PERUBAHAN PERILAKU REMAJA OLEH TEKNOLOGI INFORMASI DI DESA PEKUWON KECAMATAN JUWANA KABUPATEN PATI

TESIS

Untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Pada Universitas Negeri Semarang

OLEH :

JOKO PRASETYO
NIM : 0301513019

PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2018

PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul "Perubahan Perilaku Remaja oleh Teknologi Informasi di Desa Pekuwon Kecamatan Juwana Kabupaten Pati" karya,

Nama : Joko Prasetyo

NIM : 0301513019

Program Studi : Pendidikan IPS

telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Tesis Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu tanggal 8 Agustus 2018.

Semarang, September 2018

Panitia Ujian

Ketua,

Prof. Dr. Totok Sumaryanto Florentinus, M.Pd.
NIP 196410271991021001

Sekretaris,

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

Penguji I,

Prof. Dr. Suyahmo, M.Si.
NIP 195503281983011003

Penguji II,

Dr. Eko Handoyo, M.Si.
NIP 196406081988031001

Penguji III,

Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd.
NIP 196406051989011001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tesis ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukkan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang , Juni 2017
Yang membuat pernyataan,

Joko Prasetyo
NIM: 0301513019

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“..... Sesunguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.....” (QS Ar-Radl : 11)

Jika kamu sekalian bersyukur, niscaya Aku akan tambahkan bagimu beberapa kenikmatan. Dan jika kamu sekalian ingkar ingatlah siksaKu amat pedih (QS Ibrahim : 7)

Karya ini kupersembahkan buat:

- ✓ Ibu dan Ayah tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan do’a restu.
- ✓ Kakak dan adik tersayang yang selalu memberikan dukungan dan semangat.

ABSTRAK

Prasetyo, Joko, 2017, Perubahan Perilaku Remaja oleh Teknologi Informasi di Desa Pekuwon Kecamatan Juwana Kabupaten Pati. Program Studi Pendidikan IPS Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I. Dr. Hamdan Tri Admadja, M.Pd. Pembimbing: II. Dr. Eko Handoyo, M.Si.

Kata Kunci: perilaku, remaja, teknologi informasi.

Teknologi informasi modern seperti internet, televisi, FB, BBM dengan bermacam jenis dan bentuk serta fasilitas sudah banyak berkembang di berbagai daerah perkotaan maupun pedesaan. Semua kalangan sudah menggunakannya seolah sebagai kebutuhan primer. Pada prinsipnya teknologi informasi untuk mendukung aktivitas sehari-hari, namun kecenderungan teknologi informasi yang digunakan oleh kalangan remaja memberi dampak negatif bagi dirinya. Kecenderungan remaja meniru berbagai informasi yang bisa diperoleh dari perkembangan media sosial dan media elektronika. Sebagaimana perubahan perilaku remaja di desa Pekuwon Juwana kab. Pati.

Penelitian ini bertujuan: *Pertama*, mendeskripsikan pemanfaatan teknologi informasi oleh remaja desa Pekuwon Kabupaten Pati. *Kedua*, mendeskripsikan pengawasan orang tua terhadap penggunaan teknologi informasi oleh remaja di desa Pekuwon Kabupaten Pati. *Ketiga*, Menganalisis perubahan perilaku remaja sehubungan dengan teknologi informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati.

Pendekatan dan jenis penelitian ini adalah metode deskriptif dengan jenis kualitatif. Subjek penelitian adalah remaja, orang tua, pemuka masyarakat. Pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan studi dokumen. Analisis data dilakukan dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan dengan triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan (1) Teknologi informasi yang digunakan oleh remaja di desa Pekuwon berupa HP, tabled dan Ipad. Teknologi informasi yang digunakan oleh remaja tersebut kecenderungan dimanfaatkan untuk hiburan (twitter, facebook, instagram, maupun browsing), dan juga untuk mendukung proses belajar. Terdapat 3 kategori keluarga dalam memberikan pengawasan remaja: 1) kategori keluarga yang memberikan pengawasan secara ketat, dengan latar belakang keluarga berpendidikan yang memperhatikan perkembagan remaja. 2) kategori keluarga yang tidak memberikan pengawasan (membebaskan) remaja dengan latar belakang keluarga berpendidikan rendah yang kurang memperhatikan remaja. kategori keluarga yang memberikan pengawasan pada hal-hal tertentu seperti waktu belajar dan waktu shalat, dengan latar belakang keluarga berpendidikan yang sudah fleksibel dalam memahami perkembangan zaman, 4) kategori keluarga yang melakukan pengawasan bersifat himbauan, dengan latar belakang sebagai pihak perangkat desa yang peduli pada perkembangan remaja. Perubahan perilaku remaja setelah adanya teknologi informasi di desa Pekuwon berupa perilaku positif maupun negatif dengan 3 kategori, yaitu: pergeseran nilai budaya, pergeseran nilai agama dan *A sosial*. Hal ini membuktikan kebenaran adanya teori habitus-arena dari Piere Bourdieu.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT dan mengharapkan ridha yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Perubahan Perilaku Remaja oleh Teknologi Informasi di Desa Pekuwon Kecamatan Juwana Kabupaten Pati". Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan IPS pada Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyelesaian tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Direktur Program Pascasarjana Unnes, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan tesis ini.
2. Ketua Program Studi Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana UNNES yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan tesis ini.
3. Dr. Hamdan Tri Admadja, M.Pd, selaku pembimbing I dalam penulisan tesis ini dan dosen yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya tesis ini.
4. Dr. Eko Handoyo, MSi, selaku Pembimbing II dalam penulisan tesis dan dosen yang ditengah-tengah kesibukannya telah memberikan bimbingan yang mendalam dengan sabar dan kritis terhadap permasalahan, selalu memberikan motivasi mulai dari awal sampai akhir.

5. Bapak dan Ibu dosen Pascasarjana Unnes, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan .
6. Teman-teman mahasiswa seangkatan, sebagai teman berbagi rasa dalam suka dan duka dan atas segala bantuan dan kerja samanya sejak mengikuti studi sampai penyelesaian penelitian dan penulisan tesis ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan tesis ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pemerhati anak bangsa di masa depan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Semarang, Juni 2017

Joko Prasetyo

DAFTAR ISI

Halaman

Halaman Judul i

Halaman Persetujuan Pembimbing ii

Pernyataan Keaslian iii

Motto dan Persembahan iv

Abstrak v

Kata Pengantar vi

Daftar Isi viii

I. PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Penelitian 1

1.2 Identifikasi Masalah 6

1.3 Rumusan Masalah 7

1.4 Tujuan Penelitian 7

1.5 Manfaat Penelitian 8

II. KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI 9

2.1 Kajian Pustaka 9

2.2 Teori Habitus – Arena Pierre Bourdieu 22

2.3 Kerangka Berpikir 32

III. METODE PENELITIAN 40

3.1 Jenis Penelitian 40

3.2 Lokasi Penelitian 42

3.3 Sumber Data 42

3.4 Teknik Pemilihan Informan 43

3.5 Teknik Pengumpulan Data 44

3.6 Keabsahan Data 45

3.7 Teknik Analisis Data 46

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 49

4.1 Gambaran Obyek Penelitian 49

4.2 Hasil Penelitian 50

4.3 Pembahasan 78

V. KESIMPULAN 90

5.1 Kesimpulan 90

5.2 Saran 91

DAFTAR PUSTAKA 92

LAMPIRAN 96

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial, sehingga tidak lepas untuk berhubungan dengan manusia lainnya. Media dalam berhubungan antar manusia satu dengan yang lainnya adalah komunikasi. Seiring perkembangan zaman, mengakibatkan lahirnya media komunikasi baik berupa media massa maupun media elektronik. Komunikasi massa merupakan suatu proses dimana media membuat dan menyebarkan informasi kepada masyarakat luas. Dengan kata lain, komunikasi massa memiliki keterikatan yang erat dengan media massa. Media massa merupakan media yang secara khusus didesain untuk mencapai masyarakat yang sangat luas, baik berupa koran, majalah, radio, televise, HP, dan internet.

Media adalah suatu perantara, dan informasi adalah suatu data yang sudah diproses dan menjadi berguna bagi pemakainya, sehingga dapat disimpulkan bahwa media informasi adalah suatu perantara untuk menyampaikan informasi kepada penggunanya sebagai media komunikasi. Beberapa orang yang progesif memandang teknologi adalah solusi dari semua permasalahan manusia, terutama ekonomi. Teknologi juga mengambil peranan yang sangat penting dalam komunikasi, bahkan komunikasi tidak akan semudah sekarang jika tidak ada kemajuan teknologi yang cepat dan media lahir sesungguhnya dari perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi telekomunikasi yang semakin pesat, yang mempunyai kualitas proses data semakin cepat, tepat, akurat, kecil, murah, efektif dan efisien. Semakin baru teknologi tersebut maka akan semakin sempurna fasilitas yang ditawarkan, sehingga pembaruan mesin tersebut lebih menjadikan efisien dan maksimal dalam fasilitasnya. Informasi yang cepat dan akurat sangat dimungkinkan oleh pemakaian media dengan teknologi yang tepat. Berbicara komunikasi dan media maka juga akan berbicara komunikasi. Media adalah teknologi dan teknologi adalah media.

Era tahun 2000 (abad millenium) merupakan abad keemasan bagi perkembangan teknologi informasi. Ruang dan waktu semakin sempit dan cepat, seakan-akan dunia dibuat menjadi satu komunikasi, dimana setiap penghuninya bisa berinteraksi secara realtime tanpa halangan yang sangat berarti. Puncak dan titik acuan dari ini semua adalah konvergensi komputer dan telekomunikasi 30 tahun yang lalu. Jadilah teknologi internet yang kita kenal selama ini seakan-akan tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Sebagai media komunikasi internet, sebagai kebutuhan manusia untuk berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain. Teknologi juga menghasilkan alat-alat canggih yang rata-rata didasarkan teknologi internet, seperti PDA (*Personal Data Assistant*), CD, ROM, VCD, DVD, SVCD, Telepon selular, GPRS, CDMA. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah proses komunikasi antar manusia dalam konteks global, yang penggunaannya sangat mudah dengan harga yang relatif murah.

Selama beberapa dekade, di bidang audio visual TVRI memonopoli penyiaran di Indonesia, dan siaran berita menjadi salah satu andalan di TVRI. Dalam perkembangannya, lahirlah beberapa stasiun televisi swasta, dimulai dengan berdirinya RCTI (24 Agustus 1989), SCTV (24 Agustus1990), TPI (23 Januari 1991), Anteve (7 Maret 1993), Indosiar (11 Januari 1995), Metro TV (25 November 2000), Trans TV (25 November 2001), dan Lativi (17 Januari 2002). Dengan munculnya berbagai stasiun televisi swasta membawa banyak dampak bagi masyarakat, baik positif maupun negatif. Hal ini terjadi dikarenakan kemampuan televisi yang sangat menakjubkan untuk menembus batas-batas yang sulit untuk ditembus oleh media massa lainnnya. Televisi mampu menjangkau daerah-daerah yang jauh secara geografis. Televisi merupakan gabungan dari media audio dan visual yang bersifat politis, informatif, hiburan, pendidikan atau bahkan gabungan dari keempat unsur tersebut.

Kemampuan televisi yang luar biasa tersebut sangat bermanfaat bagi banyak pihak, baik dari kalangan ekonomi, hingga politik. Bagi kalangan ekonomi televisi sering dimanfaatkan sebagai media iklan yang sangat efektif untuk memperkenalkan produk pada konsumen. Sementara bagi kalangan politik televisi sering dimanfaatkan untuk menarik simpati masyarakat. Belakangan ini televisi pun dimanfaatkan oleh pemerintah sebagai media sosialisasi untuk sebuah kebijakan baru yang diambil bagi masyarakat luas.

