

**Peran Media Sosial Dalam Perubahan Gaya Hidup Remaja  
Di SMA Muhammadiyah 3 SURABAYA**



**Rahmandika Syahrial Akbar**

**NIM 071411431038**

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
SURABAYA  
Semester Genap  
Tahun 2018/2019**

**Peran Media Sosial Dalam Perubahan Gaya Hidup Remaja  
Di SMA Muhammadiyah 3 SURABAYA**

Rahmandika Syahrial Akbar

NIM : 071411431038

Departemen Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Univresitas Airlangga

Email : rahmandika1038@gmail.com

Semester Ganjil 2018/2019

**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 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 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*

#### A. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi di era modern ini berkembang pesat di dalam kehidupan masyarakat, hal itu terlihat pada remaja yang mengakses media sosial untuk kepuasan tersendiri. Media sosial dapat mengubah pola perilaku sebagian besar remaja menjadi perilaku yang dianggap menyimpang. Maksud dari perilaku yang di anggap menyimpang itu seperti pada saat sebagian besar remaja melihat atau membaca berita tentang kriminalitas di sebuah media, maka sebagian besar remaja

akan melakukan hal yang serupa dan hal-hal yang tidak diinginkan lainnya.

Hal itu tidak dapat dipungkiri bahwa keberadaan internet di Indonesia memberikan kemudahan bagi penggunaanya, informasi dan hiburan dari berbagai penjuru dunia dapat di cari melalui internet. Hadirnya media sosial dapat menyebabkan sebagian besar remaja secara tidak langsung merubah pola perilakunya sendiri yang berdampak pada lingkungan di sekitarnya. Sebagian besar remaja mengagumi media sosial seperti *instagram, path,*

*line, snapchat, twitter, facebook,* dan . Studi yang di lakukan oleh UNICEF dengan Kominfo, *The Berkman Center for Internet and Society*, dari Harvard University yang melakukan survei nasional mengenai penggunaan dan tingkah laku internet para remaja, menunjukkan bahwa setidaknya 30 juta remaja di Indonesia yang mengakses internet secara regular (Lukman, 2014).

Media sosial adalah sebuah media online yang memudahkan penggunanya untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi seperti sebuah blog dan jejaring sosial, namun ada pendapat lain yang mengatakan media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif ([www.ptkomunikasi.wordpress.com](http://www.ptkomunikasi.wordpress.com) 2012). Pengguna media sosial dapat leluasa menambahkan tulisan, gambar, video dan berbagai *content* lainnya. Menurut Chris Garret dalam *Chrisg.com*, media sosial adalah alat, jasa, dan komunikasi

yang memfasilitasi hubungan antara satu orang dengan yang lain serta memiliki kepentingan atau ketertarikan yang sama.

Sedangkan menurut Sam Decker (*Mass Relevance*) media sosial adalah konten dan interaksi digital yang di buat antara satu orang dengan yang lainnya. Hal ini menjelaskan bahwa media sosial dapat dimiliki oleh setiap orang di penjuru dunia, media sosial juga menjadikan seseorang lebih terbuka di hadapan publik bahkan dengan orang yang belum dikenalnya. Namun ada berbagai macam media sosial yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya, contohnya seperti *Bigo live, Video.com, dan .* adalah sebuah situs web *video sharing* (berbagi video) populer yang bisa membuat penggunanya dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Umumnya video-video yang di unggah di adalah klip musik (video clip), film, acara TV, serta video penggunanya sendiri (Zainudin, 2012). Selain ada media audio visual yang bernama *Bigo live*. *Bigo live* adalah aplikasi media sosial yang

menggunakan konsep video live streaming, dengan aplikasi media sosial ini pengguna akan berinteraksi menggunakan video yang sedang live streaming dan saling bertatap muka dengan broadcaster favouritnya. Aplikasi *Bigo live* didominasi oleh broadcaster perempuan yang melakukan live streaming dan penontonnya didominasi oleh laki-laki. *Bigo live* menjadi sangat populer di pengguna smartphone karena *Bigo live* dapat menghasilkan uang dengan cara pengguna memberikan gift berupa diamond, minimal penarikan cash dalam *Bigo live* adalah 6700 diamond setara dengan Rp.2.000.000. Maka tidak heran jika para broadcaster menjadikan *Bigo live* menjadikan sumber pendapatan bagi kaum perempuan. Selain dan *bigo live* ada media audio visual yang serupa bernama *Video.com*, *Video.com* adalah platform yang menyajikan konten-konten seperti namun yang membedakan adalah jenis video yang ada didalamnya. Dalam platform *video.com*, yang menjadi mayoritas dalam platform ini adalah

video tentang acara-acara yang ada di televisi. Nama menjadi besar karena aksesnya yang mudah dan isi kontennya menarik bagi para remaja di era post-modern ini.

