

## MEDIA BARU DAN ANAK MUDA: PERUBAHAN BENTUK MEDIA DALAM INTERAKSI KELUARGA

---

---

**Andini Hernani Utami**

Dinas kesehatan Kabupaten Sidoarjo  
andonoutami@ymail.com

### ABSTRAK

*Hadirnya teknologi media baru membuat pola baru dalam ber-media, kemudahan akses dan fasilitas yang dihadirkan oleh teknologi baru membuat semua orang dengan sangat mudah memanfaatkannya, tidak terkecuali anak muda. Teknologi pada media baru dalam era ini sangat compatible dengan karakteristik anak muda zaman sekarang. Tak jarang anak muda sekarang menjadikan teknologi media baru menjadi acuan utama dalam preferensi sumber informasi. Remaja hidup dalam bukan realitas yang sebenarnya, sebab New media memberikan ruang pada remaja untuk memproduksi informasi "lain" selain dirinya, ada realitas baru yang diciptakan oleh remaja dalam ber-media. Teknologi New Media telah mengubah cara anak muda dalam akses waktu luang, serta perilaku dan pengalaman waktu luang mereka. Komputer, ponsel pintar dan tablet bersama dengan perangkat New Media lainnya telah menciptakan interaktivitas yang dimana ada sebuah layar yang menciptakan ruang bebas. Kemudahan fasilitas mampu memenuhi anak muda zaman sekarang bukannya tidak memiliki resiko, ketidakmampuan anak muda dalam menggunakan dan masalah penggunaan teknologi media baru merupakan hal yang tidak bisa dianggap remeh. Perubahan yang terjadi dalam aktivitas menggunakan media khususnya penggunaan media baru muncul di lingkungan keluarga pada anak muda, ada istilah domestifikasi, domestikasi dalam konteks ini mengacu pada teknologi dalam internal keluarga yang membantu menjalankan fungsinya dalam kehidupan sehari-hari dan mengubah budaya keluarga dan pola interaksi, keluarga juga dianggap sebagai penyumbang pemakaian teknologi media baru dikalangan anak muda. Hadirnya new media diharapkan mampu diimbangi dengan kemampuan berliterasi media pula. Literasi dalam ber-media setidaknya mampu mengarahkan remaja/anak muda dalam penggunaan teknologi Media baru.*

**Kata Kunci :** *New Media, Teknologi, Remaja, Keluarga*

### PENDAHULUAN

Kemunculan media baru adalah sebagai bagian dari percepatan akses teknologi informasi yang begitu luas dan cepat. Kemudahan akses yang ditawarkan media baru memungkinkan pengguna media baru jauh lebi bisa adaptif dan bersosialisasi dengan begitu masiv. Media baru sangat memengaruhi masyarakat dalam preferensi sumber informasi mereka. Dinamika informasi yang begitu beragam diimbangi dengan berbagai macam fitur kemudahan dalam akses media baru. Media baru memungkinkan bagi semua orang untuk berinteraksi dan menghilangkan jarak komunikasi diantara mereka. Karakter media baru yang lebih fleksibel menjadi pilihan bagi semua orang, tidak terkecuali remaja/Anak muda. Anak

muda atau remaja dalam penggunaan media memungkinkan adanya *Self Sharing* untuk eksistensi diri mereka. Secara substansial dapat diketahui bahwa media baru memungkinkannya juga ada partisipasi anak muda/remaja dalam kehidupan sosial budaya saat ini, misalnya banyaknya aspirasi yang bisa dimuat di media baru. Lingkungan baru dalam media baru memungkinkan adanya komunikasi yang efektif dan efisien dalam segala bidang.

Perdebatan yang muncul bahwa media baru dipersepsikan oleh sebagian masyarakat adalah hanya untuk pemenuhan gaya hidup dan kesenangan (*leisure*) bukan untuk hal yang bersifat kritis atau peningkatan wawasan seseorang. Anak remaja/anak muda dipersepsikan menjadi pribadi yang negatif saat datangnya media baru, karena media baru yang dibawa oleh teknologi informasi yang bersifat *pervasive* membuat media adalah bagian dari mereka, artinya disini bahwa kecenderungan anak muda zaman sekarang adalah tergantungnya diri mereka akan media. Berdasarkan data yang dihimpun oleh CNN Indonesia pada bulan September 2016 mengatakan bahwa pengguna internet di Indonesia didominasi oleh Anak Muda, rentang usia 20-24 tahun dan 25-29 tahun memiliki angka penetrasi hingga lebih dari 80 persen pengguna internet di Indonesia., kemudian kategori 20-24 tahun ditemukan 22,3 juta jiwa yang setara 82 persen dari total penduduk di kelompok itu. Sedangkan pada kelompok 25-29 tahun, terdapat 24 juta pengguna internet atau setara 80 persen total jumlah jiwa, indikasi dominasi usia muda terlihat dari aktivitas menonton film secara daring, memutar musik *online*, dan menonton olahraga *online* menjadi pilihan utama pengguna internet sebagai sumber hiburannya. Data tersebut dapat diketahui bahwa sosial media, internet sebagai media baru di kalangan anak muda menyebutkan bahwa ada pola gaya hidup baru yang terjadi saat ini. Pola perilaku anak muda saat ini menurut data diatas adalah bahwa anak muda era millenials menggunakan daring sebagai aktivitas bermedia mereka sehari-hari (CNN Indonesia, 2016).