Secara umum bahwa tujuan dari televisi adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun saat ini yang terjadi adalah stasiun televisi swasta

bersaing untuk mendapatkan *rating* acara yang tinggi untuk para pemasang iklan dalam mengiklankan produk di stasiun televisi swasta tersebut. Secara tidak langsung stasiun televisi telah bergeser dari tujuan utamanya. Saat ini tayangan yang disiarkan oleh stasiun televisi swasta membawa dampak antara lain kekerasan, seksualitas, dan berbagai tayangan televisi yang jauh dari norma sosial, teknisi dikritik oleh berbagai pihak karena dianggap menjadi penyebab berbagai kemerosotan moral dan kemanusiaan.

Saat ini teknologi informasi modern seperti internet, televisi, FB, BBM dengan bermacam jenis dan bentuk serta fasilitas sudah banyak berkembang di berbagai daerah perkotaan maupun pedesaan. Semua kalangan sudah menggunakannya seolah sebagai kebutuhan primer. Meskipun pada prinsipnya teknologi informasi untuk mendukung aktivitas sehari-hari, namun kecenderungan teknologi informasi yang digunakan oleh kalangan remaja memberi dampak negatif bagi dirinya. Kecenderungan remaja meniru berbagai informasi yang bisa diperoleh dari perkembangan media sosial dan media elektronika.

Mensikapi hal ini, diperlukan sikap mawas diri oleh berbagai pihak baik pemerintah desa, masyarakat maupun orang tua terhadap perubahan budaya masyarakat akibat perkembangan media sosial dan media elektronika baik secara individu maupun kelompok, langsung maupun tidak langsung. Sehingga keluarga sebagai tempat pendidikan paling dominan, orang tua perlu memberikan pengawasan dan pengarahan sebagai bentuk pendidikan pada anak dalam pembentukan perilaku yang berkarakter.

Penelitian Ira Setiawati (2008) menyimpulkan bahwa komunikasi massa mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perubahan budaya dan perilaku masyarakat baik pola pikir maupun pola hidup masyarakat yang terangkum dalam suatu perilaku. Media komunikasi massa mempunyai peranan penting dalam membentuk jati diri bangsa. Disamping itu pula, memiliki peran yang dapat mengubah budaya di masyarakat sehingga nilai serta norma-norma di masyarakat terkadang melenceng dari aturan yang telah lama melekat dan akhirnya menjadi pandangan hidup bangsa. Penelitian Jumi (2008) menyimpulkan bahwa media massa sebagai perkembangan teknologi memungkinkan komunikasi emosional spontan yaitu media dengan kehadirannya menciptakan komunitas global namun juga menimbulkan kekacauan bahkan mengancam kehidupan normal budaya manusia.

Sebagaimana hasil observasi pada pra penelitian mengenai perilaku remaja yang tergabung dalam karang taruna di desa Pekuwon Juwana kab. Pati pada kurun 2011-2015 dimana aktivitas positif sangat mendukung. Namun seiring perkembangan teknologi yang cukup pesat, dampak negatif mulai muncul seperti pada awal tahun 2015 terjadi tawuran antara 2 desa yaitu desa Pekuwon dengan desa Ketib pada acara dangdut yang akhirnya bisa didamaikan oleh pihak berwajib. Pada awal tahun 2015 diketahui ada seorang remaja putri yang hamil di luar nikah sehingga dinikahkan oleh orang tuanya di KUA, namun ditolak karena kehamilan sudah berumur 5 bulan. Hal ini diasumsikan sebagai dampak negatif dari adanya perkembangan teknologi

informasi yang masuk pada perubahan moral budaya masyarakat khususnya remaja.

Hal ini dikuatkan wawancara dengan Kepala Desa:

> "Ya benar, desa ini sebenarnya cukup agamis, perilaku masyarakat aman dan nyaman termasuk perilaku remaja juga baik, terlihat dari aktivitas karang taruna dan juga remaja masjid. Desa ini diakui masyarakat luas sebagai desa bersejarah, karena ada makam leluhur Syeikh Maulana yang menjadi tempat para peziarah dari berbagai penjuru."(wawancara tanggal 15 April 2016, pukul 13.00 WIB)

Dilihat dari aspek geografis desa Pekuwon terletak di daerah Pati bagian Timur yang dikelilingi oleh desa-desa lainnya. Sebelah utara berbatasan dengan desa Bendar, sebelah utara timur dengan desa Trimulyo, sebelah selatan berbatasan dengan desa Karang, dan sebelah barat berbatasan dengan desa Bumi Rejo. Dilihat dari aspek mata pencaharian, 30% penduduk Pekuwon mata pencahariannya nelayan, 30% penduduk Pekuwon mata pencahariannya petani, dan 40% penduduk Pekuwon mata pencahariannya pedagang. Dilihat dari sistem pemerintahan, desa Pekuwon termasuk pemerintahan pedesaan yang dipimpin oleh seorang kepala desa (kades), dengan dibantu perangkat desa meliputi sekretaris desa (carik), bekel, lebe dan bayan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"*Perubahan Perilaku Remaja oleh Teknologi Informasi di Desa Pekuwon, Juwana Kabupaten Pati*".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Teknologi informasi modern sudah banyak berkembang di pedesaan dan digunakan oleh kalangan remaja, namun cenderung memberi dampak negatif bagi dirinya.
2. Kecenderungan remaja meniru berbagai informasi yang bisa diperoleh dari perkembangan media sosial dan media elektronika.
3. Lemahnya remaja dalam menyaring informasi negatif dari media sosial.
4. Lemahnya orang tua dalam mengontrol perilaku anak usia remaja.
5. Perilaku remaja cenderung berubah mengikuti perkembangan teknologi informasi.
6. Perilaku remaja cenderung mudah mengarah yang negatif, meskipun juga berperilaku positif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sejauhmana pemanfaatan teknologi informasi oleh remaja desa Pekuwon Kabupaten Pati?
2. Bagaimana pengawasan orang tua terhadap penggunaan teknologi informasi oleh remaja di desa Pekuwon Kabupaten Pati?
3. Bagaimana perubahan perilaku remaja sehubungan dengan teknologi informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Mendeskripsikan pemanfaatan teknologi informasi oleh remaja desa Pekuwon Kabupaten Pati.
2. Mendeskripsikan pengawasan orang tua terhadap penggunaan teknologi informasi oleh remaja di desa Pekuwon Kabupaten Pati.
3. Menganalisis perubahan perilaku remaja sehubungan dengan teknologi informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

   Dalam rangka mengkritisi teori habitus – arena dari Piere Bourdieu.
2. Manfaat praktis
   a. Bagi Masyarakat
      1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh teknologi informasi terhadap perilaku remaja.
      2) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam upaya mensikapi perilaku remaja.
   b. Bagi Remaja

      Hasil penelitian ini dapat dijadikan pengetahuan dan acuan bagi remaja sebagai sarana untuk mengantisipasi penggunaan teknologi

informasi sehingga mampu memberikan dampak positif bagi perilaku remaja.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan referensi perbandingan bagi peneliti berikutnya dengan penelitian yang relevan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang cukup relevan dengan penelitian ini adalah:

Penelitian Andi Ardiansyah (2010) dengan judul *Dampak Media Elektronik dan Teknologi Terhadap Kekerasan Anak Remaja.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang interaktif dapat mendorong munculnya pemahaman dan perilaku antisosial pada anak-anak dan remaja, terutama disebabkan kekerasan-kekerasan pada media baru ditemukan telah menjadi lazim dan umum. Analisis terbaru terhadap video game mengungkapkan bahwa lebih dari setengahnya didapati adegan kekerasan, termasuk lebih dari 90% masuk dalam kategori tidak cocok untuk anak-anak berusia 10 tahun lebih.

Penelitian Sifa dan Hanggara (2010) dengan judul *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Perkembangan Anak dalam Era Globalisasi*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam mengoptomalkan potensi anak diperlukan peran serta orang tua dalam kesehariannya untuk perkembangan dan perbaikan kepribadian dirinya. Perkembangan anak peran orang tua sangat penting sejak dini terutama dalam membina,

membimbing dan mengawasi anak dalam penggunaan media informasi dan teknologi secara terarah dan terpadu.

Penelitian Edy Susena dan Dewi Amelia Lestari (2009) dengan judul *Dampak Penggunaan Internet terhadap Kecerdasan Pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) di Daerah Pedesaan dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pendidikan di Daerah Pedesaan.* Hasil penelitian menunjukkan 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. Dengan demikian, berdasarkan data di atas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa dengan memanfaatkan jaringan internet dapat meningkatkan kecerdasan siswa, dan adanya jaringan internet di pedesaan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di daerah pedesaan.

Penelitian Ira Setyawati (2008) dengan judul *Peranan Komunikasi Massa Dalam Perubahan Massadan Perilaku Masyarakat*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi informasi dalam bentuk komunikasi massa memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap perubahan budaya dan perilaku baik pola pikir maupun pola hidup masyarakat yang terkandung dalam suatu perilaku.

Penelitian Lies Sudibyo (2011) dengan judul Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia. Dampak yang

timbul dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan meliputi dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya meliputi : a) Informasi yang dibutuhkan akan semakin cepat dan mudah diakses untuk kepentingan pendidikan, b) Inovasi dalam pembelajaran semakin berkembang dengan adanya inovasi e-learning yang semakin memudahkan proses pendidikan, c) Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga akan memungkinkan berkembangnya kelas virtual atau kelas yang berbasis teleconference yang tidak mengharuskan pendidik dan peserta didik berada dalam satu ruangan, d) Sistem administrasi pada sebuah lembaga pendidikan akan semakin mudah dan lancar karena penerapan sistem teknologi informasi ini.

Dampak negatifnya antara lain : a) Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga akan semakin mempermudah terjadinya pelanggaran terhadap Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI), karena semakin mudahnya mengakses data menyebabkan orang yang bersifat plagiatis akan melakukan kecurangan, b) Walaupun system administrasi suatu lembaga pendidikan bagaikan sebuah sistem tanpa celah, akan tetapi jika terjadi suatu kecerobohan dalam menjalankan system tersebut akan berakibat fatal, c) Dampak negatif televisi adalah melatih anak untuk berpikir pendek dan bertahan berkonsentrasi dalam waktu yang singkat (*short span of attention*), d) Pelajar ataupun juga mahasiswa menjadi pecandu dari keberadaan dunia maya secara berlebihan, e) Terjadinya tindakan criminal di dunia maya (*cyber crime*), f) Menimbulkan sikap yang apatis pada masing-masing

individu, misalnya dalam kelas virtual atau e-learning, peserta didik cenderung kurang aktif karena tidak berinteraksi langsung dengan pengajar.

Upaya mengatasi dampak negatif pemanfaatan teknologi informasi di dunia pendidikan dengan cara : a) Mempertimbangkan pemakaian teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan khususnya untuk anak di bawah umur, b) Tidak menjadikan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media atau sarana satu-satunya dalam pembelajaran, dalam arti misalnya tidak hanya men-download e-book, tetapi tetap membeli buku-buku cetak sebagai referensi, c) Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal tetapi tanpa menghilangkan etika, d) Pemerintah harus peka dalam memfilter/menyaring informasi yang dapat diakses oleh peserta didik, e) Menegakkan fungsi hukum yang berlaku, misalnya pembentukan *cyber task* yang bertugas untuk menentukan standar operasi pengendalian dalam penerapan teknologi informasi, meliputi keamanan teknologi, sistem rekap data, serta fungsi pusat penanganan bencana, f) Menghindari penggunaan telepon selular berfitur canggih oleh anak-anak di bawah umur dan lebih mengawasi pemakaiannya.