Tahun 2016 pengguna meningkat secara drastis, sebagian besar pengguna adalah remaja. Tidak hanya video tentang hiburan saja yang di unggah oleh pengguna, melainkan video yang sedang viral di dunia maya di unggah oleh pengguna dengan tujuan mendapatkan view dan menghasilkan uang. Video yang di unggah ke dapat menghasilkan uang sebab video ada keterkaitan dengan *Google AdSense*. *Google AdSense* adalah program afiliasi dari Google untuk bisnis internet yang sangat populer di dunia online dengan cara menempatkan iklan-iklan dari Google di website atau blog. Metode pembayaran yang di tawarkan oleh *Google AdSense* yaitu menghitung berdasarkan klik pada iklan. Didalam , *Google AdSense* menawarkan metode pembayaran yang berbeda, *Google AdSense* akan membayar satu dolar per seribu

view. Dengan adanya *Google AdSense* membuat para remaja menjadi tertarik untuk menjadi *r*, berbagai cara dilakukan remaja untuk membuat sebuah konten sekalipun itu konten yang dianggap menyimpang.

Perilaku adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Noto Atmodjo, 2003). Perilaku dapat diartikan untuk berpendapat, bersikap, dan berfikir yang merupakan refleksi dari berbagai macam aspek, baik dari segi fisik maupun non fisik. Menurut Robert Y. Kwick (1972) dalam *Ensiklopedi Amerika*, perilaku diartikan sebagai suatu aksi dan reaksi organisme terhadap lingkungannya, hal ini menjelaskan bahwa perilaku baru akan terwujud bila ada sesuatu yang di perlukan untuk menimbulkan tanggapan yang disebut rangsangan, dengan demikian, suatu rangsangan tertentu akan menghasilkan perilaku tertentu pula.

Berbicara tentang media sosial, tidak dapat di pungkiri bahwa media

sosial mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan seseorang. Seseorang yang awalnya kecil bisa menjadi besar dengan media sosial atau sebaliknya. Bagi masyarakat khususnya kalangan remaja, media sosial sudah menjadi candu yang membuat penggunanya tiada hari tanoa membuka media sosial. Dalam Media sosial, siapapun dapat memalsukan identitasnya sehingga siapapun dapat dengan bebas berkomentar serta menyalurkan perndapatnya tanpa rasa khawatir.

Hal ini dikarenakan dalam internet khususnya media sosial sangat mudah memalsukan jati diri atau melakukan kejahatan. Perkembangan media sosial yang semakin pesat tidak hanya terjadi pada negara-negara maju saja, di negara berkembang seperti negara Indonesia ini. Di negara Indonesia banyak sekali *user* atau pengguna media sosial dan menjadi pengganti peran media massa atau konvensional dalam menyebarkan berita atau informasi. Karjaluoto (2008: 2) mengungkapkan bahwa istilah media sosial menggambarkan

sebuah media yang dapat menjadikan para penggunanya dapat berpartisipasi dengan mudah dan memberikan kontribusi di dalam media tersebut. Karakteristik umum yang dimiliki setiap media sosial yaitu adanya keterbukaan dialog antar para pengguna. Sosial media dapat dirubah oleh waktu dan diatur ulang oleh penciptanya, atau dalam beberapa situs tertentu, dapat diubah oleh suatu komunitas.

## B. TINJAUAN PUSTAKA

Karjaluoto (2008: 2) mengungkapkan bahwa istilah media sosial menggambarkan sebuah media yang dapat menjadikan para penggunanya dapat berpartisipasi dengan mudah dan memberikan kontribusi di dalam media tersebut. Karakteristik umum yang dimiliki setiap media sosial yaitu adanya keterbukaan dialog antar para pengguna. Sosial media dapat dirubah oleh waktu dan diatur ulang oleh penciptanya, atau dalam beberapa situs tertentu, dapat diubah oleh suatu komunitas. Berdasarkan Karjaluoto (2008: 4), media sosial ada 6 macam yaitu:

1. Blog (blogs or web blogs), yaitu sebuah website yang dapat digunakan untuk memasang tulisan 18 menyediakan ruang sehingga pembaca tulisan dapat memberi komentar. Banyak macam-macam blog di dunia, dan blog menjadi populer karena menyediakan perspektif yang utuh dan asli mengenai topik-topik tertentu.
2. Forum (Forums), yaitu sebuah situs dimana beberapa pengguna (*users*) dapat menyusun topik dan mengomentari topik yang dibuat. Semua orang yang mengunjungi situs tersebut dapat memberikan komentar. Selain itu, biasanya forum ini dijadikan rujukan bagi mereka yang tertarik pada suatu topik. Contoh dari forum yang cukup populer adalah kaskus. Di dalam kaskus terdapat berbagai topik yang diciptakan oleh para pengguna situs atau diusulkan oleh para pengunjung situs tersebut.
3. Komunitas Konten (*content communities*), yaitu situs yang memungkinkan pengguna (*users*)

untuk memasang atau menyebarkan konten. Konten yang dipasang dan disebarkan biasanya berupa video atau foto untuk bercerita dan berbagi. Beberapa situs ini menyediakan layanan untuk voting, sehingga pengunjung dapat ikut menentukan relevansi konten yang akan dipasang dan disebarkan.

4. Dunia virtual (*virtual worlds*), merupakan sebuah situs yang menyediakan dunia virtual bagi para pengunjungnya. Yaitu dunia yang seolah-olah nyata, dikarenakan pengunjung bisa saling berinteraksi dengan pengunjung lainnya, namun pada dasarnya dunia tersebut hanya ada di dalam internet. Salah satu contoh yang cukup populer dari dunia virtual adalah situs game *on-line*. Pengunjung dapat berinteraksi dan berjuang bersama dengan pengunjung lain atau dapat juga bersaing dengan pengunjung lain.
5. Wikis, yaitu situs penghasil data-data atau dokumen-dokumen.

Dalam situs ini, pengunjung yang telah diterima sebagai pengguna (*users*) resmi dapat mengganti atau menambah konten yang ada dalam situs dengan sumber yang lebih baik. Wikipedia merupakan salah satu contoh dari situs wikis.

6. Jejaring Sosial (*social networks*), yaitu komunitas virtual yang memungkinkan pengguna (*users*) untuk berkoneksi dengan pengguna (*users*) yang lainnya. Beberapa situs jejaring sosial dibuat untuk memperluas jaringan kelompok (contohnya *Facebook*), sementara yang lainnya dibuat berdasarkan wilayah tertentu saja (contohnya *LinkedIn*). Salah satu media sosial yang cukup populer yaitu jejaring sosial. Jejaring sosial merupakan struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi. Jejaring ini menunjukkan jalan dimana mereka berhubungan karena kesamaan sosialitas, mulai dari mereka yang dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga. Situs jejaring sosial juga terdapat



beberapa macam, seperti *Facebook*, *My space*, atau *Friendster*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Facebook* sebagai objek penelitian dikarenakan di antara situs jejaring sosial lainnya, *Facebook* merupakan situs jejaring sosial yang paling populer.

Dalam hal ini yang menjadi fokus adalah pengguna media sosial bernama dan apakah pengguna tersebut menirukan apa yang di informasikan dalam baik itu hal negatif maupun positif. merupakan salah satu media sosial yang sangat populer sekarang. Dimana sekarang banyak orang yang menggunakan sebagai tempat untuk berkarya terutama untuk anak muda. Rata-rata anak mudayang menggunakan sebagai tempat berkarya adalah dengan membuat video-video entah itu video lucu, romantis, atau sebagainya.

Namun dari semua keuntungan dalam menggunakan atau menikmati ada dampak yang ditimbulkan yaitu berdampak positif dan berdampak

negatif. Namun itu semua tergantung dari pemanfaatan itu sendiri bagi penggunanya. Bila digunakan untuk mencari video berbagai macam tutorial ataupun tentang pengetahuan dan sebagainya yang berbau hal positif atau hal baik, bila hanya digunakan untuk mencari video-video yang berbau negatif atau tidak etis maka hal tersebut akan berdampak negatif bagi penggunanya.

Salah satu dampak positif dari adalah dapat mencari video tutorial, dan bisa menjadi artis dadakan, selain itu dalam pengguna juga berbagi pengetahuan dan membuat orang kreatif dengan videp yang menarik. Dampak negatif dari adalah dapat dipakai untuk mencari video porno, video-video kekerasan, video yang dapat merusak atau menyesatkan.

