MEDIA SOSIAL DAN PERUBAHAN POLA INTERAKSI SOSIAL GENERASI MILLENIAL PEDESAAN
(Studi di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang)

SKRIPSI

Disusun Oleh :

ILHAM TANJUNG SAPUTRA
NPM : 1631090151

Program Studi : Sosiologi Agama

FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443H/2022M

MEDIA SOSIAL DAN PERUBAHAN POLA INTERAKSI SOSIAL GENERASI MILLENIAL PEDESAAN
(Studi di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas- Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Sosial (S. Sos)
Dalam Ilmu Ushuluddin Dan Studi Agama

Oleh:

ILAM TANJUNG SAPUTRA
NPM. 1631090151

Program Studi: Sosiologi Agama

Pembimbing I : Dr. Suhandi, M. Ag
Pembimbing II : Siti Badiah, S. Ag, M, Ag

FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443H/2022M

ABSTRAK

Media sosial merupakan media yang berupa situs dan aplikasi yang melibatkan teknologi berbasis internet. Media berbasis teknologi internet ini mendorong dan memungkinkan penggunannya saling terhubung dengan siapa saja. Generasi millennial pedesaan saat ini sudah terkena dampak dari media sosial. Media sosial yang digandrungi oleh generasi milenial diantaranya Whatsapp, Facebook, Instagram, dan Youtube. Kesemuanya platform tersebut memiliki keunggulannya masing-masing sehingga memicu kenyamanan para penggunanya sehingga lebih cenderung melakukan interaksi melalui media sosial. Rumusan masalah yang dalam penelitian ini yaitu bagaimana penggunaan media sosial dan pengaruh media sosial terhadap perubahan interaksi sosial pada generasi millennial di desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif, artinya menjelaskan kondisi masyarakat berdasarkan data yang bersifat apa adanya dilapangan. Teknik pengumpulan data yaitu observasi partisipan, wawancara langsung dan didukung dengan dokumentasi. Penentuan informan penelitian menggunakan teknik *snowball sampling*, dimana yang menjadi informan kunci adalah ketua Karang Taruna Desa Dwi Warga Tunggal Jaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial yang sering digunakan oleh generasi millennial di desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang diantaranya adalah Whatsapp, Facebook, Instagram, dan Youtube. Penggunaan media sosial pada generasi millennial di desa Dwi Warga Tunggal Jaya ini diantaranya yaitu menggunakan aplikasi whatsapp, facebook, youtube, dan Instagram. Keempatnya memiliki keunggulan masing-masing. Whatsapp digunakan sebagai media utama yang digunkan oleh generasi milenial untuk berkomunikasi melalui pesan singkat, panggilan telfon ataupun dengan panggilan video (*video call*). Facebook lebih banyak digunakan sebagai media jual beli online oleh generasi millennial. Instagram sebagai aplikasi yang memiliki banyak fitur berupa filter merupakan wahana generasi millennial untuk memposting kegiatan sehari-hari dengan memanfaatkan fitur-fitur tersebut. Youtube digunakan sebagai sumber informasi mengenai segala sesuatu yang sedang dibutuhkan atau mencari *video* tutorial oleh generasi millennial di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Adapun perubahan interaksi sosial yang terjadi akibat media sosial tersebut yaitu kurangnya interaksi sosial tatap muka langsung, terganggunya

kualitas interaksi langsung, membentuk karakter individualis dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar.

Kata Kunci: Media Sosial, Generasi Millenial, Perubahan Interaksi Sosial

PERNYATAAN ORISINALITAS

Assalamualaikum Wr.Wb

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ilham Tanjung Saputra
NPM : 1631090151
Program Studi : Sosiologi Agama

Menyatakan bahwa skrpsi yang berjudul MEDIA SOSIAL DAN PERUBAHAN POLA INTERAKSI SOSIAL GENERASI MILLENIAL PEDESAAN (Studi Di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang) Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi inii secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya adalah hasil karya orang lain.
Demikian suat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Wassalamualikum, Wr. Wb.

Bandar Lampung, 02 Februari 2022

Ilham Tanjung Saputra
1631090151

KEMENTRIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp (0721)703289

PERSETUJUAN

Judul : **Media Sosial dan Perubahan Pola Interaksi Sosial Generasi Milenial Pedesaan (Studi di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang)**
Nama : **Ilham Tanjung Saputra**
Npm : **1631090151**
Jurusan : **Sosiologi Agama**
Fakultas : **Ushuluddin dan Studi Agama**

MENYETUJUI

Untuk dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung.

Bandar Lampung, 04 Maret 2022

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Suhandi, M.Ag	**Hj. Siti Badiah, M.Ag**
NIP. 197111171997031001 3	**NIP. 197712252003122001**

Mengetahui
Ketua Prodi Sosiologi Agama

Hj. Siti Badiah, M.Ag
NIP. 197712252003122001

KEMENTRIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp (0721)703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Media Sosial dan Perubahan Pola Interaksi Sosial Generasi Milenial Pedesaan (Studi di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang)"**, disusun oleh: **Ilham Tanjung Saputra,** NPM: **1631090151,** Jurusan: **Sosiologi Agama,** telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal : Senin 07 Maret 2022.

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : Abd. Qohar, M.Si. (.....)

Sekretaris : Faisal Adnan Reza, S.Psi.,M.Psi.,Psikolog (.....)

Penguji I : Ellya Rosana, M.H (.....)

Penguji II : Dr. Suhandi, M.Ag. (.....)

Penguji III : Hj. Siti Badiah, M.Ag. (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama

KEMENTERIAN AGAMA FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG REPUBLIK INDONESIA

Dr. Ahmad Isnaeni, S.Ag.M.A
NIP. 197403232000031001

MOTTO

يَٰٓأَيُّهَا ٱلنَّاسُ إِنَّا خَلَقۡنَٰكُم مِّن ذَكَرٖ وَأُنثَىٰ وَجَعَلۡنَٰكُمۡ شُعُوبٗا وَقَبَآئِلَ لِتَعَارَفُوٓاْۚ إِنَّ أَكۡرَمَكُمۡ عِندَ ٱللَّهِ أَتۡقَىٰكُمۡۚ إِنَّ ٱللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٞ ١٣

Artinya: Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal. (QS: Al-Hujarat Ayat 13).

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan kuasaNya yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini, sehingga dengan rahmat serta kuasa-Nya skripsi ini telah terselesaikan. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada orang-orang terkasih yaitu:

1. Terutuk Bati Mukmin dan Bunda tercinta Lela Karmila yang senantiasa merawat, mendidik, mendo'akan, dan mensuport saya dari kecil hingga saat ini, tiada kasih sayang kalian untuk saya yang dapat menandinginya, sehingga saya dapat berada sampai titik ini. Semoga kebahagiaan selalu berada pada Bati dan Bunda atas apa yang telah kalian berikan kepada saya.
2. Teruntuk Adikku Egi Dea Safitri, Shifa Arum Safitri, dan Zaidan Tanjung Saputra yang selalu memberikan do'a untuk keberhasilan saya.
3. Keluarga Besar Alm. Nahnu dan Masiah yang turut serta membantu suport dan do'a kepada saya hingga sampai saat ini.
4. Untuk Ayu Nurul Latifah yang senantiasa selalu menemaniku dalam pembuatan skripsi dan selalu memberikan dukungan serta do'a. semoga kita selalu dalam lindungan Allah SWT.
5. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Ilham Tanjung Saputra dilahirkan di Penawar Jaya, Kabupaten Tulang Bawang pada tanggal 12 Agustus 1998. Penulis lahir dari ibu bernama Lela Karmila dan Ayah bernama Mukmin sebagai anak pertama dari tiga bersaudara.

Penulis mengawali pendidikan di SDN 1 Dwi Warga Tunggal Jaya yang diselesaikan pada tahun 2010, kemudian melanjutkan kejenjang MTs Al-Iman Banjar Agung diselesaikan pada tahun 2013, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang SMAN 1 Banjar Agung dan diselesaikan pada tahun 2016, kemudian pada tahun 2016 penulis terdaftar menjadi mahasiswa Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr, Wb

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga sampai saat ini peneliti diberikan kesehatan jasmani maupun rohani, kemudahan serta kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam peneliti sampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang setia kepadanya hingga akhir zaman. Skripsi ini dibuat dan diselesaikan sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada program strata satu (S1) jurusan Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada ilmu Ushuluddin dan Studi Agama. Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ungkapan terimakasih kepada:

1. Prof. H. Wan Jamaludin Z, S.Ag M.Ag., Ph.D selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Ahmad Isnaeni, S.Ag. M.A selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dr. Siti Badi'ah, S.Ag, M.Ag sebagai Ketua Jurusan Sosiologi Agama dan selaku pembimbing II yang telah sabar dan memberi arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Suhandi, M. Ag pembimbing I yang telah sabar memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh rasa sabar serta memebri motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Faisal Adnan Reza S.Psi., M.Psi., Psikolog sebagai sekertaris prodi sosiologi agama.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ushuluddin yang telah memebrikan motivasi serta ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat.
7. Karang Taruna Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang.
8. Aparatur pemerintahan dan Masyarakat Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung yang telah membantu penulis mengumpulkan informasi dan penyajian data.

9. Teman-teman Jurusan Sosiologi Agama atas segala motivasi, pertemanan, kebersamaan, kekeluargaan dan solidaritas antar lain.

Bandar Lampung, Februari 2022
Penulis

Ilham Tanjung Saputra
NPM: 163109151

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
ABSTRAK ii
PERNYATAAN KEASLIAN iv
PERSETUJUAN v
PENGESAHAN vi
MOTTO vii
PERSEMBAHAN viii
RIWAYAT HIDUP ix
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I PENDAHULUAN
A. Penegasan Judul 1
B. Latar Belakang Masalah 3
C. Fokus dan Subfokus Penelitian 9
D. Rumusan Masalah 9
E. Tujuan Penelitian 10
F. Manfaat Penelitian 10
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan 11
H. Metode Penelitian 12
I. Sistematika Pembahasan 18

BAB II MEDIA SOSIAL DAN PERUBAHAN INTERAKSI SOSIAL
A. Media Sosial 21
1. Pengertian Media Sosial 21
2. Sejarah Media Sosial 22
3. Klasifikasi Media Sosial 23
4. Efek Media Sosial 24
B. Interaksi Sosial 25
1. Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial 26
2. Jenis-jenis Interaksi Sosial 28
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial 29
4. Perubahan Interaksi Sosial Masyarakat Berjejaring 36
C. Generasi Millenial Pedesaan 40
1. Pengertian Generasi Millenial Pedesaan 40
2. Ciri-ciri Generasi Millenial 41

D. Teori Masyarakat Konsumsi dan Simulacra dalam Perspektif Jean Baudrillard 43

BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum Desa Dwi Warga Tunggal Jaya 55
   1. Sejarah Singkat Desa Dwi Warga Tunggal Jaya 55
   2. Visi Misi Desa Dwi Warga Tunggal Jaya 57
   3. Kondisi Geografi dan Demografi Desa Dwi Warga Tunggal Jaya 59
B. Gambaran Interaksi Sosial Pada Generasi Millenial Pedesaan di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya 64
   1. Interaksi Sosial Sebelum Adanya Media Sosial 64
   2. Ragam Platform Media Sosial Yang Digunakan Generasi Millenial Desa Dwi Warga Tunggal Jaya 65
      a. Whatsapp 67
      b. Facebook 69
      c. Instagram 71
      d. Youtube 72

BAB IV ANALISIS TENTANG MEDIA SOSIAL DAN PERUBAHAN INTERAKSI SOSIAL PADA GENERASI MILLENIAL DI DESA DWI WARGA TUNGGAL JAYA

A. Penggunaan Sosial Media Pada Generasi Millenial di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya 75
B. Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Generasi Millenial di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya 77

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 81
B. Rekomendasi 82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

TABEL 1. Nama-nama yang Pernah Menjabat Kepala Kampung di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kabupaten Tulang Bawang Kecamatan Banjar Agung.

TABEL 2. Distribusi penduduk Desa Dwi Warga Tunggal Jaya tahun 2014 Berdasarkan Mata Pencaharian

TABEL 3. Keadaan Penduduk Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang Menurut Jenis Kelamin

TABEL 4. Penduduk Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Menurut Tingkat Pendidikannya

TABEL 5. Jumlah Penduduk Desa Berdasarkan Agama

TABEL 6. Jumlah Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Wawancara

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian

Lampiran 3 : Kartu Konsultasi

Lampiran 4 : Hasil Tunitin

Lampiran 5 : Dokumentasi

BAB I
PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul merupakan hal yang sangat penting dari karya ilmiah, karena judul akan memberikan gambaran tentang keseluruhan isi dari penelitian. Agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahami makna yang terkandung dalam judul penelitian ini, penulis merasa perlu untuk memberikan penegasan terhadap judul seperlunya, adapun judul penelitian ini adalah **"Media Sosial dan Perubahan Interaksi Sosial Generasi Millenial Pedesaan (Studi di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang"**.

Media sosial menurut Shirky adalah instrumen untuk mengingkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to corporate*) di antara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka institusional maupun organisasi.[1] Dalam konteks penelitian ini, media sosial yang dimaksud adalah media sosial yang digunakan dalam rangka berinteraksi oleh generasi millennial di pedesaan, seperti Whatsapp, Facebook, dan Instagram.

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara perorangan dengan kelompok manusia.[2] Di dalam kehidupan sehari-hari terdapat tiga pola interaksi sosial.Pola-pola interaksi sosial itu adalah interaksi antara individu, interaksi antara individu dengan kelompok dan interaksi

---

[1] Shirky, *Hubungan Intensitas Mengakses Sosial Media Terhadap Perilaku Belajar Mata Pelajaran Produktif Pada Siswa Kelas XI Jasa Boga di SMKN 3 Klaten*. Dalam Yuzi Akbari Vindita Riyanti (2016). Skripsi. Universitas Negri Yogyakarta, Yogyakarta, 2008.

[2] Gillin dan Gillin,*Cultural Sociology, a revision of An Introduction to Sociology*, (New York: The Macmillan Company, 1954), 489.

antara kelompok dengan kelompok.[3] Interaksi sosial dalam penelitian ini adalah interaksi sosial pada generasi millennial pedesaan yang saat ini lebih banyak menggunakan media sosial sebagai media interaksi sosial, serta perubahan pola interaksi yang menyertainya.