Penelitian June Ahn (2011). *The Effect of Social Network Sites on Adolescents' Social and Academic Development: Current Theories and Controversies.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan belajar anak-anak perlu mendapat perhatian khusus oleh orang tua, masyarakat, dan guru karena adanya penggunaan teknologi dalam semua jenis kehidupan. Guru dan orang tua harus bekerja sama dalam mengawasi dampak teknologi

bagi perkembangan anak yang dilakukan baik di rumah maupun sekolah. Persamaan penelitian June Ahn dengan penelitian ini adalah obyeknya sama yaitu remaja yang menggunakan teknologi. Sedang perbedaannya, penelitian June Ahn menfokuskan pada anak (remaja) di sekolah, sementara penelitian ini pengambilan sampel dilakukan di masyarakat pedesaan yang lebih umum baik sebagai pelajar maupun bukan pelajar.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Pendekatan	Temuan
1.	Andi Ardiansyah	*Dampak Media Elektronik dan Teknologi Terhadap Kekerasan Anak Remaja.* (dalam jurnal Musawa, Vol. 2, No. 2, Desember 2010. hlm 127-140)	Deskriptif kualitatif	Media yang interaktif dapat mendorong munculnya pemahaman dan perilaku antisosial pada anak-anak dan remaja.
2.	Sifa dan Hanggara	*Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Perkembangan Anak dalam Era Globalisasi*. (dalam Jurnal Prosiding The 5 th International Conference Indonesia Studies: Etcnicity and Globalization. Hlm. 362-371)	Deskriptif kualitatif	Peran serta orang tua sangat diperlukan dalam mengoptimalkan potensi anak untuk perkembangan dan perbaikan kepribadian dirinya.
3.	Edy Susena dan Dewi Amelia Lestari	*Dampak Penggunaan Internet terhadap Kecerdasan Pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) di Daerah Pedesaan dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pendidikan di Daerah Pedesaan.*	Deskriptif kualitatif	Pemanfaatan jaringan internet dapat meningkatkan kecerdasan dan kualitas pendidikan siswa di daerah pedesaan.

		(dalam Jurnal Sainstech Politeknik Indonusa Surakarta. 2009Th. ISSN : 2355-5009. Vol. 2 Nomor 2.)		
4.	Ira Setyawati	*Peranan Komunikasi Massa Dalam Perubahan Massa dan Perilaku Masyarakat* (dalam The Role of mass comunication in culture change and society behaviour). Fokus Ekonomi. Vol.3 no.2 Desember 2008).	Deskriptif kuantitatif dan kualitatif	Teknologi informasi dalam bentuk komunikasi massa memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap perubahan budaya dan perilaku baik pola pikir maupun pola hidup masyarakat yang terkandung dalam suatu perilaku.
5.	Kaveri Subrahmanyama, Patricia Greenfieldb, Robert Krautc, Elisheva Gross.	*The impact of computer use on children's and adolescents' development.* (dalam journal of Applied Developmental Psychology 22. 2001. Page 7-30).	Deskriptif kualitatif	Teknologi informasi (komputer) lebih banyak digunakan remaja (laki-laki) daripada anak-anak/orang dewasa; permain *game* komputer tertentu memiliki efek positif langsung pada spesifik keterampilan spasial, ikon, dan attentional digunakan oleh permainan; komputer dan penggunaan internet (baik permainan dan nongame) dapat menyebabkan perbaikan jangka panjang dalam

				keterampilan kognitif dan prestasi akademik.
6.	June Ahn	*The Effect of Social Network Sites on Adolescents' Social and Academic Development: Current Theories and Controversies.* (dalam Journal of The American Society For Information Science And Technology. 2011th. 62(8): pg.1435–1445).	Deskriptif kualitatif	Lingkungan belajar anak-anak perlu mendapat perhatian karena adanya penggunaan teknologi dalam semua jenis kehidupan. Guru dan orang tua harus bekerja sama dalam mengawasi dampak teknologi bagi perkembangan anak dan siswa.

2.1.2 Teknologi Informasi dan Perilaku Remaja

2.1.2.1 Teknologi Informasi

Kata teknologi informasi terdiri dari 2 kata yaitu teknologi dan informasi. Kata teknologi bermakna pengembangan dan penerapan berbagai peralatan atau sistem untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari, kata teknologi berdekatan artinya dengan istilah tata cara. Menurut Azmi, Yan (2009: 2), "informasi adalah data yang diproses ke dalam bentuk yang lebih berarti bagi penerima dan berguna dalam pengambilan keputusan, sekarang atau untuk masa yang akan datang". Suyanto (2005: 3), "teknologi informasi merujuk pada seluruh bentuk teknologi yang digunakan untuk menciptakan, menyimpan, mengubah dan menggunakan informasi dalam segala bentuknya". Ishak (2008: 87), "teknologi informasi adalah hasil rekayasa

manusia terhadap proses penyampaian informasi dari pengirim ke penerima sehingga pengiriman informasi akan lebih cepat, lebih luas sebarannya, dan lebih lama penyimpanannya.

Sutarman (2009: 17), tujuan teknologi informasi adalah untuk memecahkan masalah, membuka kreativitas, dan meningkatkan efektivitas dan efesiensi dalam melakukan pekerjaan. Sedangkan fungsi teknologi informasi ada enam yaitu: 1) menangkap (*capture*), 2) mengolah (*processing*), menghasilkan (*generating*), menyimpan (*storage*), mencari kembali (*retrieval*), dan transmisi (*transmission*) (Sutarman, 2009: 18).

Komponen teknologi informasi merupakan sub sistem yang terbentuk sehubungan dengan penggunaan teknologi informasi. Menurut Seesar (2010: 6) teknologi informasi terdiri dari 3 (tiga) komponen utama yang terdiri dari 3 komponen, sebagai berikut: 1) perangkat keras (*hardware*), 2) perangkat lunak (*software*), dan 3) manusia (*brainware*).

2.1.2.2 Perilaku Remaja

Kata Perilaku remaja merupakan gabungan dari 2 (dua) kata yaitu perilaku dan remaja. Notoatmodjo (2003), perilaku adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme atau makhluk hidup yang bisa dilihat sedangkan perilaku manusia pada hakikatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain berjalan, berbicara, menangis, tertawa, membaca dan sebagainya, sehingga dapat disimpulkan bahwa perilaku manusia adalah semua kegiatan atau

aktivitas manusia baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar.

Skinner (dalam Notoatmojdo, 2003), merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Dalam teori Skinner ada 2 respon, yaitu:

1) *Respondent respon* atau *flexive*, yakni respon yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan (stimulus tertentu). Stimulus semacam ini disebut *eleciting stimulation* karena menimbulkan respon-respon yang relative tetap.
2) *Operant respons* atau *instrumental respons*, yakni respon yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau perangsang tertentu. Perangsang ini disebut *reinforcing stimulation* atau *reinforcer* karena memperkuat respon.

Notoatmodjo (2005), cara mengukur perilaku ada 2 cara yaitu:

1) Perilaku dapat diukur secara langsung yakni wawancara terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan beberapa jam, hari, bulan yang lalu (*recall*).
2) Perilaku yang diukur secara tidak langsung yakni, dengan mengobservasi tindakan atau kegiatan responden.

Lawrence Green (dalam Mandy, 1990) menganalisis bahwa perilaku dipengaruhi oleh 3 faktor utama, yaitu:

1) Faktor Predisposisi (*Disposing Factors*)

   Faktor-faktor yang mempermudah terjadinya perilaku seseorang, antara lain sikap, pengetahuan, keyakinan, kepercayaan, nilai-nilai tradisi, persepsi berkenaan dengan motivasi seseorang untuk bertindak.

2) Faktor Pemungkin (*Enabling Factors*)

   Faktor pemungkin mencakup berbagai keterampilan dan sumber daya yang dibutuhkan untuk melakukan perilaku kesehatan. Sumber daya itu meliputi fasilitas pelayanan kesehatan, personalia sekolah, klinik atau sumber daya yang hampir sama. Faktor pemungkin ini juga menyangkut keterjangkauan berbagai sumber daya. Biaya, jarak, ketersediaan transportasi, dan jam buka.

3) Faktor Penguat (*Reinforcing Factors*)

   Faktor penguat adalah faktor yang menentukan apakah tindakan kesehatan memperoleh dukungan atau tidak. Sumber penguat tentu saja bergantung pada tujuan dan jenis program. Di dalam pendidikan pasien, penguat berasal dari perawat, dokter, pasien lain, keluarga. Apakah penguat itu positif atau negatif bergantung pada sikap dan perilaku orang lain yang berkaitan. Misalnya pada pendidikan kesehatan sekolah di tingkat sekolah lanjutan tingkat atas, yang penguatnya datang dari teman sebaya, guru, pejabat sekolah. Penelitian tentang perilaku remaja menunjukkan bahwa perilaku penggunaan obat di kalangan remaja sangat dipengaruhi oleh dorongan teman-teman, terutama teman dekat.

Bloom (dalam, Notoatmodjo, 2007), membagi perilaku manusia ke dalam 3 domain ranah atau kawasan yaitu kognitif (*cognitive*), afektif (*affective*) dan psikomotor (*psychomotor*). Dalam perkembangannya, teori ini dimodifikasi untuk pengukuran hasil pendidikan yakni pengetahuan, sikap dan praktik atau tindakan (Notoatmodjo, 2007).

Masa remaja adalah masa peralihan dimana perubahan secara fisik dan psikologis dari masa kanak-kanak ke masa dewasa (Hurlock, 2003). Perubahan psikologis yang terjadi pada remaja meliputi intelektual, kehidupan emosi, dan kehidupan sosial. Perubahan fisik mencakup organ seksual yaitu alat-alat reproduksi sudah mencapai kematangan dan mulai berfungsi dengan baik (Sarwono, 2006).

Muagman (dalam Sarwono, 2006) mendefinisikan remaja berdasarkan definisi konseptual *World Health Organization* (WHO) yang mendefinisikan remaja berdasarkan 3 (tiga) kriteria, yaitu: biologis, psikologis, dan sosial ekonomi.

1) Remaja adalah situasi masa ketika individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekunder sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
2) Remaja adalah suatu masa ketika individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
3) Remaja adalah suatu masa ketika terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.

Masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakan dengan periode sebelum dan sesudahnya. Menurut Hurlock (2003), ciri-ciri remaja sebagai berikut:

1) Masa remaja sebagai periode yang penting.

   Perubahan-perubahan yang dialami masa remaja akan memberikan dampak langsung pada individu yang bersangkutan dan akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya.

2) Masa remaja sebagai periode pelatihan.

   Perkembangan masa kanak-kanak lagi dan belum dapat dianggap sebagai orang dewasa. Status remaja tidak jelas, keadaan ini memberi waktu padanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai dengan dirinya.

3) Masa remaja sebagai periode perubahan.

   yaitu perubahan pada emosi perubahan tubuh, minat dan peran (menjadi dewasa yang mandiri), perubahan pada nilai-nilai yang dianut, serta keinginan akan kebebasan.

4) Masa remaja sebagai masa mencari identitas diri

   Identitas diri yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa peranannya dalam masyarakat.

5) Masa remaja sebagai masa yang menimbulkan ketakutan.

   Dikatakan masa yang menimbulkan ketakutan karena sulit diatur, cenderung berperilaku yang kurang baik. Hal ini yang membuat banyak orang tua menjadi takut.

6) Masa remaja adalah masa yang tidak realistik.

   Remaja cenderung memandang kehidupan dari kaca mata berwarna merah jambu, melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang diinginkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam cita-cita.