Oleh karena itu, peran media sosial dalam perubahan perilaku remaja khususnya remaja yang sedang duduk di bangku SMA penting untuk diteliti dan disisi lain penelitian ini menjadi menarik karena berbeda dengan penelitian

terdahulu yang dimana penelitian terdahulu menjelaskan bahwa pengguna mediasosial dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu laki-laki dan perempuan dan menjelaskan tentang bagaimana cara pengguna media sosial tersebut menggunakan media sosialnya. Sehingga sangat menarik untuk diteliti, karena penelitian ini mengambil dari sudut pandang setelah pengguna media sosial tersebut menggunakan media sosialnya, serta mencari kebenaran bahwa media sosial dapat merubah pola perilaku para penggunanya.

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang memiliki karakteristik alami sebagai sumber data langsung. Bogdan dan Taylor (Moleong: 2000:3) menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan prosedur awal yang menciptakan deskripsi berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dari orang-orang yang dapat diamati. Analisis dalam penelitian kualitatif cenderung dilakukan secara analisa induktif dan makna merupakan hal yang esensial. Metodologi kualitatif

dalam penelitian ini tidak berusaha membuat penyamarataan atas data sampel untuk tingkat populasi, melainkan menggali dan mengkaji hal-hal unik yang ada dalam masyarakat dan berusaha menjelaskannya. Metode kualitatif tidak hanya merujuk pada logika yang mengatur prosedur, tetapi juga logika analisis. Mulai dari perspektif penelitian, subjek penelitian, pengumpulan data, analisis data, hingga sistematika penulisan sangat diperhatikan.

Sifat holistik yang dimiliki oleh metode penelitian kualitatif ini mengandung unsur penting yang telah ditentukan saat fokus penelitian. Hal yang dimaksudkan adalah setting penelitian. Setting penelitian ini menunjukkan gambaran fisik dan sosial mengenai komunitas yang diteliti. Setting penelitian mencerminkan lokasi penelitian yang langsung “melekat” pada fokus penelitian yang telah ditetapkan sejak awal. Untuk setting sosial dalam penelitian ini mengambil beberapa informan yang memiliki keterkaitan terhadap fokus

penelitian dan berstatus pelajar SMA yang bertempat tinggal di Surabaya.

Oleh karena itu pada penelitian ini peneliti ingin memfokuskan lokasi penelitian di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. Penelitian ini bersettingkan di SMA Muhammadiyah 3, selain itu peneliti pernah bersekolah di SMA Muhammadiyah 3 yang juga dapat memudahkan untuk mendapatkan informan dengan dibantu oleh saudara peneliti yang juga sedang bersekolah disana. Selain itu juga SMA Muhammadiyah 3 Surabaya merupakan sekolah berbasis Islam yang memiliki pandangan lebih baik daripada sekolah yang tidak berbasis islam namun siswa siswi yang bersekolah disana tidak sepenuhnya sama seperti pandangan kebanyakan orang terhadap sekolah yang berbasis islam, dalam kata lain siswa siswi yang bersekolah di SMA Muhammadiyah 3 SBY tidak semuanya dapat dikatakan baik tetapi ada juga yang melenceng dari stigma baik dari kebanyakan orang. Kota Surabaya menjadi kota untuk penelitian ini dikarenakan peneliti

memiliki banyak link kota Surabaya sebagai salah satu kota yang maju dan para remaja di kota Surabaya dikenal sebagai remaja urban yang sangat dekat dengan simbol modernitas (kemajuan teknologi) dan remaja di kota Surabaya tidak bisa lepas dari penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Para remaja di Surabaya hampir semuanya memiliki gadget, sehingga setiap harinya remaja Surabaya tidak luput dari penggunaan gadget secara intens.

Pengambilan informan dengan menggunakan *snowball* adalah karena peneliti belum mengetahui informan mana yang intens dengan menggunakan media sosial dengan yang tidak intens. Dengan menggunakan teknik *snowball*, diharapkan peneliti dapat memperoleh informasi yang banyak berdasarkan informan pertama dan seterusnya.

Teknik pengumpulan data terbagi menjadi dua, yakni observasi dan *indepth interview* :

Observasi adalah proses

pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti. Observasi ini menjadi salah satu dari teknik pengumpulan data apabila sesuai dengan tujuan penelitian, yang direncanakan dan dicatat secara sistematis serta agar dapat dikontrol keasliannya (validitasnya). Alasan peneliti melakukan observasi adalah untuk menyajikan sebuah gambaran mengenai sesuatu yang akan diteliti, dan untuk melakukan evaluasi terhadap aspek tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti mengobservasi kegiatan-kegiatan setiap informan yang disinyalir memiliki kecanduan terhadap media sosial yang juga berpengaruh terhadap gaya hidupnya.