Perlahan namun pasti media baru mengubah anak muda menjadi anak muda *cyber*, ditinjau dari sisi psikologis media baru adalah sarana dalam pencarian identitas remaja, remaja secara psikologi masih dipengaruhi oleh persepsi orang lain pada mereka, mereka juga masih menganggap penting opini orang pada diri mereka. Media tidak jarang berdampak buruk pada perkembangan atau mental anak muda, misalnya mereka menggunakan media secara tidak bijaksana dan lebih-lebih tanpa adanya peran keluarga dalam aktivitas ber-media mereka, anak muda/remaja merupakan kalangan paling produktif dalam penggunaan situs media sosial sebab ada peluang bagi remaja untuk mengekspresikan diri, bersosialisasi, terlibat dalam masyarakat, menambah kreativitas, dan menambah kemahiran baru melalui situs media sosial (Livingstone, 2008).

Keberadaan media sosial telah melekat dalam kehidupan sehari-hari pada remaja, sehingga memunculkan sebuah fenomena bahwa semakin aktif remaja di media sosial maka mereka akan dianggap keren dan gaul. Sebaliknya remaja yang tidak memiliki media sosial biasanya akan dianggap kuno, ketinggalan jaman, dan kurang gaul. Remaja merupakan masa transisi/peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, di mana pada masa remaja terjadi perubahan yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan sosioemosional, di mana hal tersebut nantinya akan berpengaruh pada perilaku, sikap, nilai-nilai pada masa remaja (Santrock, 2003). Secara umum tidak seperti orang usia yang memiliki kemampuan filter yang tinggi, sehingga bisa dan mampu membedakan bagaimana informasi tersebut berasal dan mampu beretika dalam ber-media, individu muda mengalami tingkat keingintahuan yang tinggi, sehingga mereka memungkinkan untuk melakukan eksplorasi yang tinggi atas keingintahuan

mereka, dan tak jarang kejahatan-kejahatan yang bermunculan seperti *bullying*, penculikan, dan pencemaran nama baik terjadi pada mereka.

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis ingin mengulas lebih lanjut kajian dengan tema anak mudan dan perubahan dalam lingkungan *New media*. Sebagaimana kita ketahui bahwa sejak hadirnya *New media* dalam kehidupan sehari-hari kita, berubah pula sikap dan kemampuan kita dalam ber-media.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Pengertian *New media*

Lev Manovich dalam bukunya yang berjudul *The New media Reader* mengatakan bahwa bahwa media baru adalah objek budaya dalam sebuah paradigma baru dari dunia media masa dalam masyarakat. *New media* memungkinkan adanya penyebaran yang dilakukan oleh teknologi komputer dan data digital yang dikendalikan oleh model-model aplikasi. Media baru mengalami pembaharuan dalam model penyebaran informasi yang memanfaatkan teknologi jaringan perangkat lunak (Wardrip-Fruin and Nick Montfort 2003)

Kemudian selain itu ada Martin Lister dalam bukunya *New media: A Critical Introduction* yang menyatakan bahwa media baru adalah sebuah terminologi yang digunakan untuk menyebutkan sesuatu hal tentang perubahan dalam skala besar dalam produksi suatu media, artinya bahwa yang didalamnya ada distribusi media, dan penggunaan media yang bersifat teknologis dan konvensional budaya (Lister et al. 2009).

Didalam terminologi *New media* ada beberapa konsep yang membawa lahirnya Media, dalam buku yang ditulis oleh Nicholas Gane dan David Beer yang berjudul *New media: The Key Concepts* mengatakan bahwa setidaknya ada enam konsep dalam *New media* atau Media Baru (Gane, Nicholas; Beer, 2008) diantaranya adalah:

### 1. Network / Jaringan

Network dalam ilmu komputer banyak bentuknya. Sebuah jaringan komputer (local area network (LAN) atau Ethernet), yang mencakup wilayah geografis yang kecil dan menghubungkan perangkat dalam satu gedung atau kelompok bangunan atau dapat mencakup wilayah yang lebih luas seperti sebagai kota, negara bagian, negara, atau dunia'(jaringan yang luas daerah atau WAN. kemudian dapat kita ketahui bahwa peran *network* dalam konsep media baru adalah infrastruktur yang menghubungkan komputer satu sama lain dan untuk berbagai perangkat eksternal, dan dengan demikian memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dan bertukar informasi.