7) Masa remaja sebagai masa dewasa.

   Remaja mengalami kebingungan atau kesulitan di dalam usaha meninggalkan kebiasaan pada usia sebelumnya dan di dalam memberikan kesan bahwa mereka hampir atau sudah dewasa, yaitu dengan merokok, minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan dan terlibat dalam perilaku seks. Mereka menganggap bahwa perilaku ini akan memberikan citra yang mereka inginkan.

Disimpulkan adanya perubahan fisik maupun psikis pada diri remaja, kecenderungan remaja akan mengalami masalah dalam penyesuaian diri dengan lingkungan. Hal ini diharapkan agar remaja dapat menjalani tugas perkembangan dengan baik-baik dan penuh tanggung jawab.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku remaja dalam penelitian ini adalah semua kegiatan baik yang

dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati yang terjadi pada diri remaja usia SMA/sederajat.

2.1.3 Perubahan Perilaku Remaja oleh Teknologi Informasi

Perkembangan jaman yang cepat dewasa ini telah memberikan dampak yang luar biasa dalam pola kehidupan masyarakat (remaja). Teknologi informasi telah membuat kehidupan masyarakat yang dinamik dan cepat. Dengan adanya kemudahan-kemudahan yang diberikan, mendorong masyarakat (remaja) untuk memanfaatkan teknologi informasi guna membantu dalam aktifitas setiap harinya. Tuntutan aktifitas masyarakat (remaja) yang semakin meningkat menyebabkan banyak alat – alat teknologi bermuculan di pasaran mulai dari handphone dengan berbagai merk, tipe dan fitur yang sangat canggih, laptop, netbook, iphod, tablet dan sebagainya.

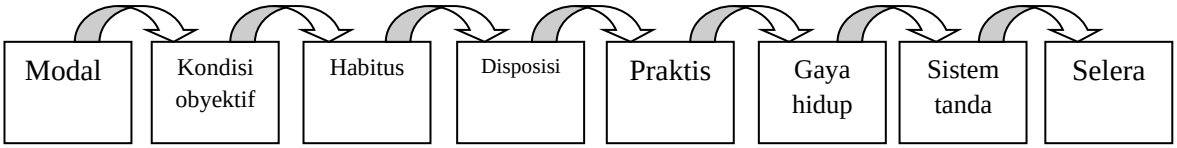
Teknologi informasi saat ini yang sedang berkembang dengan pesatnya adalah internet. Internet merupakan salah satu teknologi yang memberikan kemudahan dalam mencari sumber informasi yang cepat sesuai dengan kebutuhan.

Di kalangan pelajar (remaja) tentang teknologi internet sudah tidak asing lagi. Internet merupakan santapan setiap hari baik diakses melalui warnet, komputer pribadi, laptop, netbook, handphope atau alat yang lainnya. Sosial media seperti : twitter dan facebook sudah akrab sekali di dunia pelajar, artinya bahwa teknologi internet sudah dikenal oleh kalangan pelajar (remaja). Dengan internet para pelajar (remaja)dapat mencari materi

pelajaran, menyelesaikan tugas, mencari berita, hiburan, games online, sosial networking atau mungkin mengakses hal – hal yang tidak penting. Banyak pelajar (remaja) yang tidak memikirkan berapa biaya yang digunakan dalam mengakses internet, berapa waktu yang digunakan untuk mengakses internet, tidak memikirkan efek terlalu lama di depan komputer.

2.2 Teori Habitus – Arena Pierre Bourdieu

Menurut teori "habitus" Bourdieu, gaya hidup seseorang dipahami sebagai hasil dari interaksi antara manusia sebagai subjek sekaligus objek dalam masyarakat, hasil dari pemikiran sadar dan tak sadar yang terbentuk sepanjang sejarah hidupnya. Bourdieu menempatkan gaya hidup dalam sebuah rangkaian atau sebuah proses sosial panjang yang melibatkan modal, kondisi objektif, habitus, disposisi, praktik, gaya hidup, sistem tanda, dan struktur selera. Menurut Bourdieu (dalam Alfathri Adlin, 2006: 82) relasi tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar. 1.
Skema Relasi dalam Gaya Hidup menurut Pierre Bourdieu
(Alfathtri Adlin, 2006: 82)

Melalui gambar di atas dapat dijelaskan bahwa, Bourdieu membayangkan masyarakat sebagai sebuah sistem ranah atau medan yang memiliki berbagai daya yang saling tarik-menarik. Setiap ranah memiliki struktur dan dayanya sendiri, sekaligus berada dalam suatu ranah yang lebih

besar darinya yang juga memiliki struktur dan dayanya sendiri, dan begitu seterusnya. Masyarakat dipandang sebagai wilayah yang mengandung sistem dan relasi-relasi tempat terjadinya ada pengaruh dan kekuatan. Selalu terjadi pertarungan sosial di dalam setiap ranah. Hal ini menuntut individu supaya memiliki modal-modal khusus untuk dapat hidup secara baik dan bertahan di dalamnya. Kondisi objektif seseorang dalam lingkungan budayanya sangat ditentukan oleh kepemilikannya akan modal-modal tersebut, modal-modal yang dimiliki akan menunjukkan eksistensi seseorang dalam masyarakat. Modal bersifat khusus, ia selalu terikat dan tergantung pada medan gaya tertentu. Status sebagai penggemar barang-barang yang bermerek, dan mampu menciptakan suatu *prestise* tertentu dan menjadi modal simbolik bagi seseorang.

> Habitus menurut Bourdieu merupakan sistem disposisi yang berlangsung lama dan dapat diterapkan (di-*transpose*) dalam beragam bidang dan ranah kehidupan sosial. Habitus juga dipahami sebagai struktur-struktur yang terstruktur (struktur yang menata pelbagai struktur) dalam arti selalu menyertakan kondisi sosial objektif seseorang dalam penerapannya yang berulang-ulang, mengandung pengalaman masa lalu yang pengaruhnya siap ditampilkan di masa kini untuk berfungsi sebagai penghasil prinsip-prinsip yang melahirkan dan mengelola praktik-praktik dalam lingkungan sosial yang memiliki kesamaan struktur dengan pengalaman masa lalu (Bourdieu dalam Alfathri Adlin, 2006: 45).

Habitus merupakan seperangkat kecenderungan yang menghasilkan praktik dan persepsi sosial, mengandung pengalaman masa lalu yang pengaruhnya siap ditampilkan di masa kini sehingga habitus menjadi sumber penggerak tindakan, pemikiran, dan representasi. Individu dengan habitusnya masing-masing berhubungan dengan individu lain dan berbagai realitas social.

Hal ini akan menghasilkan tindakan-tindakan yang sesuai dengan ranah dan modal yang dimiliki masing-masing individu dalam ruang sosial. Melalui proses tersebut terwujudlah posisi, kelas, dan kekuasaan yang dimiliki setiap individu yang mengarahkan mereka pada gaya hidup tertentu. Gaya hidup merupakan perwujudan habitus serta modal-modal tertentu dalam ruang sosial. Habitus memberi strategi dan kerangka tingkah laku yang memungkinkan individu untuk menyesuaikan diri dalam suatu ranah tertentu.

Habitus merupakan segala perlengkapan gaya hidup yang ditampilkan seseorang dalam ruang sosial. Habitus mengarahkan individu untuk memilih suatu gaya hidup tertentu berdasarkan kondisi dan realitas sosial. Dalam suatu medan gaya hidup, seseorang memerlukan habitus yang memberinya strategi dan kerangka tingkah laku yang memungkinkannya menyesuaikan diri dan beradaptasi secara memadai dalam medan tersebut.

Habitus mampu melukiskan disposisi yang dimiliki seseorang atau disposisi yang dimiliki suatu kelas sosial. Disposisi merupakan “sikap, kecenderungan dalam mempersepsi, merasakan, melakukan, dan berpikir, yang diinternalisasi oleh individu berkat kondisi objektif eksistensi seseorang”.

Disposisi berperan sebagai prinsip tak sadar yang melandasi tindakan, persepsi, dan refleksi. Disposisi merupakan kecenderungan yang ada dalam benak individu yang muncul karena adanya interaksi antar individu dan dengan berbagai unsur dalam lingkungannya. Kemudian, melalui praktik, individu melakukan tindakan sosial dalam rangka mereproduksi atau memodifikasi habitus dan disposisi yang dimilikinya. Gaya hidup dibentuk, diubah, dan

dikembangkan sebagai hasil dari interaksi antara disposisi, habitus dengan realitas. Gaya hidup merupakan hasil operasi habitus di dalam ranah atau medan dengan modal-modal tertentu yang dimiliki individu (Bourdieu dalam Haryatmoko, 2003). Melalui gaya hidup, individu menjaga tindakannya agar dapat menyesuaikan diri dengan ruang sosial berdasarkan habitus, modal, dan posisinya dalam ruang sosial. Gaya hidup bukanlah sesuatu yang terisolir, ia berdampingan bersama gaya hidup-gaya hidup lain di dalam ruang sosial. Terdapat relasi antara satu gaya hidup dengan gaya hidup lainnya, dalam pandangan Bourdieu relasi tersebut memperebutkan posisi dalam suatu ranah atau medan sosial. Posisi tersebut diekpresikan melalui "perjuangan pada tingkat tanda-tanda dan citra dapat dikatakan sebagai juru bicara gaya hidup".

Sistem tanda menjadi ruangan dimana gaya hidup saling dipertukarkan, dikirim, dan diterima serta diberi makna secara simbolik karena gaya hidup hanya dapat diaktualisasikan secara konkret melalui tanda dan citra sebagai mediumnya. Masing-masing gaya hidup berbicara melalui tanda dan citra yang dikenakan, misal, penggemar barang-barang bermerek, yang mereka kenakan sehingga citra sebagai penggemarbarang-barang bermerekmelekat pada diri mereka.

Selanjutnya, selera menunjukkan tingkat sensibilitas seorang individu atau kelompok dalam memberikan penilaian dan pemilihan terhadap objek-objek. Gaya hidup merupakan sebuah rangkaian atau proses sosial panjang yang melibatkan modal, kondisi objektif, habitus, disposisi, praktik, gaya

hidup, sistem tanda, dan struktur selera (Yasraf Amir Piliang, dalam Alfathri Adlin 2006: 84).

Gaya hidup merupakan sebuah proyek refleksif dan penggunaan fasilitas konsumen secara sangat kreatif. Sebagai makhluk sosial, manusia mendapati dirinya berada dalam lingkungan sosial yang menempatkannya untuk berinteraksi dengan orang lain. Melalui interaksi sosial manusia secara aktif menyusun dan memilih pola tindakannya, seperti diungkapkan oleh Goffman bahwa manusia ibarat berada di atas panggung. Ia ingin ditonton sekaligus menjadi penonton. Ia selalu mempelajari dan memikirkan bagaimana menampilkan dirinya dalam lingkungan budayanya, karena itulah manusia menjalani sebuah proses berpikir yang berkelanjutan dan mampu mengelola makna dan simbol sebagai bagian pencarian identitas dirinya. Dimana dituntut untuk memiliki modal-modal tertentu yang dapat membuatnya hidup secara baik dan bertahan di dalam lingkungan budayanya.

Bourdieu mengemukakan beberapa modal yaitu modal ekonomi, modal pendidikan, modal simbolik, dan modal kultural yang sangat menentukan kondisi objektif seseorang di dalam masyarakat. Ia menekankan habitus sebagai segala perlengkapan gaya hidup yang ditampilkan seseorang dalam ruang sosial yang akan mengarahkan individu untuk memilih gaya hidup tertentu berdasarkan kondisi dan realitas sosial.