Generasi milenial atau yang dikenal sebagai generasi Y adalah kelompok demografi yang lahir pada tahun 1980an sampai pada tahun 1995 atau yang berusia dari umur 27 sampai 42 tahun. Generasi ini lahir pada era peningkatan penggunaan teknologi. Milenial hadir di saat aktivitas sehari-hari mulai di pengaruhi oleh internet dan perangkat seluler. Inilah mengapa generasi milenial dinilai sebagai orang yang sangat mahir dalam menggunakan teknologi dan platform digital.[4] Dalam konteks penelitian ini, generasi millennial yang dimaksud adalah generasi millennial di desa Dwi Warga Tunggal Jaya.

Pedesaan merupakan suatu wilayah yang memiliki karakteristik masyarakat dengan hubungan yang lebih mendalam dan erat dan sistem kehidupan umumnya berkelompok dengan dasar kekeluargaan. Paul H. Landis seorang sarjana sosiologi perdesaan dari Amerika Serikat, mengemukakan bahwa desa didefinisikan sebagai suatu lingkungan yang penduduknya kurang dari 2500 orang.[5] Masyarakat pedesaan bersifat homogen, seperti dalam hal mata pencaharian, agama, adat-istiadat dan sebagainya. Dalam konteks penelitian ini, desa yang dimaksud adalah desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang.

Berdasarkan pemaparan di atas, maksud dari judul ini adalah hubungan sosial generasi milenial berusia dari umur 27 sampai 42 yang bertempat tinggal di desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang

---

[3] Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), 50.

[4] Dany Garjito, *arti dan kelahiran milenial* (sura.com) 28 oktober 2020.

[5] Rahardjo, *Pengantar Sosiologi Pedesaan dan Pertanian* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1999), 30.

yang menggunakan media sosial sebagai media berinteraksi dan mengubah cara berinteraksi pada generasi milenial tersebut. Adapun media sosial yang digunakan oleh generasi milenial adalah whatsapp, facebook, instagram, dan youtube yang mengubah pola berinteraksi pada generasi milenial.

B. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi ke arah serba digital saat ini semakin pesat. Pada era digital seperti ini, manusia secara umum memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia. Teknologi digital tidak lagi menggunakan tenaga manusia atau tenaga manual, tapi cenderung pada sistem pengoperasian yang otomatis dengan sistem komputerisasi atau format yang dikendalikan oleh computer.[6] Era digital telah membawa berbagai perubahan yang baik sebagai dampak positif yang bisa gunakan sebaik-baiknya. Namun dalam waktu yang bersamaan, era digital juga membawa efek baik dan tidak baik, sehingga menjadi tantangan baru dalam kehidupan manusia di era digital ini.

Tantangan pada era digital telah pula masuk ke dalam berbagai bidang seperti politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan, keamanan, dan teknologi informasi itu sendiri. Era digital terlahir dengan kemunculan digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Media baru era digital memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan atau internet. Kemampuan media era digital ini lebih memudahkan masyarakat dalam menerima informasi lebih cepat. Dengan media internet membuat media massa berbondong-bondong pindah haluan. Semakin canggihnya teknologi digital masa kini membuat perubahan besar terhadap dunia, lahirnya berbagai macam teknologi digital

---

[6] Rustam Aji, *Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Menyongsong Era Digital)*, Islamic Communication Journal, Vol. 01, No. 01, 2016, 44.

yang semakin maju telah banyak bermunculan. Berbagai kalangan telah dimudahkan dalam mengakses suatu informasi melalui banyak cara, serta dapat menikmati fasilitas dari teknologi digital dengan bebas dan terkendali.

Transformasi dari hal-hal yang sifatnya konvensional ke digital membawa konsekuensi tersendiri dalam kehidupan manusia. Konsekuensi tersebut dapat berupa hal-hal positif dan negatif. Dampak positif era digital sendiri diantaranya seperti informasi yang dibutuhkan dapat lebih cepat dan lebih mudah dalam mengaksesnya. Tumbuhnya inovasi dalam berbagai bidang yang berorentasi pada teknologi digital yang memudahkan proses dalam pekerjaan kita, munculnya media massa berbasis digital, khususnya media elektronik sebagai sumber pengetahuan dan informasi masyarakat, meningkatnya kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, munculnya berbagai sumber belajar seperti perpustakaan online, media pembelajaran online,diskusi online yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan, munculnya e-bisnis seperti toko online yang menyediakan berbagai barang kebutuhan dan memudahkan mendapatkannya dan lain-lain. Transformasi ke arah digital seperti ini secara universal menawarkan produktivitas, efisiensi, kecepatan, dan lintas batas.[7]

Adapaun dampak negatif era digital yanga harus diantisapasi dan dicari solusinya untuk mengindari kerugian atau bahaya, antara lain seperti ancaman pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) karena akses data yang mudah dan menyebabkan orang plagiatis akan melakukan kecurangan, ancaman terjadinya pikiran pintas dimana anak-anak seperti terlatih untuk berpikir pendek dan kurang konsentrasi, ancaman penyalahgunaan pengetahuan untuk melakukan tindak pidana seperti menerobos sistem perbankan, dan lain-lain (menurunnya moralitas), tidak mengefektifkan teknologi informasi sebagai media atau sarana belajar,

[7] Wira Respati, *Transformasi Media Massa Menuju Era Masyarakat Informasi di Indonesia*, Humaniora, Vol. 5, No. 1 April 2014, 40.

misalnya seperti selain men-download e-book, tetapi juga mencetaknya, tidak hanya mengunjungi perpustakaan digital, tetapi juga masih mengunjungi gedung perpustakaan, dan lain-lain.

Secara sosiologis, transformasi menuju digitalisasi memberikan efek cukup signifikan dalam kehidupan sosial. Interaksi sosial, komunikasi sosial, perilaku sosial semua terkena pengaruh dari perubahan ini. Kehadiran teknologi era digital seperti komputer atau gadget merubah Pola interaksi antar individu atau antar kelompok. Komputer atau gadget yang dilengkapi internet tersebut memungkinkan bagi siapa saja untuk berhubungan dengan dunia luar tanpa harus bertemu secara langsung langsung.

Dampak sosial tersebut terasa di semua kalangan, tak terkecuali pada generasi millennial. Generasi millennial merupakan atau yang dikenal sebagai generasi Y adalah kelompok demografi setelah Generasi X (Gen-X). Tidak ada batas waktu yang pasti untuk awal dan akhir dari kelompok ini. para ahli dan peneliti biasanya menggunakan awal 1980-an sebagai awal kelahiran kelompok ini dan pertengahan tahun 1990-an hingga awal 2000-an sebagai akhir kelahiran. Millennial pada umumnya adalah anak-anak dari generasi Baby Boomers dan Gen-X yang tua. Millennial kadang-kadang disebut sebagai “Echo Boomers” karena adanya booming atau peningkatan besar tingkat kelahiran di tahun 1980-an dan 1990-an. Untungnya di abad 20 tren menuju keluarga yang lebih kecil di Negara-negara maju terus berkembang, sehingga dampak relatif dari “baby boom echo” umumnya tidak sebesar dari masa ledakan populasi pasca Perang Dunia II. Karakteristik millennial berbeda-beda berdasarkan wilayah dan kondisi sosial ekonomi. Namun, generasi ini biasanya ditandai oleh peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media, dan teknologi digital. Di sebagian besar belahan dunia, pengaruh mereka ditandai dengan peningkatan liberalisasi politik dan ekonomi, meskipun pengaruhnya masih diperdebatkan. Masa Resesi

Besar (The Great Recession) memiliki dampak yang besar pada generasi ini yang mengakibatkan tingkat pengangguran yang tinggi di kalangan anak muda, dan menimbulkan spekulasi tentang kemungkinan krisis sosial ekonomi jangka panjang yang merusak generasi ini.[8]

Anak muda saat yang kita kenal atau sering sebut dengan anak milenial yang akrab dengan sesuatu serba digital yang mudah diakses sehingga kadang tidak terkontrol penggunaannya. Sehingga anak-anak milenial sering melakukan sikap agresif. Adapun bentuk-bentuk agresi yang sering terjadi pada anak, ini merupakan pengaruh langsung atau tidak langsung terhadap pemrosesan informasi sosial, mengimitasi atau memodelin (imitasi) apa yang terjadi di masyarakat dan bagaimana menginterpretasikan apa yang mereka persepsikan.

Hasil Susenas BPS Tahun 2021, Indonesia adalah rumah bagi 64,92 juta jiwa pemuda, jumlah tersebut merupakan seperempat dari total penduduk Indonesia (Statistik Pemuda BPS, 2021).[9] Diantara jumlah tersebut, jumlah pemuda dominan berada di perdesaan daripada diperkotaan, dan jumlah antara pemuda laki-laki dan pemuda perempuan pun tidak terlalu memiliki perbedaan jumlah signifikan sebagaimana beberapa dekade lalu jumlah perempuan yang lebih besar dibandingkan jumlah laki-laki. Pemuda yang terdeteksi dalam sistem informasi berjumlah sekitar sekitar 73,27 persen pemuda menggunakan internet dalam tiga bulan terakhir. Sekitar 83,82 persen pemuda di perkotaan menggunakan internet selama tiga bulan terakhir, sementara di perdesaan sekitar 59,47 persen. Hal ini menunjukkan interaksi yang cukup tinggi dari para pemuda dalam menggunakan akses teknologi yang dapat menghubungkannya dengan media sosial. Selain itu, dari sisi

---

[8] Naldo dan Hardika Widi Satria, *Studi Observasi Terhadap Penggunaan Aplikasi Line oleh Generasi Millenial*, Jurnal Sosial Humaniora Terapan, Vol. 1 No. 1, Juli-Desember 2018, 33-34.

[9] https://www.bps.go.id/diakses pada 1 Maret 2022.

jumlah kepemilikan handphone (HP) yang dapat mengakses informasi melalui smartphone juga cukup besar. Prosentase pemuda yang memiliki HP sebesar 93,02 persen. Penggunaan HP tertinggi di usia 19-24 tahun yaitu antara 89,51 dan 94,22 persen. Usia 25-30 tahun sebesar 86,78 persen dan pemuda usia 16-18 tahun sebesar 84,85 persen dan 91,55 persen. Sebuah angka penggunaan yang cukup besar belum lagi penggunaan dibawah usia 16 tahun ke bawah maupun usia di atas 30 tahun yang menurut beberapa kalangan masih digolongkan anak muda milenial.[10]

Tingginya penggunaan HP dikalangan pemuda usia milenial, khususnya smartphone, tentunya tidak hanya digunakan untuk kepentingan melakukan panggilan atau menjawab panggilan HP saja, tetapi didalamnya sangat memungkinkan terjadi interaksi dan penggunaan beragam aplikasi media sosial yang lagi trend di kalangan pemuda seperti whatsapp, facebook, instagram, dan sejumlah aplikasi lainnya. Kondisi ini memungkinkan perlunya pengamatan lebih lanjut terkait dampak yang akan ditimbulkan oleh Media sosial bagi anak muda, khususnya bagaimana pengaruhnya terhadap perubahan pola pikir, sikap, bahkan perilaku mereka dalam kehidupan bermasyarakat. Penggunaan media sosial dalam intensitas tertentu, dapat menyebabkan pengguna kalangan muda ini menelan secara mentah-mentah overloading (banjir).[11]

Media sosial menawarkan banyak kemudahan yang membuat para milenial ini betah mengakses berlama-lama sehingga menyebabkan mereka kecanduan. Tingginya penggunaan media sosial dikalangan generasi milenial menyebabkan mudahnya perubahan kognitif, afektif, bahkan perilaku dari anak muda ini. Beragam problematika sosial memungkinkan terjadi dengan intensitas penggunaan media sosial dikalangan generasi milenial Indonesia.

---

[10] Wawan Setiawan, *Era Digital dan Tantangannya……,* 8.
[11] Wawan Setiawan, *Era Digital dan Tantangannya…..,* 5.

Dwi Warga Tunggal Jaya merupakan salah satu desa yang secara administratif berada di kecamatan Banjar Agung, kabupaten Tulang Bawang. Kampung Dwi Warga Tunggal Jaya pada tahun 2009 memiliki luas wilyah 1.701 dan memiliki 3100 Kepala Keluarga atau 12000 jiwa lebih. Mayoritas penduduk Dwi Warga Tunggal Jaya bermata pencaharian sebagai wiraswasta, karena fasilitas yang tersedia seperti Pasar dan Jalan Raya Lintas Timur sehingga menjadikan banyak yang meminati sektor wiraswasta dan juga didukung oleh kondisi geografis desa yang merupakan dataran tinggi. Wiraswasta dalam hal ini cenderung pada membuka usaha perdagangan mengingat mobilitas masyarakat cukup tinggi.[12]

Sebagai desa dengan tingkat kemajuan yang cukup pesat, Dwi Warga Tunggal Jaya sebagai desa dengan tingkat kemajuan tinggi juga tersentuh oleh modernisasi. Modernisasi telah masuk ke dalam sendi-sendi kehidupan masyarakat disini. Hal tersebut kemudian menyebabkan terjadinya berbagai perubahan di Dwi Warga Tunggal Jaya baik dalam bidang politik, budaya, agama, dan sosial.

Perkembangan teknologi dengan hadirnya media sosial yang telah menjadi konsumsi sehari-hari, berpengaruh terhadap interaksi sosial masyarakat di desa Dwi Warga Tunggal Jaya, khususnya generasi millennial (secara karakteristik seperti yang telah disebutkan sebelumnya). Awalnya, interaksi atau hubungan sosial sering dilakukan dengan langsung atau tatap muka. Namun, dengan hadirnya teknologi seperti gadget, interaksi sosial kemudian lebih banyak dilakukan via media sosial.

Beragam platform atau aplikasi yang sering digunakan untuk berinteraksi sosial diantaranya adalah Whatsapp, Facebook, Youtube, dan Intagram. Aplikasi-aplikasi tersebut juga dapat digunakan untuk mengakses berita-berita yang sedang hangat di tengah-tengah

---

[12] Dokumentasi Desa. *Profil Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kabupaten Tulang Bawang.* 2019.

masyarakat. Tak jarang pula berita yang disampaikan disana adalah berita bohong atau hoax. Berita hoax tentu dapat mengakibatkan pendapat yang berbeda sehingga tak jarang terjadi perselisihan di media sosial. Inilah yang kemudian disebut bahwa interaksi sosial via media sosial di era digital membawa konsekuensi tersendiri terhadap hubungan sosial antar sesama, dalam hal ini di kalangan generasi millennial desa Dwi Warga Tunggal Jaya. Sebelum adanya gadget dan media sosial, pembawaan generasi muda ini cenderung penuh keakraban dan kekeluargaan karena intensitas pertemuan yang tinggi. Namun, hadirnya gadget dan media sosial sebagai konsekuensi dari era digital membuat pola interaksi tersebut berubah dan memiliki dampak terhadap hubungan sosial.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik mengambil judul penelitian **"Media Sosial dan Perubahan Interaksi Sosial Generasi Millenial Pedesaan (Studi di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang"**.