### 2. Informasi

Definisi informasi memiliki gambaran dan deskripsi yang beragam, secara sederhana menurut Manuel Castell mengatakan bahwa, masyarakat informasi berpusat pada produksi, distribusi dan konsumsi informasi, yang pada gilirannya menjadi komoditas berharga dari bentuk kapitalisme baru namun kemudian istilah masyarakat informasi masuk dalam bahasa yang lebih umum, konsep "informasi" hanya mendapat sedikit perhatian dari disiplin sosiologi, tidak ada definisi "informasi" yang sebenarnya dalam masyarakat informasi yang diungkapkan oleh Castells. Castells meminjam definisi informasi dari tokoh ahli yang lain, namun istilah definisi "pengetahuan dan informasi" dipinjam dari tokoh yang ada sejak era pra-internet yakni

Machlup. Machlup mendefinisikan informasi sebagai komunikasi pengetahuan. Namun, ini karena definisi pengetahuan Machlup tampaknya terlalu luas. Dalam karya klasiknya: Informasi adalah data yang telah disusun dan dikomunikasikan. Selain itu menurut Lash, informasi didefinisikan sebagai bentuk yang harus yang bisa mengalir dan diproduksi oleh media komunikasi digital, dapat kita ketahui bahwa Lash menyarankan untuk merumuskan kembali teori kritis di era informasi. Lash juga menyarankan agar supaya kita belajar tentang teori media baru, tidak hanya menempatkan media baru sebagai pusat nya, tapi mengikuti bahwa media baru badalah bentuk teknologi yang membawa ke arah baru.

### **3. Interface**

Illingworth dan Pyle mengatakan Interface adalah sebuah alat koseptual penting yang memungkinkan kita untuk berfikir melampau dualisme batasan umum, kemudian Beer mengatakan *Interface* adalah perangkat konseptual didalam jaringan untuk memahami media baru beroperasi dan efek yang dihasilkan. Kemudian dapat dikatan bahwa *interface* media baru adalah pertemuan titik dari sejumlah dinamika sosial dan budaya yang penting, untuk itu memungkinkan dan menengahi struktur kekuasaan informasi, merestrukturisasi praktek sehari-hari dalam berbagai suatu cara, dan mengubah hubungan antara tubuh dan lingkungan mereka.

### **4. Archive**

Essay Jarques Derida yang berjudul "*Archive Fever*" pada tahun 1996 merupakan referensi utama untuk analisis-analisis kontemporer tentang teknologi pengarsipan, Derrida melihat adanya relasi antara arsip-kuasa. Senada dengan McLuhan tahun 1964, Derida hanya terfokus pada arsip yang berbentuk teks, merupakan perkembangan teknologi multimedia. Media Teknologi memberikan perubahan cara mengolah arsip, yang semula arsip berbentuk kertas dan banyak memakan ruang dalam penyimpanan, kini arsip pun bisa dikelola secara digital oleh media teknologi, Individualisme dalam artian disini adalah seseorang bisa menyimpan dan memanggil arsip mereka tanpa mengganggu aktivitas orang lain, Perubahan ke arsip digital merupakan sesuatu yang tidak terelakkan lagi, media teknologi memungkinkan adanya perubahan sistem pengelolaan hingga penyimpanan arsip dan memungkinkannya terjadi pendangkalan ruang publik dan politik (Derrida, 2009)

### **5. Interactivity**

Manovich mengatakan bahwa Interaktivitas era digital adalah sebuah mitos karena teknologi media baru sering tidak sepenuhnya interaktif. Teori sosial mengenai interaktivitas dalam media baru menyebutkan bahwa Interaktivitas sebagai model yang dominan karena objek dapat digunakan untuk menghasilkan subjek.

### **6. Simulasi**

Simulakra adalah sesuatu yang bersifat imajinatif, representatif menjadi suatu keniscayaan. Baudrillard menunjukkan sebuah fenomena untuk menjelaskan hilangnya perbedaan antara realitas dan maya yakni disebut dengan simulakra dalam Simulacra yang pertama diketahui tidak lagi memperhatikan nilai guna dari sebuah objek namun lebih memperhatikan nilai komoditas dari sebuah objek (Baudrillard 1988). Kemudian Simulacra keduadiketahui mengaburkan batas nyata dan batas maya. Dalam buku yang ditulis oleh Nicholas Gane ini menyebutkan bahwa menurut baudrillard, simulakra memungkinkan teknologi sebagai media yang dimana tidak hanya menghasilkan barang tetapi juga tanda dan objek yang ingin dilihat dalm hal ini *Software* dan *Hardware*, teknologi sebagai media yang memungkinkan interaktifitas kepada penggunanya lainnya, padahal sebenarnya disini

teknologi bergerak dengan dirinya sendiri karena program yang diciptakan untuk mengontrol pengguna teknologi.

