas Indonesia merupakan pasar penjualan produk teknologi yang konsumennya tinggi. Konsumen produk teknologi dalam hal ini *gadget* sangat diburu masyarakat termasuk remaja terlebih lagi remaja diusia sekolah yang notabene tidak boleh gagap teknologi dan tertinggal dalam teknologi dan informasi.

Adanya kebutuhan teknologi dalam masyarakat ini juga disadari oleh pemerintah Kota Kudus sehingga, pemerintah Kota Kudus mengembangkan program *cyber city* yang bertujuan untuk mempermudah pelayanan masyarakat dan untuk meningkatkan pendidikan. Di Kota Kudus fasilitas media internet gratis diperbanyak terutama dipusat kotanya dan pengguna aktifnya mayoritas remaja.

Penggunaan *gadget* bukan hal yang baru di masyarakat Kota Kudus khususnya remaja diusia sekolah juga telah terbiasa dengan *gadget*. Penggunaan *gadget* tentu akan berpengaruh dalam cara berpikir, bertindak dan membentuk perasaan remaja yang tercermin dalam gaya hidup remaja. Oleh karena itu tentu dibutuhkan kontrol dari keluarga maupun sekolah dalam penggunaan *gadget*.



Gambar 2.1 Skema kerangka berpikir

BAB VI

PENUTUP

6.1 Simpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian gaya hidup remaja pengguna *gadget* di Kota Kudus, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa remaja pengguna *gadget* mengalami ketergantungan terhadap teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Gaya Hidup remaja pengguna *gadget* dapat digambarkan dengan interaksi sosial remaja yaitu aktifitas yang dilakukan melalui dunia maya, intensitas remaja dalam berkomunikasi dan bersosialisasi menggunakan *gadget*.
2. Selain interaksi sosialnya gaya hidup remaja pengguna *gadget* di Kota Kudus mempengaruhi pola konsumsi remaja. Penggunaan *gadget* yang bermerek, pemilihan tempat menghabiskan waktu dipilih oleh remaja untuk menaikkan prestis remaja tersebut.
3. Pola pendidikan keluarga pada remaja pengguna *gadget* di Kota Kudus termasuk dalam pola pendidikan demokratis. Pada konteks ini orang tua membebaskan anaknya untuk menggunakan *gadget* dalam berkomunikasi, maupun belajar namun masih dengan pengawasan orang tua. Tidak ada larangan yang keras dalam penggunaan *gadget* selama remaja masih bisa bertanggungjawab dalam penggunaan *gadget* tersebut. Pendidikan remaja pengguna *gadget* di sekolah lebih ditekankan adanya pendidikan karakter dan penanaman nilai-nilai agama. Namun ketika anak didik keluar dari

kelas guru maupun sekolah tidak mampu mengontrol penggunaan *gadget* tersebut.

6.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dianalisis dengan teori determinisme teknologi Marshall McLuhan menunjukkan bahwa dengan teknologi membentuk kehidupan masyarakat sehingga terjadi perubahan budaya dalam lingkungan masyarakat tersebut. Penggunaan *gadget* pada remaja mengakibatkan ketergantungan remaja terhadap teknologi, sehingga *gadget* yang awalnya hanya untuk telekomunikasi dengan adanya globalisasi teknologi dan informasi dapat merubah gaya hidup remaja Kota Kudus. Perubahan tersebut dapat berupa cara bergaul remaja, komunikasi, bahasa yang digunakan, pola konsumsi remaja baik itu yang positif maupun negatif.

6.3 Saran

Adapun saran yang di kemukakan peneliti adalah remaja hendaknya dengan bijak dalam menggunakan *gadget*, begitu juga dengan orang tua dalam membelikan *gadget* sebaiknya mempertimbangkan manfaat dan kebutuhan remaja tersebut. Sedangkan pemerintah harus bisa mengendalikan penggunaan *gadget* terutama yang pengendalian konten-konten negatif yang dapat dikonsumsi remaja melalui *gadget* tersebut. Pihak sekolah juga harus mampu mengendalikan penggunaan *gadget* disekolah yang bisa diatur dalam