C. Fokus dan Subfokus Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitian pada generasi millennial di desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang. Sedangkan subfokus penelitian ini yaitu pengaruh media sosial terhadap perubahan interaksi sosial.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media sosial pada generasi millennial di desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang?

2. Bagaimana dampak media sosial terhadap perubahan interaksi sosial pada generasi millennial di desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan media sosial pada generasi millennial di desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang.
2. Mengetahui dampak media sosial terhadap perubahan interaksi sosial pada generasi millennial di desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang.

F. Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah dampak dari tercapainya tujuan, serta untuk menjelaskan tentang manfaat dari penelitian ang dilakukan oleh peneliti, kemudian terdapat dua kegunaan yaitu kegunaan secara praktis dan kegunaan secara teoritis.

1. Secara praktis penelitian ini digunakan untuk melihat pola interaksi yang dilakukan remaja dan melihat efek terhadap interaksi yang didapat oleh remaja dari proses akulturasi teknologi.
2. Secara teoritis penelitian ini digunakan untuk menambah informasi dan wawasan terhadap pola interaksi remaja didesa, jika secara akademis, dapat juga di jadikan sebagai buku bacaan, literatur dan referensi bagi mahasiswa fakultas Ushuluddin dan khususnya perpustakaan UIN Raden Intan Lampung.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Dalam suatu penelitian, diperlukan suatu dukungan dari hasil-hasil penelitian yang telah ada sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian tersebut. Maka kemudian peneliti disini mengidentifikasi beberapa karya ilmiah yang memiliki relevansi dengan penelitian ini guna dijadikan sebagai bahan referensi dalam pembahasan penelitian ini.

1. Yohannes Marryono Jamun, Heronimus E. A. Wejang, Rudolof Ngalu berjudul *"Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA di Kecamatan Langke Rembong"* dalam Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, Volume 3, Nomor 1 Januari 2019. Penelitian ini menfokuskan pada dampak yang diberikan oleh penggunaan handphone serta pengaruhnya terdapat interaksi siswa. Sedangkan dalam penelitian ini akan menfokuskan pada dampak hadirnya sosial media terhadap kehidupan remaja serta pengaruhnya pada interaksi sosial.
2. Muchlis Aziz, Nurainiah dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara"* dalam jurnal Al-Ijtimaiyyah/ Vol. 4, No. 2, Juli-Desember 2018. Penelitian ini berjudul pengaruh penggunaan handphone terhadap interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara. Hasil penelitian menjelaskan bahwa handphone dapat berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara, baik pengaruh positif maupun negative. Selain itu hasil penelitian juga menjelaskan bahwa handphone dapat menghambat pola interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara dengan beberapa faktor yaitu lingkungan, keluarga, masyarakat, keagamaan, adat istiadat dan kebiasaan.
3. Ainun Diana Lating dalam jurnal berjudul *"Konflik Sosial Remaja Akhir (Studi Psikologi Perkembangan*

Masyarakat Negeri Mamala dan Morella Kecamatan Leihitu Kabupaten Maluku Tengah)" tahun 2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan bagaimana proses perkembangan interaksi sosial dan dampak konflik terhadap perkembangan sosial antar remaja, dengan sekolah dan lingkungan tempat tumbuh dan berkembangnya di Negeri Mamala dan Morella.

Pada penelitian terdahulu yang relevan di atas terdapat persamaan dengan pembahasan penelitian ini. Persamaannya terletak pada sama sama membahas tentang dampak digitalisasi terhadap interaksi sosial remaja, yaitu pada jurnal Yohannes Marryono Jamun, Heronimus E. A. Wejang, Rudolof Ngalu tentang "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA di Kecamatan Langke Rembong" dan jurnal Muchlis Aziz dan Nurainiah dengan judul "Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara". Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada pada penelitian sebelumnya tidak membahas bagaimana pengaruh media sosial terhadap perubahan interaksi sosial. Hal tersebut yang kemudian menjadi fokus penelitian dalam penelitian ini.

H. Metode Penelitian

Setiap penulisan karya ilmiah tidak dapat lepas dari penggunaan sebuah metode. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kualitatif, penelitian yang dilakukan adalah penelitian objek alamiah yang berkembang apa adanya dan tidak dibuat-buat serta dimanipulasi oleh peneliti dan kehadiran peneliti tidak mempengaruhi objek yang diteliti.[13] Untuk mempermudah dalam proses penelitian dan

[13] Sugiono, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 8.

memperoleh hasil data yang valid. Maka, dalam penelitian ini, peneliti akan menguraikan metode penelitian yang akan dipergunakan.

1. Pendekatan dan Prosedur Penellitan

a. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologis dan psikologis dikarenakan, pendekatan sosiologis adalah suatu pendekatan yang digunakan dalam mengamati masyarakat.[14] Pendekatan sosiologis dalam penelitian ini digunakan karena penelitian ini memfokuskan pada pola interaksi sosial pada generasi millennial.

Sedangkan pendekatan psikologis sangat representatif dalam penelitian ini, dimana pendekatan ini dapat digunakan untuk melihat perkembangan sosial remaja generasi milenial di desa Dwi Warga Tunggal Jaya akibat media sosial yang mereka gunakan.

b. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian yang dimaksud disini merupakan langkah-langkah, tahapan dalam suatu penelitian yaitu, sebagai berikut:

1) Tahapan Perencanaan Penelitian

Tahap perencanaan penelitian digunakan untuk mempersiapkan sebuah penelitian, semua hal-hal yang berhubungan dengan penelitian di persiapkan atau di adakan seperti pemiliha judul, perumusan masalah, dan metode penelitian yang digunakan.

2) Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap pelaksanaan penelitian adalah tahap dimana penelitian sudah dilaksanakan atau dilakukan.pada tahap ini pengumpulan data informasi, analisa data dan penarik kesimpulan telah dilakukan.

---

[14] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 8.

3) Tahap Penulisan Laporan

Dalam tahap ini penulisan laporan ini sebagaimana mestinya penelitian telah selesai dilakukan.Dan pada tahap ini, hasil dari sebuah penelitianya dibuatkan laporan.[15]

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yaitu semua prosedur yang dibutuhkan dalam suatu perencanaan dan pelaksanaan penelitian sampai pada laporan hasil penelitian.[16] Desain penelitian (*strategy of inquiry*) menghubungkann peneliti dengan metode pendekatan yang sesuai untuk mengumpulkan dan menganalisis data empiris. Desain penelitian yang digunakan terhadap data ini adalah studi kasus. Desain penelitian studi kasus bertujuan untuk meneliti secara mendalam suatu program, kejadian atau aktifitas, proses atau seorang individu atau lebih. Kasus yang diteliti terkait dengan waktu dan aktifitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara detail dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data dalam waktu tertentu.[17] Alasan peneliti menggunakan studi kasus karena penelitian ini akan meneliti secara mendalam perubahan interaksi sosial generasi milenial di desa Dwi Warga Tunggal Jaya.

3. Partisipan dan Tempat Penelitian

a. Partisipan

Penelitian kualitatif pada dasarnya berangkat dari kasus tertentu. Menurut Spradley yang dinamakan *"social situation"* yang terdiri dari tiga elemen yaitu, pelaku *(actor)*, tempat *(place)*, dan aktivitas *(activity)*. Dari ketiga elemen ini ialah sebagai objek dari penelitian

---

[15] Iqbal Hasan, *Pokok-pokok Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2002), 28.

[16] Islachuddin Yahya, *Teknik Penulisan Karangan Ilmiah*, (Surabaya: Surya Jaya Raya,2007), 41.

[17] Pedoman Penulisan Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021, 15.

yang dicari dan dipahami secara mendalam.[18] Penyebutan sampel dalam penelitian kualitatif yaitu informan, informan merupakan individu yang mengetahui tentang informasi yang diperlukan dalam penelitian.[19] Untuk pengambilan informan yang tepat dalam penelitian, peneliti harus menyeleksi individu-individu (informan) yang ahli atau setidaknya banyak mengetahui tentang persoalan yang berkaitan dengan penelitian, terutama ketika peneliti akan menentukan informan pangkal (*key person*) yang akan menjadi pembuka pintu dalam proses pengumpulan data.[20]

Penarikan informan dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *snowball sampling*, yaitu mencari data dengan ukuran kecil (dimulai dari *key informant*) kemudian meluas pada informan yang diarahkan oleh *key informant* tersebut kemudian pada akhirnya jumlah informan akan bertambah banyak seperti bola salju yang menggelinding makin lama makin membesar. Peneliti akan menghentikan wawancara dengan informan ketika peneliti telah yakin bahwa data yang didapat telah cukup dan valid. Informan kunci yang merupakan informan yang mengetahui dan memiliki berbagai informasi pokok yang diperlukan. Informan tersebut yang akan memberikan data-data penelitian. Informan kunci dalam penelitian ini adalah ketua Karang Taruna di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya. Pemilihan ketua Karang Taruna sebagai informan kunci ini karena Karang Taruna sendiri merupakan representatif generasi muda milenial di desa.

b. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di desa Desa Dwi Warga Tunggal Jaya, peneliti memilih desa tersebut sebagai

---

[18] Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 289.

[19] Bagong Suyanto, *Metode Penelitian Sosial* (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), 71.

[20] *Ibid*, 72.

tempat penelitian karena jarak akses desa tersebut dekat dengan peneliti sehingga dapat mempermudah dalam mengambil data informasi.

4. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam melakukan penelitian, adapun beberapa pendekatan yang peneliti lakukan, yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah proses pencatatan dan pengamatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti. Observasi ini menjadi salah satu teknik pengumpulan data apabila sesuai dengan tujuan penelitian yang direncanakan, dan dicatat secara sistematis, serta dapat dikontrol kendalan (reabilitas) dan kesahihannya (validitasnya). Secara luas atau pengamatan berarti setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran. Secara sempit, yaitu pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan yang berarti tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan.[21] Dalam penelitian ini digunakan observasi langsung, dimana pengamatan yang dilakukan terhadap objek dilakukan secara langsung.

b. Wawancara

Teknik wawancara merupakan salah satu cara mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Karena menyangkut data, maka wawancara merupakan salah satu elemen penting dalam penelitian. Wawancara (*interview*) dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi (data) dari responden dengan cara bertanya langsung secara bertatap muka (*face to face*). Namun demikian teknik wawancara dalam

[21] Koenjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: Gramedia, 1976), 69

penelitian tidak harus dilakukan secara langsung.[22] Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis wawancara langsung (tatap muka) dan terstruktur (menggunakan pertanyaan yang sudah ditetapkan). Peneliti melakukan wawancara dengan tokoh masyarakat, perangkat desa, dan remaja di desa Dwi Warga Tunggal Jaya.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak langsung dan ditunjukan kepada subjek penelitian.Dokumen yang diteliti dapat berupa berbagai macam, tidak hanya dokumen resmi. Dokumen dapat dibedakan menjadi dokumen primer, jika langsung ditulis orang yang langsung mengalami peristiwa, dan dokumen sekunder jika peristiwa dilaporkan kepada orang lain yang selanjutnya ditulis orang ini. Dokumen dapat berupa buku harian, surat pribadi, laporan, notulen rapat, catatan kasus, dalam pekerjaan sosial, dan dokumen lainnya.[23]

Dalam penelitian ini, dokumen yang digunakan berupa dokumen dari kelurahan atau dokumen tidak tertulis seperti foto atau video (rekaman) yang berhubungan dengan penelitian.

5. Prosedur Analisa Data

Metode ini adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.[24] Setelah data terkumpul lalu dianalisis secara urut untuk mencari, menemukan, dan kemudian

---

[22] Bagong Suyanto & Sutinah, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta : Kencana, 2013), 69

[23] Kondjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*….., 70-71.

[24] Lexy J. Moelong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2001), 103.

menyusun data yang telah terkumpul dengan memnggunakan beberapa tahap yaitu:

a. Reduksi Data *(Reduction Data)*

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.[25] Dengan itu peneliti menjadi lebih mudah memahami karena data yang ditemukan telah direduksi sehingga mampu memberikan gambaran yang jelas dan mudah untuk melakukan tahapan selanjutnya.

b. Penyajian Data *(Data Display)*

Penyajian data atau *data display*, penyajian data dalam bentuk teks naratif, yang didasarkan pada pertimbangan bahwa setiap data yang muncul selalu berkaitan dengan data yang lain.[26] Setiap data harus bisa dipahami, dan tidak lepas dari sumbenrya sehingga dapat digunakan untuk mengambil kesimpulan.

6. Prosedur Penarikan Kesimpulan

Teknik penarikan kesimpulan ini peneliti menggunakan metode deduktif, yaitu dengan cara mellihat peristiwa yang general atau umum. yang dijabarkan menjadi konkrit kemudian ditarik kesimpulan secara khusus.[27] Dalam penelitian ini fakta-fakta yang ada dijabarkan kedalam bentuk yang umum terlebidh dahulu kemudian ditarik kesimpulan menjadi khusus.

I. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

[25]Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta,2010), 338.

[26] Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2012), 172.

[27] Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana, 2017), 17.

BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan pengantar penelitian. Beberapa bagian yang terdapat di bab ini diantaranya adalah latar belakang masalah pnelitian, rumusan masalah penelitian, fokus dan sub-fokus penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta metodologi penelitian.

BAB II Landasan Teori

Bab ini merupakan basis teori yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam bab ini berisi tentang teori-teori yang relevan dengan judul penelitian, dimana teori tersebut digunakan sebagai pisau analisa guna meneliti masalah yang diajukan dalam penelitian.

BAB III Data Penelitian

Bab ini merupakan data penelitian.Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data penelitian merupakan akumulasi dari tahapan prosedur penelitian yang dilakukan yang berisi tentang angka maupun deskripsi tentang objek penelitian.