### **Anak Muda**

Perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat memungkinkan adanya perubahan sumber preferensi informasi tak terkecuali remaja, dalam konteks ini *New media* memberikan alternatif baru bagi para remaja / anak muda dalam menggunakan teknologi informasi. Kecanggihan dan kemudahan yang didapat pada *New media* dikalangan remaja memungkinkan adanya portal jaringan pertemanan dan akses sumber informasi sehari-hari. Remaja mengalami masa transisi dimana ada peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang kisaran usianya berada pada 12-21 tahun. Menurut Thornburg bahwa remaja adalah usia seseorang yang memasuki 13-14 tahun yang disebut dengan remaja awal, dan 15-17 adalah remaja tengah, diatas 17 tahun usia tersebut memasuki usia remaja akhir. Masa usia tersebut diketahui bahwa seseorang memiliki kecenderungan untuk ingin tahu, dan mencoba hal-hal baru, dan bahkan tak jarang disadari mereka mudah dipengaruhi (Dariyo, 2004)

Remaja didefinisikan dalam masa permasalahan, Stanley Hall berpendapat bahwa masa remaja merupakan masa dimana ada berbagai macam tekanan (*storm and stress*). Erickson berpendapat bahwa pada masa ini remaja mengalami apa yang disebut dengan krisis identitas, dan penacarian jati diri, James maria juga mengatakan bahwa ada empat istilah yang terjadi pada remaja yakni, *identity diffusion, moratorium, foreclosure, identitas achieved* (Santrock, 2003). Remaja dalam usia ini sangat dimungkinkan terjadi perkembangan yang sangat cepat diantaranya adalah seputar masalah kognitif, emosi, pencaipan dan sosial. Tidak semua remaja mampu menanggulangi masalah yang terjadi pada dirinya, namun tidak sedikit juga remaja yang memiliki kondisi sosial emosional yang baik dan stabil (Fagan, 2006).

### **METODE PENELITIAN**

Dalam kajian ini penulis menggunakan metode Studi Literatur, dimana metode ini penulis membaca dan memahami berbagai macam buku-buku dan jurnal-jurnal ilmiah baik itu buku yang bersumber dari Buku digital dan jurnal ilmiah yang berasal dari sumber *online*, thesis, skripsi yang berkaitan dengan perubahan anak muda dalam lingkungan media baru terkait penggunaan teknologi Informasi di era Digital. Studi literatur ini sangat berguna dan bermanfaat bagi penulis karena penulis mampu mengetahui konsep-konsep secara detail dan mampu membuat kerangka berfikir khususnya dalam hal mengatur dan memilih mana referensi yang relevan dengan kajian yang dibuat (Koentjaraningrat, 1983).

### **PEMBAHASAN**

#### **Remaja/Anak Muda dalam Perubahan Media**

Perubahan media yang terjadi perlahan-lahan mengubah dan memengaruhi masyarakat baik dalam kehidupan sosialnya. Remaja/Anak Muda menjadi bagian dan sasaran akan percepatan akses teknologi informasi, media baru atau *New Media* menjadi bagian penting dalam perubahan teknologi informasi. Anak muda era saat ini masuk kedalam pusran masyarakat informasi, mereka menggunakan *New media* dalam aktivitas masyarakat informasi dan jangkauan akses yang sama dalam teknologi informasi.

Konvergensi dalam dunia informasi akan terjadi dimanapun selama penggunaan *New media* urgensi dalam masyarakat informasi, fitur-fitur dalam media baru pun melengkapi aktivitas para remaja dalam menjelajahi dunia maya. Dalam ruang virtual remaja/anak muda tidak akan dibatasi akses dan ruang gerakannya. Dengan *New media* mereka bisa berkomunikasi dengan orang lain, menelusur informasi secara cepat. Remaja dan anak muda era saat masuk dalam kategori generasi *millenialls* artinya bahwa, perubahan perilaku dan ber-media pun juga berubah.

Anak muda/*millenialls* dalam hal preferensi sumber informasi pun teralihkan, pemilihan mereka dalam sumber informasi banya diketahui dari *New media* yakni media sosial, dimana kredibilitas dan keabsahan sumber informasi susah dibuktikan dan sulit diukur. Saat ini popularitas yang dimiliki media baru adalah mudahnya dalam akses dan penyajian sarana informasi yang lebih sederhana dan dapat diaplikasikan oleh kaum muda namun selain kemudahan yang diperoleh, usia remaja memiliki kecenderungan untuk malas memvalidasi sebuah kebenaran berita dan cenderung hanya memiliki memiliki satu sumber informasi dan itu pun mereka dapatkan dari media *online*.

