

**RESPON BUDAYA POPULER REMAJA TEPIAN DANAU TEMPE
(STUDI PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA SENGKANG)
KELURAHAN LAELO KECAMATAN TEMPE
KABUPATEN WAJO**



Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

ANDI NUTFA NUWERA

10538334615

31/01/2020

1 esp
Smb - Alumni

R/037/SOS/2019
NUW
r'

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
OKTOBER 2019**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Andi Nutfa Nuwera, 10538334615** diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 207 Tahun 1441 H/2019 M, Sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar **Sarjana Pendidikan** pada Prodi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Yudisium pada hari Sabtu, 29 Desember 2019

08 Jumadil Akhirah 1441 H
Makassar, -----

04 Januari 2020 M

PANITIA UJIAN

Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM.

Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.

Penguji

1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.

2. Lukman Ismail, S.Pd., M.Pd.

3. Jamaluddin Arifin, S.Pd., M.Pd.

4. Sudarsono, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934

Ketua Program Studi
Pendidikan Sosiologi


Drs. H. Nurdin, M.Pd.
NBM: 575 474

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Respon Budaya Remaja Tepian Danau Tempe (Studi Perubahan Sosial Budaya Sengkang Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe Kabupaten Wajo).

Nama : Andi Nutfa Nuwera

NIM : 10538334615

Prodi : Pendidikan Sosiologi

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diteliti dan diperiksa ulang, skripsi ini telah memenuhi syarat untuk dipertanggungjawabkan di depan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

08 Jumadil Akhirah 1441 H
Makassar.

04 Januari 2020 M

Disahkan oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Andi Sakri Syamsuri, M.Hum.

Jamaluddin Arifin, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Program Studi
Pendidikan Sosiologi

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934

Drs. H. Nurdin, M.Pd.
NBM: 575 474

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

HALAMAN PENGESAHAN

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Andi Nutfa Nuwera**
Stambuk : 10538 3346 15
Jurusan : Pendidikan Sosiologi
Dengan Judul : **Respon Budaya Populer Remaja Tepian Danau Tempe
(Studi Perubahan Sosial Budaya Sengkang)**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diseminarkan pada Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Makassar, September 2019

Disetujui Oleh :

Pembimbing I


Dr. H.A. Sukri Syamsuci, M.Hum

Pembimbing II


Jamaluddin Arifin, S.Pd., M.Pd

Mengetahui

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.

NBM: 860 934

Ketua Jurusan Pendidikan Sosiologi
FKIP Unismuh Makassar


Drs. H. Nurdin, M.Pd.

NBM : 575 474

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Andi Nutfa Nuwera**
Stambuk : 10538 334615
Jurusan : Pendidikan Sosiologi
Dengan Judul : **Respon Budaya Populer Remaja Tepian Danau Tempe
(Studi Perubahan Sosial Budaya Sengkang)**

Setelah skripsi penelitian ini diperiksa dan diteliti ulang, akhirnya telah memenuhi persyaratan untuk diseminarkan pada jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, November 2019

Disetujui Oleh:

Pembimbing I


Dr.H.A.Sukri Syamsuri, M.Hum

Pembimbing II


Jamaluddin Arifin, S.Pd., M.Pd

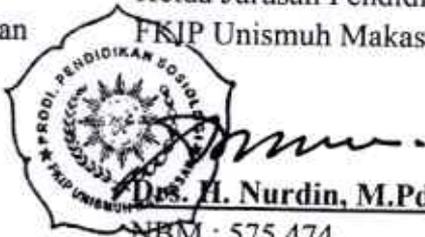
Mengetahui

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.

NBM: 860 934

Ketua Jurusan Pendidikan Sosiologi
FKIP Unismuh Makassar


Drs. H. Nurdin, M.Pd.

NBM : 575 474





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar Tlp. (0411) 860132 Makassar 90221

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda-tangan di bawah ini:

Nama : Andi Nutfa Nuwera
Nim : 10538334615
Jurusan : Pendidikan Sosiologi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Respon Budaya Populer Remaja Tepian Danau Tempe (Studi Perubahan Sosial Budaya Sengkang) Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe Kabupaten Wajo**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri. Saya tidak mencantumkan tanpa pengakuan bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain, atau sebagai bahan yang pernah di ajukan untuk gelar atau ijazah pada Unismuh Makassar dan perguruan tinggi lainnya.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Unismuh Makassar.

Demikian pernyataan ini saya buat.

Makassar November 2019

Yang membuat pernyataan

Andi Nutfa Nuwera



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar Tlp : (0411) 860132 Makassar 90221

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda-tangan di bawah ini:

Nama : Andi Nutfa Nuwera
Nim : 10538334615
Jurusan : Pendidikan Sosiologi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan skripsi sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apa bila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, November 2019

Yang membuat perjanjian

Andi Nutfa Nuwera

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Do the best and pray..God will take care of the rest”

“Barang siapa merintis jalan mencari ilmu pengetahuan maka Allah memudahkan baginya menuju Surga” (H.R Muslim)



Kupersembahkan karya sederhana ini kepada kedua orang tuaku tercinta, saudara-saudaraku, keluargaku, sahabat-sahabatku, atas dukungan dan do'anya yang ikhlas dalam meraih kesuksesanku ini.

ABSTRAK

ANDI NUTFA NUWERA, 2019. *Respon Budaya Populer Remaja Tepian Danau Tempe (Studi Perubahan Sosial Budaya Sengkang)*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr.H.Andi Syukri Samsuri.,M.Hum dan Pembimbing II Jamaluddin Arifin,S.Pd.,M.Pd

Penelitian tentang Respon Budaya Populer Remaja Tepian Danau Tempe (Studi Perubahan Sosial Budaya Sengkang) di Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe Kabupaten Wajo .Rumusan masalah dalam penelitian . (1.) Bagaimana respon remaja di tepian danau tempe terhadap budaya populer (2.) Bagaimana dampak budaya populer terhadap remaja tepian danau tempe. Dalam penentuan informan,digunakan teknik sampling snowball. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Respon Remaja Terhadap Budaya Populer yang memberikan pengaruh perubahan sosial budaya remaja di Sengkang. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan,bahwa pengenalan budaya populer pada remaja di pesisir danau tempe tepatnya di Kelurahan Laelo, Kecamatan Tempe cukup beragam terlihat dari respon mereka dalam mengikuti perkembangan budaya populer seperti tren sosial media sebagai bentuk ekspresi remaja telah menunjukkan bahwa budaya populer terlihat mendominasi remaja sehingga memberikan perubahan sosial dalam bermasyarakat kemudian responnya pun beraneka ragam, diantaranya sebagian (1.) remaja hanya ikut-ikutan trend (2.) sebagai hiburan,ketertarikan dampak yang ditimbulkan antara lain (1.) sebagai kebutuhan (positif),(2.) cenderung memaksakan diri (3.) Kurangnya waktu belajar (negatif)

Kata Kunci : Respon,Budaya Populer,Remaja dan Perubahan Sosial



UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN HAINAN

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirohim

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga, dan sahabatnya. Selanjutnya, penulis ini ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang membantu kelancaran penulisan skripsi ini, baik berupa dorongan moril maupun materil. Karena penulis yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut, sulit rasanya bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Disamping itu, izinkan penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya.

Kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Bapak Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D serta para Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Pendidikan Muhammadiyah Makassar. Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi Bapak Drs. H. Nurdin., M.Si, beserta staffnya, Bapak Dr. H. Andi Sukri Syamsuri.,M.Hum , sebagai pembimbing I (satu) dan Bapak Jamaluddin Arifin,S.Pd.,M.Pd , selaku pembimbing II (dua) yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Serta Bapak dan Ibu dosen Program Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT. Sehingga ilmu yang telah diajarkan dapat bermanfaat dikemudian hari.

Ungkapan terima kasih dan penghargaan yang sangat spesial saya haturkan dengan rendah hati dan rasa hormat kepada kedua orang tua saya yang tercinta, Ayahanda Drs. Andi Adam dan Ibunda Darwati Akil, S.Pd dengan segala pengorbanannya tak akan pernah saya lupakan jasa-jasanya. Doa restu, nasihat, dan petunjuk dari mereka yang merupakan moril yang sangat efektif bagi kelanjutan studi saya hingga saat ini.

Dan tak lupa senior-senior pendidikan sosiologi Unismuh dan teman-teman seperjuangan di kelas 15 E khususnya dan teman-teman 015 Pendidikan Sosiologi yang tidak sempat disebutkan namanya dalam lembaran ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga amal baik dari semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari rahmat Allah SWT. Semoga apa yang telah ditulis dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin yaa Rabbal a'lamin.

Unismuh

Makassar, November 2019

Andi Nutfa Nuwera

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	15
C. Tujuan Penelitian	16
D. Manfaat Penelitian	16
E. Definisi Operasional.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEP	18
A. Kajian Pustaka	18
1. Konsep Budaya Populer.....	18
2. Pola pikir dan pola perilaku remaja.....	24
3. Perspektif budaya populer menurut para ahli	32
B. Kajian Teori	32
C. Kerangka Pikir	36

BAB III : METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian.....	39
B. Lokus Penelitian.....	39
C. Informan Penelitian	39
D. Fokus Penelitian.....	39
E. Instrumen Penelitian.....	40
F. Jenis dan Sumber Data	40
G. Teknik Pengumpulan Data	41
H. Teknik Analisis Data.....	42
I. Teknik Keabsahan Data	43
J. Etika Penelitian.....	44
BAB IV HISTORIS DAN DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN	46
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	46
BAB V HASIL PENELITIAN	52
A. Hasil penelitian.....	52
B. Pembahasan	81
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	94
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

RIWAYAT HIDUP



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara kepulauan terbesar di dunia terdiri dari 17.504 pulau, yang dimana letak geografis Indonesia diapit oleh dua benua dan dua samudera. Letak geografis yang sangat strategis menunjukkan betapa kaya Indonesia akan sumber daya yang melimpah, dengan banyaknya pulau yang tersebar di seluruh pelosok nusantara, Indonesia menyajikan wisata yang sangat beraneka ragam dan keindahannya yang luar biasa. Keindahan alam Indonesia sangat di dukung oleh iklim yang bagus sebagai Negara tropis. Sebagai Negara kepulauan terbesar, Indonesia menawarkan berbagai macam keanekaragaman wisata. Hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan lokal maupun mancanegara dalam menyajikan pemandangan alam yang menenangkan jiwa. Kawasan Indonesia yang terdiri dari banyak pulau membuat Indonesia kaya akan budaya, dengan banyaknya pulau-pulau yang beafiliasi dengan keberagaman suku-suku berdampak munculnya budaya-budaya yang sesuai dengan konteks kemasyarakatan di setiap pulau maupun suku.