tata tertib sekolah maupun melalui pendalaman pendidikan agama, Pancasila, dan PKN disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahn, June. 2011. The Effect Of Social Network Sites On Adolescents' Social And Academic Development: Current Theories and Controversies. *Journal of The America Society For Information Science And Technology*. 62 (8): 1435-1455
- Ahmadi, Abu. 2004. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rieneka Cipta.
- Ainina, Indah Ayu. 2014. Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 2014; 3(1); 40-45
- Alassiri, Abdullah Ali; Muda, Mariah Binti; Ghazali, Rahmat Bin. 2014. Usage of Social Networking Sites and Technological Impact on the Interaction Enabling Features. *International Journal of Humanities and Social Science*, 4 (4): 47-61.
- Andri, Rogantina Meri. 2017. Peran dan Fungsi Teknologi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*. 3 (1): 122-129
- Anoraga, B.J & S.S, Iriani. 2013. “Pengaruh Gaya Hidup dan Kelompok Acuan dan Kelompok Acuan terhadap Keputusan Pembelian Smarthphone Merek Samsung Galaxy. *Jurnal Manajemen*, 1 (4): 958-955.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka.
- Ardy, Dian Ayu Puspita. 2013. Pengaruh Gaya Hidup, Fitur dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Blackberry Curve 9300. *Jurnal Ilmu Manajemen*. 1(1): 223-233.
- Baudrillard, Jean. 2011. *Masyarakat Konsumsi*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Boithswarelo, Bapelo; Alison Kay Reedy; dan Trevor Billany. 2017. Envisioning the use of online tests in assessing twenty-first century learning: a literature review. *Research and Practice in Technology Enchanced*. 12(16).
- Bungin, Burhan. 2008. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media Group.
- . 2010. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.

- Chaney, David. 1996. *Lifestyle: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Bandung: Jelasutra.
- Damayanti, Tri; Made Yudhi Setiani; dan Boedhi Oetojo. 2007. E-Learning pada Pendidikan Jarak Jauh: Konsep yang Mengubah Metode Pembelajaran di Perguruan Tinggi di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 8(2): 99-113.
- Damsar. 2002. *Sosiologi Ekonomi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jelasutra.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Dewanti, Tania Clara. 2016. Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. 1(3): 126-131
- Efendi, Tadjudin Noer. 2003. dalam penelitian yang berjudul “Globalisasi dan Kemiskinan. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Ilmu Politik*, 7(2): 141-159.
- Ekasari, Putri dan Arya Hadi Dharmawan. 2012. Dampak Sosioal-Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet dalam Kehidupan Remaja di Pedesaan. *Jurnal Sodality: Jurnal Sosiologi Pedesaan*. 6(1): 57-71.
- Fajrin, Okky Rachma. 2015. Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Idea Societa*. 2 (6).
- Feist, Jess dan Feist, J Gegory. 2010. *Teori Kepribadian (Theories of Personality)*. Jakarta: Salemba Humanika
- Frahasini, Tri Marhaeni Pudji Astuti dan Hamdan Tri Atmaja. 2018. yang berjudul “Impact of The Use of Gadget in School of School Age Toward Children’s Social Behavior in Semata Village. *Journal of Educational Social Studies*. 7 (2): 161-168.
- Gemiharto, Ilham. 2015. Teknologi 4G-LTE dan Tantangan Konvergensi Media di Indonesia. *Jurnal Kajian Komunikasi*. 3(2): 210-220.