Keberadaan media baru memungkinkan adanya fenomena baru yakni, hipperrealitas, seperti yang di kemukakan Jean Baudrillard mengenai “*simulacra and simulation*”, (Baudrillard 1988) bahwa dalam media baru tersebut mampu menciptakan kepalsuan-kepalsuan dan bercampur dengan keaslian, dimana kebenaran saat ini sudah tidak bisa dibedakan lagi karena antara kebenaran dengan kepalsuan tersebut melebur bersama realitas yang ada. Remaja secara mengejutkan mengalami apa yang disebut dengan pendangkalan cara berfikir, fikiran-fikiran yang dangkal tersebut adalah akibat dari citra-citra yang sifatnya hanya kamuflase. Dalam era ini remaja hidup dalam bukan realitas yang sebenarnya, sebab *New media* memberikan ruang pada remaja untuk memproduksi informasi “lain” selain dirinya, artinya ada realitas-realitas baru yang diciptakan oleh remaja dalam ber-media.

### **Keluarga: Penggunaan *New media* Dalam Lingkungan Rumah**

Lingkungan rumah atau keluarga, kita ketahui dalam satu rumah memiliki banyak anggota keluarga, dan setiap anggota keluarga memiliki berbagai macam teknologi yang bersifat secara individual daripada secara kolektif. Teknologi media baru memiliki dampak pada interaksi sosial dalam keluarga, teknologi memainkan peran penting dalam pengembangan interaksi dalam keluarga. Keluarga merupakan bagian terpenting dalam perkembangan anak muda seiring dengan kemajuan teknologi dan pesatnya media baru. Fenomena yang terjadi adalah ada perubahan hubungan dalam keluarga, bersama dengan kemunculan sikap individualisasi, anggota keluarga menghabiskan lebih sedikit waktu untuk bersama, dan dikombinasikan dengan perubahan rutinitas sehari-hari. Kehidupan keluarga hari ini muncul apa yang disebut dengan domestikasi, domestikasi dalam konteks ini mengacu pada teknologi dalam internal keluarga yang membantu menjalankan fungsinya dalam kehidupan sehari-hari dan mengubah budaya keluarga dan pola interaksi, hal ini dapat kita korelasikan dalam pengenalan teknologi media baru, keluarga dengan akses informasi dan teknologi komunikasi akan berbeda dengan keluarga tidak menerapkan hal tersebut. Media baru dalam keluarga merupakan bagian intrinsik dari kehidupan kontemporer. Adaptasi teknologi media baru dihadapkan pada masyarakat kontemporer terutama dalam kehidupan sehari-hari yaitu keluarga itu sendiri. Penggunaan teknologi media baru dalam lingkungan keluarga seperti

internet dan akses media sosial bisa berpotensi dalam meningkatkan kualitas hubungan keluarga (Corcoran 2012). Sebagai hasil dari domestika dalam keluarga, teknologi media baru seperti permainan komputer, *smartphone*, internet menjadi bagian mendasar kehidupan sehari-hari keluarga. Teknologi media baru telah memengaruhi kehidupan keluarga dengan cara yang berbeda yang menjadi dasar bagi pola perilaku sosial mereka dimasa depan serta keluarga era *millenials* saat ini dituntut untuk mampu beradaptasi dalam berbagai cara.

Kesenjangan digital juga menjadi *point* penting dalam perubahan akibat teknologi media baru, asumsinya adalah bahwa remaja yang menggunakan media baru mengembangkan basis pengetahuannya yang lebih luas dan lebih substansial dalam cara yang menggunakan teknologi lebih dari orang tua mereka. Selain itu perlu kita ketahui bersama adalah bahwa internet sebagai media baru yang memungkinnnya bertatap muka dengan dengan keluarga melalui jaringan yang menghubungkan mereka, sehingga disaat yang sama juga memperkuat hubungan keluarga, maka dari itu media baru bisa membentuk interaksi *online* baru yang meningkatkan “hubungan offline” dimana hal ini dapat mengisi kesenjangan komunikasi anatara peretmuan tatap muka.

### ***New media, Remaja dan Leisure Time***

Meminjam dari istilah yang digunakan oleh aristoteles mengenai waktu luang adalah bahwa kita harus menggunakan waktu luang harus dengan cara yang berarti, dalam artian bahwa kita harus menggunakan waktu luang untuk sebuah tujuan. Menurut aristoteles waktu luang tidak boleh dihabiskan melakukan hal-hal yang tidak bearti tapi harus ecara edukatif dengan tujuan, hal ini dasarnya adalah pada tingkat kebebasan dan kesadaran individu. Essai Adorno yang berjudul “Leisure time” mengatakan bahwa waktu luang adalah kehidupan yang didorong keuntungan, dan dengan demikian waktu luang dikenai norma-norma proses produksi. Adorno menjelaskan adanya paham tentang hobi yang menyatakan bahwa setiap orang harus punya hobi, ini sebabnya mengapa waktu luang semakin terbuka terhadap pengawasan sosial. Membahas sedikit mengenai industri budaya, dalam industri budaya kegiatan audiens dikomodifikasi oleh sistem kapitalis yang menghasilkan nilai, sebagai imbalannya penonton diberikan hal-hal yang bersifat gratis, sehingga ada manipulasi kebahagiaan disini (Durham and Kellner 2006) .