Jika ditilik lebih dalam keberagaman budaya yang ada di Indonesia merupakan ciri khas tersendiri bangsa Indonesia dengan melihat hasil-hasil kebudayaan baik dalam bidang politik, ekonomi, maupun sosial-budaya. Namun, seiring berkembangnya zaman, budaya yang sudah ada sejak zaman nenek moyang terdahulu, kini sudah mulai tergerus oleh zaman globalisasi. Secara garis

pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran serta aspek-aspek kebudayaan lainnya. Proses globalisasi memengaruhi dan dipengaruhi oleh bisnis dan tata kerja, ekonomi, sumber daya sosial-budaya dan lingkungan alam. Jadi globalisasi suatu bentuk hubungan sosial mendunia yang berkaitan satu sama lain dan jika terjadi pada salah satu individu maupun tempat biasanya akan berdampak pada individu yang lainnya. Jika salah satu pengaruh budaya luar masuk ke Indonesia bisa jadi akan menjadi suatu ketertarikan bagi masyarakat pribumi yang kemudian menjadi suatu kebiasaan yang sering dilakukan baik itu hal yang negatif maupun positif. Para ahli filsafat, sejarah, ekonomi, dan sosiologi telah mencoba untuk merumuskan prinsip-prinsip atau hukum-hukum perubahan sosial. Banyak yang berpendapat bahwa kecenderungan terjadinya perubahan-perubahan sosial merupakan gejala wajar yang timbul dari pergaulan hidup manusia. Ahli lain berpendapat bahwa perubahan sosial terjadi karena adanya perubahan dalam unsur-unsur yang mempertahankan keseimbangan masyarakat, seperti misalnya perubahan dalam unsur geografis, biologis, ekonomis atau kebudayaan.

Soerjono Soekanto (1990) perubahan-perubahan yang terjadi dalam suatu masyarakat, telah memengaruhi system sosial, termasuk didalamnya nilai-nilai sikap, dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat. Lahinya era digital dalam kehidupan masyarakat telah banyak merubah cara pandang dan pola hidup masyarakat, sehingga peradaban yang terlahir adalah terciptanya budaya masyarakat konsumtif dan hedonis dalam lingkungan masyarakat kapitalis. Fenomena ini tidaklah dianggap terlalu aneh, untuk dibicarakan dan bahkan sudah menjadi bagian dari budaya baru hasil dari importer yaitu para

penguasa industri budaya yang sengaja memporak porandakan tatanan budaya yang sudah mapan selama bertahun-tahun yang sudah menjadi bagian dari jati diri bangsa Indonesia. Tergesernya budaya setempat dari lingkungannya disebabkan kemunculan sebuah kebudayaan baru yang konon katanya lebih atraktif, fleksibel, dan mudah dipahami sebagian masyarakat, bahkan masyarakat rendah status sosialnya pun dapat dengan mudah menerapkannya dalam aktifitas kehidupan. Istilah "Budaya Populer" dalam pengaktualisasiannya mendapat dukungan dari penggunaan perangkat berteknologi tinggi, sehingga penyebarannya begitu cepat dan mengena serta mendapat respon sebagian besar kalangan masyarakat.

Budaya ini tumbuh subur dan cepat mengalami perkembangan yang cukup signifikan dalam masyarakat perkotaan dan keberadaannya sangat kuat pada kehidupan kaum remaja kota. Melalui sebuah tayangan, tercermin budaya impor yang telah dikonstruksi makna dan nilainya itu, telah menawarkan budaya baru hasil biasanya dari budaya barat yang mengusung pola keglamoran hidup dalam masyarakat kapitalis. Hegemoni budaya yang tercermin dalam realitas kehidupan dengan praktiknya kini telah mengambil alih budaya luhur dan norma kesantunan yang sudah mapan warisan dari nenek moyang menjadi budaya baru sebagai cerminan realitas palsu yang berkembang dari masyarakat merupakan dampak dari arus globalisasi. Tanpa disadari, bahwa kita telah terjebak dalam perangkat suguhan praktik yang mengusung "budaya asing" itu telah memaksa menjadi bagian hidup dari masyarakat modern, hingga melahirkan suatu "gaya hidup" yang sudah membudaya dan menjadi ikon dari masyarakat modern.

Hadirnya arus globalisasi ditengah-tengah masyarakat kita telah membawa dampak besar terhadap keberadaan kebudayaan setempat.

Budaya populer sering dianggap sebagai suatu kebudayaan yang instan yang cenderung melawan suatu proses, sehingga golongan masyarakat yang bersebrangan dengannya, menganggap sebagai budaya dengan peradaban dangkal pemikiran, tanpa nilai, sensasi, dan berperilaku rusak dan masyarakat yang berjiwa konsumtif dan hedonis. Dalam perspektif industri budaya "bahwa budaya populer adalah budaya yang lahir atas kehendak media" (Sunarti, 2003). Hal ini dianggap bahwa media telah memproduksi segala jenis produk budaya populer yang dipengaruhi oleh budaya impor dan hasilnya telah disebarluaskan melalui jaringan global hingga masyarakat tanpa sadar telah menyerapnya. Kejadian ini berlangsung secara terus menerus hingga melahirkan suatu kebudayaan berikutnya. Kebudayaan populer akan terus melahirkan dan menampilkan sesuatu bentuk yang baru atau budaya baru, selama peradaban manusia terus bertransformasi dengan lingkungannya mengikuti putaran jaman. Menurut pandangan Idi Subandy Ibrahim, media dan budaya populer adalah semacam lanskap budaya yang dipraktikkan, disebarkan, dipasarkan, dan dimediakan dalam kehidupan sehari-hari di tengah masyarakat Indonesia kontemporer.

Bila kita amati berbagai wujud pop culture yang ada di sekitar kita memang tidak lepas dari peran media massa dan menstranmisikan informasi mengenai pop culture tersebut dan juga adanya trendsetter atau orang atau kelompok sosial tertentu yang mempopulerkan wujud populer tersebut. Penulis

telah menemukan beberapa sumber penelitian terdahulu yang berkaitan dengan "Respon Budaya Populer" Wardana (2015) saat ini, setiap Negara untuk memenuhi kepentingan nasional mereka. Mereka tidak hanya akan fokus pada kekuatan militer ataupun ekonomi tetapi juga pengaruh budaya mereka. Aspek budaya dipandang sebagai salah satu sumber kekuatan yang memiliki pengaruh yang besar. Jepang adalah salah satu Negara yang secara rutin melakukan diplomasi budaya, Jepang percaya bahwa pendekatan budaya dapat membangun hubungan Jepang terhadap Negara – negara lain. Baru-baru ini diplomasi budaya Jepang cenderung menggunakan budaya populer seperti anime, fashion, cosplay atau music populer Jepang. Salah satu kegiatan diplomasi budaya populer Jepang World Cosplay Summit (WCS). Penelitian ini bertujuan menggambarkan aktivitas diplomasi budaya Jepang yang menggunakan budaya populer Jepang untuk memperkuat citra positif Jepang melalui WCS, acara yang diadakan di Nagoya pada tahun 2015 dengan elemen yang dirujuk dari konsep mata uang soft power. Menurut interpretasi peneliti, di dalam budaya populer Jepang merupakan salah satu Negara yang cukup mempengaruhi perubahan perubahan yang membuat Negara lain mengikuti kebudayaannya. Jika dilihat lagi bahwa Jepang merupakan salah satu Negara maju baik dalam bidang politik, ekonomi, hingga kebudayaannya, namun akan lebih baik jika masyarakat Indonesia khususnya anak remaja yang diistilahkan sebagai remaja millennial lebih bijak dalam memkomsumsi budaya luar, karena jika kita bisa melestarikan budaya lokal, Kebudayaan Indonesia pun juga pasti bisa menjadi trendsetter di kancah

Internasional dunia jika kita mampu melestarikan dan menghargai kebudayaan kita sendiri.

Thunsoirin (2016) budaya populer Korea (K-POP) datang ke Indonesia di berbagai media massa, itu ditayangkan oleh program hiburan seperti tarian, music, seni dan mode. Audiens Indonesia sebagai audiens aktif menghasilkan beragam makna program media massa. Itu membuat begitu banyak komunitas penggemar K-POP diciptakan dan mengadopsi budaya populer yang diberikan oleh K-POP. K-POP lahir sebagai budaya baru lahir ditengah-tengah budaya Indonesia dan itu juga tergantung pada audiens itu sendiri. Penonton dapat memberikan berbagai arti pada K-POP dan mengadopsinya untuk kehidupan sehari-hari mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerimaan audiens budaya populer Korea, menggunakan analisis penerimaan encoding-decoding Stuart Hall. Jenis penelitian ini adalah interpretasi kualitatif. Data diperoleh dari wawancara mendalam dengan Eternal Jewel Dance Community, sebagai informan penelitian ini yang konsisten dalam K-POP. Informan dibagi menjadi 3 posisi yang berarti yaitu membaca dominan, membaca bernegosiasi, dan membaca oposisi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam beberapa kondisi informan termasuk dalam bacaan negosiasi dan bacaan domina, usia, jenis kelamin, pendidikan dan pengalaman juga mempengaruhi cara informan memberi makna. Menurut interpretasi peneliti, dengan masuknya demam Korea tentu akan sangat berdampak positif dan berdampak negative. Ada hal yang perlu dicontoh dan ada pula yang tidak patut untuk dicontoh. Dengan masuknya demam Korea di Indonesia seperti sekarang ini, sepertinya membuat industri-industri di Indonesia

yang menjanjikan sesuatu yang sama seperti industri di Korea. Kemudian masyarakat Indonesia khususnya para kaula muda lebih memilih mendengarkan music-musik Korea yaitu K.POP dibanding mendengarkan musik Indonesia. Para rakyat Indonesia lebih memilih untuk menyukai dan mengidolakan musisi-musisi Korea Selatan dan kurang respect terhadap musisi Indonesia. Indonesia memerlukan dukungan dari dalam masyarakat di negaranya sendiri unntuk dapat maju dan berkembang, tapi nyatanya masyarakat Indonesia kebanyakan kurang respect terhadap musisi musisi Indonesia.