*Indepth Interview* adalah suatu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab dan bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang di wawancarai, dengan atau tanpa pedoman wawancara dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif

lama (Sutopo 206:72). Dalam *indepth interview*, peneliti melakukan penggalian informasi secara mendalam terhadap suatu topik yang telah ditentukan dengan menggunakan pertanyaan terbuka. Penggalian informasi mengenai permasalahan yang sedang diteliti berdasarkan perspektif informan dalam memandang sebuah permasalahan yang sedang dikaji. Peneliti melakukan *indepth interview* bertujuan agar lebih efektif dalam pengumpulan data. Dengan *indepth interview*, peneliti juga dapat menganalisa kegiatan informan seiring berjalannya proses penggalian data yaitu wawancara. Dalam penelitian ini terdapat sembilan informan yang seluruhnya merupakan remaja yang sedang bersekolah di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya dan juga penelitian ini memiliki kategori berdasarkan usia, kelas, dan jenis media sosial.

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah pengolahan data dan analisa data. Yang dimaksud analisa data adalah proses mencari dan menyusun

secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil *indepth interview* dan catatan lapangan, dengan cara mengelompokkan data kedalam kategori, peneliti memilih mana data yang penting dan akan dipelajari dan mana data yang tidak penting dan kemudian peneliti membuat sebuah kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh dirinya sendiri atau orang lain.

#### **D. PEMBAHASAN**

Jean Baudrillard menjelaskan bahwa istilah simulasi digunakan untuk menjelaskan berbagai hubungan produksi, konsumsi, dan komunikasi dalam masyarakat konsumen melalui media massa, terutama televisi, supermarket, industri hiburan, dan fashion (Kushendrawati, 2011:89). Simulakra sendiri merupakan tempat berupa ruang untuk berlangsungnya simulasi tersebut. Simulakra penuh dengan berbagai hal yang diduplikasi berdasarkan realitas (Syahputra, 2013:79). Realitas merupakan refleksi dari rasionalitas dan juga refleksi dari suatu irrasionalitas. Realitas dibangun

dalam fantasi, ilusi, dan halusinasi manusia yang digerakan oleh media (Yasraf, 2004:47). Simulasi merupakan perkembangan dari tahap awal simulakra. Dalam era simulasi, realitas tidak memiliki eksistensi. Realitas telah melebur menjadi satu dengan tanda, citra model-model reproduksi tidak mungkin lagi menemukan referensi yang sangat real, sehingga dapat membuat perbedaan antara representasi dan realitas, citra dan kenyataan, tanda dan ide, serta yang semu dan yang nyata (Baudrillard, 1999:3). Media sosial adalah segala bentuk media komunikasi interaktif yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah dan umpan balik. Media Sosial juga dapat dikatakan sebagai interaksi sosial antara manusia dalam memproduksi, berbagi dan bertukar informasi, hal ini mencakup gagasan dan berbagai konten dalam komunitas virtual (Ahlqvist dkk, 2008 dalam Sulianta, Feri 2015).

Informan Siti Fatimah mengatakan bahwa dia tidak merasakan adanya perubahan yang terjadi ketika setelah mengakses

media sosial, tetapi berdasarkan teori yang digunakan yaitu mengenai simalacra dan hiperealitas, informan Siti Fatimah melakukan apa yang disebut dengan simulasi. Hal tersebut dapat dilihat ketika informan Siti Fatimah melakukan dan menirukan apa yang dilihatnya di media sosial, yaitu bernyanyi ala-ala K-POP (grup musik asal korea). Berbeda dengan informan Aulia Billa Nova yang menyadari dengan adanya simulasi yang dilakukannya. Simulasi atau simulakrum bukan lagi dapat dikatakan sebagai masalah untuk menirukan atau menduplikatnya dan juga bukan bentuk dari parodi tetapi yang terjadi adalah masalah tentang menggantikan tanda-tanda riil yang kemudian malah diperlakukan seakan-akan menjadi bagian yang benar-benar riil (Haryatmoko 2016:80).

informan Dhina juga tidak merasakan adanya perubahan ketika dia selesai mengakses media sosial. Tetapi berdasarkan teori yang digunakan, yang dilakukan informan Dhina ini sudah termasuk melakukan simulasi, hal tersebut

sudah dapat dilihat pada saat wawancara berlangsung informan Dhina mengatakan bahwa yang sering dilihatnya di media sosial salah satunya adalah tentang dance atau menari-nari dengan gaya luar negeri. Ketika informan Dhina setelah melihat konten atau video-video tersebut, maka informan Dhina akan menirukan dan mempelajari gerakan dance tersebut.