BAB IV Analisa Penelitian

Bab ini merupakan analisa data penelitian. Pada bab ini berisi tentang data penelitian yang dianalisis menggunakan teori-teori yang ada pada BAB II. Analisis yang dilakukan dalam bab ini dilakukan untuk menjawab masalah penelitan yang diajukan dalam penelitian ini.

BAB V Kesimpulan

Bab ini merupakan hasil akhir dari penelitian. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan, saran-saran atau rekomendasi. Kesimpulan menyajikan secara komprehensif dan holistik penemuan penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian.

BAB II
MEDIA SOSIAL DAN PERUBAHAN INTERAKSI SOSIAL

A. Media Sosial

1. Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.[1]

Menurut Kaplan & Haenlein, media sosial merupakan suatu aplikasi yang menggunakan jaringan internet dengan ideologi sebagai dasarnya, berdasar pada teknologi web 2.0 yang dapat menciptakan berbagai jaringan sosial dan penggunanya dapat bertukaran secara *generated content*. Media sosial merupakan tempat dimana siapa saja bisa menciptakan sebuah web page pribadi sehingga seluruh orang bisa membukanya sehingga bisa terhubung dan berkomunikasi dengan yang lain.

Menurut Doni, media sosial (*social media*) merupakan perangkat yang berbasis online yang membantu dan dipakai untuk saling berhubungan atau berkomunikasi tanpa tatap muka, dengan memakai kecanggihan teknologi yang berbasis web yang dapat mengubah komunikasi langsung menjadi tak langsung. Aplikasi social media yang terkenal saat ini dikalangan masyarakat yaitu Facebook, Instagram, Twitter, Tiktok, Snapchat, YouTube, Google, Blogspot, dan lain-lain. Media sosial yang menggunakan internet merupakan media yang dirancang untuk

[1]Anang Sugeng Cahyono, *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*, Jurnal Publiciana, Vol. 9 No. 1, 2016, 142.

mempermudah orang-orang untuk berinteraksi antara satu sama lain dengan cara tidak langsung, dan menggunakan jaringan internet dengan cara mengubah informasi dari media monologue ke media sosial dialogue (Sari & Basit, 2020).

Menurut Triastuti (2017), media sosial merupakan media untuk berinteraksi sosial, berkomunikasi dengan mudah dengan orang lain dan media yang mudah diakses oleh siapapun. Masyarakat sekarang sudah menjadikan media sosial sebagai kebutuhan hidup sehari-hari. Tanpa media sosial menjadikan pekerjaan manusia menjadi terhambat. Hal ini dapat dilihat karena masyarakat Indonesia lebih sering mengunjungi situs-situs media sosial. Jadi media sosial merupakan suatu perangkat online yang diakses manusia untuk berinteraksi dan berbagi dengan orang lain melalui Blogspot, jaringan sosial, Wikipedia, forum yang dapat diakses dimanapun si pengguna berada. Media sosial mengajak orang untuk tertarik dan berperan dalam memberikan kontribusinya secara bebas, berkomentar, serta memberikan berbagai kabar berita dengan tepat, mudah dan tanpa ada halangan.

2. Perkambangan Media Sosial

Sosial media mengalami perkembangan yang sangat signifikan dari tahun ke tahun, Jika pada tahun 2002 Friendster merajai sosial media karena hanya Friendster yang mendominasi sosial media di era tersebut, kini telah banyak bermunculan sosial media dengan keunikan dan karakteristik masing-masing. Sejarah sosial media diawali pada era 70-an, yaitu ditemukannya sistem papan buletin yang memungkinkan untuk dapat berhubungan dengan orang lain menggunakan surat elektronik ataupun mengunggah dan mengunduh perangkat lunak, semua ini dilakukan masih dengan menggunakan saluran telepon yang terhubung dengaan modem.

Pada tahun 1995 lahirlah situs GeoCities, GeoCities melayani web hosting (layanan penyewaan penyimpanan data-data website agar website dapat diakses dari manapun).

GeoCities merupakan tonggak awal berdirnya website-website. Pada tahun 1997 sampai tahun 1999 munculah sosial media pertama yaitu Sixdegree.com dan Classmates.com. Tak hanya itu, di tahun tersebut muncul juga situs untuk membuat blog pribadi, yaitu Blogger. situs ini menawarkan penggunanya untuk bisa membuat halaman situsnya sendiri. sehingga pengguna dari Blogger ini bisa memuat hal tentang apapun. Pada tahun 2002 Friendster menjadi sosial media yang sangat booming dan kehadirannya sempat menjadi fenomenal. Setelah itu pada tahun 2003 sampai saat ini bermunculan berbagai sosial media dengan berbagai karakter dan kelebihan masing-masing, seperti LinkedIn, MySpace, Facebook, Twitter, Wiser, Google+ dan lain sebagainya.[2]

Sosial Media juga kini menjadi sarana atau aktivitas digital marketing, seperti Social Media Maintenance, Social Media Endorsement dan Social Media Activation. Oleh karena itu, Sosial Media kini menjadi salah satu servis yang ditawarkan oleh Digital Agency.

3. Klasifikasi Media Sosial

Perkembangan teknologi media massa memiliki berbagai bentuk dari masa ke masa seperti surat kabar, Weblog, jejaring sosial, Blogspot, Wikipedia, Micro Blogging dan Book Mark Sosial. Menurut Kaplen dan Haenlein (dalam Rafiq, 2020) ada 6 klasifikasi social media, yaitu:

1. Proyek kolaborasi. Dalam hal ini website memberi izin para penggunanya agar bisa menambah, mengganti dan menghapus aplikasi-aplikasi yang tersedia di bagian ini. Misalnya: Wikipedia.
2. Blog dan Microblog. Dalam hal ini user lebih fleksibel dalam mengakses apapun di blog ini. Misalnya mengkritik kebijakan pemerintah atau curhat masalah pribadi. Misalnya; Instagram.

[2] Anang Sugeng Cahyono, *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*……, 143.

3. Konten. Dalam hal ini user web ini saling berbagi konten media misalnya Ebook, video, foto-foto dan lain sebagainya. Misalnya; YouTube.
4. Situs-situs jaringan sosial. Dalam hal ini user diizinkan oleh aplikasi agar tetap tersambung melalui data pribadi yang telah dibuat kemudian bisa tersambung dengan pengguna lain. Misalnya; Facebook.
5. Virtual Game Word. Dalam hal ini dimana mengaplikasikan pengaturan 3D, pengguna dapat hadir dalam wujud avatar-avatar sesuai yang diinginkan oleh pengguna dan bisa berkomunikasi dengan teman lainnya, seperti berinteraksi di dunia yang sebenarnya. Contoh: permainan online.
6. Virtual Social Word. Dalam hal ini user akan merasakan hidup di dunia virtual, seperti halnya berkomunikasi di dalam virtual game world.[3]

4. Efek Media Sosial

Sosial media memberi dampak perubahan besar dalam kehidupan masyarakat di seluruh aspek, seperti dalam aspek politik, sosial, ekonomi dan budaya. Selain itu dalam menggunakan media sosial juga memiliki beberapa efek positif dan negatif yang tidak sedikit menyentuh kehidupan masyarakat. Putri & Nurwati (2016) membagi efek positif dan negatif dalam menggunakan social media, yaitu:

Dampak positif:

1. Sosial media merupakan tempat promosi dan murah.
2. Sosial media dapat memperbanyak teman.
3. Sosial media merupakan suatu komunikasi yang mudah.
4. Sosial media dapat mencari informasi yang tepat yang kita butuhkan.

[3] Marianna Harahap, *Penggunaan Social Media dan Perubahan Sosial Budaya Masyarakat*, Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021, 137.

5. Sosial media merupakan tempat berbagi foto, informasi dan lain-lain.

Dampak negatif:

1. Media sosial dapat mengganggu kegiatan belajar remaja.
2. Media sosial mengakibatkan bahaya kejahatan.
3. Media sosial mengakibatkan bahaya penipuan.
4. Di dalam media sosial tidak semua penggunanya bersifat sopan.
5. Media sosial mengakibatkan terganggunya komunikasi di dalam keluarga.[4]

B. Interaksi Sosial

Manusia sebagai makhluk multidimensional, memiliki akal pikiran dan kemampuan untuk berinteraksi secara personal maupun sosial.[5] Manusia selalu melakukan hubungan timbal balik dalam rangka pemenuhan kebutuhan hidupnya. Individu melakukan sesuatu sehingga menimbulkan respon dari individu lainnya inilah yang dinamakan dengan interaksi sosial.[6]

Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu. Dalam interaksi juga terdapat simbol, di mana simbol diartikan sebagai sesuatu yang nilai atau maknanya diberikan kepadanya oleh mereka yang menggunakannya

Proses Interaksi sosial menurut Herbert Blumer adalah pada saat manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki sesuatu tersebut bagi manusia. Kemudian makna yang dimiliki sesuatu itu berasal dari interaksi antara seseorang

---

[4] *Ibid*, 138.

[5] M. Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2006), 25.

[6] Bagus Priyanto, *Interaksi Sosial Anak-anak Jalanan Dengan Teman Sebaya di Yayasan Setara* Semarang, Skripsi 2016, 101.

dengan sesamanya. Dan terakhir adalah makna tidak bersifat tetap namun dapat dirubah, perubahan terhadap makna dapat terjadi melalui proses penafsiran yang dilakukan orang ketika menjumpai sesuatu. Proses tersebut disebut juga dengan *interpretative process*. Menurut H. Bonner, interaksi sosial adalah suatu hubungan antar dua atau lebih individu, dimana kelakukan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang iain atau sebaliknya.[7]

Interaksi sosial dapat terjadi bila antara dua individu atau kelompok terdapat kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial merupakan tahap pertama dari terjadinya hubungan sosial. Komunikasi adalah penyampaian suatu informasi dan pemberian tafsiran dan reaksi terhadap informasi yang disampaikan.[8] Karp dan Yoels menunjukkan beberapa hal yang dapat menjadi sumber informasi bagi dimulainya komunikasi atau interaksi sosial. Sumber Informasi tersebut dapat terbagi dua, yaitu ciri fisik dan penampilan. Ciri Fisik, adalah segala sesuatu yang dimiliki seorang individu sejak lahir yang meliputi jenis kelamin, usia, dan ras. Penampilan di sini dapat meliputi daya tarik fisik, bentuk tubuh, penampilan berbusana, dan wacana.

1. Syarat-Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat yaitu: adanya kontak sosial, dan adanya komunikasi.[9]

a. Kontak Sosial

Kontak sosial berasal dari bahasa latin con atau cum yang berarti bersama-sama dan tango yang berarti menyentuh. Jadi secara harfiah kontak adalah bersama-sama menyentuh. Secara fisik, kontak baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah. Sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah, karena orang

---

[7] W.A. Gerungan, *Psikologi Sosial* (Bandung: Eresco, 1996), Cet. 13, 57.

[8] Soerjono Soekanto, *Faktor-faktor Dasar Interaksi Sosial dan Kepatuhan pada Hukum* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 1974), 491.

[9] Abdulsyani, *Sosiologi Semiotika: Teori dan Terapan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 153.

dapat mengadakan hubungan tanpa harus menyentuhnya, seperti misalnya dengan cara berbicara dengan orang yang bersangkutan. Dengan berkembangnya teknologi dewasa ini, orang-orang dapat berhubungan satu sama lain dengan melalui telepon, telegraf, radio, dan yang lainnya yang tidak perlu memerlukan sentuhan badaniah.

Kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk yaitu sebagai berikut:

1) Antara orang perorangan

Kontak sosial ini adalah apabila anak kecil mempelajari kebiasaankebiasaan dalam keluarganya. Proses demikian terjadi melalui komunikasi, yaitu suatu proses dimana anggota masyarakat yang baru mempelajari norma-norma dan nilai-nilai masyarakat di mana dia menjadi anggota.

2) Antara orang perorangan dengan suatu kelompok manusia atau sebaliknya. Kontak sosial ini misalnya adalah apabila seseorang merasakna bahwa tindakan-tindakannya berlawanan dengan norma-norma masyarakat.

3) Antara suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya. Umpamanya adalah dua partai politik yang bekerja sama untuk mengalahkan partai politik lainnya.

Kontak sosial memiliki beberapa sifat, yaitu kontal sosial positif dan kontak sosial negatif. Kontak sosial positif adalah kontak sosial yang mengarah pada suatu kerja sama, sedangkan kontak sosial negatif mengarah kepada suatu pertentangan atau bahkan sama sekali tidak menghasilkan kontak sosial. Selain itu kontak sosial juga memiliki sifat primer atau sekunder. Kontak primer terjadi apabila yang mengadakan hubungan

langsung bertemu dan berhadapan muka, sebaliknya kontak yang sekunder memerlukan suatu perantara.[10]

b. Komunikasi

Komunikasi adalah bahwa seseorang yang memberi tafsiran kepada orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberi reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan. Dengan adanya komunikasi sikap dan perasaan kelompok dapat diketahui olek kelompok lain aatau orang lain. Hal ini kemudian merupakan bahan untuk menentukan reaksi apa yang akan dilakukannya.

Dalam komunikasi kemungkinan sekali terjadi berbagai macam penafsiran terhadap tingkah laku orang lain. Seulas senyum misalnya, dapat ditafsirkan sebagai keramah tamahan, sikap bersahabat atau bahkan sebagai sikap sinis dan sikap ingin menunjukan kemenangan. Dengan demikian komunikasi memungkinkan kerja sama antar perorangan dan atau antar kelompok. Tetapi disamping itu juga komunikasi bisa menghasilkan pertikaian yangterjadi karena salah paham yang masing-masing tidak mau mengalah.[11]

2. Jenis-Jenis Interaksi Sosial

Ada tiga jenis interaksi sosial, yaitu:

a. Interaksi antara individu dan individu. Pada saat dua individu bertemu, interaksi sosial sudah mulai terjadi. Walaupun kedua individu itu tidak melakukan kegiatan apa-apa, namun sebenarnya interaksi sosial telah terjadi apabila masing-masing pihak sadar akan adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan dalam diri masing-masing. Hal ini sangat

[10] *Ibid*, 154.