Syam (2015) globalisasi telah memberikan dampak yang luar biasa untuk Negara-negara berkembang seperti Indonesia, terutama efek dalam hal budaya. Banda Aceh adalah kota yang terletak di Barat Indonesia dan juga ibukota provinsi, sejak decade Olden. Islam sebagai nilai-nilai norma dan standar etika dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga membuat panduan bagi masyarakat Aceh dalam melaksanakan sejumlah interaksi sosial, namun secara tidak langsung media Banda Aceh telah menyerap konten yaitu globalisasi. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak media globalisasi terhadap identitas budaya anak muda di Banda Aceh. Untuk mendapatkan hasil yang mendalam penelitian ini menggunakan dua pendekatan penelitian, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data dikumpulkan melalui survey dan wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media globalisasi telah mampu mempengaruhi kehidupan orang-orang muda di Banda Aceh untuk meninggalkan budaya mereka sendiri dan kemudian melaksanakan budaya lainnya.

Nilai Korea yang telah disampaikan melalui media di Aceh telah mampu menyerap bagi kaum muda di Banda Aceh. Menurut interpretasi penulis, globalisasi diartikan sebagai proses penyebaran kebiasaan-kebiasaan yang mendunia, ekspansi hubungan yang melintasi benua, organisasi kehidupan sosial pada skala global dan pertumbuhan sebuah kesadaran global bersama. Masyarakat di dunia dari aspek budaya, terlihat kemajuan keseragaman, media massa terutama televisi mengubah dunia menjadi sebuah dusun global (global village). Informasi dan gambar peristiwa yang terjadi di tempat sangat jauh dapat ditonton jutaan orang di waktu yang bersamaan. Begitupun ketika Indonesia dengan mudah menerima kebudayaan luar, tanpa kita sadari bahwa kebudayaan luar negeri telah membuat sebagian remaja menjadi fanatic terhadap kebudayaan asing yang belum tentu menjadi hal yang lumrah untuk agama dan sudah mulai melupakan budaya lokal nya sendiri.

Nugraha (2016) anime merupakan salah satu budaya populer dari Jepang yang diterima oleh masyarakat Indonesia. Sebagai dampak anime menjadi populer adalah banyak bermunculan event dan komunitas Jepang yang terdapat di Yogyakarta. Saat ini anime mulai jarang ditayangkan di televisi, namun anime tetap eksis dan populer di masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang melatarbelakangi anime menjadi budaya populer di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dijabarkan secara deskriptif dengan sumber data yang terdiri dari orang yang suka anime dan orang yang suka dengan anime namun tidak bergabung dalam komunitas Jejepangan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini

adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pemilihan subyek adalah purposive sampling. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anime menjadi budaya populer berawal dari pengaruh media massa yang berperan penting dalam melakukan difusi, yang ada prosesnya membawa, mengenalkan dan menanamkan ideologi anime kepada masyarakat berupa image positif.

Hal tersebut menjadikan anime menarik dan membuat penggemar menganggap banyak hal positif yang dapat diambil dari mengonsumsi anime. Adapun faktor-faktor yang melatarbelakangi anime sebagai budaya populer antara lain: (1) pengaruh media massa, (2) mudahnya mendapatkan konten anime melalui website, (3) pengaruh teman (4) anime merupakan hiburan yang murah (5) karakter dalam anime (6) banyaknya pilihan genre dalam anime, (7) fashion dalam anime, (8) alur cerita, (9) setting tempat yang terdapat dalam anime sangat realistis. Menurut interpretasi penulis, dalam hal ini salah satu budaya populer yang mengarah ke hal yang positif adalah salah satunya mempunyai hobi menonton anime karena selain banyaknya pilihan genre, kita juga bisa melatih pemahaman dalam berbahasa asing dimana ini sangat bermanfaat bagi masyarakat yang mempunyai hobi demikian, kemudian dengan hobi yang seperti ini daya ingat, imajinasi, serta kreativitas pun diwujudkan dalam kreasi dengan itu karya yang dihasilkan nantinya akan dapat memperoleh uang dari karya dan hobi tersebut.

Imanto (2015) Lahirnya modernisasi kehidupan telah banyak merubah cara pandang dan pola hidup masyarakat, sehingga peradaban yang terlahir adalah terciptanya budaya masyarakat konsumtif dan hedonis dalam lingkungan

masyarakat kapitalis. Fenomena ini tidaklah dianggap terlalu aneh, untuk dibicarakan dan bahkan sudah menjadi bagian dari budaya baru hasil dari para importir yaitu para penguasa industri budaya yang sengaja memporak porandakan tatanan budaya yang sudah mapan selama bertahun-tahun menjadi bagian dari jati diri bangsa Indonesia itu. Tergesernya budaya setempat dari lingkungannya disebabkan oleh kemunculannya sebuah kebudayaan baru yang konon katanya lebih atraktif, fleksibel dan mudah dipahami sebagian masyarakat, bahkan masyarakat rendah status sosialnya pun dapat dengan mudah menerapkannya dalam aktifitas kehidupan. Penyiaran Televisi yang dituduh oleh masyarakat, sebagai biang kerok atas retaknya budaya luhur negeri ini dalam taraf yang sangat memprihatinkan. Melalui tayangan acaranya tercermin budaya impor yang telah dikonstruksi makna dan nilainya itu, telah menawarkan budaya baru hasil biasan dari budaya barat yang mengusung pola keglamoran hidup dalam masyarakat kapitalis. Hegemoni budaya yang tercermin dalam realitas kehidupan dengan praktik-praktiknya kini telah mengambil alih budaya luhur dan norma kesantunan yang sudah mapan warisan dari nenek moyang menjadi budaya baru sebagai cerminan realitas palsu yang berkembang di masyarakat. Menurut interpretasi peneliti hegemoni budaya yang berkembang di Indonesia sebenarnya sudah sangat meresahkan, terutama mengenai pola hidup remaja Indonesia saat ini, dimana ketika hegemoni budaya barat diberi label modern, maka disanalah jutaan anak muda negeri mengikut, terdapat istilah generasi MTV, generasi yang berpikir, berperilaku, dan berbusana meniru sistem budaya yang dipraktikkan budaya barat.

Bila remaja saat ini tidak menonton MTV maka dianggap norak, kampungan dan tidak modern.

Dan dapat dilihat saat ini bahwa hegemoni budaya barat telah akrab dengan masyarakat Indonesia dan dengan sadar telah di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari seperti cara berpakaian, cara berpikir, selera music dan lainnya. Sesungguhnya kebudayaan bukanlah ruang yang netral. Keberadaannya menjadi arena pertarungan kepentingan ideologi dan kelas dalam masyarakat baik nasional maupun internasional. Peran kaum intelektual dalam kritik menjadi sangat penting, membiarkan budaya berdiri tanpa kritik akan semakin menjauhkan manusia manusia dari keadaan humanis.

Putri (2016) televisi sebagai produk teknologi telah merajai hampir setengah kegiatan manusia setiap harinya. Kecepatan teknologi media mendorong kita beraksi dan bereaksi pada hal-hal global, beberapa bulan ke belakang layar kaca Indonesia mulai diramaikan dengan masuknya drama dari negeri dua benua "Turki". Hal ini lambat laun menjadi fenomena baru ditengah konsumen televisi yang kebanyakan mengkonsumsi sinema elektronik impor dari Amerika Latin, Korea Selatan dan India. Banyaknya antusiasme masyarakat konsumen televisi terhadap drama Turki berimbas kepada pada kompetisi menaikkan share dan rating. Stasiun televisi swasta berlomba menayangkan serial drama Turki yang sama, fenomena boomingnya drama Turki yang menjamur ditengah-tengah masyarakat kita telah membawa dampak besar terhadap eksistensi kebudayaan lokal, disebabkan oleh kemunculan kebudayaan baru yang konon katanya lebih

atraktif. Televisi telah berubah menjadi industry budaya dimana melalui tayangannya telah membawa sebuah bentuk budaya populer melalui teknologi.

Hasil analisis dan elaborasi menunjukkan bahwa mekanisme lahirnya budaya populer dalam kasus drama seri Turki adalah dimulai dari media yang sengaja menonjolkan ikonitas fisik para bintang-bintang Turki yang kemudian menunjukkan sisi kemiripan budaya antara Turki dan Indonesia, kemudian dari kedua hal tersebut menimbulkan sebuah karakteristik pemirsa yang semakin hari semakin menyukai drama seri Turki sehingga dapat mendongkrak rating tayangan tersebut. Media akhirnya memainkan peran sebagai agen industri budaya yang memproduksi tayangan agar menjadi budaya populer di tengah masyarakat dengan rating yang legitimasinya. Setelah rating dan budaya populer menyatu disitulah kekuatan teknologi media terlihat bahwa ada dampak sosial dan gengsi budaya. Menurut interpretasi penulis, hendaknya media tidak mendewakan sebuah rating tayangan dan informasi yang beragam, bukan yang seragam dan dipopulerkan budayanya.