Konsumsi media kontemporer adalah sebuah total aplikasi dari individu, setiap konsumen/individu/pengguna disini didefinisikan sebagai buruh rumah tanpa upah yang bekerja untuk produksi masyarakat massal. *New media* adalah percepatan, kenikmatan sesaat, temporalitas, kelemahan masyarakat dalam ketidakpastian yang terus menerus. Teknologi *New Media* telah mengubah cara anak muda dalam akses waktu luang, serta perilaku dan pengalaman waktu luang mereka. Komputer, ponsel pintar dan tablet bersama dengan perangkat *New Media* lainnya telah menciptakan interkativitas yang dimana ada sebuah layar yang menciptakan ruang bebas. Aktivitas yang dilakukan oleh anak muda seperti Membaca buku elektronik dapat didefinisikan sebagai digitalisasi tradisional dan bergabung dengan komunitas maya adalah aktivitas yang hidup di jaringan, baik transformasi dan aktivitas baru bisa terjadi.

Waktu luang digital secara *online* dapat diartikan sebagai keadaan yang tergantung. Waktu luang digital ini adalah dimana remaja tergantung pada dunia sosial yang terbentuk secara digital. Remaja terkadang menempatkan versi virtual dari apa yang nyata, hal itu

merupakan pembentukan ruang baru yang dinggap remaja sebagai ruang utama dalam dunia sosial mereka. Pada remaja/anak muda waktu luang secara digital dapat didefinisikan sebagai melepaskan stress dalam kehidupan sehari-hari dan kehadiran *New media* memungkinkan sebagai alternatifnya yakni dimana *New media* mampu sebagai sarana berkumpul dengan teman sebaya, dan kesenangan lain mereka secara pribadi, singkatnya waktu luang digital adalah realisasi aktivitas sehari-hari diruang digital. Karakteristik digital ini, media baru terus digunakan oleh anak muda dan memungkinkan mereka hidup secara *online* (Yengin 2017).

Individu dimanjakan oleh media baru dengan lebih banyak siaran yang berbasis digital, anak muda lebih suka menonton siaran *streaming television* dan internet disaat yang sama mereka bisa mengkases semuanya dalam satu layar. Individu khususnya anak muda memiliki pola menonton TV yang berubah secara radikal, mereka mampu memegang kendali atas apa, dimana, kapan dan melalui saluran mana yang mereka ingin menonton. Cara bersosialisasi anak muda berubah dengan seiring berkembangnya media baru, anak muda memenuhi kebutuhan mereka melalui lingkungan media baru, dimana remaja atau anak muda tidak hanya memiliki hubungan interaktif dengan media baru, yang juga disebut dengan media sosial, namun hal ini juga mengakibatkan kecanduan dalam diri mereka sendiri.

Konsep “masyarakat jaringan” yang ditunjukkan oleh Castells, menjelaskan nilai dimana kelimpahan data, pasca-materialis nilai, konsumerisme, teknologi informasi dan komunikasi dan pertumbuhan tak terbendung dari internet dan media sosial masyarakat dan pemerintah, kondisi ini memungkinkan masyarakat mengembangkan dan memperbaharui dirinya (Castells and Elgar 2004). Selama proses pembaharuan dan pengembangan konsep teknologi sebagaimana informasi memegang bagian penting dalam kehidupan sosial. Teknologi telah ada sepanjang waktu dan kemauan terus ada. Dunia saat ini merupakan salah satu bentuk perkembangan terbaru dalam konsep teknologi digitalisasi, dalam konteks ini teknologi mendorong digitalisasi waktu luang.

### **Perubahan Dalam Media Baru, Perubahan Dalam Ber-Literasi**

Teknologi informasi yang didalamnya adalah teknologi *New media*, yakni telah mengambil alih fungsi sosial, tak terkecuali anak muda/ remaja. Saat ini kita disuguhkan dengan berbagai macam realitas baru dalam kehidupan kita sehari-hari. Dalam realitas tersebut kita tidak hanya disuguhkan berbagai macam simulasi-simulasi yang lekat masyarakat namun, kita ketahui bersama bahwa kita mampu hidup realitas itu. Seperti yang kita ketahui bahwa terkadang teknologi mampu membuat kita tidak bisa meyeleksi mana kehidupan privat dan mana publik. Teknologi media baru memaksa remaja/anak muda zaman sekarang untuk menceritakan segala peristiwa dalam hidupnya sehingga pada akhirnya akan membuat anak muda menjadi kecanduan. Perubahan yang kini ada yakni dari modernitas menuju bahkan sudah masuk postmodernitas menuntut para anak muda zaman sekarang untuk mampu mendalami dan mengalami pengalaman secara tekstual, misalnya berbagai macam bentuk teks baru dan pola konsumsi media yang berlebihan. *New media* dalam ruang lingkup remaja, memberikan cara baru bagi anak muda untuk mempresentasikan dunianya, pengalaman bermedia yang interaktif. Seperti yang kita ketahui bahwa saat ini terjadi perubahan dalam penggunaan dan penerimaan dalam kehidupan sehari-hari para remaja, dan tak jarang anak muda menaruh pemaknaan segala sesuatu tersebut melalui teknologi media baru. Jenkins mengatakan bahwa ada tiga komponen kelemahan yang mampu diatasi ketika anak muda