[11] Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2013), 61.

dimungkinkan oleh faktor-faktor tertentu, seperti bau minyak wangi atau bau keringat yang menyengat, bunyi sepatu ketika sedang berjalan dan hal lain yang bisa mengundang reaksi orang lain.

b. Interaksi antara Kelompok dan Kelompok. Interaksi jenis ini terjadi pada kelompok sebagai satu kesatuan bukan sebagai pribadi-pribadi anggota kelompok yang bersangkutan. Contohnya, permusuhan antara Indonesia dengan Belanda pada zaman perang fisik.

c. Interaksi antara Individu dan Kelompok. Bentuk interaksi di sini berbeda-beda sesuai dengan keadaan. Interaksi tersebut lebih mencolok manakala terjadi perbenturan antara kepentingan perorangan dan kepentingan kelompok.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Dalam proses interaksi sosial pasti terdapat hal-hal yang mempengaruhi berjalannya interaksi sosial tersebut. Menurut Setiadi, terdapat empat faktor yang mempengaruhi interaksi sosial, yaitu:[12]

a. Faktor Imitasi

Faktor imitasi mempunyai peranan penting dalam proses interaksi sosial. Imitasi adalah pembentukan nilai dengan meniru cara-cara orang lain.[13] Gabriel Tarde beranggapan bahwa seluruh kehidupan sosial sebenarnya berdasarkan faktor imitasi. Walaupun pendapat ini ternyata berat sebelah, peranan imitasi dalam interaksi sosial itu tidak kecil. Misalnya bagaimana seorang anak belajar berbicara. Mula-mula ia mengimitasi dirinya sendiri kemudian ia mengimitasi kata-kata orang lain. Ia mengartikan kata-kata juga karena mendengarnya dan mengimitasi penggunaannya dari orang lain. Lebih jauh, tidak

---

[12] Setiadi EM, Hakam KA & Effendi R, *Ilmu Sosial Budaya Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), 97.

[13] Anwar dan Adang, *Sosiologi Untuk Universitas* (Bandung: PT Refika Aditama, 2013), 197.

hanya berbicara yang merupakan alat komunikasi yang terpenting, tetapi juga cara-cara lainnya untuk menyatakan dirinya dipelajarinya melalui proses imitasi. Misalnya, tingkah laku tertentu, cara memberikan hormat, cara menyatakan terima kasih, cara-cara memberikan isyarat tanpa bicara, dan lain-lain.

Selain itu, pada lapangan pendidikan dan perkembangan kepribadian individu, imitasi mempunyai peranannya, sebab mengikuti suatu contoh yang baik itu dapat merangsang perkembangan watak seseorang. Imitasi dapat mendorong individu atau kelompok untuk melaksanakan perbuatanperbuatan yang baik. Peranan imitasi dalam interaksi sosialjuga mempunyai segi-segi yang neatif. Yaitu, apabila hal-hal yang diimitasi itu mungkinlah salah atau secara moral dan yuridis harus ditolak. Apabila contoh demikian diimitasi orang banyak, proses imitasi itu dapat menimbulkan terjadinya kesalahan kolektif yang meliputi jumlah serba besar.

Selain itu, adanya proses imitasi dalam interaksi sosial dapat menimbulkan kebiasaan di mana orang mengimitasi sesuatu tanpa kritik, seperti yang berlangsung juga pada faktor sugesti. Dengan kata lain, adanya peranan imitasi dalam interaksi sosial dapat memajukan gejala-gejala kebiasaan malas berpikir kritis pada individu manusia yang mendangkalkan kehidupannya. Imitasi bukan merupakan dasar pokok dari semua interaksi sosial seperti yang diuraikan oleh Gabriel Tarde, melainkan merupakan suatu segi dari proses interaksi sosial, yang menerangkan mengapa dan bagaimana dapat

terjadi keseragaman dalam pandangan dan tingkah laku di antara orang banyak.[14]

b. Faktor Sugesti

Arti sugesti dan imitasi dalam hubungannya dengan interaksi sosial hampir sama. Bedanya adalah bahwa dalam imitasi itu orang yang satu mengikuti sesuatu di luar dirinya; sedangkan pada sugesti, seseorang memberikan pandangan atau sikap dari dirinya yang lalu diterima oleh orang lain di luarnya.[15] Sugesti dalam ilmu jiwa sosial dapat dirumuskan sebagai suatu proses di mana seorang individu menerima suatu cara penglihatan atau pedoman-pedoman tingkah laku dari orang lain tanpa kritik terlebih dahulu. Secara garis besar, terdapat beberapa keadaan tertentu serta syarat-syarat yang memudahkan sugesti terjadi, yaitu:

1) Sugesti karena hambatan berpikir

Dalam proses sugesti terjadi gejala bahwa orang yang dikenainya mengambil alih pandangan-pandangan dari orang lain tanpa memberinya pertimbangn-pertimbangan kritik terlebih dahulu. Orang yang terkena sugesti itu menelan apa saja yang dianjurkan orang lain. Hal ini tentu lebih mudah terjadi apabila ia – ketika terkena sugesti – berada dalam keadaan ketika cara-cara berpikir kritis itu sudah agak terkendala. Hal ini juga dapat terjadi – misalnya – apabila orang itu sudah lelah berpikir, tetapi juga apabila proses berpikir secara itu dikurangi dayanya karena sedang mangalami rangsangan-rangsangan emosional. Misalnya: Rapat-rapat Partai Nazi atau rapat-rapat raksasa seringkali diadakan pada malam hari ketika orang sudah cape dari

---

[14] W. A. Gerungan, *Psikologi Sosial* (Bandung: PT Refika Aditama: 2004), 64.

[15] Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*……, 57.

pekerjaannya. Selanjutnya mereka pun senantiasa memasukkan dalam acara rapat-rapat itu hal-hal yang menarik perhatian, merangsang emosi dan kekaguman sehingga mudah terjadi sugesti kepada orang banyak itu.

2) Sugesti karena keadaan pikiran terpecah-pecah (disosiasi)

Selain dari keadaan ketika pikiran kita dihambat karean kelelahan atau karena rangsangan emosional, sugesti itu pun mudah terjadi pada diri seseorang apabila ia mengalami disosiasi dalam pikirannya, yaitu apabila pemikiran orang itu mengalami keadaan terpecah-belah. Hal ini dapat terjadi – misalnya – apabila orang yangbersangkutan menjadi bingung karena ia dihadapkan pada kesulitan-kesulitan hidup yang terlalu kompleks bagi daya penampungannya. Apabila orang menjadi bingung, maka ia lebih mudah terkena sugesti orang lain yang mengetahui jalan keluar dari kesulitan-kesulitan yang dihadapinya itu. Keadaan semacam ini dapat pula menerangkan mengapa dalam zaman modern ini orang-orang yang biasanya berobat kepada dokter juga mendatangi dukun untuk memperoleh sugestinya yang dapat membantu orang yang bersangkutan mengatasi kesulitan-kesulitan jiwanya.

3) Sugesti karena otoritas atau prestise

Dalam hal ini, orang cenderung menerima pandangan-pandangan atau sikap-sikap tertentu apabila pandangan atau sikap tersebut dimiliki oleh para ahli dalam bidangnya sehingga dianggap otoritas pada bidang tersebut atau memiliki prestise sosial yang tinggi.

4) Sugesti karena mayoritas

Dalam hal ini, orang lebih cenderung akan menerima suatu pandangan atau ucapan apabila ucapan itu didukung oleh mayoritas, oleh sebagian besar dari golongannya, kelompknya atau masyarakatnya.

5) Sugesti karena *"will to believe"*

Terdapat pendapat bahwa sugesti justru membuat sadar akan adanya sikap-sikap dan pandangn-pandangan tertentu pada orang-orang. Dengan demikian yang terjadi dalam sugesti itu adalah diterimanya suatu sikap-pandangan tertentu karena sikap-pandangan itu sebenarnya sudah tersapat padanya tetapi dalam kedaan terpendam. Dalam hal ini, isi sugesti akan diterima tanpa pertimbangan lebih lanjut karena pada diri pribadi orang yang bersangkutan sudah terdapat suatu kesediaan untuk lebih sadar dan yakin akan hal-hal disugesti itu yang sebenarnya sudah terdapat padanya.

c. Fakor Identifikasi

Identifikasi merupakan kecenderungan-kecenderungan dalam diri individu untuk menjadi sama dengan pihak lain.[16] Identifikasi adalah sebuah istilah dari psikologi Sigmund Freud. Istilah identifikasi timbul dalam uraian Freud mengenai cara-cara seorang anak belajar norma-norma sosial dari orang tuanya. Dalam garis besarnya, anak itu belajar menyadari bahwa dalam kehidupan terdapat norma-norma dan peraturan-peraturan yang sebaiknya dipenuhi dan ia pun mempelajarinya yaitu dengan dua cara utama. Pertama ia mempelajarinya karena didikan orangtuanya yang menghargai tingkah laku wajar yang memenuhi cita-cita tertentu dan menghukum tingkah laku yang melanggar norma-

[16] *Ibid.*

normanya. Lambat laun anak itu memperoleh pengetahuan mengenai apa yang disebut perbuatan yang baik dan apa yang disebut perbuatan yang tidak baik melalui didikan dari orangtuanya.

Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan seorang lain. Kecenderungan ini bersifat tidak sadar bagi anak dan tidak hanya merupakan kecenderungan untuk menjadi seperti seseorang secara lahiriah saja, tetapi justru secara batin. Artinya, anak itu secara tidak sadar mengambil alih sikap-sikap orangtua yang diidentifikasinya yang dapat ia pahami norma-norma dan pedoman-pedoman tingkah lakunya sejauh kemampuan yang ada pada anak itu. Sebenarnya, manusia ketika ia masih kekurangan akan norma-norma, sikapsikap, cita-cita, atau pedoman-pedoman tingkah laku dalam bermacammacam situasi dalam kehidupannya, akan melakukan identifikasi kepada orang-orang yang dianggapnya tokoh pada lapangan kehidupan tempat ia masih kekurangan pegangan. Demikianlah, manusia itu terus-menerus melengkapi sistem norma dan cita-citanya itu, terutama dalam suatu masyarakat yang berubah-ubah dan yang situasi-situasi kehidupannya serba ragam.

Ikatan yang terjadi antara orang yang mengidentifikasi dan orang tempat identifikasi merupakan ikatan batin yang lebih mendalam daripada ikatan antara orang yang saling mengimitasi tingkah lakunya. Di samping itu, imitasi dapat berlangsung antara orang-orang yang tidak saling kenal, sedangkan orang tempat kita mengidentifikasi itu dinilai terlebih dahulu dengan cukup teliti (dengan perasaan) sebelum kita mengidentifikasi diri dengan dia, yang bukan merupakan proses rasional dan sadar, melainkan irasional dan berlangsung di bawah taraf kesadaran kita.

d. Faktor Simpati

Simpati dapat dirumuskan sebagai perasaan tertariknya seseorang terhadap orang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, tetapi berdasarkan penilaian perasaan sebagaimana proses identifikasi. Akan tetapi, berbeda dengan identifikasi, timbulnua simpati itu merupakan proses yang sadar bagi manusia yang merasa simpati terhadap orang lain. Peranan simpati cukup nyata dalam hubungan persahabatan antara dua orang atau lebih. Patut ditambahkan bahwa simpati dapat pula berkembang perlahan-lahan di samping simpati yang timbul dengan tiba-tiba.[17]

Gejala identifikasi dan simpati itu sebenarnya sudah berdekatan. Akan tetapi, dalam hal simpati yang timbal-balik itu, akan dihasilkan suatu hubungan kerja sama di mana seseorang ingin lebih mengerti orang lain sedemikian jauhnya sehingga ia dapat merasa berpikir dan bertingkah laku seakan-akan ia adalah orang lain itu. Sedangkan dalam hal identifikasi terdapat suatu hubungan di mana yang satu menghormati dan menjunjung tinggi yang lain, dan ingin belajar daripadanya karena yang lain itu dianggapnya sebagai ideal. Jadi, pada simpati, dorongan utama adalah ingin mengerti dan ingin bekerja sama dengan orang lain, sedangkan pada identifikasi dorongan utamanya adalah ingin mengikuti jejaknya, ingin mencontoh ingin belajar dari orang lain yang dianggapnya sebagai ideal. Hubungan simpati menghendaki hubungan kerja sama antara dua atau lebih orang yang setaraf. Hubungan identifikasi hanya menghendaki bahwa yang satu ingin menjadi seperti yang lain dalam sifat-sifat yang dikaguminya. Simpati bermaksud kerja sama, identifikasi bermaksud belajar.

[17] *Ibid*, 58.

4. Perubahan Interaksi Sosial Masyarakat Berjejaring

Penggunaan media sosial yang sangat luas dalam di hampir semua segi kehidupan manusia memiliki dampak yang besar, baik dampak yang baik dan mendukung kehidupan, maupun dampak buruk, yang walaupun tidak merusak, tetapi cukup mengganggu atau menghambat kehidupan individu maupun kelompok. Media sosial tercatat mampu membuat anak dan remaja mendapatkan kemudahan ketika harus menyelesaikan tugas sekolah, namun di sisi lain, media sosial juga terbukti memberikan dampak buruk kepada mereka dengan tersedianya informasi yang seharusnya belum boleh mereka peroleh, dan terhubungkannya anak-anak dan remaja tersebut dengan individu atau kelompok yang dapat membahayakan kehidupan mereka. Media sosial memiliki kemampuan menyebarkan informasi tentang apapun dengan cepat pada jaringan yang sangat luas, dan ketika informasi itu tersebar, pemilik informasi pertama yang menaruhnya dalam jaringan (posting) tidak dapat menariknya kembali atau menghapusnya dari anggota jaringan yang menerimanya.