Khaerunnisa (2015) "Social Media Endorsment Membentuk Gaya Berpakaian Mahasiswa Dalam Perspektif Budaya Populer". Kehadiran Instagram memberikan banyak sekali keuntungan bagi para penggunanya, semenjak online shop di Instagram terus bertambah, banyak kemudahan yang diberikan untuk konsumen dalam memenuhi kebutuhan mereka. Dalam system promosi online shop mengajak para artis untuk bekerja sama dengan mereka untuk mempromosikan produk yang sering disebut sebagai sosial media endorsement. Kehadiran sosial media endorsement memberikan kemudahan terutama dalam

gaya berpakaian, terkait dengan hal tersebut, penulis tertarik untuk meneliti bagaimana bagi sosial media endorsement terutama artis perempuan di online shop berbasis instagram membentuk gaya berpakaian mahasiswi. Persepektif budaya populer digunakan sebagai penjabaran hasil data yang telah didapatkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa menunjukkan sosial media endorsement sebagai acuan dalam mencari refrensi online shop dan produk yang direkomendasikan. Selain itu mahasiswi juga menjadikan sosial media endorsement sebagai acuannya dalam memilih gaya berpakaian, hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa kini mahasiswa lebih menyukai gaya berpakaian yang terlihat simple, keren, dan stylish. Mahasiswa pun mulai puas dan nyaman dengan perubahan pakaiannya setelah mengikuti cara sosial media endorsement memadupadankan pakaian. Menurut interpretasi penulis, dengan perkembangan modernisasi saat ini sedang dijalani oleh masyarakat membuat manusia tidak bisa membendung gaya hidup mereka hanya dengan satu macam saja. Menurut teori evolusi perubahan sosial pada dasarnya merupakan gerakan searah, linier, progresif, dan evolutif yang membawa masyarakat memiliki bentuk dan struktur serupa. Untuk itu berdasarkan teori evolusi, maka teori modernisasi memiliki beberapa asumsi teoritis dan metodologis, asumsi pertama; modernisasi dianggap sebagai proses yang bertahap, kedua : proses homogenisasi, ketiga : melewati fase Eropanisasi atau yang biasa disebut westernisasi (budaya hidup kebarat baratan). Bahkan dalam fashion pun tidak jarang masyarakat Indonesia mengambil kiblat fashion dari luar negeri.

Budaya populer yang digambarkan oleh penelitian sebelumnya, bahwa penelitian tersebut lebih banyak mengarah ke penelitian masyarakat perkotaan, jika diketahui bahwa masyarakat perkotaan terkhususnya remaja respon nya terhadap budaya populer cukup tinggi dan mengikuti perkembangan modernisasi zaman ini. Melihat perkembangan teknologi digital akhir-akhir ini banyak teoritis, moralis, dan analis yang mencoba menjelaskan hubungan antara kebangkitan ‘*The Net Generation*’ dengan apa yang disebut sebagai fenomena ‘*kemorosotan anak muda*’ (*the decline of youth*). Misalnya Robert Bly dalam bukunya ‘*The Sibling Society*’, memandang sebgaiian besar kesengsaraan sosial berakar pada anak muda, teknologi, dan kemorosotan otoritas orang tua. Mungkin dalam bahasa John Naisbiit yang bertenaga seperti dalam buku terbarunya, *High Tech High Touch : Technology and Our Searching Of Meaning*, generasi muda ini tengah terjebak dalam ‘*zone-zone mabuk tekonologi*’ (*Techonologically Into xiated Zones*). Mereka ini menjadi generasi yang mengomsumsi media terutama televisi dan internet yang kandungan utamanya adalah seks dan kekerasan. Mereka mulai tercerabut dari nilai-nilai masa lalu dan menjadi generasi yang panik di dalam media yang penuh kepanikan. Mereka menjadikan simbol-simbol dan nilai-nilai yang bersumber dari kebudayaan pop sebagai rujukan, sambil menampakkan nilai-nilai tradisional yang dijunjung tinggi orang tua mereka dan generas-generasi sebelumnya. Kini, mereka adalah generasi-generasi yang tengah mengarungi dunia maya (*cyberspace*) dengan bahasa digital yang sulit dipahami sepenuhnya oleh generasi 1950-an atau 1960-an. Dunia maya adalah dunia virtual, dunia simbolik, dunia ilusi, alias dunia yang tidak real. Orang berkomunikasi atau

bercengkrama tanpa kehadiran secara fisik lawan-bicara. Anak muda larut dalam dunia fantasi yang dibangun dari konstruksi hegemoni pasar yang memanfaatkan teknologi digital. Media digital ini telah tampil sebagai saluran perkembangan budaya atau superimposisi budaya yang juga sebagai lingkungan baru bagi para remaja. Tak heran, "*Youth Culture has gone to hell,*" tandas Tapscott mengkhawatirkan perkembangan baru budaya anak muda di abad digital ini ternyata telah melahirkan "*anak-anak digital*" (*digital kids*) dengan kepala-kepala internet" (*Internet Heads*) yang melakukan "kultus internet" (*internet cult*). Tapscott mengatakan bahwa kini kita benar-benar hidup dalam sebuah dunia fantasi. Sebuah dunia yang sesungguhnya tengah dikonstruksi oleh kapital dibalikk komersiliasi informasi, dibalik ledakan budaya anak muda yang dipicu oleh perkembangan eksponensiial industri informasi berupa media digital yang semakin menempatkan suatu negara maju sebagai suatu pusat budaya global. Merekalah yang mendiktekan selera, mimpi, imajinasi, atau fantasi dibenak anak-anak muda di Negara-negara berkembang. Dari hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa respon masyarakat perkotaan secara umum tentang budaya populer cukup tinggi sehingga mempengaruhi perubahan sosial budaya di daerah itu sendiri. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian di masyarakat pedesaan dengan judul "*Respon Budaya Populer Remaja Tepian Danau Tempe (Studi Perubahan Sosial Budaya Sengkang)*".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka dapat di rumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana respon remaja di tepian Danau Tempe terhadap budaya populer di Kab.Wajo?
2. Bagaimana dampak budaya populer terhadap remaja di tepian Danau Tempe di Kab.Wajo?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui respon remaja tepian Danau Tempe terhadap budaya populer di Kab.Wajo.
2. Untuk mengetahui dampak budaya populer terhadap remaja di tepian Danau Tempe di Kab.Wajo.

D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat berguna dalam hal-hal sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Menambah khasanah, serta mewarnai perkembangan teori ilmu sosial khususnya pada bidang ilmu sosiologi mengenai "Respon Budaya Populer Remaja Tepian Danau Tempe (Studi Perubahan Sosial Budaya Sengkang)".

2. Secara Praktis

- a. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi masyarakat untuk mengantisipasi dampak negative dari budaya populer pada kalangan remaja di tepian danau tempe.

- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi rekomendasi kepada pemerintah untuk merumuskan kebijakan terkait dampak negative dari Budaya Populer pada remaja di tepian danau Tempe, Kab.Wajo.

E. Defenisi Operasional

1. Respon merupakan setiap tingkah laku pada hakikatnya merupakan tanggapan atau balasan terhadap rangsangan atau stimulus dari faktor individu itu sendiri
2. Remaja tepian danau Tempe merupakan masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa . Masa remaja ini berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria yang menjadi informan peneliti di kawasan tepian danau Tempe
3. Perubahan Sosial Budaya merupakan sebuah perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat,mencakup perubahan budaya yang di dalamnya terdapat perubahan nilai-nilai dan tata cara kehidupan dari tradisional menjadi lebih modern
4. Budaya Populer berdasarkan focus penelitian merupakan pengaruh kebiasaan penggunaan teknologi gadget pada kalangan remaja serta hegemoni pengaruh cinema drama Korea berdasarkan fakta yang didapatkan di lapangan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEP

A. Konsep Budaya Populer

Budaya populer merupakan suatu kumpulan gagasan, perspektif, sikap, dan fenomena yang dianggap sebagai sebuah kesepakatan atau consensus informal dalam sebuah kebudayaan arus utama pada akhir abad ke-20 hingga hingga abad ke-21. Budaya populer ini banyak dipengaruhi oleh media massa dan ia mempengaruhi kehidupan masyarakat. Menurut Dominic Strinati, budaya populer atau budaya massa berkembang, bisa dipandang sebagai salah satu sumber historis dari tema-tema maupun persepektif yang berkenaan dengan budaya populer. Perkembangan ini ditandai dengan munculnya sinema dan radio, produksi massal, dan konsumsi kebudayaan. Budaya populer berkaitan dengan budaya massa. Budaya massa adalah budaya populer yang dihasilkan melalui teknik-teknik industrial produksi massa dan dipasarkan untuk mendapatkan keuntungan dari khalayak konsumen massa. Budaya massa ini berkembang sebagai akibat dari kemudahan-kemudahan reproduksi yang diberikan oleh teknologi seperti percetakan, fotografi, perekaman suara, dan sebagainya.

Istilah "budaya populer" (cultural popular) sendiri dalam bahasa Latin merujuk secara harfiah pada "culture of the people" (budaya orang-orang atau masyarakat). Mungkin itulah sebabnya banyak pengkaji budaya yang melihat budaya populer sebagai budaya yang hidup (lived culture) dan serangkaian artefak budaya yang bisa ditemui dalam kehidupan sehari-hari orang kebanyakan. Hedbige (1988) sebagai contoh memandang pakaian, acara televisi, alat

transportasi, dan sebagainya. Tidak sedikit analisis sosiologys yang mengadopsi pandangan Hedbigge ini (misalnya, **Strinati 1992**). Masyarakat konsumen Indonesia mutakhir tampaknya tumbuh beriringan dengan sejarah globalisasi dan transformasi kapitalisme komsumsi yang ditandai dengan menjamurnya pusat perbelanjaan bergaya macam Shopping Mall, Indsutri waktu luang, industry mode, atau fashion, industri kecantikan, berdirinya sekolah mahal, kegandrungan terhadap merek asing, makanan serba-serbi instan (fast food), telepon selular, dan tentu saja serbuan haya hidup lewat indsutri iklan dan televisi yang sudah sampai ke ruang kita yang paling pribadi dan bahkan ke relung jiwa yang paling dalam. Tak bisa dilupakan pula globalisasi industri media dari manca Negara dengan modal besar yang mulai marah masuk ke tanah air sejak akhir 1990-an. Serbuan majalah-majalah mode dan gaya hidup trans-nasional yang terbit dalam edisi khusus bahasa Indonesia jelas menawarkan gaya hidup yang tak mungkin terjangkau oleh kebanyakan masyarakat. Berkembangnya industry penerbitan khusus anak-anak dan kaula muda baik laki-laki maupun perempuan yang dipenruntukkan khusus bagi para ABG yang mungkin tengah gelisah mencari identitas dan citra diri kini banyak beredar dengan kemasan yang tak kalah luks dibandingkan dengan media trans nasional. Bacaan kaula muda ini banyak menawarkan seputar perkembangan tren busana, problema gaul ,pacaran, shopping ,dan acara mengisi waktu senggang yang jelas perlahan tapi pasti akan ikut membentuk budaya kaula muda (youth culture) yang berorientasi gaya hidup fun!