mengusai kompleksnya pengetahuan tentang media baru, yakni ketika anak muda mampu ber-media baru dan mampu mengatasi kesenjangan partisipasi, karena tidak semua anak muda memiliki hak akses yang sama yang partisipasi media baru, masalah transparansi dimana anak muda selalu diasumsikan bahwa mereka merefleksikan dan mampu mengkomunikasikan pengalaman sosial mereka dalam media baru, kemudian yang terakhir adalah tantangan etika, disini anak muda mampu mengembangkan norma etika dalam ber-media serta mampu mengatasi berbagai macam kesulitan dan keanekaragaman dalam lingkungan media baru ( Jenkins, 2006)

Mengacu pada *New media Literacy* d Lin pada tahun 2013 dan *Framework New media literacy* yang diusulkan oleh Chen et,all pada tahun 2011 dikembangkan lagi oleh Lin et al. pada tahun 2013 mengatakan bahwa ada empat macam literasi media baru: *Functional Consuming, Critical Consuming, Functional Prosuming, Critical Prosuming*, pada model literasi media yang diusulkan oleh Lin ini mengacu pada bagaimana ditekankan anak muda untuk lebih mampu mengkritisi apa yang dipaparkan oleh media. Anak muda diharapkan mampu untuk mendeskonstruksi segala macam pesan yang terkandung dalam media, termasuk didalamnya konten media. Anak muda ditekankan agar lebih melihat semua konten secara menyeluruh dalam artian bahwa untuk memahami koherensi makna pada setiap bagian teks, sehingga teks mampu berkoherensi dengan maknanya. Lin menekankan bahwa sejatinya anak muda harus mampu menanyakan, mengkritisi dan harus meragukan kredibilitas pada konten suatu media, selain itu anak muda harus mampu menganalisis secara validitas dan reabilitas suatu konten media serta tidak hanya sebagai konsumen media, namun juga sebagai *creator* konten media.

## **PENUTUP**

### **KESIMPULAN**

Dalam kajian ini dapat kita temukan bahwa penggunaan media baru pada kalangan anak muda/remaja akan mengubah cara bagaimana mereka berliterasi, seperti perubahan pola penggunaan dari media lama ke media baru yang membutuhkan beberapa kemampuan baru guna mendapatkan dan menggunakan media secara bijaksana. Peran keluarga dan kemampuan remaja sendiri sangat diperlukan. Saat ini kita disuguhkan dengan berbagai macam realitas baru dalam kehidupan kita sehari-hari. Dalam realitas tersebut kita tidak hanya disuguhkan berbagai macam simulasi-simulasi yang lekat masyarakat namun, kita ketahui bersama bahwa kita mampu hidup realitas itu. Seperti yang kita ketahui bahwa terkadang teknologi mampu membuat kita tidak bisa meyeleksi mana kehidupan privat dan mana publik. Teknologi media baru memaksa remaja/anak muda zaman sekarang untuk menceritakan segala peristiwa dalam hidupnya sehingga pada akhirnya akan membuat anak muda menjadi kecanduan. Perubahan yang kini ada yakni dari menuju modernitas bahkan sudah masuk postmodernitas yang menuntut para anak muda zaman sekarang untuk mampu mendalami dan mengalami pengalaman secara tekstual, misalnya berbagai macam bentuk teks baru dan pola konsumsi media yang berlebihan. Fenomena yang terjadi adalah ada perubahan hubungan dalam keluarga, bersama dengan kemunculan sikap individualisasi, anggota keluarga menghabiskan lebih sedikit waktu untuk bersama, dan dikombinasikan dengan perubahan rutinitas sehari-hari. Kehidupan keluarga saat ini muncul istilah yang disebut dengan “domestikasi”, domestikasi dalam konteks ini mengacu pada teknologi dalam internal keluarga yang membantu

menjalankan fungsinya dalam kehidupan sehari-hari dan mengubah budaya keluarga dan pola interaksi. Dari fenomena ini anak muda diharapkan untuk lebih mampu mengkritisi apa yang dipaparkan oleh media. Anak muda diharapkan mampu untuk mendeskonstruksi segala macam pesan yang terkandung dalam media, termasuk didalamnya konten media. Anak muda ditekankan agar lebih melihat semua konten secara menyeluruh dalam artian bahwa untuk memahami koherensi makna pada setiap bagian teks, sehingga teks mampu berkoherensi dengan maknanya dalam konteks media dan informasi.