Dalam gaya hidup, seseorang memerlukan habitus yang memberinya strategi dan kerangka tingkah laku yang memungkinkannya menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan lingkunganya. Misalnya, mahasiswa dituntut memiliki

perwujudan habitus berupa intelektual di lingkungan kampusnya. Gaya hidup pada masyarakat modern membuat gaya syarat akan simbol-simbol tertentu. Dunia benda semakin kompleks, secara kuantitas perkembangan benda-benda begitu pesat. Selain itu, kompleksitas benda-benda juga sarat sekali dengan simbol-simbol yang mencirikan sebuah gaya hidup, citra diri, dan identitas diri tertentu. Proses pencarian manusia akan gaya hidup membuat manusia menghasrati gaya hidup tertentu, obrolan tertentu, kepemilikan tertentu, komunitas pergaulan tertentu, agar ia dapat hidup seperti manusia umumnya sambil mencoba mendefinisikan identitas dirinya, dimana pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan "keseluruhan diri seseorang" dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Bourdieu juga mengungkapkan bahwa dalam gaya hidup ada interaksi yang menunjukkan identitas individu tersebut. Apa yang melekat pada diri individu menunjukkan gaya hidup yang ada dalam kehidupannya. Modal yang dimiliki dapat menciptakan gaya hidup yang diinginkannya, juga dipengaruh dari media, status sosial bukan didefinisikan dari kedudukan seseorang dalam kelompok atau kelas sosial, melainkan dari apa yang mereka komsumsi, misalnya, perbedaan hasrat gaya hidup antarkelas sosial maupun kelompok muncul dalam pilihan mengenai hal-hal seperti cara berbusana, cara mengisi waktu luang, dan selera musik memberi tanda mengenai kedudukan dan mempertahankan struktur sosial yang ada sebelumnya.

Faktor-Faktor yang memengaruhi gaya hidup, meliputi:

1) Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam, yang terdiri dari beberapa macam, yaitu:

a. Sikap

Sikap berarti suatu keadaan jiwadan keadaan pikir yang dipersiapkan untuk memberikan tanggapan terhadap suatu objek yang diorganisasi melalui pengalaman dan mempengaruhi secara langsungpada perilaku. Keadaan jiwa tersebut sangat dipengaruhi oleh tradisi, kebiasaan, kebudayaan dan lingkungannya.

b. Pengalaman dan pengamatan

Pengalaman dapat mempengaruhi pengamatan sosial dan tingkah laku, pengalaman dapat diperoleh dari semua tindakannyadimasa lalu dan dapat dipelajari, melalui belajar orang akan memperoleh pengalaman. Hasil dari pengalaman sosial akan membentuk pandangan terhadap suatu objek.

c. Kepribadian

Kepribadian adalah konfigurasi karakteristik individu dan cara berperilaku yang menentukan perbedaan perilaku dari setiap individu.

d. Konsep diri

Faktor lain yang menentukan kepribadian individu adalah konsep diri. Konsep diri sudah menjadi pendekatan yang dikenal amat luas untuk menggambarkan hubungan konsep diri konsumen dengan *image* merek. Bagaimana individu memandang dirinya akan mempengaruhi minat

terhadap suatu objek. Konsep diri sebagai inti dari pola kepribadian akan menentukan perilaku individu dalam menghadapi permasalahan hidupnya, karena konsep diri merupakan *frame of reference* yang menjadi awal perilaku.

e. Motif

Perilaku individu muncul karena adanya motif kebutuhan untuk merasa aman dan kebutuhan terhadap *prestise* merupakan beberapa contoh tentang motif. Jika motif seseorang terhadap kebutuhan akan *prestise* itu besar maka akan membentuk gaya hidup yang cenderung mengarah kepada gaya hidup hedonis.

f. Persepsi

Persepsi adalah proses dimana seseorang memilih, mengatur, dan mengintrepetasikan informasi untuk membentuk suatu gambar yang berarti mengenai dunia.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal faktor yang berasal dari luar, yang terdiri dari beberapa macam, yaitu:

a. Kelompok Referensi

Kelompok referensi adalah kelompok yang memberikan pengaruh langsung atau tidak langsung terhadap sikap dan perilaku seseorang. Kelompok yang memberikan pengaruh langsung adalah kelompok

dimana individu tersebut menjadi anggotanyadan saling berinteraksi, sedangkan kelompok yang memberikan pengaruh tidak langsung adalah kelompok dimana individu tidak menjadi anggota didalam kelompok tersebut. Pengaruh-pengaruh tersebut akan menghadapkan individu pada perilaku dan gaya hidup tertentu.

b. Keluarga

Keluarga memegang peranan terbesar dalam pembentukan sikap dan perilaku individu. Hal ini karena pola asuh orang tua akan membentuk kebiasaan anak secara tidak langsung mempengaruhi pola hidupnya.

c. Kelas Sosial

Kelas sosial adalah sebuah kelompok yang relatif homogen dan bertahan lama dalam sebuah masyarakat, yang tersusun dalam sebuah urutan jenjang dan para anggota dalam setiap jenjng itu memiliki nilai, minat dan tingkah laku yang sama.

Ada dua unsur pokok dalam sistem sosial pembagian kelas dalam masyarakat, yaitu kedudukan (status) dan peranan. Kedudukan sosial artinya tempat seseorang dalam lingkungan pergaulan, prestise hak-haknya serta kewajibannya. Kedudukan sosial ini dapat dicapai oleh seseorang dengan usaha yang sengaja maupun yang diperoleh karena kelahiran. Peranan yang merupakan aspek dinamis dari kedudukan. Apabila individu melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya maka ia menjalankan peranan.

d. Kebudayaan

Kebudayaan yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kebiasaan-kebiasaan yang diperoleh individu sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan terdiri dari segala sesuatu yang dipelajari dari pola-pola perilaku yang normatif, meliputi ciri-ciri pola pikir, merasakan dan bertindak.

Koentjaraningrat (1985) menyebutkan ada tujuh unsur-unsur kebudayaan sebagai isi pokok kebudayaan. Ketujuh unsur kebudayaan universal tersebut adalah:

1) Sistem Religi.
2) Sistem Organisasi Masyarakat.
3) Sitem Pengetahuan.
4) Sistem Mata Pencaharian Hidup dan Sistem – Sistem Ekonomi.
5) Sistem Teknologi dan Peralatan.
6) Bahasa.
7) Kesenian.

2.3 Kerangka Berpikir

Masa remaja seringkali dihubungkan dengan mitos dan stereotip mengenai penyimpangan dan tidakwajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya teori-teori perkembangan yang membahas ketidakselarasan, gangguan emosi dan gangguan perilaku sebagai akibat dari tekanan-tekanan

yang dialami remaja karena perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya maupun akibat perubahan lingkungan.

Sejalan dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri remaja, mereka juga dihadapkan pada tugas-tugas yang berbeda dari tugas pada masa kanak-kanak. Sebagaimana diketahui, dalam setiap fase perkembangan, termasuk pada masa remaja, individu memiliki tugas-tugas perkembangan yang harus dipenuhi. Apabila tugas-tugas tersebut berhasil diselesaikan dengan baik, maka akan tercapai kepuasan, kebahagian dan penerimaan dari lingkungan. Keberhasilan individu memenuhi tugas-tugas itu juga akan menentukan keberhasilan individu memenuhi tugas-tugas perkembangan pada fase berikutnya.

Hurlock (1973) memberi batasan masa remaja berdasarkan usia kronologis, yaitu antara 13 hingga 18 tahun. Menurut Thornburgh (1982), batasan usia tersebut adalah batasan tradisional, sedangkan alran kontemporer membatasi usia remaja antara 11 hingga 22 tahun.

Perubahan sosial seperti adanya kecenderungan anak-anak pra-remaja untuk berperilaku sebagaimana yang ditunjukan remaja membuat penganut aliran kontemporer memasukan mereka dalam kategori remaja. Adanya peningkatan kecenderungan para remaja untuk melanjutkan sekolah atau mengikuti pelatihan kerja (magang) setamat SMA, membuat individu yang berusia 19 hingga 22 tahun juga dimasukan dalam golongan remaja, dengan pertimbangan bahwa pembentukan identitas diri remaja masih terus berlangsung sepanjang rentang usia tersebut.

Lebih lanjut Thornburgh membagi usia remaja menjadi tiga kelompok, yaitu: 1) Remaja awal : antara 11 hingga 13 tahun, 2) Remaja pertengahan: antara 14 hingga 16 tahun, 3) Remaja akhir: antara 17 hingga 19 tahun. Pada usia tersebut, tugas-tugas perkembangan yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut:

1) Mencapai hubungan yang baru dan lebih masak dengan teman sebaya baik sesama jenis maupun lawan jenis.
2) Mencapai peran sosial maskulin dan feminin.
3) Menerima keadaan fisik dan dapat mempergunakannya secara efektif.
4) Mencapai kemandirian secara emosional dari orangtua dan orang dewasa lainnya.
5) Mencapai kepastian untuk mandiri secara ekonomi.
6) Memilih pekerjaan dan mempersiapkan diri untuk bekerja.
7) Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan dan kehidupan keluarga.
8) Mengembangkan kemampuan dan konsep-konsep intelektual untuk tercapainya kompetensi sebagai warga negara.
9) Menginginkan dan mencapai perilaku yang dapat dipertanggungjawabkan secara sosial.
10) Memperoleh rangkaian sistem nilai dan etika sebagai pedoman perilaku (Havighurst dalam Hurlock, 1973).

Tidak semua remaja dapat memenuhi tugas-tugas tersebut dengan baik. Beberapa masalah yang dialami remaja dalam memenuhi tugas-tugas tersebut, yaitu:

1) Masalah pribadi, yaitu masalah-masalah yang berhubungan dengan situasi dan kondisi di rumah, sekolah, kondisi fisik, penampilan, emosi, penyesuaian sosial, tugas dan nilai-nilai.

2) Masalah khas remaja, yaitu masalah yang timbul akibat status yang tidak jelas pada remaja, seperti masalah pencapaian kemandirian, kesalahpahaman atau penilaian berdasarkan stereotip yang keliru, adanya hak-hak yang lebih besar dan lebih sedikit kewajiban dibebankan oleh orang tua.

Elkind dan Postman (dalam Fuhrmann, 1990) menyebutkan tentang fenomena akhir abad dua puluh, yaitu berkembangnya kesamaan perlakuan dan harapan terhadap anak-anak dan orang dewasa. Anak-anak masa kini mengalami banjir stres yang datang dari perubahan sosial yang cepat dan membingungkan serta harapan masyarakat yang menginginkan mereka melakukan peran dewasa sebelum mereka masak secara psikologis untuk menghadapinya. Tekanan-tekanan tersebut menimbulkan akibat seperti kegagalan di sekolah, penyalahgunaan obat-obatan, depresi dan bunuh diri, keluhan-keluhan somatik dan kesedihan yang kronis.

Lebih lanjut dikatakan bahwa masyarakat pada era teknologi maju dewasa ini membutuhkan orang yang sangat kompeten dan trampil untuk mengelola teknologi tersebut. Ketidakmampuan remaja mengikuti perkembangan teknologi yang demikian cepat dapat membuat mereka merasa gagal, malu, kehilangan harga diri, dan mengalami gangguan emosional.

Bellak (dalam Fuhrmann, 1990) secara khusus membahas pengaruh tekanan media terhadap perkembangan remaja. Menurutnya, remaja masa kini dihadapkan pada lingkungan dimana segala sesuatu berubah sangat cepat. Mereka dibanjiri oleh informasi yang terlalu banyak dan terlalu cepat untuk

diserap dan dimengerti. Semuanya terus bertumpuk hingga mencapai apa yang disebut *information overload*. Akibatnya timbul perasaan terasing, keputusasaan, absurditas, problem identitas dan masalah-masalah yang berhubungan dengan benturan budaya.