Adapun Karakteristik Budaya Populer diantaranya yaitu, (1) Relativisme yaitu budaya populer merelatifkan segala sesuatu sehingga tidak ada yang mutlak

benar maupun mutlak salah (2) Pragmatisme, budaya populer menerima apa saja yang bermanfaat tanpa memperdulikan benar atau salah hal yang diterima tersebut. Semua hal diukur dari hasilnya atau manfaatnya, bukan dari benar atau salahnya. Hal ini sesuai dampak budaya populer yang mendorong orang-orang untuk malas berpikir kritis sebagai akibat dari dampak budaya hiburan yang ditawarkannya, kita dapat melihat kecenderungan ini dari semakin banyaknya diterbitkan buku-buku yang bersifat pragmatis praktis (3) Sekularisme, budaya populer mendorong penyebaran sekularisme sehingga agama tidak lagi begitu yang dipikirkan karena agama tidak relevan dan tidak menjawab kebutuhan hidup manusia pada masa ini. Hal yang terutama adalah hidup hanya untuk saat ini (here and now), tanpa harus memikirkan masa lalu dan masa depan (4) Hedonisme, budaya populer lebih banyak berfokus kepada emosi dan pemuasaannya daripada intelek. Yang harus menjadi tujuan hidup adalah bersenang-senang dan menikmati hidup, sehingga memuaskan segala keinginan hati dan hawa nafsu. Hal seperti ini menyebabkan munculnya budaya hasrat yang mengikis budaya malu. Para artis dengan mudah mempertontonkan seks yang kudus dan hanya boleh dilakukan dalam konteks pernikahan dipertontonkan secara murahan dalam film-film dengan tujuan untuk menghibur. Bahkan bisnis terus berubah dan berganti (sesuai tuntutan pasar dan arus zaman). Hal ini dapat dilihat dari lagu pop yang beredar, termasuk lagu pop rohani yang berubah dan berganti (5) Kedangkalan disebut juga (banalisme) ini dapat dilihat misalnya dengan muncul dan berkembangnya teknologi memberikan kemudahan hidup, tetapi manusia menjadi kehilangan makna hidup (karena kemudahan tersebut), pertemanan dalam

friendster maupun facebook adalah pertemanan yang semu dan hanya sebatas ngobrol (chatting), tanpa dapat menangis dan berjuang bersama sebagaimana layaknya seorang sahabat yang sesungguhnya, kedangkalan atau banalisme ini juga terlihat dari semakin banyak orang yang tidak mau berpikir, merenung, merefleksi, dan bersikap kritis. Sifat-sifat seperti keseriusan, autentisitas, realisme, kedalaman intelektual dan narasi yang kuat cenderung diabaikan. Hal ini menimbulkan kecenderungan bahan atau budaya yang buruk akan menyingkirkan bahan atau budaya yang baik, karena lebih mudah dipahami dan dinikmati. Kita dapat melihat contoh-contoh lainnya seperti Koran, yang dulu pernah penuh dengan berita luar negeri di dunia.

Namun sekarang, banyak diisi dengan gossip mengenai selebritis, tren fashion, dan hal dangkal lainnya. Televisi juga telah menggantikan drama dan film berkualitas tinggi dengan acara memasak, opera sabun, dan program gaya hidup (6) Budaya Hiburan, merupakan ciri-ciri yang utama dari budaya populer dimana segala sesuatu harus bersifat menghibur supaya tidak membosankan maka muncullah edutainment. Olahraga harus menghibur, maka muncullah sportainment, informasi dan berita juga harus menghibur, maka muncullah infotainment, bahkan muncul juga religiotainment, agama sebagai sebuah hiburan, akibat perkawinan agama dan budaya populer. Hal ini dapat dilihat dengan jelas khususnya ketika mendekati hari raya keagamaan tertentu. Bahkan khotbah dan ibadah harus menghibur jemaat agar jemaat merasa betah.

Bisnis hiburan merupakan bisnis yang menjanjikan pada masa seperti ini. Hal ini dapat dilihat dari contoh taman hiburan Disney di seluruh dunia yang

memperoleh pendapatan 3,3 Milyar Dollar AS, sementara pendapatan Disney per/tahun 7,5 milyar dollar Amerika,dengan pendapatan dari film 3,1 milyar dollar AS dan produk konsumennya (dihubungkan dengan taman hiburan dan film) memperoleh pendapatan 1,1 milyar dollar AS (7) Budaya Komsumerisme, budaya populer juga berkaitan dengan komsumerisme, yaitu sebuah masyarakat yang senantiasa merasa kurang dan tidak puas secara terus menerus, sebuah masyarakat konsumtif dan konsumneris,yang membeli bukan berdasarkan kebutuhan, namun keinginan bahkan gengsi. Semua yang kita miliki hanya membuat kita semakin banyak "membutuhkan" dan semakin banyak kita miliki, semakin banyak kebutuhan kita untuk melindungi apa yang sudah kita miliki.

Misalnya, computer membutuhkan perangkat lunak yang membutuhkan kapasitas memori yang lebih besar, yang membutuhkan "flashdisk" dan hal-hal lain yang berhenti berkembang. Ketika kita sudah memiliki memori yang besar, kita ingin memori yang lebih besar lagi supaya computer kita dapat bekerja lebih cepat. Barang-barang tersebut memperbudak manusia sepanjang hidupnya agar mampu mendapatkannya. Kemudian ada saatnya seseorang mengeluh kalau dia tidak lagi dapat menikmati "miliknya" yang dirasakannya, malah tidak merasa sebagai pemiliknya. Industri budaya massa bersentuhan dengan kesalahan-kesalahan dan bukan dengan kebenaran,dengan kebutuhan dan solusi palsu, dan bukan kebutuhan dan solusi riil. Bahkan kedangkalan yang disebabkan budaya populer dan budaya massa membuat kita tidak dapat membedakan dengan jelas manakah kebutuhan semu dan kebutuhan asli,misalnya apakah mesin cuci merupakan kebutuhan semu atau kebutuhan asli? (8) Budaya massa, budaya

populer yang dihasilkan melalui teknik industrial produk massa dan dipasarkan untuk mendapatkan keuntungan dari khalayak konsumen massa. Budaya massa berkembang sebagai akibat dari kemudahan reproduksi yang diberikan oleh teknologi percetakan (9) Budaya ikon, erat kaitannya dengan visual. Muncul banyak ikon budaya yang berupa manusia sebagai Madonna, Elvis Presley, Marilyn Monroe, dan sebagainya. Sedangkan budaya artefak seperti patung Liberty, menara Eiffel, dan sebagainya termasuk juga ikon merek seperti Christian Dior, Gucci, Rolex, Apple, Mercedes dan sebagainya (10) Hilangnya batasan, budaya populer menolak segala perbedaan dan batasan yang mutlak antara budaya klasik dan budaya salon, antara seni dan hiburan, yang ada antara budaya tinggi dan budaya rendah, ikian dan hiburan, hal yang bermoral dan tidak yang bermoral, yang bermutu dan tidak bermutu, yang baik dan yang jahat dan sebagainya. Perbedaan tersebut tidak lagi memiliki arti yang nyata. Perbedaan dan batasan tersebut hanya dimanipulasi untuk alasan-alasan pemasaran (11) Materialisme, budaya populer semakin mendorong paham materialism yang sudah banyak dipegang oleh orang-orang modern sehingga manusia semakin memuja kekayaan materi dan segala sesuatu diukur berdasarkan hal itu. Budaya populer sebenarnya menawarkan budaya pemujaan uang, hal ini dapat kita lihat dengan larisnya buku-buku self-help yang membahas mengenai bagaimana menjadi orang sukses dan kaya.

(12) Popularitas, budaya populer memengaruhi banyak orang dari setiap sub budaya, tanpa dibatasi latar belakang etnik, keagamaan, etnis, status sosial, usia, tingkat pendidikan, dan sebagainya. Budaya populer mempengaruhi, hampir setiap

orang, khususnya orang-orang muda dan remaja hampir di semua bagian dunia. Khususnya di Negara-negara berkembang dan Negara maju (13) Kontemporer, budaya populer merupakan sebuah kebudayaan yang menawarkan nilai-nilai yang bersifat sementara, kontemporer, tidak stabil yang terus berubah dan terganti (sesuai tuntutan pasar dan arus zaman). Hal ini dapat dilihat dari lagu pop yang beredar termasuk lagu pop rohani.

B. Pola Pikir dan Pola Perilaku Remaja

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa anak-anak dan dewasa, anak usia remaja ini mulai dari usia 14 tahun sampai 21 tahun. Anak usia remaja tampak memiliki perubahan secara fisik, perubahan secara pola pikir, perubahan emosi, perubahan sosial, perubahan moral dan lain sebagainya. Masa remaja adalah dimana seseorang akan mencari identitas dirinya tentang siapa dia sebenarnya, untuk apa dia hidup, dan bagaimana seharusnya menjalani kehidupan. Di usia remaja biasanya anak-anak tersebut bisa dikatakan masa labilnya seseorang, karena sangat mudah terombang ambing dengan ajakan ajakan dari berbagai pihak. Dalam kemajuan teknologi dan globalisasi saat ini banyak perubahan yang terjadi dalam masyarakat Indonesia, mereka banyak meniru budaya-budaya asing untuk di implementasikan kedalam jati dirinya. Perubahan ini membawa dampak yang besar bagi kehidupan Indonesia secara budaya bertolak belakang dengan budaya barat, dengan kemajuan teknologi seperti televisi, radio, handphone, dan lain-lain, remaja yang tinggal di pedesaan maupun diperkotaan dengan mudah menjadikan budaya dari luar melekat pada jati dirinya.