- H, Sri S Dewantik; Amirul Mukinin dan Edy Waluyo. 2010. Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer Sebagai Dasar Pengenalan Teknologi Informasi pada Guru Taman Kanak-Kanak di Kota Semarang. *Jurnal Abdimas*. 2010; 14 (2)
- Halim, Nurdin Abd. 2015. Penggunaan Media Internet Dikalangan Remaja untuk Mengembangkan Pemahaman Keislaman. *Jurnal RISALAH*. 26 (3): 132-150.
- Handoyo, Eko. 2007. *Studi Masyarakat Indonesia*. Semarang: FIS (Unnes).
- Harfianto, Doni. 2015. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang*. Semarang: Unnes
- Hendrastomo, Grendi. 2008. Representasi Telepon Seluler Dalam Relasi Sosial. *Jurnal Socia* 2(5).
- Himawati, Ulya; Sucihatiningsih Dian Wisika Prajanti; Wijang Sakitri. 2017. Pengaruh Kualitas Layanan, Kepuasan Pelanggan dan Budaya Gusjigang Terhadap Loyalitas Pelanggan. *Economic Education Analisis Journal*, 6 (3): 865-876
- Hurlock, Elizabeth Begner. 1998. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, Idi Subandy. 1997. *Lifestyle Ecstasy: Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Istiyanto, S. Bekti. 2016. "Telepon Genggam Dan Perubahan Sosial Studi Kasus Dampak Negatif Media Komunikasi Dan Informasi Bagi Anak-Anak Di Kelurahan Bobosan Purwokerto Kabupaten Banyumas. *Jurnal Komunikasi*. (01): 58-63.
- Jensen, Lene Arnett dan Jeffrey Jensen Arnett. 2012. Going Global: New Pathways for Adolescents and Emerging Adults in a Changing World. *Journal of Social Issue*. 68 (3): 473-492.
- Joni, Joni. 2015. Hubungan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Motivasi Belajar Bidang Studi Sejarah Siswa SMA Negeri 3 Lumajang. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*. 9 (2): 1198-1289.
- Kaparang, Olivia M. 2013. "Analisis Gaya Hidup Remaja Dalam Melegitimasi Budaya Pop Korea Melalui Televisi. *Jurnal Acta Diurna*, 2(2): 1-15.
- Krisnaningrum, Iva; Masrukhi; dan Hamdan Tri Atmaja. 2017. Perilaku Sosial Remaja Era Globalisasi di SMK Muhammadiyah Kramat, Kabupaten Tegal. *Journal of Educational Social Studies*, 6 (3): 92-98).

- Krisnatuti, Diah dan Husfani Adhariana Putri. 2012. Gaya Pengasuhan Orang tua, Interaksi Kelekatan Ayah-Remaja, Kepuasan Ayah. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konseling*. 5(2): 101-109.
- Kustini, Sri dan Akhmad Nurkhin. 2011. Pemanfaatan Teknologi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Akuntansi (Studi Empiris pada Guru SMK Se-Kota Semarang). *Jurnal Dnamika Pendidikan*, 2011; 6(1): 84-104.
- Maharromiyati dan Suyahmo. 2016. Pewarisan Nilai Falsafah Budaya Lokal Gusjigang sebagai Modal Sosial di Pondok Pesantren Entrepreneur Al Mawaddah Kudus. *Journal of Educational Social Studies*. 5 (2): 163-172.
- Mamatha; Hanakeri, A Pooja; dan Aminabhavi, A Vijayalaxmi. 2016. Impact of Gadgets on Emotional Maturity, Reasoningability of College Students. *International Journal of Applied Research* 2(3): 749-755.
- Mar'at, S. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Martono, Nanang. 2011. *Sosiologi Perubahan Sosial: perspektif klasik, modern, postmodern, dan postcolonial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mayasari, Hesti. 2012. Analisis Perilaku Pembelian Ponsel Cerdas (Smarthphone): Antara Kebutuhan dan Gaya Hidup Konsumen di Kota Padang. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*. 3 (1): 93-120.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Morissan; Wardhani, Andy Corry; dan Hamid, Farid. 2010. *Teori Komunikasi Massa, Media, Budaya, dan Masyarakat*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Munib, Achmad, dkk. 2011. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nasarani, Agitha Gaun C; Maman Rachman dan Hamdan Tri Atmaja. 2016. Perilaku Sosial Siswa SMP Kristen Widhodho Purworejo dalam Penggunaan Media Sosial. *Journal of Educational Social Studies*, 2016; 5(2): 113-120)
- Nasution. 2010. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