Tugas-tugas perkembangan pada masa remaja yang disertai oleh berkembangnya kapasitas intelektual, stres dan harapan-harapan baru yang dialami remaja membuat mereka mudah mengalami gangguan baik berupa gangguan pikiran, perasaan maupun gangguan perilaku. Stres, kesedihan, kecemasan, kesepian, keraguan pada diri remaja membuat mereka mengambil resiko dengan melakukan kenakalan (Fuhrmann, 1990).

Uraian di atas memberikan gambaran betapa majemuknya masalah yang dialami remaja masa kini. Tekanan-tekanan sebagai akibat perkembangan fisiologis pada masa remaja, ditambah dengan tekanan akibat perubahan kondisi sosial budaya serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat seringkali mengakibatkan timbulnya masalah-masalah psikologis berupa gangguan penyesuaian diri atau ganguan perilaku.

Dalam penelitian ini menggambarkan bahwa pada era modern, dunia pendidikan semakin bersaing sehingga menuntut pelajar (remaja) memiliki sarana penunjang dan pendukung guna memenuhi keperluannya. Tuntutan tugas sekolah yang semakin sulit dan rumit terutama jenjang pendidikan menengah, mendorong pelajar (remaja) untuk mencari informasi tugas di berbagai media informasi, bahkan bisa untuk mendukung menyalurkan hobi.

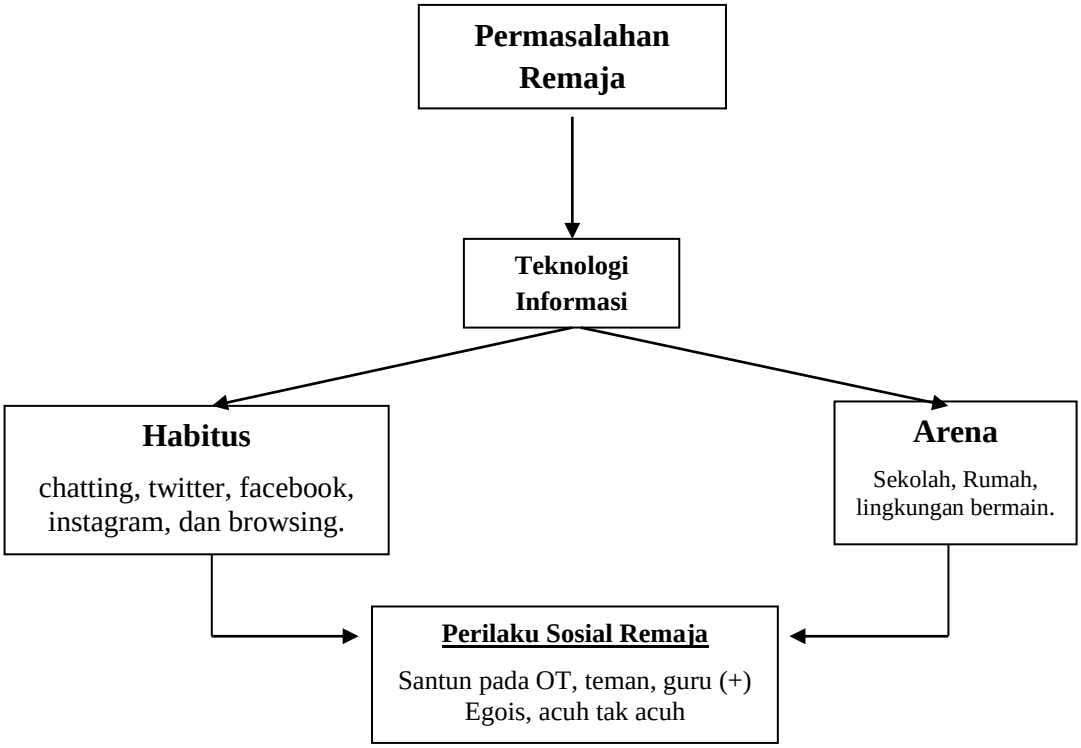
Hal ini bisa dilakukan baik di rumah, di sekolah maupun di warnet yang sudah terfasilitasi media informasi.

Sebagai solusinya adalah pemanfaatan teknologi informasi seperti komputer, internet, gadged, android, tablet, dan teknologi informasi lainnya yang sejenis dengan berbagai model, jenis, fasilitas dan kualitas layanan untuk memenuhi segala keperluan remaja, serta untuk menunjang keberlangsungan tugas dan aktivitas. Semua kalangan masyarakat, terutama kalangan usia remaja lebih sering memanfaatkan teknologi informasi dalam kehidupannya dengan berbagai model dan kualitas layanan serta harga yang terjangkau oleh semua kalangan. Dalam praktiknya, remaja menggunakan teknologi informasi dalam memenuhi kebutuhan, keperluan maupun untuk hobinya dilakukan di manapun dan dalam waktu yang tidak bisa teratur dan terkontrol secara maksimal. Dengan beriringnya waktu, ketergantungan remaja oleh penggunaan teknologi informasi semakin tinggi dan bahkan mengalahkan yang lainnya.

Sehingga dalam perkembangannya, teknologi informasi memberikan dampak pengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung bagi perubahan perilaku remaja. Perubahan tersebut berupa perubahan perilaku positif maupun negatif. Namun kecenderungan penggunaan teknologi informasi lebih mudah memberikan dampak pengaruh negatif pada perubahan perilaku remaja yang kurang baik, sehingga diperlukan pembinaan dan pengawasan yang ketat dan rutin oleh orang tua pada remaja dalam penggunaannya sehingga mengurangi dampak negatif pada budaya perilaku remaja. Dan sebaliknya, diharapkan

dengan adanya pengawasan orang tua, penggunaan teknologi informasi oleh remaja akan berdampak pada perilaku yang positif.

Kerangka berpikir penelitian ini bisa digambarkan sebagaimana bagan barikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

BAB V

KESIMPULAN DAN PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pada umumnya teknologi informasi yang digunakan oleh remaja di desa Pekuwon berupa HP, tabled dan Ipad. Teknologi informasi yang digunakan oleh remaja tersebut kecenderungan dimanfaatkan untuk hiburan (twitter, facebook, instagram, maupun browsing), dan juga untuk mendukung proses belajar.

Terdapat 3 kategori keluarga dalam memberikan pengawasan remaja: 1) kategori keluarga yang memberikan pengawasan secara ketat, dengan latar belakang keluarga berpendidikan yang memperhatikan perkembagan remaja. 2) kategori keluarga yang tidak memberikan pengawasan (membebaskan) remaja dengan latar belakang keluarga berpendidikan rendah yang kurang memperhatikan remaja. kategori keluarga yang memberikan pengawasan pada hal-hal tertentu seperti waktu belajar dan waktu shalat, dengan latar belakang keluarga berpendidikan yang sudah fleksibel dalam memahami perkembangan zaman, 4) kategori keluarga yang melakukan pengawasan bersifat himbauan, dengan latar belakang sebagai pihak perangkat desa yang peduli pada perkembangan remaja.

Perubahan perilaku remaja setelah adanya teknologi informasi di desa Pekuwon berupa perilaku positif maupun negatif. Perubahan tersebut

dikategorikan ke dalam 3 jenis, yaitu: pergeseran nilai budaya, pergeseran nilai agama, dan *Asosial*. Hal ini membuktikan kebenaran adanya teori habitus-arena dari Piere Bourdieu.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan di atas, maka saran peneliti adalah sebagai berikut:

1. Remaja hendaknya menggunakan teknologi informasi untuk keperluan yang positif dan bermanfaat.
2. Remaja hendaknya mampu mengatur waktu penggunaan teknologi informasi yang ada sehingga tidak mengganggu pelajaran/pekerjaan.
3. Orang tua hendaknya memberikan pengawasan yang ketat pada kalangan remaja sehubungan dengan adanya perkembangan teknologi informasi sehingga tidak terjerumus pada jalan yang kurang benar.
4. Pihak pemerintah desa hendaknya memberikan penegasan sanksi bagi pelanggaran norma akibat teknologi informasi.

DAFTAR PUSTAKA

Ahn, June. 2011. *The Effect Of Social Network Sites On Adolescents' Social and Academic Development: Current Theories and Controversies.* Journal of The American Society For Information Science And Technology. 62(8): 1435–1445.

Amaliya, Luthfatul, Khasan Setiaji. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram,Teman Sebaya Dan Status Sosial Ekonomi Orangtua Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Semarang). Economic Education Analysis Journal. Eeaj 6 (3) (2017) .

Amaliya, Luthfatul, Khasan Setiaji. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram,Teman Sebaya Dan Status Sosial Ekonomi Orangtua Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Semarang). Economic Education Analysis Journal. Eeaj 6 (3) (2017)

Ameliola, Sifa dan Hanggara Dwiyudha Hanggara. 2011. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Jurnal Prosiding The 5 th International Conference Indonesia Studies: Etcnicity and Globalization.* Hlm. 362-371.

Anzaeni, Mia Winda, Lyna Latifah, 2017. Analisis Penerimaan Penggunaan Otomasi Perpustakaan Unnes Berdasarkan Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam). Economic Education Analysis Journal. Eeaj 6 (2) (2017).

Anzaeni, Mia Winda, Lyna Latifah, 2017. Analisis Penerimaan Penggunaan Otomasi Perpustakaan Unnes Berdasarkan Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam). Economic Education Analysis Journal. Eeaj 6 (2) (2017).

Ardiansyah, Andi. 2010. *Dampak Media Elektronik dan Teknologi Terhadap Kekerasan Anak Remaja.* Musawa, Vol. 2, No. 2, Desember. hlm 127-140.

Atmaja, Hamdan Tri (2014). Keberadaan Keluarga TKW Jawa Timur Berbasis Arena Produksi Kultural. Forum Ilmu Sosial.https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/FIS.vol.41.No.1 Juni 2014.

Atmaja, Hamdan Tri (2014). Keberadaan Keluarga TKW Jawa Timur Berbasis Arena Produksi Kultural. Forum Ilmu Sosial.https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/FIS.vol.41.No.1 Juni 2014.,

Azmi, Yan. 2009. *Pengertian informasi*. http://yanazmi.blogspot.com/2009/04/ pengertian-informasi.html. 3/3/2016.

Dalen, Monica. 2007. Educational Achievement Among International Adoptees. Anuario De Psicología 2007, Vol. 38, Nº 2.

Deliana, Sri Maryati, Jati Permana. 2014. Perilaku Judi Kupon Togel Pada Remaja Desa Sukorejo Kabupaten Kendal. Intuisi Jurnal Ilmu Psikologi. IJIP 6 (2) (2014).

Dewi, Aprilia Kristina. 2014. Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Seksual Pranikah Pada Mahasiswa Universitas Negeri Semarang. Dcp 3 (1) (2014) Developmental And Clinical Psychology.

Elly Anggraeni, Khasan Setiaji. 2014. Pengaruh Media Sosial Dan Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. Economic Education Analysis Journal. EEAJ 7 (1) (2018).

Hapsari, Widya, Hari Wibawanto, I Made Sudan. 2017. Pengembangan Mobile Learning Teknik Digital Bagi Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro. Jvce 2 (1) (2017) Journal Of Vocational And Career Education.

Hidayat, Tri Bagoes Wisnu, Dkk. 2014. Peran Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Kaum Remaja Di Desa Tegal Kertha, Kecamatan Denpasar Barat, Kota Denpasar. Jurnal Fisip Udayana (2) (2014).