Media sosial telah memungkinkan lahirnya bentuk baru dari organisasi sosial dan interaksi sosial berbasis jaringan informasi elektronik. Walaupun teknologi informasi tidak secara langsung menyebabkan perubahan sosial, namun teknologi ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari banyaknya pergerakan dalam perubahan sosial seperti bentuk baru produksi dan manajemen, adanya media komunikasi baru atau populer disebut sebagai globalisasi ekonomi dan budaya. Media sosial juga telah melahirkan bisnis baru, cara berdagang yang berbeda, dan media sosial saja bahkan bisa menjadi sumber penghasilan.[18]

Dengan adanya media sosial yang membuat semua orang dapat menggunakan tanpa harus berada pada status sosial tertentu, seseorang dapat berinteraksi sosial dengan

---

[18] Rully Khairul Anwar dan Agus Rusmana, *Komunikasi Digital Berbentuk Media Sosial Dalam Meningkatkan Kompetensi Bagi Kepala, Pustakawan, dan Tenaga Pengelola Perpustakaan*, Dharmakarya, Vol. 6, No. 3, Desember 2017, 206.

identitas baru, yaitu anggota masyarakat berjejaring. Identitas baru ini membuatnya merasa sama dengan siapapun yang ditemui dan dikenalnya melalui media sosial. Identitas baru ini menghilangkan semua batasan sosial dalam interaksi. Hal ini yang menyebabkan munculnya perasaan sejajar antara satu anggota masyarakat dengan anggota masyarakat berjejaring lainnya, terlepas dari negara dan bangsa manapun di dunia. Perasaan kesejajaran ini terlihat pada kasus penelitian dimana seorang wanita pegawai swasta yang tidak pernah sekalipun berhubungan dengan orang Barat, tidak merasa aneh ketika diajak berkenalan oleh seorang jenderal dari Amerika Serikat, atau seorang produser film dokumenter yang besar, padahal dalam sistem sosial tradisional, interaksi ini tidak akan terjadi karena identitas sosial yang sangat berbeda. Kesejajaran identitas sosial ini juga membuat seorang anggota masyarakat berjejaring merasa pantas untuk berinteraksi dengan siapapun, termasuk dengan orang asing yang pada interaksi sosial tradisional, tidak berani dilakukannya, apalagi karena kemampuan berbahasa Inggrisnya sangat rendah.

Keberadaan media sosial telah membentuk cara bersaing yang baru untuk mendapat perhatian. Jika dulu orang mendapat perhatian karena uang, prestasi dan kepemilikan akan sesuatu, sekarang orang mendapat perhatian jika terlibat dan berpartisipasi dalam banyak bentuk hubungan di media sosial dengan memasuki semua bentuk jaringan, mulai dari Facebook, Twitter, LINE, Instragram, Whatapps, dan banyak lagi. Salah satu persaingan mencapai popularitas melalui media sosial tampak jelas dalam media sosial Facebook dimana ‘teman’ yang banyak adalah adalah ukurannya. Ini sebabnya orang menjalin pertemanan dengan siapa saja yang muncul di layar telepon pintarnya, baik pernah bertemu atau belum, orang dari satu kota yang sama atau jauh di luar negeri. Persaingan ini juga dilakukan dengan memuat foto diri, lalu bersaing mendapatkan lambang ‘like’ terbanyak. Tidak ada hadiah bagi pemenangnya, hanya sebuah

kebanggaan, tetapi itulah sekarang yang dijadikan modal untuk untuk meningkatkan kepercayaan diri.

Persaingan lain yang terjadi dengan adanya media sosial adalah persaingan "menjadi yang pertama." Kita semua mengetahui (atau bahkan mungkin mengalami) bahwa ketika seseorang mendapat sebuah pesan pada akun kita, baik di WA (terutama di WA), LINE, Twitter, langsung dia merasa dirinya adalah orang pertama yang mendapat pesan tersebut, apalagi jika pesan itu panjang dan berkesan penting (dengan kata peringatan WASPADA!, PENTING!, AWAS!, HATI-HATI!). Maka langsung dia share ke grup dimana dia jadi anggotanya, bahkan mungkin karena terlalu panjang, dia tidak sempat membaca atau mencari konfirmasi lebih dulu. Yang penting dia sudah duluan membagi, dan jadilah dia pemenang dalam pikirannya sendiri. Begitu juga teman yang menerima pesan ini, berantai membagi tulisan. Disinilah terjadi masalah ketika ternyata pesan itu sengaja dibuat seseorang untuk menyesatkan/ menipu (*hoax*) karena orang cenderung percaya apa yang ditulis dalam media sosial dan bereaksi bertindak seperti yang diharapkan oleh sang penulis. Kita melihat betapa banyak peristiwa yang terjadi akibat pesan yang terbagikan dengan sangat cepat tanpa penyaringan sama sekali. Selain itu, muncul pula anggota masyarakat yang kurang bertanggung jawab dan mengucilkan diri dari interaksi dengan masyarakat. Orang-orang ini kemudian berperilaku menyimpang dari norma interaksi sosial maya dengan melakukan tindakan yang mengganggu interaksi sosial yang terjadi. Beberapa tindakan menyimpang adalah melakukan perusakan pada laur media (*hacking*), pencurian data anggota jaringan sosial, dan penipuan (*deception*) yang dilakukan untuk mendapatkan keuntungan pribadi.[19]

Penyebaran yang cepat dan berskala besar dengan dampak luar biasa yang ditimbulkan, digunakan oleh pihak-pihak tertentu untuk berbagai tujuan, dari menyebar doa,

---

[19] Agus Rusmana, *Penipuan Dalam Interaksi Melalui Media Sosial*, Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan, Vol.3 No.2, Desember 2015, 188.

mengajak orang bersimpati, sampai menebar kebencian. Menurut beberapa pengamat media sosial, penyebaran yang sangat cepat dan luas ini, terutama di Indonesia adalah karena kemalasan memeriksa ulang informasi yang diterimanya, disamping karena keinginan jadi yang pertama. Selanjutnya ada sifat media sosial yang menjadi salah ciri khasnya, yaitu anonimitas dimana semua orang bisa jadi siapapun tanpa bisa benar-benar dikenali. Anonimitas merupakan kondisi dimana identitas individu tidak dapat teridentifikasi.[20] Anonimitas ini kemudian menjadi penyebab seseorang berani mengucapkan kata-kata menghina karena dia tidak khawatir bahwa orang-orang mengetahui siapa dirinya (walaupun ada orang polos yang 'pamer diri' sehingga tertangkap).

Interaksi sosial maya yang yang terjadi di antara anggota masyarakat berjejaring yang dirasakan kemudian dipersepsi oleh masing-masing sebagai interaksi yang nyata, yang pada kasus dalam penelitian ini berakibat pada peristiwa penyalahgunaan kepercayaan tersebut untuk melakukan praktik penipuan adalah sebuah hasil dari pembentukan identitas baru. Dalam uraiannya berjudul *Television and Internet in the Construction of Identity*, Imma Tubella menjelaskan bahwa dunia komunikasi sudah sangat berubah yang diakibatkan oleh kemajuan dalam bidang teknologi digital berbasis komputer dan didukung oleh kemajuan di bidang teknologi komunikasi.[21]

Uraian tentang lahirnya identitas sosial baru yang dimungkinkan oleh kehadiran internet, dapat menjelaskan mengapa bisa terdapat interaksi antara wanita Indonesia yang tidak pernah punya pengalaman bepergian ke luar negeri, tidak memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang cukup untuk berkomunikasi, namun memiliki kepercayaan diri untuk berinteraksi dengan orang asing. Keterlibatan mereka sebagai

---

[20] Tatik Mukhoyyaroh, *Anonimitas dan Deindividuasi pada Remaja Pengguna Sosial Media*, Jurnal Penelitian Psikologi, Vol 11 No 1 April 2020, 27.

[21] Rully Khairul Anwar dan Agus Rusmana, *Komunikasi Digital Berbentuk Media Sosial Dalam Meningkatkan Kompetensi Bagi Kepala, Pustakawan, dan Tenaga Pengelola Perpustakaan*……, 207.

bagian dari masyarakat berjejaring menyebabkan mereka memiliki identitas sebagai bagian dari komunitas pengguna jarngan. Identitas baru ini membuat mereka tidak merasa berada pada ruang geografis yang terbatas. Kehadiran orang Eropa atau Amerika di akun media sosial mereka tidak menjadi sesuatu yang mengherankan karena Eropa dan Amerika tidak lagi sebuah jarak yang menghambat komunikasi.

Sebelum terbentuk masyarakat berjejaring, atau Tubella menyebutnya interaksi tradisional, untuk memiliki hubungan dengan orang di luar negeri atau bahkan di wilayah lain di Indonesia membutuhkan usaha yang banyak. Untuk bisa berhubungan dengan seorang pria dari Eropa atau Amerika (dalam interaksi tradisional mereka disebut orang Barat), apalagi sampai meningkatkan hubungan lebih khusus, seorang wanita Indonesia harus pernah bertemu lebih dahulu secara langsung (tatap muka).

C. Generasi Millenial Pedesaan

1. Pengertian Generasi Millenial

Generasi millenial adalah terminologi generasi yang saat ini banyak diperbincangkan oleh banyak kalangan di dunia berbagai bidang. Millenial atau juga dikenal sebagai Generasi Millenial atau Generasi Y adalah kelompok demografis (*cohort*) setelah Generasi X. Peneliti sosial sering mengelompokkan generasi yang lahir diantara tahun 1980-an sampai 2000-an sebagai generasi millenial. Dapat dikatakan bahwa generasi millenial merupakan generasi muda masa kini yang saat ini berusia dalam rentang usia 15 sampai dengan 34 tahun. Studi mengenai generasi millenial di dunia, terutama di Amerika, diantaranya adalah studi yang dilakukan oleh Boston Consulting Group (BCG) bersama University of Berkley tahun 2011 dengan mengambil tema *American Millenials: Deciphering the Enigma Generation*. Tahun sebelumnya yaitu tahun 2010, Pew Research Center juga merilis laporan riset dengan juful Millenials: A Portrait of Generation Next Dibandingkan dengan generasi

sebelumnya yaitu Generasi X. Generasi millenial memang unik, hasil riset yang dirilis oleh *Pew Research Center* misalnya secara rinci menjelaskan keunikan dari generasi millenial dibanding dengan generasi sebelumnya yaitu dalam penggunaan teknologi dan budaya pop atau musik. Kehidupan generasi millenial tidak bisa lepas dari teknologi terutama internet, entertainment atau hiburan sudah menjadi kebutuhan pokok bagi generasi ini. Dalam konteks Indonesia hal yang sama juga terjadi, hasil survei yang dilakukan oleh Alvara Research Center tahun 2014 menunjukkan Generasi yang lebih muda, 15-24 tahun lebih menyukai topik pembicaraan yang terkait musik/film, olahraga, dan teknologi. Sementara generasi yang berusia 25-34 tahun lebih variatif dalam menyukai topik yang mereka perbincangkan, termasuk didalamnya sosial politik, ekonomi, dan keagamaan. Konsumsi internet penduduk kelompok usia 15-34 tahun juga jauh lebih tinggi dibanding dengan kelompok penduduk yang usianya lebih tua. Hal ini menunjukkan ketergantungan mereka terhadap koneksi internet sangat tinggi.[22]

Sedangkan generasi millennial pedesaan merupakan generasi millennial dengan karakteristik yang disebutkan di atas yang bertempat tinggal atau berdomisili di pedesaan. Media sosial dengan segala kelebihannya menjadikan tidak ada *gap* atau kesenjangan yang terlalu tajam antara generasi millennial pedesaan maupun generasi millennial perkotaan. Keduanya dapat mengakses media sosial yang sama, tidak ada yang dapat membatasi akses dunia maya saat ini.

2. Ciri-Ciri Generasi Millenial

Dibandingkan generasi sebelumnya, generasi milenial memiliki karakter unik berdasarka wilayah dan kondisi sosial-ekonomi. Salah satu ciri utama generasi milenial ditandai oleh peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media, dan teknologi digital. Karena dibesarkan oleh kemajuan teknologi, generasi milenial memiliki ciri-ciri kreatif, informatif,

---

[22] Naldo, Hardika Widi Satria, *Studi Observasi terhadap Penggunaan Aplikasi LINE oleh Generasi Millenial*, Jurnal Sosial Humaniora, Vol. 1 No. 1, Juli-Desember 2018, 36.

mempunyai passion dan produktif. Dibandingkan generasi sebelumnya, mereka lebih berteman baik dengan teknologi. Generasi ini merupakan generasi yang melibatkan teknologi dalam segala aspek kehidupan. Bukti nyata yang dapat diamati adalah hamper seluruh individu dalam generasi tersebut memilih menggunakan ponsel pintar. Dengan menggunakan perangkat tersebut para millennials dapat menjadi individu yang lebih produktif dan efisien. Dari perangkat tersebut mereka mampu melakukan apapun dari sekadar berkirim pesan singkat, mengakses situs pendidikan, bertransaksi bisnis online, hingga memesan jasa transportasi online. Oleh karena itu, mereka mampu menciptakan berbagai peluang baru seiring dengan perkembangan teknologi yang kian mutakhir. Generasi ini mempunyai karakteristik komunikasi yang terbuka, pengguna media sosial yang fanatik, kehidupannya sangat terpengaruh dengan perkembangan teknologi, serta lebih terbuka dengan pandangan politik dan ekonomi. Sehingga, mereka terlihat sangat reaktif terhadap perubahan lingkungan yang terjadi di sekelilingnya.[23]

Hasil studi yang dilakukan oleh Boston Consulting Group (BCG) bersama University of Berkley tahun 2011 di Amerika Serikat tentang generasi milenial USA adalah sebagai berikut:

a. Minat membaca secara konvensional kini sudah menurun karena Generasi Y lebih memilih membaca lewat smartphone mereka
b. Millennial wajib memiliki akun sosial media sebagai alat komunikasi dan pusat informasi
c. Millennial pasti lebih memilih ponsel daripada televisi. Menonton sebuah acara televisi kini sudah tidak lagi menjadi sebuah hiburan karena apapun bisa mereka temukan di telepon genggam

[23] Kementrian pemberdyaan perempuan dan anak, *statistik gender tematik: plrofil generasi millennial*, 17.

d. Millennial menjadikan keluarga sebagai pusat pertimbangan dan pengambil keputusan mereka.[24]

D. Teori Masyarakat Konsumsi dan simulacra dalam Perspektif Jean Baudrillard

Jean Baudrillard atau biasa dikenal dengan Baudrillard lahir di Reims, Prancis, pada 1929. Dibesarkan dalam keluarga kelas menengah kebawah, kakek dan neneknya adalah petani, tetapi kelurga Jean Baudrillard berada dalam transisi kehidupan kota dan bekerja sebagai pegawai negeri atau birokrasi daerah. Lingkunganya bukanlah lingkungan keluarga intelektual, dan Baudrillard bekerja keras di Lycee untuk mengatasinya, sebagai orang pertama dalam keluarganya untuk melakukan karya intelektual serius.[25]

Baudrillard adalah salah satu filusuf posmodernis, sosiolog Prancis yang terkenal dengan pemikirannya yang radikal, kontemporer politik dan seorang fotografer. Baudrillard agak berbeda dengan filsuf-filsuf postmodermis lainnya yang memusatkan dari pada metafisika dan epistemilogi, Baudrillard lebih memilih kebudayaan sebagai medan pengkajian.[26] Baudrillard adalah orang pertama dari keluarganya yang bisa melanjutkan studi tinggi dari sekedar *baccalaureat* (istilah Bahasa Prancis adalah untuk tingkatan SMA). Meski berharap masuk Ecole Normale Superieure (tempat banyak cendekiawan Prancis belajar), dia pernah belajar sastra Jerman di Universitas La Sorbonne di Paris, pekerjaan pertama yang didapatnya adalah sebagai guru SMA dia mengampu pelajaran bahasa Jerman, ia juga pernah mengajar sosiologi dan menyelesaikan tesis dalam bidang sosiologi bersama Henri Lefebvre di Universitas of

---

[24] Kementrian pemberdyaan perempuan dan anak, *statistik gender tematik: plrofil generasi millennial*, 18.