Dalam perkembangan zaman saat ini, yang mengacu pada modernisasi, tidak sedikit mereka tersesat saat usia-usia remaja, mereka terjerumus oleh sesuatu yang salah dan lain sebagainya. Mereka mengalami pergeseran moral, pola perilaku dan pikirnya berbeda karena sudah terpengaruh oleh budaya asing, misalnya dalam cara berpakaian, berbicaranya sudah tidak seperti anak usia remaja pada umumnya. Berbeda dengan anak usia remaja sebelum modernisasi seperti sekarang, anak usia remaja tidak terlalu berfikir tentang apa yang mereka punya atau mereka gunakan, saat itu mereka berfikir untuk menerima apa yang mereka punya dan tidak menuntut memiliki sesuatu yang orang lain tidak miliki. Dengan kemajuan teknologi saat ini yang sangat pesat, remaja dituntut untuk pandai memilih mana yang sekiranya benar untuk dapat membantu proses menemukan jati dirinya yang sesuai dengan agama maupun hukum di Indonesia. Sayangnya saat ini remaja di Indonesia yang seharusnya menjadi penerus bangsa secara umum bisa dikatakan tidak sesuai dengan harapan orang tua mereka. Remaja di Indonesia sangat mudah terbawa arus kehidupan dimana mereka lebih akrab dengan urusan yang tidak sesuai dengan norma, misalnya anak usia 14 tahun saat ini sudah banyak intim dengan hal yang menjurus ke hal yang negative, mungkin dengan alasan yang kuat yaitu kurangnya pengawasan dari orang tua maupun guru di sekolah, sehingga dengan mudah dipengaruhi oleh lingkungan.

Semakin pesatnya globalisasi dan modernisasi juga memengaruhi gaya hidup seorang remaja, bisa dikatakan remaja saat ini diperkosa oleh produk-produk dalam maupun luar negeri, walaupun mereka tidak memiliki banyak uang, mereka melakukan apa saja untuk mendapatkan barang tersebut. Setiap ada

produk baru mereka tanpa memikir panjang untuk langsung membeli, ini dikarenakan mereka susah menghilangkan gengsi dalam pergaulannya, mereka rela tidak makan demi sebuah produk terbaru, ini yang menyimpang dari remaja Indonesia pada umumnya, permasalahan seperti ini tidak hanya terjadi di perkotaan, bahkan di pedesaan pun remaja sudah terbawa arus yang seperti ini, sehingga tidak susah lagi untuk membedakan mana remaja perkotaan, dan mana remaja pedesaan. Pada saat kemajuan teknologi belum seperti sekarang, semua lapisan masyarakat dengan mudah membedakan remaja yang dari perkotaan mana remaja dari desa, itu karena gaya hidup mereka sesuai dengan dimana dia berada atau sesuai dengan gaya hidup budaya timur. Saat ini banyak diantara elit-elit ekonomi berfikir kapitalis mereka mencari untung sebanyak mungkin tanpa memikirkan yang lainnya, tetapi salahnya juga masyarakat Indonesia dengan mudah terkena rayuan yang berupa produk yang menjanjikan, mereka tidak sadar bahwa mereka hanya dijadikan objek dari produk kapitalis tersebut, remaja saat ini diberikan kemudahan itu menjadi semakin senang, karena mereka berfikir efisiensi waktu, misalnya dahulu yang belanja harus ke pasar atau ke toko, saat ini mereka dengan mudah membeli barang online padahal mereka telah diperkosa oleh produk kapitalis.

Jika dilihat dari perspektif teori kritis, sikap yang selalu resisten terhadap dominasi ideology dan pengembangan cara berpikir yang dialektis sesungguhnya adalah modal awal yang dibutuhkan untuk melawan hegemoni kekuatan kapitalisme. Artinya bahwa remaja sebagai generasi muda dapat mengembangkan kesadaran baru agar tidak terjerumus dalam perilaku konsumsi yang berlebihan,

hal ini tidak tumbuh dari dalam diri mereka sendiri, yakni segera mengambil jarak dan pengaruh industry budaya dan kembali menoleh kepada kearifan lokal berbagai budaya non kapitalisme yang sebelumnya menjadi akar historis eksistensi manusia. Pola perilaku remaja saat ini cenderung mendekati perilaku negatif. Faktor yang mempengaruhi perilaku remaja saat ini yaitu :

1. Faktor Internal

a. Faktor kepribadian,

Kepribadian adalah suatu organisasi yang dinamis pada sistem psikomatis dalam individu yang turut menentukan caranya yang unik dalam menyelesaikan dirinya dengan lingkungannya (biasanya disebut karakter psikisnya). Masa remaja dikatakan sebagai suatu masa yang berbahaya. Pada periode ini seseorang meninggalkan masa anak-anak untuk menuju masa dewasa. Masa ini dirasakan sebagai suatu krisis identitas karena belum adanya pegangan, sementara kepribadian mental untuk menghindari timbulnya kenakalan remaja atau berperilaku menyimpang.

b. Faktor kondisi fisik

Faktor ini dapat mencakup segi cacat atau tidaknya secara fisik dengan segi jenis kelamin. Ada suatu teori yang menjelaskan adanya kaitan antara cacat tubuh dengan tindakan menyimpang. Menurut teori ini seseorang sedang mengalami cacat fisik cenderung mempunyai rasa kecewa terhadap kondisi hidupnya, kekecewaan tersebut apabila tidak disertai dengan pemberian akan menyebabkan si penderita cenderung berbuat melanggar tatanan hidup bersama sebagai perwujudan kekecewaan akan kondisi tubuhnya.

c. Faktor status dan perannya di masyarakat

Seseorang anak yang pernah berbuat menyimpang terhadap hukum yang berlaku, setelah selesai menjalankan proses sanksi hukum (keluar dari penjara), seringkali pada saat kembali ke masyarakat sulit terhapuskan sehingga anak tersebut kembali melakukan tindakan penyimpangan hukum karena merasa tertolak dan terasingkan

2. Faktor Eksternal

a. Kondisi lingkungan keluarga

Khususnya kota-kota besar di Indonesia, generasi muda yang orang tuanya disibukkan dengan kegiatan bisnis sering mengalami kekosongan batin karena bimbingan dan kasih sayang langsung dari orang tuanya sangat kurang. Kondisi orang tua yang lebih mementingkan karir daripada perhatian kepada anaknya akan menyebabkan munculnya perilaku menyimpang terhadap anaknya. Kasus kenakalan remaja yang muncul pada keluarga kaya bukan karena kurangnya materi melainkan kurangnya perhatian dan kasih sayang orang tua kepada anaknya.

b. Kontak sosial dari lembaga

Apabila sistem pengawasan lembaga-lembaga sosial masyarakat terhadap pola perilaku anak muda sekarang kurang berjalan dengan baik, akan memunculkan tindakan penyimpangan terhadap nilai dan norma yang berlaku, misalnya mudah menoleransi tindakan anak muda yang menyimpang dari hukum atau norma yang berlaku, seperti mabuk-mabukan, yang dianggap hal yang biasa saja. Sikap kurang tegas dalam menangani tindakan penyimpangan perilaku ini

akan semakin meningkatkan kuantitas dan kualitas tindak penyimpangan di kalangan anak muda.

c. Kondisi geografis

Kondisi alam yang gersang, kering, tandus, dapat juga menyebabkan terjadinya tindakan yang menyimpang dari aturan yang berlaku, lebih-lebih apabila individunya bermental negatif. Misalnya melakukan tindakan pencurian dan mengganggu ketertiban umum, atau konflik yang bermotif memperebutkan kepentingan ekonomi.

d. Faktor perubahan sosial budaya

Perkembangan teknologi di berbagai bidang khususnya dalam teknologi komunikasi dan hiburan yang mempercepat arus budaya asing yang masuk akan banyak mempengaruhi pola tingkah laku anak menjadi kurang baik, lebih-lebih anak tersebut belum siap mental dan akhlaknya, atau wawasan agamanya masih rendah sehingga mudah berbuat hal-hal yang menyimpang dari tatanan nilai-nilai dan norma yang berlaku.

Remaja merupakan masa pertumbuhan yang rentan. Pada masa ini seorang remaja berada dalam wilayah pencarian jati diri. Di masa inilah seorang remaja membentuk pribadi dirinya. Karena itulah banyak remaja membentuk perilaku sesuai dengan perkembangan globalisasi. Beberapa defenisi remaja menurut para ahli yaitu :

- a. Menurut **Siti Sundari (2004)** , masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yan mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa remaja berlangsung

antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria.

- b. Menurut **Zakiah Darajat (1990)**, bahwa remaja diartikan sebagai masa transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional.
- c. Menurut **Hurlock (1992)**, remaja bersal dari kata latin adolensence yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah adolensence mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik.
- d. Menurut **Monks dkk (1994)**, bahwa masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak memiliki status anak.
- e. Menurut **UU Perlindungan Anak (2014)**, adalah seorang yang berusia antara 10-18 tahun, dan merupakan kelompok penduduk Indonesia dengan jumlah yang cukup besar (hampir 20% dari jumlah penduduk). Remaja merupakan calon pemimpin dan penggerak masa depan.