Indarjo, Sofwan. 2009. Kesehatan Jiwa Remaja. Jurnal Kesehatan Masyarakat. Kemas 5 (1) (2009).

Indrajit, R.E. 2000. *Pengantar Konsep Manajemen Sistem Informasi dan* Teknologi Informasi, 1st Ed. Bandung: PT. Elex Media Komputindo.

Ishak. 2008. *Pengelolaan Perpustakaan Berbasis Teknologi Informasi*. Pustaha: Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi, Vol. 4, No. 2 pp 87.

Kadir, Abdul. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Jakarta : Andi.

Lexy, Moleong,. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya..

Mandey, Frike K. P.. 2014. Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Seksual Pranikah Berisiko Pada Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Manado. Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi. Vol 2. Juli. 2014.

Mantiri, Vive Vike. 2014. Perilaku Menyimpang Di Kalangan Remaja Di Kelurahan Pondang, Kecamatan Amurang Timur Kabupaten Minahasa Selatan. Journal Volume Iii. No.1. Tahun 2014.

Muhajir. 1988. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin.

Muhammad, Amri Hana, Puspita Nilawati Sipunga. 2014. Kecenderungan Perilaku Konsumtif Remaja Di Tinjau Dari Pendapatan Orang Tua Pada Siswa-Siswi Sma Kesatrian 2 Semarang. Journal of Social and Industrial Psychology. JSIP 3 (1) (2014).

Munawir, Raja Arlizon, Rosmawati. 2014. Pengaruh Layanan Informasi Tentang Pendidikan Seks Terhadap Peningkatan Sikap Seks Sehat Siswa Kelas Xi IPS Sma Negeri 2 Siakhulu T.P 2014/2015. Jurnal Bk. Vol 1 (2) (2014).

Notoatmodjo, Soekidjo. 2007. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nurachma, Yasin'ta Aulia, Sandy Arief. 2014. Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua, Kelompok Teman Sebaya Dan Financial Literacy Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Siswa Kelas Xi Ips Sma Kesatrian 1 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. Eeaj 6 (2) (2017) Economic Education Analysis Journal.

Nuzuli, Siti, Novina Puspita Sari. 2014. Nilai Konsumsi Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Semarang. Journal of Social and Industrial Psychology. IJIP 3(1) (2014).

Oktafikasari, Eva, Amir Mahmud,. 2017. Konformitas Hedonis Dan Literasi Ekonomi Terhadap Perilaku Konsumtif Melalui Gaya Hidup Konsumtif. Eeaj 6 (3) (2017) Economic Education Analysis Journal.

Pranoto, Alvin. 2009. *Sains & Teknologi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Pratama, Verdian Nendra Dimas. 2013. Perilaku Remaja Pengguna Minuman Keras Di Desa Jatigono Kecamatan Kunir Kabupaten Lumajang. Jurnal Promkes, Vol. 1, No. 2 Desember 2013.

Pravitasari, Titis. 2012. Pengaruh Persepsi Pola Asuh Permisif Orang Tua Terhadap Perilaku Membolos. Epj 1 (1) (2012) Educational Psychology Journal.

Ridha, Abduh, Andri Dwi Hernawan. 2016. Efektifitas Booklet Berbahasa Daerah Pada Perilaku Merokok Remaja: Studi Pilot Pada Sekolah Menengah Pertama Di Pontianak. Journal Of Health Education 1 (2) (2016).

Sarwono. S.W. 2006. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Seesar, Yolivia Astrianiez. 2010. *Perbandingan Implementasi Insourcing, Cosourcing, dan OutSourcing Dalam Pengembangan Sistem Informasi*. 4/3/2016.

Setiawati, Ira. 2008. Peran Komunikasi Massa dalam perubahan budaya dan perilaku masyarakat *(The Role of mass comunication in culture change and society behaviour).* Fokus Ekonomi. Vol.3 no.2 Desember.

Setyowati, Dewi Liesnoor, Juhadi, Saddam. 2016. Integrasi Nilai-Nilai Konservasi Dalam Habituasi Kampus Untuk Pembentukan Kepribadian Mahasiswa Universitas Negeri Semarang. Jess 5 (2) (2016) Journal Of Educational Social Studies.

Sofwan Indarjo, Dewi Sartika Rahadi. 2014. Perilaku Seks Bebas Pada Anggta Club Motor X Kota Semarang Tahun 2017. Jurnal of Health Education. JHE 2 (2) (2017).

Subrahmanyama, Kaveri; Patricia Greenfieldb; Robert Kraut. 2001. *The impact of computer use on children's and adolescents' development*. Applied Developmental Psychology 22. Page 7-30.

Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian pendidikan*. Edisi ke 10. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Susena, Edy; Dewi Amelia Lestari. 2014. *Dampak Penggunaan Internet terhadap Kecerdasan Pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) di Daerah Pedesaan dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pendidikan di Daerah Pedesaan*. Jurnal Sainstech Politeknik Indonusa Surakarta ISSN : 2355-5009. Vol. 2 Nomor 2.

Sutarman. 2009. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Bumi Aksara.

Suyahmo, Hamdan Tri Atmaja, Dan Adhila Ayu Puruhita. Perilaku Sosial Anak-Anak Jalanan Di Kota Semarang. Jess 5 (2) (2016) Journal Of Educational Social Studies.

Suyanto, M. 2005. *Teknologi Informasi Mengubah Strategi Bersaing*. http://www.scribd.com/doc/37753059/3-Stmik-Amikom-Yogyakarta-Teknologi-Informasi-Mengubah. 4/3/2016.

Taufiq, Muhamad, Sudarmin, Erna Noor Savitri, Andin Vita Amalia. 2016. Media Electronic Portofolio Untuk Meningkatkan Trend Prestasi Belajar Mahasiswa. Unnes Science Education Journal. Usej 5 (1) (2016).

Turban, Efrai**.** 2006. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Infotek.

Yusup, Pawit M. 2009. *Ilmu Informasi, Komunikasi, dan Kepustakaan*. Jakarta : Bumi Aksara.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1:

PEDOMAN WAWANCARA

Berikut ini disajikan pertanyaan-pertanyaan berkenaan dengan aspek' atau hal-hal yang merupakan fokus dalam penelitian ini.

Bapak/Ibu responden dimohon berkenan memberikan persepsi terhadap "Peran Teknologi Informasi Dalam Perkembangan Perilaku Remaja di Desa Pekuwon Juwana Kabupaten Pati". Adapun cara menjawabnya dengan menjawab semua pertanyaan di bawah ini.

Pedoman Wawancara

Nama : Bp. Puryadi (Ketua RT)

Status : Kades/Pemuka Masyarakat/ Orang Tua (Masyarakat)/Remaja

Tempat wawancara : ……..

Hari/Tgl Wawancara : ……..

==========

A. Pemanfaatan Teknologi Informasi Oleh Remaja Desa Pekuwon Kabupaten Pati

1. Bagaimana cara remaja dalam memperoleh Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

   Jawab:

   Rata-rata warga sini mempunyai tv dan hp untuk hiburan dan untuk menghubungi rekan kerja atau kerabat bagi yang tua, sedangkan bagi remaja menggunakan wifi untuk internetan. Internet menggunakan wifi membuat ramai warung saya karena anak-anak remaja dan orang dewasa lebih betah di warung sehingga mereka lebih banyak belanja. (Bp. Puryadi/Ketua RT)

2. Apa tujuan remaja dalam penggunaan Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

   Jawab:

   - Rata-rata para remaja di sini mempunyai hp, mereka cenderung menggunakan wifi untuk hiburan mendownload. (Bp. Puryadi/Ketua RT)
   - Anak saya menggunakan media informasi terutama untuk bermain game sehingga matanya minus saya sudah sering memperingatkan sebagai orang tua , namun memang kalo ada PR dia menggunakan internet untuk mencari informasi untuk menyelesaikan PR nya (Bp. Yanto)
   - HP saya selain untuk komunikasi dengan keluarga juga untuk menghubungi rekan-rekan bisnis dan para perangkat desa (Kades)

3. Apa yang mendorong remaja dalam penggunaan Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

   Jawab:

   - saya menggunakan Wifi untuk Internetan guna mengerjakan PR dan untuk bermain game selain itu sudah semenjak SMP juga memakai laptop (Eka)
   - Bagi saya penggunaan Teknologi Informasi ini untuk beraneka ragam keperluan baik hiburan, menambah wawasan maupun tugas sekolah (Firdan)
   - Remaja disini rata-rata menggemari internet dengan dampak positif terutama mudahnya mengakses informasi dengan cepat , sayangnya kalo kurang kontrol dari orang tua mereka , digunakan untuk mengakses informasi negative (Kades)

4. Apa jenis/bentuk Teknologi Informasi yang digunakan remaja di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

   Jawab:

   - “Saya menggunakan HP untuk internetan, mendownload, Fb an, film dan lagu. (Edi)
   - “Saya biasanya menggunakan HP dan Tabled untuk internetan mencari berbagai informasi”. (Eka)
   - “Anak saya biasanya menggunakan HP dan Ipad yang biasa digunakan untuk internetan, mendownload, Facebook, film dan lagu (Bpk Puryadi).

5. Bagaimana intensitas remaja dalam penggunaan Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

Jawab:

a) Hampir tiap hari saya Wifian sampai malam (Edi)
b) Saya menggunakan HP dibatasi oleh bapak dan ibu, waktu sekolah tidak diperbolehkan membawa HP maupun Ipad. Boleh menggunakan HP biasanya setelah pulang sekolah hingga malam karena terkadang saya gunakan untuk keperluan pelajaran (Eka)
c) Ya benar, memang saya batasi anak saya dalam menggunakan HP yaitu setelah pulang sekolah dan tidak saya perbolehkan membawa HP maupun Ipad saat di sekolah supaya tidak mengganggu pelajaran terkecuali untuk mendukung pelajaran (Markhamah)

6. Kapan remaja bisa menggunakan Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

   Jawab:

   - Saya dan kawan-kawan remaja lainnya sekarang sudah bisa menggunakan teknologi Informasi di desa Pekuwon kapanpun waktunya, karena sinyal sudah bagus dengan dipasangnya beberapa tower yang dekat, sehingga tidak lagi merasa kesulitan (Ryan)
   - Saya sekarang sudah bisa menggunakan teknologi Informasi kapanpun waktunya, jika ada kuota karena sinyal sudah tidak ada masalah, apalagi sekarang harga pulsa relatif terjangkau (Eka)
   - Benar, di tempat saya (warung) tersedia area wifi, dengan maksud agar bisa dimanfaatkan oleh para pengguna interne, karena dengan adanya wifi ini membuat ramai warung saya, karena anak-anak remaja dan orang dewasa lebih betah di warung saya sehingga mereka lebih banyak belanja di tempat saya (Puryadi)

7. Dimana remaja dengan mudah bisa menggunakan Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

   Jawab:

   - Saya sekarang sudah bisa menggunakan teknologi Informasi di desa Pekuwon dengan mudah, baik di rumah sendiri dengan memanfaatkan HP dan Ipad yang saya miliki, atau juga di warnet yang ada di desa saya. (Ryan)
   - Para remaja di desa Pekuwon sekarang sudah bisa menggunakan teknologi Informasi dengan mudah, baik di rumah maupun di tempat umum yang tersedia Wifi seperti di warung Bapak Puryadi yang gratis, dan bisa memanfaatkan warnet yang ada di wilayah saya (Firdan)
   - Benar, sekarang para remaja lebih mudah menggunakan Teknologi Informasi seperti yang saya sediakan di warung saya ini (Puryadi)

B. Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Teknologi Informasi Oleh Remaja Di Desa Pekuwon Kabupaten Pati

1. Apa kriteria Teknologi Informasi yang diperbolehkan oleh Orang Tua digunakan remaja di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

   Jawab:

   - Biasaya bapak dan ibu membolehkan penggunaan Teknologi Informasi yang tidak berbahaya untuk diri saya, seperti HP, TV dan Ipad (Eka)
   - Orang tua saya membolehkan menggunakan TV dan HP, karena yang cukup murah dan tidak berbahaya (Firdan)
   - Ya benar, para remaja termasuk anak saya sekarang kebanyakan menggunakan HP, tabled, dan Ipad dalam mengakses internet, selain biaya yang terjangkau juga tidak berbahaya untuk fisik anak/remaja (Bp. Puryadi).