[25] Jhon Lechte, *50 Filusuf Kontemporer*, Terj. A. Gunawan Admiranto (Yogyakarta: Kanisius, 2007), 352.

[26] Medhy Agita Hidayat, *Menggugat Modernisme: Mengenali Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baurdrillard* (Yogyakarta: Jalasutra, 2012), 51-52.

Nanterre tidak jauh dari Paris pada tahun 1966.[27] Baudrillard merupakan seseorang yang sangat produktif di dalam hidupnya untuk menghasilkan karya-karyanya kurang lebih sampai ia berumur 70 tahun.

Publikasi pertama karya Jean Baudrillard adalah tinjauan dan penerjemahan atas karya Peter Weiss dan Bertolt Brecht. Kemudian dengan bantuan Handri Lefebvre dan Roland Barthes ia mulai bergeser dari bahasa ke teori sosiologi. Karya-karya Jean Baudrillard yang provokatif dan kontroversial sangat popular. Jean Baudrillard sangat dipengaruhi oleh prespeksif Marxis yang menitik beratkan pada persoalan ekonomi (konsep buruh, dialektika, teori mode produksi, kritik moral). Ia dikenal sosiolog yang memiliki banyak gagasan dan tulisan-tulisannya menawarkan banyak wawasan yang inspiratif.

Buku Teori Kritis Menentang Pandangan Utama Studi Politik Internasional (2010), Karya-karyanya diantaranya, a) *The System of Objects* (1968), dalam buku ini Baudrillard mengkaji dari prespektif neo-Maxis, kemungkinan konsumsi menjadi landasan utama tatanan sosial. Bahwa objek konsumsi dapat membentuk klasisfikasi kelas sosial dan objek tersebut juga dapat membentuk perilaku sosial. b) *The Mirroe of Production* (1975). Buku ini merupakan petunjuk awal pemikiran Baudrillard mengenai kritik pemikiran Marx tentang reduksionisme ekonomi dan ketidakmampuan teori marxis mengkonseptualisasikan tentang bahasa, tanda, dan komunikasi. c) *On Seduction* (1990). Buku ini membahas tentang teori-teori yang menolak penampakan permukaan segala sesuatu dan lebih mengedepankan struktur atau esensi yang tersembunyi. d) *America* (1989). Buku ini menjelakan tentang hasil perjalanannya di Amerika, ia mengatakan bahwa di Amerika sudah tidak ada lagi revolusioner seperti yang dikatakan dalam teori Marx, yang ada di sana semua hanya kehidupan simulasi, hiperealitas, dan ledakan segala sesuatu yang sudah tidak dapat dimengerti. e) *The Masses: The Implosion of the Social in the Media*. Esai ini membahas kembali

---

[27] Jenny Edkins, *Teori-teori Kritis Menantang Pandangan Utama Studi Politik Internasional* (Yogyakarta: BACA, 2010), 71-72.

beberapa tema utama karya-karyanya pada taun 1980-an. f) *The Beaubrourg Effect* (1982). Bukunya ini Baudrillard memahami bahwa kesenian sebagai miniatur model sistem yang digunakan kebudayaan barjuis untu menipu dan membius masa. g) *The Consumer Sosiety* (1970). Dalam buku ini Baudrillard menjelaskan tentang pola kehidupan masyarakat yang sudah tidak mementingkan makna yang terkandung di dalamnya dan perkembangan kehidupan yang dituntut serba cepat agar tidak tertinggal. h) *For a Critique of the Political Economy of the Sign* (1981). Buku ini membahas pembagian antara objek nilai guna, nilai tukar, dan memasukan objek simbolik dan objek tanda ke dalam kategori objek.

1. Pemikiran Jean Baudrillard Tentang Masyarakat Konsumsi

Pemikiran Jean Baudrillard sangat dipengaruhi oleh pemikiran Marx yang pada awalnya ia menjauhkan dirinya dari reduksionisme ekonomi dan ketidakmampuan teori marxis mengkonseptualisasikan bahasa, tanda, dan komunikasi, meskipun pada akhirnya Baudrillard mengkritik pemikiran dari Marx itu sendiri. Tetapi, meskipun Marx dan sebagian besar Marxis tradisional memfokuskan pada produksi. Baudrillard memfokuskan dirinya pada konsumsi.[28]

Masa muda Baudrillard juga dipengaruhi oleh strukturalis, termasuk bahasa struktural. Merujuk pada Ferdinand de Saussure, yang melihat tanda sebagai pertemuan antara bentuk (yang tercitra dalam kognisi seseorang) dan makna (isi, yakni yang dipahami manusia pemakai tanda). Ia menggunkan istilah *signifiant* (signifire: penanda) untuk segi bentuk suatu tanda, dan (signified: petanda) untuk segi maknanya.[29] Akibatnya, dia memandang sistem objek konsumen dan sistem komunikasi pada dasar periklanan sebagai pembentukan "sebuah kode signifikansi", yang

[28] Madan Sarup, *Postrukturalisme dan Postmodernisme*, Terj. Medhy Aginta Hidayat (Yogyakarta: Jalasutra, 2011), 253.

[29] Benny H. Hoed, *Semiotika dan Dinamika Sosial Budaya*, Terj. Haryatmoko (Jakarta: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, 2008), 3.

mengontrol objek dan individu di tengah masyarakat. Itu artinya objek menjadi tanda (*sign*) dan nilainya ditentukan oleh sebuah aturan kode.[30] Jadi tanda menurut De Saussure adalah sesuatu yang menstruktur atau proses keterkaitan antara penanda dan petanda dan terdapat proses di dalamnya sesuai yang tercitra dalam kognisi manusia.

The System of Objects (1968) Baudrillard mengkaji, dari persepektif noe-Marxis, kemungkinan konsumsi menjadi landasan utama tatanan sosial. Ia mengatakan objek konsumsi membentuk sistem klasifikasi dan bahwa objek tersebut ikut berpengaruh dalam pembentukan perilaku.[31] Dalam logika tanda, seperti dalam logika simbol-simbol, objek-objek tidak lagi dihubungkan dengan fungsi atau kebutuhan yang nyata.[32] Etalase, papan iklan, perusahaan dan merek yang memainkan peranan penting, memaksa masyarakat menerima pandangan yang koheren, kolektif sebagai sesuatu yang tidak dapat dipisahkan sebagai sebuah mata rantai yang kemudian tidak sekedar menjadi sebuah rangkaian objek yang sederhana, tetapi sebuah rangkaian gejala-gejala dalam batas-batas dimana mereka saling memberi arti satu dengan yang lain sebagai sumber objek yang lebih kompleks dan yang melatih konsumen dengan serangkaian motivasi yang lebih kompreks.[33]

Iklan mengkode produk dengan simbol-simbol yang membedakannya dari produk lain, dengan demikian memasukkan objek ke dalam rangkaian tertentu. Objek akan berpengaruh ketika dikonsumsi dengan mentransfer "maknanya" pada konsumen individual. Ini akan menyebabkan, permainan tanda yang berpontensi menjadi tidak terbatas dilembagakan. Sementara memberikan pada individu rasa kebebasan yang ilusif, pelembagaan tersebut

---

[30] George Ritzer, *Teori Sosial Postmodern*, Terj. Alimandan (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009), 136.

[31] Madan Sarup, *Postrukturalisme dan Postmodernisme*……, 254.

[32] Jean Baudrillard, *Masyarakat Konsumsi*, Terj. Wahyunto (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2010), 85.

[33] Jean Baudrillard, *Masyarakat Konsumsi*……, 6.

yang pada akhirnya menata masyarakat. Iklan tanpa sengaja akhirnya dapat mendistorsi alam pikiran orang yang melihatnya, dan akan memberi rangsangan berbelanja.

Objek konsumsi saat ini tidak dipahami lebih dari sekedar pemenuhan kebutuhan atau persoalan tertentu yang di dalamnya memiliki nilai guna, melainkan sebagai jaringan penanda mengambang yang memiliki kemampuan tidak terbatas yang dapat membangkitkan hasrat libidia dan karnal. Ketika seseorang mengkonsumsi objek, maka akan mengkonsumsi tanda, dan sedang dalam prosesnya orang tersebut akan mendefinisikan dirinya sendiri terhadap barang yang sedang dikonsumsi. Melalui logika struktural diferensiasi, yang menghasilkan individu-individu seperti dipersonalkan, artinya sebagai pembeda antara yang satu dengan yang lain tetapi menurut model-model yang umum dan menurut kode-kode yang mereka sesuaikan dengan tindakan yang justru dibuat lain dari yang lain.[34]

Melalui objek, setiap individu dan setiap kelompok menentukan tempat masing-masing pada sebuah tatanan, semuanya berusaha mendorong tatanan ini berdasarkan garis pribadi. Melalui objek masyarakat terstratifikasi agar setiap orang terus pada tempat tertentu sesuai tatanan yang ada.[35] Setiap individu atau kelompok tertentu mengonsumsi sesuai tatanan sosial mereka sendiri dan tentunya ini akan berbeda dengan individu atau kelompok yang lainya berdasarkan atas objek konsumsi. Untuk saat ini, yang dikonsumsi oleh masyarakat bukanlah seberapa banyaknya objek atau nilai guna yang mereka butuhkan tetapi tandalah yang mereka konsumi.

Melalui media masa Jean Baudrillard mengakatan bahwa media massa saat ini menyimbolkan zaman baru dimana bentuk produksi dan konsumsi telah memberi jalan bagi semesta komunikasi yang baru. Apa yang dilihat Baudrillard saat ini di media massa adalah lenyapnya

---

[34] Jean Baudrillard, *Masyarakat Konsumsi*……, 107.
[35] George Ritzer, *Teori Sosial Postmodern*……, 137-138.

transendensi, kedalaman, dan kebenaran dalam wacana komunikasi, yang menghasilkan sebuah bentuk permukaan imanen bahasa dan komunikasi di dalam berbagai medianya, khususnya televisi.[36] Manusia saat ini sudah menjelma kedalam layar televisi dan begitu pula televisi sudah masuk ke dalam kehidupan masyarakat, masyarakat dan televisi sudah lenyap di dalamnya.

Manusia abad kontemporer hidup dalam ekstasi komunikasi yang kacau dan carut-marut. Penggunaan kata ekstasi di dalam istilah ekstasi komunikasi oleh Baudrillard mengandung arti lenyapnya pesan di dalam dominasi medium. McLuhan mengatakan bahwa medium itu sendiri telah menjadi pesan (*medium is the message*). Artinya, orang hanyut di dalam pesona medium (teknologi, trik media, dan sebagainya), dan tidak peduli lagi dengan pesan di dalamnya. Seiring dengan carut marutnya ekastasi komunikasi menjadikan lenyapnya ruang publik, iklan telah menginvasi semuanya. Secara tidak sadar, hilangnya ruang publik ini diikuti dengan lenyapnya ruang privat. Ruang publik sudah tidak lagi menjadi tontonan dan ruang privat sudah tidak lagi rahasia tetapi dapat dikonsumsi oleh semua orang, artinya saat ini sudah tidak ada lagi skat atau pembatas antara ruang publik dan ruang privat.

2. Pemikiran Jean Baudrillard tentang Simulacra

Berangkat pada teori simulacra terlebih dahulu berangkat dari simultan penampakan atau wajah baru dan kebudayaannya, di dalam bukunya, *Simulation*, Baudrillard membagi tiga tahapan perubahan penampakan (*appearance*) wajah dunia. Tahap awal *simulacrum* dapat disebut sebagai “modernitas awal”, tahap kedua disebut “modernitas”, dan ketiga “postmodernitas”. (tahapan-tahapan ini, tentu saja tidak boleh dibaca sebagai sejarah universal).[37]

---

[36] Yasraf Amir Piliang, *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kehidupan* (Yogyakarta: Jalasutra, 2006), 84.

[37] *Ibid*, 392.

1) Modernitas awal atau *Counterfeil*, adalah dimulai dari priode *renaissance* sampai revolusi industri, yang ditandai oleh produksi bebas tanda, fashion, model, menggantikan sistem pertandaan kasta atau klan yang bersifat represif dan hegemonik. Terjadi semacam demokratisasi dalam bagaimana manusia memilih dan menentukan menampakan dari berbagai aspek kehidupannya dan gaya hidupnya. Seseorang bisa saja bergaya hidup seperti seorang raja, yang sebelumnya mustahil diperoleh.
2) Modernitas atau Produksi, pola dominan era industri, yang ditandai dengan otomatisasi produksi dan universalisme nilai-nilai. Pola penampakan dengan pola produksi ini ditandai dengan upaya-upaya memaksakan kebudayaan dan segala aspek penampakannya, disebabkan adanya dorongan-dorongan ekspansi ekonomi yang dominan (kapitalisme). Demokratisasi kebudayaan menjadi semacam demokratisasi semu, manusia disuguhkan pilihan-pilihan penampakan, gaya, dan gaya hidup. Selama priode ini, citra dominan pada pola pertama, teater dan patung malaikat, digantikan fotografi dan sinema.
3) Postmodernisme atau Simulasi, pola yang mendominasi fase sekarang yang dikontrol oleh kode-kode, yaitu fase yang didominasi oleh produksi dari realitas buatan (*hiperrealitas*). Era simulasi ditandai dengan berkembangnya demokratisasi yang ekstrim dalam dunia penampakan, di mana manusia tidak saja diberikan kebebasan dalam memilih gaya atau gaya hidup, akan tetapi justru diberi peluang besar untuk menciptakan penampakan simulasi dari penampakan dirinya sendiri atau penampakan kebudayaan materi di sekelilingnya.

