

ABSTRAK

Penggunaan media sosial di kalangan remaja merupakan salah satu cara untuk menentukan pilihan dalam penentuan gaya hidup. Gaya hidup remaja dapat ditentukan berdasarkan jenis konten yang disenanginya didalam media sosial. Studi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media sosial berperan dalam perubahan gaya hidup remaja. Studi ini akan dilakukan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya.

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan cara snowball untuk pengumpulan informan dan informan yang diperoleh sebanyak sembilan informan. Teori atau perspektif teoritis yang digunakan dalam studi ini yaitu teori simulacra dan hiperrealitas oleh Jean Baudrillard.

Hasil dari studi ini menunjukkan bahwa perubahan gaya hidup terhadap remaja yang disebabkan oleh media memiliki perbedaan pada saat remaja mengakses media sosial. Simulasi pun terjadi ketika remaja menirukan apa yang dilihatnya didalam media sosial. Berdasarkan hasil temuan data cenderung melakukan simulasi berdasarkan penggunaan salah satu media sosial bernama *Youtube* dan juga berdasarkan konten yang disukainya didalam media sosial tersebut.

Kata kunci : *remaja, peran media sosial, perubahan gaya hidup, simulacra dan hiperrealitas*

ABSTRACT

The use of social media among teenagers is one way to make choices in determining lifestyle. Teenage lifestyle can be determined based on the type of content he likes on social media. This study aims to find out how social media plays a role in changing the lifestyle of adolescents. This study will be conducted at Muhammadiyah 3 High School Surabaya.

This study used a qualitative approach and used snowball methods to gather informants and informants for as many as nine informants. The theoretical or theoretical perspectives used in this study are the theory of simulacra and hyperreality by Jean Baudrillard.

The results of this study indicate that lifestyle changes to adolescents who are caused by the media differ when teenagers access social media. Simulation also occurs when teenagers mimic what they see on social media. Based on the findings, the data tends to carry out simulations based on the use of one of the social media called Youtube and also based on the content that is liked on the social media.

Keywords: teenagers, the role of social media, lifestyle changes, simulacra and hyperreality