Informan Elly mengatakan bahwa dia juga merasakan adanya perubahan yang terjadi pada dirinya. Informan Elly mengatakan bahwa dirinya merasa kecanduan untuk mengakses media sosial. Tetapi meskipun informan Elly ini mengatakan bahwa dia merasa kecanduan dengan media sosial, informan Elly juga mengatakan bahwa ketika dia dalam jangka waktu satu hari tidak melakukan aktivitas apapun, maka yang ada didalam pikirannya pertamakali yaitu membuka media sosial. Kemudian infoman Angga yang juga mengatakan bahwa dirinya tidak merasakan perubahan yang terjadi pada dirinya, tetapi informan Angga mengatakan bahwa dirinya

tidak merasa keren jika dia tidak menirukan apa yang dilihatnya di media sosial. Dapat dilihat bahwa informan tersebut sudah melakukan apa yang dinamakan simulasi dengan menirukan apa yang dilihatnya di media sosial secara terus menerus sehingga menjadikan sesuatu yang ditirukan nya menjadi suatu hal yang riil dan seakan-akan menggantikan sesuatu yang benar-benar riil dan dapat menduplikasi berdasarkan realitas yang ada.

Selanjutnya yaitu informan Fira yang tidak pernah menirukan apa yang dilihatnya atau di tontonnya di media sosial. Informan ini melihat konten atau video-video didalam media sosial tentang *vlog*, tetapi informan ini tidak pernah dan tidak suka untuk melakukan *vlog* karena menurutnya kehidupan dirinya tidak seindah apa yang ditunjukkan didalam *vlog-vlog* yang dilihatnya. Selanjutnya, informan ini juga tidak merasakan adanya perubahan dirinya ketika tidak mengakses media sosial karena informan ini tidak merasa kecanduan untuk mengakses media sosial.

Begitu pula dengan informan selanjutnya yaitu informan Ismi yang juga tidak merasakan sesuatu yang berbeda ketika tidak mengakses media sosial. Berkaitan dengan konten atau video-video yang disukainya didalam media sosial yaitu tentang horror, maka informan ini tidak pernah menirukan apa yang dilihatnya didalam media sosial yaitu tentang horror. Namun jika informan ini merasa kecanduan untuk mengakses media sosial, maka informan ini akan segala sesuatu untuk dapat mengakses media sosial. Walaupun informan ini tidak didalam area *free wifi* informan ini akan tetap mengakses media sosial, dengan kata lain informan ini akan mengakses media sosial menggunakan kuota yang diklaim bahwa ketika mengakses media sosial menggunakan kuota maka akan menghabiskan cukup banyak kuota.

Informan sebelumnya yang tidak pernah menirukan apa yang dilihatnya didalam media sosial, informan Rizal justru sering menirukan tentang apa yang

dilihatnya didalam media sosial. Perubahan yang terjadi pada informan Rizal adalah ketika informan ini telah mengakses media sosial maka informan ini akan merasa dirinya semakin rajin untuk menabung dan semakin rajin untuk mencari referensi didalam media sosial untuk dapat merekomendasikan pakaian-pakaian yang cocok untuk teman-temannya dan dapat menjadikannya sebagai *outfit stylist* atau penata pakaian bagi teman-temannya. Informan Sabrina juga sering menirukan apa yang dilihatnya didalam media sosial. tetapi konteks menirukan yang dilakukan informan Sabrina masih dalam konteks wajar, karena berdasarkan konten atau video-video yang disukainya didalam media sosial, yaitu tentang tutorial desain grafis, maka sudah pasti informan ini akan menirukan apa yang dilihatnya didalam media sosial.

Dengan teori yang digunakan yaitu teori *simulasi*, *simulacra*, dan *hiperealitas* karena media sosial sebagai peran yang penting dalam menentukan perubahan gaya hidup

setiap informan dapat terlihat pada analisis diatas. Dimana setiap informan memiliki caranya sendiri untuk menentukan gaya hidup seperti apa yang diinginkannya. Tidak semua informan merasakan adanya perubahan yang terjadi kepada dirinya ketika mengakses media sosial . Dengan adanya media sosial setiap informan dapat bebas untuk menentukan kesukaannya dan juga yang sesuai dengan pilihan gaya hidup yang diinginkannya dengan cara melakukan dan merealisasikan apa yang telah dilihatnya didalam media sosial. Menurut Soerjono Soekanto (2009: 275-282) bahwa secara umum penyebab terjadinya perubahan sosial dibedakan menjadi dua golongan besar yaitu perubahan yang berasal dari masyarakat itu sendiri dan perubahan yang berasal dari luar masyarakat artinya adalah perubahan yang berasal dari masyarakat berupa penemuan-penemuan baru karena perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan berupa teknologi ataupun berupa gagasan-gagasan yang menyebar kedala masyarakat,