- Ngafifi, Muhammad. 2014. Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*. 2(1): 33-47.
- Nikmah, Astin. Dampak Penggunaan Hand Phone Terhadap Prestasi Siswa”. *EJurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*.5: 1-8.
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Oktafikasari, Eva dan Amir Mahmud. 2017. Konformitas Hedonis dan Literasi Ekonomi Terhadap Perilaku Konsumtif Melalui Gaya Hidup Konsumtif. *Economic Education Analysis Journal*, 2017; 6(3): 684-697).
- Piliang, Yasrar Amir. “Masyarakat Informasi dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial. *Jurnal Sosio teknologi Edisi 27*: 143-156.
- Putri, WSR; Nunung Nurwati dan Meilanny. 2016. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. *Prosiding KS: Riset dan PKM*. 3 (1)
- Rachman, Maman. 2013. Pengembangan Pendidikan Karakter Berwawasan Konservasi. *jurnal Forum Ilmu Sosial*. 40 (1):1-15.
- Rachmiatie, Ati, Asep Ahmad Sidik dan Farihat. 2007. Proses Sosialisasi Informasi Agama Islam Melalui Media Komunitas Sebagai Pembentuk Moralitas Remaja Muslim. *Mimbar: Jurnal Sosial dan Pembangunan*. 23(1): 121-156.
- Raharjo, Trubus dan Latifah Nur Ahyani. 2009. Fenomena Video Porno: Dampak bagi Perilaku Seksual Pelajar SMA Di Kabupaten Kudus. *Jurnal Sosial Budaya*.
- Raharjo, Tri Joko. 2014. *Pancasila Sebagai Landasan Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Rahman, Ali. 2016. Pengaruh Negatif Era Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Remaja (Perspektif Pendidikan Islam). *Jurnal Studi Pendidikan*. 14(1): 18-35.
- Rahmayanti. 2015. Penggunaan Media IT dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah CIRCUIT*. 1(1): 85-97.
- Ratnasari, Anne. 2008. Internet Sebagai Media Penunjang Studi Mahasiswa. *Mimbar: Jurnal Sosial*. 24(1): 13-27

- Rifa'I, Achmad dan Anni, Tri Catharina. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES 2012.
- Rifauddin, Machsun. 2016. Fenomena Cyber Bullying Pada Remaja (Studi Analisis Media Sosial Facebook). *Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*. 4(1): 35-44.
- Ritonga, Syafruddin dan Wira Andhika. Pengaruh Media Komunikasi Internet Terhadap Pola Perilaku Anak di Bawah 17 Tahun. *Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas ISIPOL UMA*. 5 (2): 94-100.
- Ritzer, George dan Douglas J Goodman. 2010. *Teori Sosiologi: Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Post Modern*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Ritzer, George dan Barry Smart. 2014. *Handbook Teori Sosial*. Bandung: Nusa Media.
- Rotondi, Valentina; Luca Stanca; Miriam Tomasuolo. 2017. Connecting Alone: Smartphone Use, Quality of Social Interaction and Well being. *Journal of Economic Psychology*.
- Salim, Agus. 2007. *Teori Sosiologi Klasik dan Modern (Sketsa Pemikiran Awal)*. Semarang: Unnes Pers.
- Saefudin, Asep. 2008. Perkembangan Teknologi Komunikasi: Perspektif Peradaban. *MediaTor (Jurnal Komunikasi)*. 9(2): 383-392
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sham, Fariza MD. 2015. Adolescent Lifestyles in Malaysia. *Mediterranean Journal of Social Sciences MCSER Publishing, Rome-Italy*. 6(6): 271-276.
- Sherlyanita, Atrid Kurnia dan Nur Aini Rakhmawati. 2016. Pengaruh dan Pola Aktifitas Penggunaan Internet serta Media Sosial Pada Siswa SMPN 52 Surabaya. *Journal of information Systems Engineering and Business Intelegence*. 2(1):17-22.
- Simanjuntak, Evi Rinawati. 2016. Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Adopsi Produk Berteknologi Tinggi Pada Konsumen Di Indonesia. *Journal Of Business Strategy and Execution*. 2 (2): 179-192.

- Simuforosa, Magwa. 2013. The Impact of Modern Technology on The Educational Attainment of Adolescent. *International Journal of Education and Research* 2(9): 1-8
- Singarimbun, Masri dan Effendi Sofian. 1989. Metode Penelitian Survei. Jakarta: Pustaka LP3ES.
- Sintalega, Ega. 2011. *Analisis Pengguna Blackberry Internet Service Dengan Pendekatan Klaster Ditinjau Dari Gaya Hidup AIO (Activities Interest, Opinion)*. Bogor: IPB.
- Sipunga, Puspita Nilawati dan Amri Hana Muhammad. 2014. Kecenderungan Perilaku Konsumtif Remaja di Tinjau dari Pendapatan Orang Tua pada Siswa-Siswi SMA 2 Kesatrian Semarang. *Journal of Social and Industrial Psychology*. 3(1): 63-68.
- Soekanto, Soerjono. 2001. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Soekanto, Soerjono. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Soekanto, Sorjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Subrahmanyam, Kaveri; Greenfield, Elisheva. 2001. The Impact of Computers Use on Children's and Adolescents' Development. *Applied Developmental Psychology*. 22: 7-30.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Surji, Surji. 2015. Pengaruh Internet Terhadap Kehidupan Remaja Di Kota Padangsidempuan. *Indonesian Journal on Networking and Security*. 4(4): 1-8
- Susena, Edi dan Dewi Amelia Sari. 2014. Dampak Penggunaan Internet terhadap Kecerdasan Pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) di Daerah Pedesaan dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pendidikan di Daerah Pedesaan. *Jurnal Saintech Politeknik Indonusa Surakarta*. 1(2).