## SARAN

Dalam praktik sehari-hari kehidupan para remaja dan anak muda tidak lepas dari teknologi media baru, media baru yang bersifat *pervasive* atau lekat dengan kehidupan seseorang membuat anak muda selalu menggunakan teknologi media baru baik untuk kesenangan atau hal-hal yang bersifat akademis, penulis menyarankan untuk pemerintah Indonesia pada umumnya lebih bisa menjaga keamanan konten dalam semua jenis media baru. Diharapkan Kementerian terkait mampu melihat dampak positif dan negatif konten isi dari media baru sehingga anak muda Indonesia Umumnya bisa menggunakan media baru dengan aman guna meningkatkan kualitas hidup mereka. Kemudian untuk para pembaca, penulis mengharapkan adanya penelitian dan kajian lebih lanjut tentang tema Remaja dan *New media* dalam dimensi dan konteks yang lebih baru, misalnya dengan Evaluasi Terhadap Penggunaan Media Baru di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baudrillard, Jean. 1988. "Simulacra and Simulations." *Jean Baudrillard, Selected Writings*: 166–84.
- Castells, Manuel, and Edward Elgar. 2004. "Informationalism, Networks, And The Network Society: A Theoretical Blueprint." *Technology*: 73.
- Corcoran, Mary. 2012. "The Impact of New Media Technologies on Social Interaction in the Household." *Electronic Culture and Social Change* (April): 48.
- Derrida, Jacques. 2009. "Fever A Freudian Impression." *The Johns Hopkins University Press* 25(2): 9–63. <http://www.jstor.org/stable/465144%0ADiacritics>.
- Durham, Meenakshi Gigi, and Douglas M. Kellner. 2006. *Media and Cultural Studies Media and Cultural Studies - Keywords*.
- Dariyo, Agoes. 2004. *Psikologi Perkembangan Remaja*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Fagan, R. (2006). Counseling and Treating Adolescents with Alcohol and Other Substance Use Problems and their Family. *The Family Journal: Counseling therapy For Couples and Families*. Vol.14.No.4.326-333. Sage Publication diakses melalui <http://tfj.sagepub.com/cgi/reprint/14/4/326> pada 18 April 2008
- Gane, Nicholas; Beer, David; 2008. *New Media: The Key Concepts*. <http://hdl.handle.net/1820/2114%5Cnpapers2://publication/uuid/42519C4A-01F0-42F6-BE6B-B0AC39CAB60A%5Cnhttp://web.a.ebscohost.com/ehost/results?sid=4fa7c87d-f092-4ca3-a362-f092-4ca3-a362-687264f33aea@sessionmgr4003&vid=16&hid=4212&bquery=New+media:+The+Key+>

Concepts&bdata.

- Jenkins, Henry et al. 2006. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. [online], diakses pada 14 november 2016, tersedia di [https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/free\\_download/9780262513623\\_Confronting\\_the\\_Challenges.pdf](https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/free_download/9780262513623_Confronting_the_Challenges.pdf)
- Koentjaraningrat. 1983. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Gramedia. Jakarta
- Lin, Tsin-Bin et al. 2013. *Understanding New Media Literacy: An Explorative Theoretical Framework*. Educational Technology & Society, 16 (4), 160-170 . [online], diakses pada 24 Oktober 2015, tersedia di <http://e-resources.perpusnas.go.id:2057/docview/1462203633?pq-origsite=summon>
- Ling Lee et al. 2015. *Understanding New Media Literacy: The Development of a Measuring instrument*. Computer & Education 85 (2015) 84-93: Elsevier
- Lister, Martin et al. 2009. *New Media: A Critical Introduction*. <http://books.google.com/books?id=gMx-AMRg3A0C&pgis=1>.
- Livingstone, Sonia. 2008. *Young People Media*. London: Sage Publications [online], diakses pada 19 Mei 2016, tersedia pada [http://eprints.lse.ac.uk/21177/1/Young\\_people\\_new\\_media\\_\(LSERO\).pdf](http://eprints.lse.ac.uk/21177/1/Young_people_new_media_(LSERO).pdf)
- Pengguna Internet di Indonesia didominasi Anak Muda : CNN Indonesia, dapat diakses melalui : <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20161024161722-185-167570/pengguna-internet-di-indonesia-di-dominasi-anak-muda/>
- Santrok, J. W. (2003). *Adolescence (Perkembangan Remaja)*. Terjemahan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Santrock, J. W. 2003. *Adolescence*. New York: McGraw Hill
- Wardrip-Fruin, Noah, and Nick Montfort. 2003. *The New Media Reader.pdf*. ed. Noah Wardrip-Fruin. London, England: The MIT Press.
- Yengin, Deniz. 2017. "Transformation Of Leisure Time In New Media : Binge Watch." *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC* 7(1): 30.