dikenal, diakui, dan selanjutnya diterima sehingga menimbulkan perubahan sosial, sedangkan perubahan yang berasal dari luar masyarakat berupa pengaruh kebudayaan masyarakat lain dengan adanya interaksi langsung antara satu masyarakat dengan masyarakat lainnya yang akan menimbulkan sifat saling berpengaruh antara satu dengan yang lainnya, selain itu pengaruh dari masyarakat lainnya dapat berlangsung melalui sistem komunikasi satu arah yaitu menggunakan komunikasi masyarakat dengan media-media massa.

#### **E. KESIMPULAN**

Media sosial adalah media yang dapat diakses oleh siapapun dan kapanpun dengan jaringan internet. Tidak menutup kemungkinan perubahan gaya hidup juga terjadi kepada remaja pada saat mengakses media sosial. Perubahan dapat terjadi karena keinginan dan juga dari tren yang sedang beredar di media sosial pada saat itu yang mengakibatkan remaja melakukan perubahan dalam fashion, gaya

bicara, dan gaya hidup. Sebagaimana temuan data yang telah ditemukan di lapangan yang di analisis di bab sebelumnya, maka dapat diambil poin kesimpulan sebagai berikut:

#### **1. Terpengaruh Media Sosial**

Perubahan gaya hidup terjadi karena media sosial memiliki cakupan yang luas terhadap konten-konten yang terdapat didalamnya. Berdasarkan analisis pada bab sebelumnya, informan mengakses media sosial untuk mencari informasi ter update serta sebagai pengisi waktu luang. Selain itu para informan mengakses media sosial untuk chatting dan memberi kabar kepada teman-teman di lingkungannya. Dengan banyaknya konten yang disajikan didalam media sosial, maka durasi mengakses media sosial pada setiap informan berbeda-beda, ada yang delapan sampai lima belas jam per hari sampai tidak terhitung jamnya dalam sehari, yang dilakukan untuk mengisi waktu luang dan juga untuk mencari informasi. Rata-rata media sosial yang intens atau sering

diakses para informan adalah *line*, *whatsapp*, dan *youtube*. Setiap informan mengakses media sosial menggunakan *handphone* agar mudah diakses dimanapun dan kapanpun informan berada dan juga setiap informan lebih memilih untuk menyambungkan *handphonenya* dengan jaringan *wifi* untuk mengakses media sosial *Youtube*. Respon lingkungan yang terjadi berbeda-beda, demikian pula dengan respon dari keluarga terutama orangtua. Salah satu media sosial yang bernama *Youtube* digunakan untuk keperluan berbagai hal dan juga respon lingkungan dan keluarga yang berbeda-beda. Dari respon lingkungan, memiliki kesamaan yaitu tidak memperdulikan apa yang dilakukan dalam kata lain tidak melarang-larang untuk tidak melakukan hal yang ditirukannya di media sosial *Youtube*. Respon orangtua terhadap apa yang dilakukan memiliki perbedaan yaitu ada yang mendukung sampai hanya sekedar memberi nasehat. Perubahan gaya hidup yang dialami memiliki perbedaan, seperti informan Angga

dari yang tidak mengetahui apa-apa mengenai memodifikasi kendaraan bermotor menjadi expert dalam memodifikasi kendaraan bermotornya dan informan Angga menjadi lebih bisa mengeksplorasi mengenai memodifikasi kendaraan bermotor. Melebih-lebihkan sesuatu berdasarkan apa yang dilihatnya didalam media sosial juga dapat menimbulkan adanya distorsi pada realitas sehingga menjadi hiperrealitas. Jenis media sosial yang dimiliki tidak dapat dijadikan acuan untuk menjadi individu yang memiliki kesamaan dalam perubahan gaya hidup. Perubahan gaya hidup bisa terjadi sesuai keinginan setiap individu dan perubahan gaya hidup tidak dapat dipaksakan harus sama antara satu dengan yang lainnya hanya dengan jenis media sosial yang dimilikinya. Pada saat mengetahui sekiranya konten atau video-video yang ada didalam media sosial sangat cocok dengan kehidupannya maka akan memutuskan untuk melakukan tindakan yang sesuai dengan apa yang dilihatnya didalam media sosial. Dengan adanya media sosial

para remaja dapat bebas untuk menentukan kesukaannya dan juga yang sesuai dengan pilihan gaya hidup yang diinginkannya dengan cara melakukan dan merealisasikan apa yang telah dilihatnya didalam media sosial.