- Sztompka, Piotr. 2007. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Trimartati, Novita. 2014. Studi Kasus Tentang Gaya Hidup Hedonisme Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan. *PSIKOPEDAGOGIA*. 3 (1): 20-28.
- Triyaningsih. 2011. Dampak online marketing melalui facebook terhadap perilaku konsumtif masyarakat”.*Jurnal Ekonomi & Kewirausahaan*. 11(2). Hal 177.
- Tsai, Chin-Chung dan Sunny S.J. Lin. 2003. Internet Addiction of Adolescents in Taiwan: An Interview Study. *Cyber Pshycology and Behaviour*. 6(6).
- Tukidi. 2011. Membangun Karakter Bangsa Di Tengah-Tengah Budaya Global. *Forum Ilmu Sosial*. 38(1).
- Wahyuni, Retno Budi; Ety Soesilowati; Eva Banowati. 2016. Gaya Hidup Remaja Kelas Menengah Kota Pekalongan. *Journal of Educational Social Studies*. 5(2): 97-103.
- Widiana, Herlina Siwi; Sofia Retnowati; dan Rahma Hidayat. 2004. Kontrol Diri dan Kecenderungan Kecanduan Internet. *Humanitas: Indonesia Pshicological Journal*. 1(1): 6-16.
- Widiantari, Komang Sri dan Yohanes Kartika Herdiato. 2013. Perbedaan Intensitas Komunikasi Melalui Jejaring Sosial Antara Tipe Kepribadian Ekstrovert dan Introvert pada Remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*. 1(1): 106-115.
- Yuniati, Yenni, Ani Yuningsih, dan Nurahmawati. 2015. Konsep Diri Remaja dalam Komunikasi Sosial melalui “*Smarthphone*”. *Mimbar: Jurnal Sosial dan Pembangunan*. 31(2): 439-450.
- Www.m.kompasiana.com di unduh (8 Desember 2016)
- www.rri.co.id di unduh (16 Januari 2015)
- Www.Wikipedia.com

PEDOMAN OBSERVASI

NO	PEDOMAN OBSERVASI	CATATAN OBSERVER
1.	Kondisi kota Kudus mencerminkan kota <i>cyber</i>	
2.	Penataan area <i>wifi</i> gratis di Kota Kudus	
3.	Interaksi sesama pengguna internet di <i>hotspot</i> area pemerintah Kota Kudus	
4.	<i>Gadget</i> yang sering dibawa remaja di kota Kudus	
5.	Kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan <i>gadget</i>	
6.	Motivasi dalam menggunakan <i>gadget</i>	
7.	Bahasa pergaulan remaja pengguna <i>gadget</i>	
8.	Sikap remaja pengguna <i>gadget</i> terhadap lingkungan sosialnya	

9.	Kondisi sosial ekonomi remaja pengguna <i>gadget</i> di kota Kudus	
10.	Kegiatan-kegiatan yang mendukung penggunaan <i>gadget</i> oleh remaja kota Kudus	

Catatan Tambahan:

Tanggal Pelaksanaan :

Lokasi Observasi :

Observer,

.....

INSTRUMEN WAWANCARA

A. Instrumen Wawancara Untuk Remaja Pengguna *Gadget* di Kota Kudus

1. Kepemilikan *Gadget*
 - a. Ada berapa *gadget* yang anda miliki?
 - b. Darimana anda mendapatkan *gadget* tersebut? (dibeli orang tua/ membeli sendiri/ ada jawaban lain)
 - c. *Gadget* apa yang sering anda gunakan?
 - d. Seberapa sering *gadget* anda gunakan?
 - e. Berapa biaya yang anda keluarkan setiap bulan selama menggunakan *gadget*?
 - f. Darimana sumber dana pembiayaan *gadget* tersebut?
 - g. Apakah di sekolah tidak dilarang membawa *gadget*?
 - h. *Gadget* yang anda miliki apakah dipilih orang tua atau sesuai dengan keinginan sendiri?
 - i. Apakah anda sering mengganti *gadget* anda dengan keluaran yang terbaru?
2. Interaksi sosial remaja
 - a. Apakah anda sering menggunakan *wi fi* gratis yang disediakan pemerintah kota Kudus?
 - b. Ketika menggunakan fasilitas internet di tempat umum, apakah anda bertegur sapa dengan pengguna yang lain?
 - c. Fitur apa yang sering anda gunakan dalam memanfaatkan *gadget*?