Baudrilard mendasarkan pemikirannya dalam sketsa historis transisi dari modernitas ke postmodernitas. Cara lain Baudrillard melukiskan kehidupan post-modern adalah bahwa kehidupan post-modern ditandai oleh simulasi, di mana proses

simulasi mengarah pada penciptaan simulacra atau ”reproduksi objek dan atau peristiwa”. Kaburnya perbedaan antara tanda dan realitas, maka semakin sulit membedakan yang tulen atau asli dengan barang tiruan.[38] Baudrillard menulis tentang dunia yang dikontruksi dari model atau simulacra, yang tidak merujuk atau mendasarkan diri pada “realitas” apa pun, selain dirinya sendiri.[39] Istilah simulasi juga digunakan oleh Baudrillard untuk menerangkan hubungan-hubungan produksi, komunikasi, dan konsumsi dalam masyarakat kapitalis konsumer Barat, yang dicirikan oleh overproduksi, overkomunikasi, dan overkonsumsi melalui media masa, iklan, fashion, supermarket, industri hiburan, turisme, dan sebaginya.[40]

Simulacrum tidak pernah bisa ditukar dengan realitas, tetapi saling menukar dengan dirinya sendiri, dalam suatu lingkaran tak terputus yang tidak membutuhkan acuan. Maka pertaruhan simulacrum adalah kemampuan membunuh gambar, membunuh yang riil, membunuh modelnya itu sendiri seperti halnya ikon yang bisa menggantikan “yang ilahi“.[41] Simulasi juga dapat diartikan sebagai refleksi tentang realitas atau apa yang masih tertinggal setelah sistem pemaknaan, penilaian, dan sistem sigh, kode, model, atau media telah menelannya habis-habisan. Simulasi muncul sebagai upaya (oleh media dan model) untuk menciptakan kembali realitas sesuai kode-kode yang dihasilkan model dan media itu sendiri. Adanya tujuan tertentu yang secara sengaja untuk menyebarkan simulacrum (tiruannya), atau upaya menekankan realitas dominan lain seolah-olah itu adalah satu-satunya yang “benar-benar nyata” (walaupun referensialitasnya itu tidak lagi secara alami diberikan, tetapi

---

[38] George Ritzer, *Teori Sosiologi Modern*, Terj. Alimandan (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 641.

[39] Madan Sarup, *Postrukturalisme dan Postmodernisme*……, 256.

[40] Yasraf Amir Piliang, *Hipersimiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna* (Bandung: Jalasutra, 1999), 130.

[41] Widiantoro, *Membongkar Rezim Kepastian* (Yogyakarta: Kanisuis, 2016), 79.

sebaliknya ditentukan dalam kode atau sistem sigh itu sendiri).[42]

Secara sosial, Baudrillard mendapatkan bahwa zaman kode atau simulacra mulai memasuki jaringan sosial. Salah satu gejalanya adalah runtuhnya hal-hal yang saling berlawanan dan "segala sesuatu menjadi tidak pasti": yang cantik dan butuk dalam mode, kiri dan kanan dalam politik, benar dan salah dalam media, yang berguna dan tidak berguna dalam tataran objek, alam dan kultur. Di dalam zaman ini semua bisa menjadi saling dipertukarkan.[43] Pada intinya zaman simulacra masyarakat dituntut untuk bisa membedakan antara yang realitas dan tiruran, antara asli dan palsu dan sistem pertukaran yang lainnya yang telah diperankan zaman ini.

Simulasi dalam buku Teori Sosiologi Modern dijelaskan bahwa kemungkinan alasan terpenting untuk menciptakan simulasi atau pengubahan fenomena "rill" menjadi simulasi, adalah dengan cara menjadikan segala sesuatunya dibuat lebih spektakuler ketimbang aslinya dan karena itu dapat lebih menarik konsumen. Las vegas merupakan contoh negara atau tempat dimana telah mencapai titik puncak simulasi karena di sanalah telah begitu banyak menciptakan settingan artifisial dalam satu lokasi, dimana kita dapat menemukan Monte Carlo, New York City, Venice, dan Paris hanya dalam hitungan menit.

Kenyataan saat ini *Huxtable*, dengan mengikuti *Umberto Eco* dan Baudrillard, mengatakan "yang tidak rill (*unreal*) menjadi realitas dan yang rill meniru imitasi".[44] Dunia Disney yang merupakan jelas-jelas contoh simulasi dan tidak rill (*unreal*) yang awalnya buatan manusia dan di setting oleh manusia sendiri menjadi model bukan hanya untuk kota-

---

[42] Jenny Edkins, *Teori-teori Kritis Menantang Pandangan Utama Studi Politik Internasional* (Yogyakarta: BACA, 2010), 74.

[43] Jhon Lechte, *50 Filusuf Kontemporer*……, 356-357.

[44] George Ritzer, *Teori Sosiologi Modern*……, 645-646.

kota. Selebrasi Desney, tetapi juga banyak komunitas lain diseluruh Amerika Serikat.[45]

Estetik kontemporer memasuki satu kondisi dimana di dalamnya, tabir antara realitas dan fantasi semakin tipis. Banyak hal yang sebelumnya dianggap fantasi kini menjadi realitas, ini yang dikatakan oleh Baudrillard sebagai hiperrealitas, yang artinya penciptaan lewat model-model, suatu realitas yang tanpa asal asul atau referensi atau duplikasi realitas, dengan menggunakan media reproduksi yang berbeda.[46] Dalam dunia Baudrillard semuanya "hiper" (melebihi dirinya sendiri), hiperrealitas juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi baru dimana ketegangan lama antara realitas dan ilusi, antara realitas sebagaimana adanya dan realitas sebagaimana seharusnya, hilang.[47] Awal dari era hiperealitas, menurut Baudrillard ditandai dengan lenyapnya petanda, dan metafisika representasi, runtuhnya ideologi, dan bangkrutnya realitas itu sendiri, yang diambil alih oleh duplikasi dari dunia nostalgia dan fantasi.[48] Jadi hiperealitas dapat dikatakan sebagai fenomena perkembangan masyarakat saat ini dimana sudah melampaui batas, tanda sudah tidak lagi mereprensentasikan sesuatu, karena petanda sudah mati. Sudah tidak adanya batas antara yang nyata atau realitas dan imajiner.

Hiperealitas memberikan suguhan mengenai tanda yang tidak dapat merepresentasikan dirinya, oleh karena petanda sudah mati. Satu-satunya referensi dari tanda yang ada adalah massa, dan massa ini menurut Baudrillard adalah mayoritas yang diam atau pasif, bagaikan layar televisi menempatkan dirinya sebagai tempat mengalirnya apa pun bentuk informasi, produk, gaya, dan gaya hidup. Masa

---

[45] Imam Aziz, *Galaksi Simulacra Esai-esai Jean Baudrillard* (Yogyakarta: LKiS, 2014), 44.

[46] Yasraf Amir Piliang, *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kehidupan*……, 265.

[47] Madan Sarup, *Postrukturalisme dan Postmodernisme*……, 260.

[48] Yasraf Amir Piliang, *Hipersimiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*……, 135.

sejatinya menyerap semua informasi, semua pesan dan berbagai gaya yang telah disuguhkan dalam layar TV tetapi masyarakat tidak bisa merefleksikan semuanya, mereka hanya memamah bias. Terlalu banyaknya tanda, pesan, dan informasi, dimana itu semua diambil dari berbagai sumber mitologi, ideologi, kebudayaan masa lalu dan masa kini yang semuanya tercabut dari nilai spiritual dan realitas sosial yang nyata. Kini dalam masyarakat konsumsi bercampur aduk. Interaksi, saling silang menyilang, tumpang tindih membentuk jaringan skizofenik.

Hiperealitas menjadikan masyarakat menjadi pasif terhadap informasi, pesan, dan tanda yang ada disekitar meraka, yang mana hiperealitas menjadi masyarakat konsumer yang carut marut, masyarakat hanya dapat menyerap nilai-nilai keterpesoan luar tanpa perlu lagi menyerap nilai-nilai transendental.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Abdulsyani, *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012

Ahmadi, Abu. *Psikologi Sosial*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009

Arifin, Zainal, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012

Al-Mighwar, Muhammad ,*Psikologi Remaja*, Bandung: Pustaka Setia, 2011

Aziz, Imam, *Galaksi Simulacra Esai-esai Jean Baudrillard*, Yogyakarta: LKiS, 2014

Baudrillard, Jean, *Masyarakat Konsumsi*, Terj. Wahyunto, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2010

Desa, Dokumentasi. *Profil Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kabupaten Tulang Bawang*. 2019

Edkins, Jenny, *Teori-teori Kritis Menantang Pandangan Utama Studi Politik Internasional*, Yogyakarta: BACA, 2010

Gillin dan Gillin, *Cultural Sociology, a Revision of An Introduction to Sociology*, New York: The Macmillan Company, 1954

Hawi, Akmal, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2008

Hidayat, Medhy Agita, *Menggugat Modernisme: Mengenali Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baurdrillard*, Yogyakarta: Jalasutra, 2012

Hoed, Benny H, *Semiotika dan Dinamika Sosial Budaya*, Terj. Haryatmoko, Jakarta: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, 2008

J. Moelong, Lexy, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung : Remaja Rosda Karya, 2001

Kartini, Kartono, *Psikologi Sosial*, Jakarta: Rajawali, 2010

Kementrian pemberdayaan perempuan dan anak, *statistik gender tematik: plrofil generasi millennialI*, 2018

Lechte, Jhon, *50 Filusuf Kontemporer*, Terj. A. Gunawan Admiranto, Yogyakarta: Kanisius, 2007

Mapiare, Andi, *Psikologi Remaja*, Surabaya: Usaha Nasional, 1988.

Pedoman Penulisan Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020

Piliang, Yasraf Amir, *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kehidupan*, Yogyakarta: Jalasutra, 2006

_____, *Hipersimiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*, Bandung: Jalasutra, 1999

Rahardjo, *Pengantar Sosiologi Pedesaan dan Pertanian*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1999

Ritzer, George, *Teori Sosial Postmodern*, Terj. Alimandan, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009

_____, *Teori Sosiologi Modern*, Terj. Alimandan, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010

Sarup, Madan, *Postrukturalisme dan Postmodernisme*, Terj. Medhy Aginta Hidayat, Yogyakarta: Jalasutra, 2011

Shirky, *Hubungan Intensitas Mengakses Sosial Media Terhadap Perilaku Belajar Mata Pelajaran Produktif Pada Siswa Kelas XI Jasa Boga di SMKN 3 Klaten*. Dalam Yuzi Akbari Vindita Riyanti (2016). Skripsi. Universitas Negri Yogyakarta, Yogyakarta, 2008.

Soekamto, Soerjono, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010

Sugiono, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2014

_____, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Bandung, Alfabeta, 2014

_____, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif), Bandung, Alfabeta, 2010

_____, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D,* Bandung: Alfabeta, 2015

Suyanto & Sutinah, Bagong, *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta : Kencana, 2013

Thib Raya & Siti Musdah Mulia, Ahmad, *Menyelami Seluk-Beluk Ibadah Dalam Islam*, Bogor: Kencana, 2003

Tri Haryanta, Agung, *Kamus Sosiologi*, Surakarta Aksara Sinergi Media.

W Sarwono, Sarlto , *Psikolgi Remaja*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013

Widiantoro, *Membongkar Rezim Kepastian*, Yogyakarta: Kanisuis, 2016

Jurnal

Aji, Rustam, *Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Menyongsong Era Digital)*, Islamic Communication Journal, Vol. 01, No. 01, 2016

Harahap, Marianna, *Penggunaan Social Media dan Perubahan Sosial Budaya Masyarakat*, Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021

Laugu, Hendra Junawan, Nurdin, *Eksistensi Media Sosial,Youtube, Instagram dan Whatsapp Ditengah Pandemi Covid-19 Dikalangan Masyarakat Virtual Indonesia*, Baitul Ulum: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Vol. 4 No. 1, Juni 2020

Mukhoyyaroh, Tatik, *Anonimitas dan Deindividuasi pada Remaja Pengguna Sosial Media*, Jurnal Penelitian Psikologi, Vol 11 No 1 April 2020

Respati, Wira, *Transformasi Media Massa Menuju Era Masyarakat Informasi di Indonesia*, Humaniora, Vol. 5, No. 1 April 2014

Rusmana, Agus, *Penipuan Dalam Interaksi Melalui Media Sosial*, Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan, Vol.3 No.2, Desember 2015

Rusmana, Rully Khairul Anwar dan Agus, *Komunikasi Digital Berbentuk Media Sosial Dalam Meningkatkan Kompetensi Bagi Kepala, Pustakawan, dan Tenaga Pengelola Perpustakaan*, Dharmakarya, Vol. 6, No. 3, Desember 2017

Satria, Naldo, Hardika Widi, *Studi Observasi Terhadap Penggunaan Aplikasi Line oleh Generasi Millenial*, Jurnal Sosial Humaniora Terapan, Vol. 1 No. 1, Juli-Desember 2018

Setiawan, Wawan, *Era Digital dan Tantangannya*, Universitas Pendidikan Indonesia, ISBN.978-602-50088-0-1, Seminar Nasional Pendidikan 2017

Sugeng Cahyono, Anang, *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*, Jurnal Publiciana, Vol. 9 No. 1, 2016

Website

Hisam Sam, "*Remaja" 7 Pengertian Menurut Para Ahli dan Ciri-cirinya*, dalam https://www.dosenpendidikan.com

https://www.beritasatu.com/digital/733355/data-ini-media-sosial-paling-populer-di-indonesia-20202021

Wikipedia, pengertian pola, tersedia di https://id.wikipedia.org/wiki/pola, (On_line)

Wawancara

Arif Rohmanur Hakim, wawancara dengan remaja desa Dwi Warga Tunggal Jaya

Ayu Nurul, wawancara dengan remaja desa Dwi Warga Tunggal Jaya

Dani Wisata Saputra, wawancara dengan remaja desa Dwi Warga Tunggal Jaya

Itra Prasetya, wawancara dengan remaja desa Dwi Warga Tunggal Jaya

Fajar Muamar, wawancara dengan remaja desa Dwi Warga Tunggal Jaya

Ratih Paringga, wawancara dengan remaja desa Dwi Warga Tunggal Jaya

Rumiati Ningsih, wawancara dengan remaja desa Dwi Warga Tunggal Jaya

Triatmoko, wawancara dengan Ketua Karang Taruna desa Dwi Warga Tunggal Jaya

Zaenal Arifin, wawancara dengan remaja desa Dwi Warga Tunggal Jaya