## **2. Tidak Terpengaruh Media Sosial**

Sebagian remaja di SMA Muhammadiyah 3 SBY ada yang tidak pernah menirukan apa yang dilihatnya didalam media sosial. Dengan demikian maka dapat diartikan bahwa tidak semuanya memiliki perubahan yang sama dan juga tidak melakukan simulasi untuk menemukan gaya hidup setelah mengakses media sosial *Youtube*. Seorang individu memiliki caranya sendiri untuk menentukan gaya hidup seperti apa yang diinginkannya. Tidak semua merasakan adanya perubahan yang terjadi kepada dirinya ketika mengakses media sosial. Seperti informan Siti, Aulia, dan Dhina yang mhnnya mengakses media sosial untuk sekedar chatting dan mencari informasi atau berita terupdate tentang teman-teman

disekitarnya. Hal yang dilakukan ketiga informan pada saat mengakses media sosial tersebut tidak dapat dikatakan sebagai suatu hal yang dapat memicu terjadinya hiperrealitas karena informan sama sekali tidak menirukan dan tidak melebih-lebihkan apa yang dilihatnya didalam media sosial.

## **F. DAFTAR PUSTAKA**

- Aldino, Arjuna Putra. 2016. *Simulakra dalam Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran*. Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. 2007. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Ritzer, George. 2011. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ritzer, George. 2014. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Madiana, Frenda Yenti. 2017. *Media Sosial dan Hiperrelitas Hary Tanoesoedibjo Sebagai Polotikus Religius Islam*.

- Skripsi, Program Studi Strata Satu Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Yogyakarta.
- Aziz, M. Imam. 2001. *Galaksi Simulacra Jean Baudrillard*. Yogyakarta: Lkis
- Nurritzka, Annisa Fitrah. 2016. *Peran Media Sosial di Era Globalisasi Pada Remaja di Surakarta Suatu Kajian Teoritik dan Praktid Terhadap Remaja dalam Perspektif Perubahan Sosial*. Jurnal Program Studi Sosiologi FISIP Vol 5, No 1, 28-37 (2016) Universitas Tanjungpura.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Wilga Secsio dkk. 2016. *Pengaruh Media Terhadap Perilaku Remaja*. Prosiding KS: Riset & PKM Vol 3, No 1, 1-154 (2016)
- Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantai*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyono, Anang. 2016. *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*. Prosiding Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Vol 9, No 1 (2016) Universitas Tulungagung.
- Pamela Felita, Christine Siahaja dkk. 2016. *Pemakaian Media Sosial dan Self Concept Pada Remaja*. Prosiding Jurnal Ilmiah Psikologi Vol 5, No 1, 30-41 (2016) Unika Atma Jaya.
- Aldino, Arjuna Putra. 2016. *Simulakra dalam Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran*. Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Selu Margaretha, Hiperrealitas dan Ruang Publik (Jakarta: Penaku, 2001), 125.
- Komala, Elly. 2018. *Media Sosial Sebagai Sebuah Ruang Hiperrealitas Studi Kasus pada Twitter*. Ejournal LINIMASA Vol 1, No 2, 1-15 (2018) Universitas Pasundan.
- Wirawan, I.B. 2012. *Teori-teori Sosial dalam Tiga Paradigma* : Jakarta : Kencana Prenadamedia.
- INTERNET
- Cahyanti, Rhoma. 2015. *Hiperrealitas dan Dunia Maya*. (<https://medium.com/@rhoomcha/hiperealitas->

dan-dunia-maya-59a3322aeecf) Di akses pada tanggal 28 Desember 2018.

CNN Indonesia. 2018. “*Youtube ‘Sapu Bersih’ 8 Juta Video Konten Negatif*”. [https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180424205447-185-293274 /youtube-sapu-bersih-8-juta-video-konten-negatif](https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180424205447-185-293274/youtube-sapu-bersih-8-juta-video-konten-negatif). Diakses pada tanggal 13 Maret 2019.

Medhydayat. 2016. “*Jean Baudrillard, Simulasi dan Hiperrealitas*”. <https://medhyhidayat.com/jean-baudrillard-simulasi-dan-hiperrealitas/>. Diakses pada tanggal 28 Januari 2019.