- d. Apakah anda memiliki *email*, *blog*, atau *website* pribadi?
- e. Media sosial apa yang anda miliki?
- f. Aktifitas apa yang sering anda lakukan saat beraktifitas di jejaring sosial?
- g. Aplikasi apa yang sering anda gunakan?
- h. Seberapa sering anda berkomunikasi melalui media sosial?
- i. Apa yang anda gunakan ketika berinteraksi dengan pengguna *gadget* lain? (*chat/telepon/video call*)
- j. Ketika berkomunikasi dengan teman anda melalui *gadget* bahasa apa yang sering anda gunakan?
- k. Apakah bahasa yang anda gunakan dalam media sosial juga anda gunakan dalam kehidupan sehari-hari?
- l. Apakah orang tua anda juga memiliki *gadget*?
- m. Seberapa sering anda berinteraksi dengan orang tua menggunakan *gadget*?
- n. Ketika membawa *gadget* kesekolah, apa yang sering anda lakukan?
- o. Apa yang anda lakukan dengan teman anda ketika membawa *gadget*?
- p. Apa yang terjadi apabila *gadget* anda ketinggalan ketika pergi keluar rumah?
- q. Apakah anda mengetahui budaya kekinian dikalangan remaja?
- r. Bagaimana gambaran budaya kekinian remaja saat ini?

- s. Apakah anda dan teman-teman di sekolah atau komunitas bermain anda memiliki grup di media sosial?
 - t. Informasi apa saja yang dibagikan dalam grup anda ?
 - u. Mana yang anda sukai antara bermain bersama teman atau main game?
 - v. Sebagai siswa apakah anda mengetahui adanya aplikasi sipinter?
 - w. Apakah anda memanfaatkan aplikasi tersebut untuk belajar?
3. Konsumsi *gadget* remaja
- a. Media sosial apa yang sering anda gunakan?
 - b. *Gadget* jenis apa yang anda sukai?
 - c. Apakah anda lebih menyukai *gadget* yang bermerek?
 - d. Kegiatan apa yang sering anda lakukan ketika ada waktu luang?
 - e. Apakah anda pernah membeli barang secara *online*?
 - f. Apa yang dimaksud dengan budaya kekinian dikalangan remaja?
 - g. Darimana kalian mendapat informasi tentang budaya kekinian?
 - h. Darimana anda mendapatkan informasi tentang *fashion* remaja saat ini?
 - i. Apakah anda sering kongko dengan teman-teman anda?
 - j. Apakah anda mendapat referensi tempat untuk kongko melalui media sosial?
 - k. *Gadget* apa saja yang sering kalian bawa ketika kongko bersama teman-teman anda?

- l. Ketika ada tempat yang populer atau hits dikota Kudus, apakah anda akan mendatangi tempat tersebut dan mengunggahnya ke media sosial?
 - m. Apakah anda selalu mengabadikan momen bersama teman-teman anda dengan foto atau video?
 - n. Apabila mendapat tugas dari sekolah, anda lebih memilih membaca buku atau menggunakan internet?
 - o. Apakah anda pernah dengan sengaja membuka situs dewasa atau yang berbau pornografi melalui *gadget* anda?
4. Pola pendidikan di Sekolah
- a. Bagaimana aturan di sekolah bapak/ibu tentang penggunaan *gadget* bagi siswa?
 - b. Bagaimana cara bapak/ibu mengarahkan siswa terkait dengan penggunaan *gadget* di sekolah?
 - c. Apakah ada perubahan sikap siswa yang diakibatkan penggunaan *gadget*?
 - d. Berkaitan dengan pengembangan program *cyber city*, apakah sekolah juga memanfaatkan aplikasi sipintar?
 - e. Apabila sipintar diterapkan bagi semua siswa, *gadget* apa yang harus dimiliki siswa untuk dapat mengakses aplikasi tersebut?
 - f. Bagaimana cara guru mengawasi penggunaan *gadget* siswa terkait maraknya penyalahgunaan media?