2. Bagaimana Orang Tua membatasi remaja dalam penggunaan Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

   Jawab:

   - Kedua ortu saya membebaskan dalam penggunaan Teknologi Informasi namun membatasi waktu dalam penggunaannya (Eka)
   - Ya, benar saya membatasi pada anak remaja dalam memanfaatkan HP yaitu membatasi waktu dalam penggunaannya khususnya setelah pulang sekolah (Firdan)
   - Ya, Saya membatasi anak-anak dalam penggunaan HP supaya tidak mengganggu waktu belajar (Markhamah)

3. Bagaimana Orang Tua mengatur waktu remaja dalam penggunaan Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

   Jawab:

   - Saya diberi kesempatan oleh orang tua dalam penggunaan HP setelah pulang sekolah, supaya tidak mengganggu pelajaran (Eka)

- Orang tua saya membebaskan saya dalam penggunaan HP, sehingga tidak ada batasan waktu bagi saya (Edi)
- Ya, benar. saya memberikan waktu tersendiri untuk anak dalam menggunakan HP. Saya perbolehkan setelah pulang sekolah, sehingga waktu belajar di sekolah tidak terganggu (Bp. Yanto)

4. Bagaimana Orang Tua melarang waktu remaja dalam penggunaan Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

   Jawab:

   - Kedua orang tua saya melarang jika HP dan Ipad digunakan untuk mengakses hal-hal negatif dan berbau pornografi (Edi)
   - Bapak saya melarang penggunaan HP jika dalam jam belajar, dan atau jika masih banyak tugas sekolah (Eka)
   - Ya, saya tetap mengamati waktu penggunaan HP sebagai Teknologi Informasi bagi remaja di desa Pekuwon. Saya melarang anak saya saat jam belajar, jam shalat dan jam mengerjakan tugas, terkecuali jika digunakan untuk melengkapi data sebagai tugas sekolah (Puryadi)

5. Bagaimana Orang Tua memantau remaja dalam penggunaan Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

   Jawab:

   - saya selalu memantau penggunaan HP dan Ipad sebagai Teknologi Informasi bagi anak remaja di desa Pekuwon, baik memantau waktu penggunaan, jenis informasi yang diakses, serta intensitas penggunaan (Puryadi)
   - Saya selalu memantau anak dalam penggunaan HP, maka sesekali saya mengecek HP anak sehingga tahu persis penggunaan HP (Markhamah)
   - Saya selalu menghimbau pada masyarakat baik melalui RW/RT agar anak-anak remaja bisa menggunakan HP sesuai kebutuhan yang positif, dan jika ditemukan ada remaja yang menyalahgunakan akan dikenai sanksi (Kades)

6. Apa yang dilakukan Orang Tua jika ada penyalahgunaan remaja dalam penggunaan Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

Jawab:

- Saya diberi sanksi oleh orang tua jika menggunakan HP dan Ipad tidak pada waktunya. Sanksi berupa penarikan HP dan Ipad selama beberapa hari bahkan bisa sampai 1 minggu (Edi)
- Jika saya melanggar penggunaan HP biasanya dikurangi uang saku sekolah dan tidak diperbolehkan menggunakan HP (Firhan)
- Saya berikan sanksi pada anak saya berupa penarikan alat-alat komunikasi seperti HP dan Ipad beberapa hari sesuai kesanggupan (Markhamah)

7. Bagaimana Orang Tua mengarahkan remaja dalam penggunaan Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

   Jawab:

   - Ya, kedua orang tua selalu mengarahkan agar penggunaan Teknologi Informasi untuk hal-hal yang positif, seperti mencari data untuk tugas sekolah, untuk berkomunikasi sesama teman (Eka)
   - Kedua orang tua mengarahkan agar penggunaan Teknologi Informasi untuk hal-hal yang bermanfaat terutama untuk mendukung tugas sekolah, dan juga boleh untuk hiburan sekedarnya saja (Firdan)
   - Saya sebagai orang tua selalu menasehati agar dia semangat belajar dan Alhamdulillah dia mau mendengarkan nasehat saya walaupun sebagai oarang tua kadang kita harus sabar memberi pengertian sedikit demi sedikit, karena ini demi masa depannya (Bpk Yanto)
   - Keinginan saya kepada anak saya media informasi untuk menambah wawasannya supaya intelek, bukan digunakan untuk hal-hal negatif; media informasi memudahkan anak saya untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolahnya dan meningkatkan prestasinya disekolah (Ibu Markhamah)

C. Perubahan Perilaku Remaja Sehubungan dengan Teknologi Informasi di Desa Pekuwon Kabupaten Pati

1. Bagaimana perilaku remaja sebelum adanya penggunaan Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

Jawab:

- Perilaku remaja sebelum adanya penggunaan Teknologi Informasi cukup sepi dan pasif, karena minimnya informasi. Namun terlihat nyaman dengan budaya lokal yang berkembang (Eka)
- sebelum adanya penggunaan Teknologi Informasi remaja di desa Pekuwon lebih sering berkumpul dalam kegiatan bersama seperti karang taruna maupun kegiatan remaja masjid sebagai sarana pertemuan antar remaja (Ryan)
- Ya, benar. Perilaku remaja sebelum adanya penggunaan Teknologi Informasi cukup anteng, pasif, namun masih mudah diajak berkumpul dalam kegiatan karang taruna (Bpk Puryadi)

2. Bagaimana perubahan perilaku remaja sesudah adanya penggunaan Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

   Jawab:

   - Perilaku remaja sesudah adanya penggunaan Teknologi Informasi cukup beda menjadi lebih ramai dan gaya hidup yang suka meniru para artis. Dan terlihat kurang tertarik dengan budaya lokal yang ada (Eka)
   - sesudah adanya penggunaan Teknologi Informasi remaja di desa Pekuwon lebih sulit berkumpul dalam kegiatan bersama, seperti karang taruna maupun kegiatan remaja masjid sebagai sarana pertemuan antar remaja semakin sepi. Mereka lebih suka bermain dengan teman-teman grup dalam media informasi (Ryan).
   - Ya, benar. Perilaku remaja sesudah adanya penggunaan Teknologi Informasi terlihat berbeda, sekarang sulit diajak berkumpul dalam kegiatan karang taruna maupun remaja masjid; mereka lebih tertarik dengan bermain HP, dan seandainya dalam kegiatan juga kurang aktif karena bermain HP dalam kegiatan; serta adanya perubahan gaya hidup para remaja (Bpk Puryadi)
   - Ya. Saya lihat perilaku remaja sesudah adanya penggunaan Teknologi Informasi terlihat sangat berbeda, adanya perubahan gaya hidup para remaja yang cenderung meniru gaya hidup orang perkotaan, serta berkurangnya tata krama (sikap maupun tutur kata) terhadap orang tua (Bpk Puryadi)

3. Apa perbedaan perilaku remaja yang dominan sebelum dan sesudah adanya penggunaan Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

   Jawab:

   - Perbedaan perilaku remaja terlihat pada gaya hidup yang suka meniru serta tata krama yang berkurang (Eka)
   - Ya benar. ada perbedaan yang mencolok perilaku remaja sesudah adanya penggunaan Teknologi Informasi terutama pada tata krama dan pola hidup yang cenderung meniru gaya orang lain, meskipun masih ada beberapa remaja yang tetap memiliki tata krama pada orang tua (Bpk Puryadi)

4. Bagaimana perilaku remaja pada orang tua sebelum dan sesudah adanya penggunaan Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

   Jawab:

   - Ya. Memang ada perbedaan pada perilaku anak sebelum dan sesudah adanya penggunaan Teknologi Informasi terutama pada tata krama. Dulu lebih sering menggunakan bahasa krama, sekarang terkadang dengan menggunakan bahasa Indonesia, namun masih dengan bahasa yang halus (Bpk Yanto)
   - Ya. ada perbedaan yang mencolok pada perilaku anak saya sebelum dan sesudah adanya penggunaan Teknologi Informasi terutama pada kepatuhan pada orang tua menurun, terkadang diminta oleh saya tidak langsung segera melakukan karena disibukkan oleh game dalam HP (Bpk Mitro)

5. Bagaimana perilaku remaja pada masyarakat sebelum dan sesudah adanya penggunaan Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

   Jawab:

   - Ya. Memang ada perbedaan pada perilaku anak sebelum dan sesudah adanya penggunaan Teknologi Informasi; dari sikap yang kurang percaya diri (pasif) menjadi lebih percaya diri meskipun terkadang terlihat berlebihan sehingga seolah bertentangan dengan tata krama di desa, kecenderungan remaja sekarang lebih banyak menggunakan

bahasa Indonesia daripada bahasa lokal (krama) dengan masyarakat (Bpk Puryadi)

- Ya ada. perbedaan pada perilaku anak sebelum dan sesudah adanya penggunaan Teknologi Informasi; juga terlihat dari cara berpakaian, sekarang gaya berpakaian sudah banyak yang meniru para artis dan gaya orang barat yang terkadang dinilai kurang pas dengan model pakaian masyarakat desa Pekuwon karena berseberangan dengan nilai moral, dibandingkan sebelumnya yang masih kental dengan model pakaian lokal yang lebih menutup aurat (Bpk Yanto)

6. Bagaimana perilaku remaja pada sesama remaja sebelum dan sesudah adanya penggunaan Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

   Jawab:

   - Perilaku remaja pada sesama remaja sebelum adanya penggunaan Teknologi Informasi lebih suka berkumpul dalam berbagai kegiatan dengan sikap ala lokal, dan sesudah adanya penggunaan Teknologi Informasi agak sulit berkumpul dalam beberapa kegiatan kemasyarakatan, namun memudahkan dalam pemberian informasi sesama remaja karena mudahnya untuk komunikasi (Eka)
   - Ya memang sekarang harus lebih waspada, karena dengan adanya penggunaan Teknologi Informasi yang mudah diperoleh memudahkan komunikasi, namun terkadang untuk hal-hal yang negatif seperti pergaulan lebih dekat antar sesama jenis (Yanto)

7. Bagaimana perilaku remaja dalam motivasi belajar sebelum dan sesudah adanya penggunaan Teknologi Informasi di desa Pekuwon Kabupaten Pati? Jelaskan!

   Jawab:

   - Playstation membuat anak saya lupa waktu dan membuat belajar terganggu, membuat semangat terganggu karena sudah capek, padahal dulu lebih rajin daripada sekarang dan mudah diarahkan (Bp. Puryadi)
   - Dengan adanya HP yang bisa untuk game, anak saya lebih sering mainan, sehingga kurang fokus pada pelajaran (Bp. Mitro)
   - Media informasi memudahkan anak saya untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolahnya dan meningkatkan prestasinya di sekolah, dan prestasi anak saya meningkat dengan media internet dan media informasi

lainnya karena saya selalu memantau penggunaan HP sebagai media informasi (Ibu Markhamah)

Lampiran 2:

DOKUMENTASI PENELITIAN

Aktivitas Remaja dalam menggunakan HP

Aktivitas Remaja dalam menggunakan HP

Aktivitas Remaja dalam menggunakan HP

Dokumentasi sesudah wawancara