Perkembangan teknologi informasi berkembang dengan sangat pesatnya, berbagai macam suguhan teknologi yang memanjakan para penikmatnya tidak terkecuali pada remaja yang sedang mengalami masa-masa keingintahuan tentang sebuah hal yang baru, namun kemunculan alat-alat yang serba canggih ini tidak dibarengi dengan sikap dan pola perilaku dari masyarakat khususnya remaja sebagai generasi muda dewasa ini. Usia remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju usia dewasa. Gaya hidup yang sekarang ini menjadi penentu

kelas sosial seseorang, bukan hanya orang dewasa saja yang merasakannya, namun remaja pun juga ingin mendapatkan sebuah pengakuan tentang gaya hidup yang lebih modern. Dalam masyarakat mutakhir seringkali soal cita rasa dan gaya hidup sudah tidak jelas lagi jelas batas-batasnya. Gaya hidup kini bukan lagi monopoli suatu kelas, tetapi sudah lintas kelas. Mana yang kelas atas/menengah/bawah sudah bercampur baur.

Pilihan gaya hidup yang dibuat dari sekian banyak pilihan model gaya hidup yang ditawarkan dalam masyarakat adalah hasil dari pergulatan diri kita dalam pencarian identitas dan sensibilitas kita dengan lingkungan dimana kita hidup. Dalam kegalauan remaja dalam pencarian identitas diri, benar-benar hidup ibarat mengarungi sebuah pasar dengan begitu banyak kemungkinan yang ditawarkan dan model gaya hidup yang saling bersaing. Dalam fantasmagoria psikologi ini kita terus mencari gaya diantara banyaknya gaya, yakni suatu cara menata eksistensi yang diyakini sesuai temporemen serta lingkungan yang khusus. Pencarian gaya hidup adakalanya menggelisahkan kadangkala menyakitkan, dan tak jarang pula menggairahkan. Para pencari gaya ibarat perempuan yang membolak balik halaman mode majalah populer untuk menemukan pola busana yang cocok untuk tampil menawan. Atau ibarat laki-laki yang membolak-balik halaman kalender model rambut terkini disebuah salon khusus laki-laki untuk mencari potongan rambut yang dianggap paling trendi. Dengan demikian perburuan gaya hidup berarti pula perburuan penampilan diri di muka public, di tengah-tengah dunia. Sekaligus perburuan identitas remaja di pentas konsumsi massa

C. Persepektif Budaya Populer menurut Para Ahli

Berbicara mengenai budaya populer maka kita akan langsung berhadapan pada sebuah kemajuan teknologi di bidang komunikasi. Terlebih ketika merujuk pada teori Computer Mediated Communication, perkembangan teknologi komunikasi menjadi bagian penting dari sebuah proses komunikasi di masyarakat. Namun, yang perlu untuk mendapat perhatian lebih adalah bagaimana kemudian media sosial telah mengalami pergeseran fungsi di kalangan anak remaja. Media sosial telah bergeser dari yang semula berfungsi untuk berkomunikasi telah berubah menjadi ajang untuk membentuk citra diri maupun identitas yang baru. Tak bisa dipungkiri bahwa sebenarnya new media telah memberikan wajah baru di kalangan masyarakat. Keberadaan media baru yang saat ini digemari oleh remaja sebenarnya telah membawa dampak yang signifikan.

Dennis McQuail (2000, dalam Ibrahim dan Akhmad 2014 : 117) telah mendefenisikan empat kategori utama dari "media baru" yaitu: (1) Media komunikasi interpersonal, seperti Email, (2) Media permainan interaktif, seperti game dan computer, (3) Media pencarian informasi, seperti mesin pencarian di Net, (4) Media partisipatoris, seperti ruang chat di Net.

Seiring dengan kemajuan teknologi, konsep new media sebagai media partisipatoris menjadi lebih populer. Kemunculan komunitas maupun generasi di masyarakat tidak terlepas dari adanya konsep media partisipatoris tersebut. Produk new media sebagai media partisipatoris yang lebih dikenal dengan sosial media, menjadi aspek yang sangat digandrungi di masyarakat saat ini. Kemunculan sosial media tersebut menjadi sebuah fenomena yang menarik ketika disandingkan dengan pola interaksi remaja saat ini. Selain itu, kemunculan new media tentunya berpotensi menciptakan perubahan sosial di masyarakat. Dari penjelasan

McQuaill diatas kita bisa melihat bahwa sebenarnya media baru telah memberikan fasilitas yang mampu memberikan kenikmatan bagi penggunanya. Konsep mengenai media baru selama ini telah memberikan gambaran yang nyata bahwa perkembangan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan bagi perubahan sosial di masyarakat.

Selain pandangan negative,kemampuan new media dalam menciptakan ruang baru bagi masyarakat, ternyata memberikan pandangan positif beberapa kalangan. Berbagai pandangan kritis mengenai kemampuan media baru dalam menghasilkan perubahan juga menjadi pandangan yang menarik kemudian dikaji. Berbagai pandangan kritis mengenai kemampuan media baru dalam menghasilkan perubahan yang disebabkan oleh media baru. Dia berpendapat bahwa, (1) Media baru menjadi kurang mahal dan juga lebih banyak tersedia bagi khalayak, (2) Teknologi baru mengubah pandangan khalayak tentang jarak geografis, (3) Teknologi baru meningkatkan volume komunikasi, (4) Terdapat lebih banyak saluran komunikasi, (5) Terdapat peningkatan interaksi dan bentuk-bentuk komunikasi yang sebelumnya terpisah. Pandangan dari Neumann diatas telah memberikan gambaran bahwa media baru muncul sebagai solusi untuk mengatasi kekurangan dalam proses komunikasi yang selama ini terjadi di masyarakat. New media mampu menciptakan sebuah perubahan sosial.Perubahan sosial dalam hal ini merupakan perubahan dalam konsep perilaku berkomunikasi (walaupun dalam beberapa aspek terdapat perubahan dalam hal interaksi dan pola pikir). Masyarakat yang telah mampu mengakses media baru tentunya masyarakat yang memiliki kepedulian dan telah terliterasi media. Perubahan yang terletak pada

aspek sosial inilah yang kemudian menjadi tolak ukur sampai sejauh mana media baru memegang peranan penting. Kajian mengenai remaja dan budaya populer bisa dikatakan sebagai komoditas dalam dunia industri. Remaja sebagai pihak yang memiliki tingkat dinamis yang tinggi, terbuka akan perubahan dan hal-hal yang baru serta mudah untuk terkena pengaruh, merupakan "lahan" bagi dunia industri untuk menjadikan mereka sebagai sasaran dalam menyebarkan konsep budaya populer. Fenomena ini tidak terlepas dari latar belakang budaya bangsa Indonesia yang memang masih sangat feodal. Asumsi mengenai "kebosanan" terhadap struktur budaya yang kaku, dan pandangan mengenai budaya barat yang jauh lebih dinamis dan lebih keren, membuat kemunculan budaya populer menjadi lebih cepat.

Keunggulan budaya populer yang lebih demokratis, dalam artian semua orang yang ada di dalamnya dianggap "setara" membuat budaya tersebut menjadi cepat berkembang dan lebih mudah diterima di masyarakat. Budaya tradisional bagi bangsa Indonesia yang kaku, sarat akan nilai, moral yang mulai banyak ditinggalkan. Kehadiran budaya populer di tengah masyarakat telah memberikan warna baru dalam berinteraksi. Namun pandangan mengenai rendahnya budaya populer tidak menghilang begitu saja. Kelompok-kelompok sosial yang lebih berorientasi elitis memandang rendah terhadap budaya populer, menghina dan was-was, sementara banyak kelompok jelata yang bersikap mendua, sebagian bercita-cita untuk naik kelas. Dengan mengikuti perkembangan terbaru dalam dunia budaya populer, sementara kelompok lainnya tetap saja merasa grogi atau tersinggung oleh hiruk-pikuknya budaya populer (Heryanto:

2015). *Teori CMC (Computer Mediated Communication)* sebagai landasan dalam tulisan kali ini telah memberikan gambaran bagaimana sebenarnya masyarakat sata ini berkomunikasi dengan menggunakan media sosial. Penggunaan situs jaringan sosial terutama kalangan remaja menjadi salah satu bukti bahwa media baru merupakan salah satu pihak yang turut serta menciptakan munculnya generasi baru.

Tidak jarang budaya populer menjadi sebuah komoditas industrilisasi dengan kalangan remaja sebagai sasarannya. Hal ini dikarenakan remaja memiliki sifat yang dinamis dalam menerima suatu hal yang baru, dan tentunya dianggap menarik. Ketika sebuah fenomena sosial terjadi di masyarakat, dan itu hal baru, menarik maka kecenderungan para remaja untuk mengikuti arus tersebut sangat besar. Konsep mengenai kehadiran produk teknologi komunikasi (yang dianggap sebagai hal yang baru dan mengasyikkan) sebagai hal yang dianggap sacral oleh kalangan remaja menjadi sebuah fenomena sosial yang menarik. Apabila kita lihat pada penjabaran sebelumnya mengenai dinamika kalangan remaja dalam persepektif budaya populer tentunya merupakan aspek menarik untuk dikaji. Kehadiran industry dalam ranah teknologi memang telah membentuk basis tersendiri di masyarakat. Mereka tidak berfungsi transformatif saja, namun juga telah sampai pada tataran bentuknya pola globalisasi di masyarakat. Melihat perkembangan teknologi komunikasi dan era globalisasi di kalangan remaja sebenarnya telah menghasilkan sebuah kesimpulan pada generasi baru lahir. Penulis menyebut generasi baru adalah generasi jaringan. Hal ini dikarenakan hampir setiap transaksi atau pertukaran informasi yang terjadi di media baru

seluruh dapat diketahui oleh anggota masyarakat lainnya. Dari penggambaran tersebut nampak bahwa penggunaan bahasa dan kata telah bergeser dengan kehadiran simbol dalam media sosial. Fenomena ini sekaligus menjelaskan kepada kita bahwa budaya populer telah menghasilkan sebuah generasi baru. Era globalisasi telah berjalan dan sebagian dari masyarakat. Kalangan remaja diharuskan mampu menggunakan produk teknologi secara bijak, sehingga melahirkan sebuah teknologi yang tepat guna.