- g. Apakah bapak/ibu guru juga berinteraksi dengan siswa menggunakan media sosial?
 - h. Bagaimana guru menyikapi budaya kekinian yang marak ditiru oleh remaja?
 - i. Menurut bapak/ibu guru penggunaan *gadget* oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar sangat membantu siswa atau menjadikan siswa malas membaca buku?
 - j. Apa perbedaan siswa jaman dahulu yang belum menggunakan *gadget* dengan siswa era teknologi seperti sekarang?
 - k. Bagaimana cara sekolah mengantisipasi dampak negatif penggunaan *gadget*?
 - l. Bagaimna cara guru menanamkan nilai-nilai sosial terhadap remaja pengguna *gadget*?
5. Pola pendidikan keluarga remaja pengguna gadget
- a. Apakah bapak/ibu sengaja membelikan *gadget* untuk anak?
 - b. *Gadget* apa saja yang bapak/ibu belikan untuk anak?
 - c. Pemilihan jenis gadget ditentukan orang tua atau anak?
 - d. Apa tujuan orang tua memberi fasilitas *gadget* untuk anak?
 - e. Aktifitas apa yang sering dilakukan anak anda saat menggunakan *gadgetnya* di rumah?
 - f. Apakah penggunaan gadget mempengaruhi prestasi anak?
 - g. Bagaimana cara bapak/ibu mengawasi penggunaan *gadget* pada anak?

- h. Bagaimana bapak/ibu menyikapi adanya penyalahgunaan media pada remaja misalnya adanya konten kekerasan dan pornografi yang menyebar melalui media sosial?
- i. Apakah bapak/ibu juga menggunakan media sosial untuk berinteraksi dengan anak?
- j. Pendidikan seperti apa yang bapak/ibu tanamkan pada anak supaya tidak terjerumus dalam dampak negative penggunaan teknologi?
- k. Menurut bapak/ibu perbedaan apa yang terlihat pada remaja sekarang dengan adanya fasilitas *gadget* dengan remaja jaman bapak /ibu yang belum memiliki *gadget* canggih seperti sekarang?

Lampiran 3

Data Informan

No.	Nama	Alamat	Usia	Sekolah	Pekerjaan Orangtua
1.	Agus Setiawan	Jekulo	16 thn	SMA N 1 Jekulo	Petani
2.	Shania	Hadipolo	13 thn	SMP N 1 Jekulo	PNS
3.	Faizul	Tanjung rejo	17 thn	Madrasah NU TBS Kudus	Guru ngaji
4.	Chaerunnisa Arriza Diva	Hadipolo	14 thn	SMP N 1 Jati	Pegawai Swasta
5.	Dyah Ayu Chumaira	Jekulo	16 thn	SMA N 1 Jekulo	PNS
6.	Azizah Citra Asri S	Kaliputu	17 thn	MAN 1 Kudus	Wiraswasta
7.	M. Fakhrrur Rozi	Kaliputu	18 thn	MA Qudsiyah	Wiraswsta
8.	Alfia Laili	Kaliputu	16 thn	SMA N 1 Bae	Buruh
9.	Yunita Sari	Singocandi	16 thn	SMA NU Al Ma'ruf	Wiraswasta
10.	Aulia Rizky Rahmawati	Undaan Lor	14 thn	SMP N 1 Jati	Pedagang
11.	Marsyanda Fara Islami	Undaan Lor	14 thn	SMP N 1 Jati	Wiraswasta
12.	Naili Fadlila	Undaan Kidul	14 thn	SMP N 1 Jati	Wiraswasta
13.	Habiburrahman	Wates	18 thn	Madrasah Nu TBS Kudus	PNS

Informan Pendukung

No.	Nama	Alamat	Usia	Pekerjaan
1.	Akhyan	Jekulo	57 thn	Petani
2.	Muchlis	Jekulo	59 thn	Guru ngaji
3.	Taryadi	Wates	53 thn	PNS
4.	Retno Ayu	Hadipolo	45 thn	Guru
5.	Dewi Suryani	Hadipolo	38 thn	Guru
6.	Suharni	Wergu	45 thn	Guru
7.	Hasan Fauzi	Mejobo	30 thn	Guru