D. Kerangka Pikir

Tepian danau tempe merupakan lokasi yang letaknya berada di Kabupaten Wajo, sebagai salah satu wisata yang ada di kota Sengkang. Karena Danau Tempe merupakan sebuah tempat wisata sehingga banyak wisatawan lokal maupun mancanegara yang berkunjung ke daerah wisata tersebut. Pengaruh kebudayaan dari luar pun tidak mampu dibatasi oleh masyarakat daerah yang berada dekat dengan lokasi Danau Tempe, terutama pada kalangan anak remaja yang sedang mengalami masa dimana mereka mencari identitas dirinya, dengan mencoba banyak hal yang sebenarnya sedikit keluar dari tatanan norma dan etika. Pengaruh kebudayaan dari luar menuntut mereka untuk merasakan pengaruh teknologi yang sebenarnya lebih banyak dirasakan oleh anak remaja perkotaan. Sehingga untuk mendapatkan sebuah pengakuan di lingkungan pertemanannya mereka berusaha untuk mengikuti tren yang sedang populer pada era millennial pada saat ini.

Berdasarkan asumsi diatas dapat dilihat kerangka pikir dalam penelitian ini dalam bentuk bagan sebagai berikut :

Bagan Kerangka Pikir



Bagan 2.1. kerangka pikir respon budaya populer terhadap remaja serta dampak yang ditimbulkan oleh budaya populer di kalangan anak muda

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif karena penelitian kualitatif menurut *Bogdan dan Taylor (1975:5)*, adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Pendekatan ini membutuhkan cara yang lebih mendalam dan luwes dalam menggali data yang berkaitan dengan Respon Budaya Populer Remaja Tepian Danau Tempe (Studi Perubahan Sosial Budaya Sengkang)

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah di Kabupaten Wajo sebagai daerah yang dipilih peneliti untuk mengkaji tentang Respon Budaya Populer pada kalangan remaja

C. Teknik Penentuan Informan

a. Teknik Snowball (bola salju)

Metode Snowball dimana informan ditentukan melalui pertimbangan tertentu oleh peneliti dan informan diwawancarai secara bergilir, sampai peneliti mendapatkan informasi pada titik jenuh.

D. Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah Respon Budaya Populer pada Remaja Tepian Danau Tempe dengan Studi Perubahan Sosial Budaya di Sengkang , Kecamatan Tempe Kabupaten Wajo.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini sesuai dengan tradisi dalam penelitian kualitatif meliputi :

1. Pedoman wawancara, yang digunakan peneliti untuk menjadikan sebagai dasar dalam mencari informasi-informasi yang terkait dalam penelitian.
2. Catatan Lapangan , cara tertentu peneliti untuk mendeskripsikan suatu fakta oleh peneliti pada saat melakukan penelitian di lapangan. Catatan lapangan ini berupa : Alat tulis untuk menulis kejadian-kejadian yang ditulis oleh peneliti dalam rentang waktu selama peneliti itu meneliti
3. Alat Perekam, menginventarisasi semua data yang didapatkan di lapangan
4. Peneliti itu sendiri, ada sebuah kekuatan subyektif yang dimiliki oleh peneliti untuk membuat asumsi-asumsi atau gambaran-gambaran yang menurut peneliti sesuai apa yang ada di lapangan tanpa ada intervensi dari luar.

F. Jenis dan Sumber Data Penelitian

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer yakni data yang didapatkan peneliti lewat informan, yaitu remaja sebagai pelaku utama. Kemudian sumber data sekunder, data yang didapatkan sebagai data tambahan untuk mendukung keabsahan data primer berupa, orang tua dan pemerintah setempat karena dia sebagai penentu kebijakan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Cara yang digunakan dalam pengambilan data pada peneliti ini adalah :

1. Observasi

Dalam pengambilan data melalui observasi peneliti terjun ke lapangan dengan 3 tahapan , peneliti hanya mengobservasi hal-hal yang mengidentifikasi secara umum hal-hal yang peneliti akan dapatkari.

2. Wawancara (Interview)

Salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penelitian untuk memperoleh informasi dengan bertanya langsung pada dinas terkait dan masyarakat yang bersangkutan

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah cara memperoleh data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, paper, leger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 1996 : 187).

Metode dokumentasi digunakan dalam peneliti karena ada beberapa alasan antara lain :

- a. Dokumentasi merupakan sumber yang stabil, kaya dan mendorong
- b. Berguna sebagai bukti untuk sesuatu pengujian
- c. Berguna dan sesuai dengan penelitian kualitatif karena sifatnya yang alamiah
- d. Hasil pengkajian isi akan membuka kesempatan untuk lebih memperluas ilmu pengetahuan terhadap yang diselidiki.

4. Rekaman

Dalam melakukan penelitian ini, maka peneliti merekam wawancara dengan beberapa pihak terkait yang dianggap perlu untuk dikumpulkan datanya, dari hasil rekaman tersebut maka dideskripsikan dalam bentuk transkrip wawancara.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model *analisis interaktif* yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman dalam sugiyono (2013: 337-345) mencakup tiga kegiatan, yaitu:

1. Reduksi Data yaitu pemilihan, penyederhanaan pengabstrakan data-data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan yaitu dengan melakukan :
 - a. Transkrip Data Lapangan, menulis semua kejadian-kejadian yang diperoleh peneliti selama di lokasi penelitian.
 - b. Pengkodean data, memberikan tanda setiap data yang di dapatkan peneliti berdasarkan rumusan masalah yang ditentukan.
 - c. Verifikasi data (mengelompokkan data), menulis kembali data berdasarkan rumusan masalah nya masing-masing.
2. Penyajian Data

Adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan selanjutnya.

3. Verifikasi (Penarikan Kesimpulan)

Tindakan yang dilakukan setelah pengumpulan data berakhir adalah penarikan kesimpulan dengan veifikasinya berdasarkan semua hal yang terdapat dalam reduilksi data dan sajian data.

6. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggabungkan beberapa data yang didapatkan dari masyarakat dengan melakukan beberapa teknik agar keabsahannya dapat di pertanggungjawabkan oleh peneliti. Dengan melakukan beberapa tahapan analisis untuk menguji kekredibilitasnya mengenal data yang peneliti peroleh dari judul, yakni ada beberapa tahapan yang dilakukan peneliti selama melakukan proses penelitian di lapangan.

1. Triangulasi sumber

Peneliti melakukan pengecekan data yang telah diperoleh dari informan yang telah diberikan wawancara selanjutnya dari data yang telah di dapatkan peneliti melakukan kembali pengecekan data kepada sumber yang berbeda agar dapat menguji kekredibilitasan data yang di dapatkan.

2. Triangulasi Waktu

Data yang telah didapatkan kemudian di lakukan kembali pengecekan data terhadap sumber yang sama namun waktu yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda maka penelitian dilakukan secara berulang-ulang sehingga ditemukan kepastian

3. Triangulasi teknik

Menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya dalam penelitian ini yang peneliti peroleh dari kabar berita, selanjutnya akan di cek dengan cara observasi atau dokumentasi. Jika kedua teknik tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada narasumber yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap paling benar.

J. Etika Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan rekomendasi dari institusi tempat penelitian. Penelitian menggunakan etika sebagai berikut (Loiselle et al (2004) dalam Palestin (2007) :

1. Menghormati harkat dan martabat (*respect for human dignity*)

Peneliti mempertimbangkan hak-hak subyek untuk mendapatkan informasi yang terbuka berkaitan dengan jalannya penelitian serta memiliki kebebasan menentukan pilihan dan bebas dari paksaan untuk berpartisipasi dalam kegiatan penelitian (*autonomy*). Beberapa tindakan yang terkait dengan prinsip menghormati harkat dan martabat manusia, adalah : peneliti mempersiapkan formulir persetujuan subyek (*informed consent*).

2. Menghormati privasi dan kerahasiaan subyek penelitian (*respect for privacy and confidentiality*)

Pada dasarnya penelitian akan memberikan akibat terbukanya informasi individu termasuk informasi yang bersifat pribadi, sehingga peneliti memperhatikan hak-hak dasar individu tersebut.

3. Keadilan dan inklusivitas (*respect for justice and inclusiveness*)

Penelitian dilakukan secara jujur, hati-hati, profesional, berperikemanusiaan, dan memperhatikan faktor-faktor ketepatan, kesaksamaan, kecermatan, intimitas, psikologis, serta perasaan religious subyek penelitian. Menekankan kebijakan penelitian, membagikan keuntungan dan beban secara merata atau menurut kebutuhan, kemampuan, kontribusi pilihan bebas masyarakat. Penelitian mempertimbangkan aspek keadilan gender dan hak subyek untuk mendapatkan perlakuan yang sama baik sebelum, selama, maupun sesudah berpartisipasi dalam penelitian.

4. Memperhitungkan manfaat dan kerugian yang ditimbulkan (*balancing harms and benefits*)

Peneliti melaksanakan penelitian sesuai dengan prosedur penelitian guna mendapatkan hasil yang bermanfaat semaksimal mungkin bagi subyek penelitian dan dapat digeneralisasikan di tingkat populasi (*beneficence*). Peneliti meminimiliasi dampak yang merugikan bagi subyek (*nonmalefience*).

BAB IV

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Sesuai dengan lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti, maka pada bagian ini peneliti akan memaparkan secara singkat profil Kel.Laelo,Kec.Tempe Kab.Wajo sebagai wilayah atau lokasi peneliti mengadakan penelitian.Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut :

a. Sejarah Kelurahan Laelo

Kelurahan Laelo merupakan sungai Laelo tempat masyarakat nelayan membuat suatu acara ritual yang sering dilakukan setiap tahun berjalan yaitu Ma'cera Tappareng,kesepakatan dari masyarakat nelayan setempat sehingga menjadi sebuah nama sungai Laelo.Sungai Ipatempa sungai ini yang selalu dilewati para nelayan akhirnya menjadi sungai Ipatimpo,suatu alat tangkap ikan yang terbuat dari sebuah bambu.Sungai muara dikenal masyarakat setempat sebagai sungai anker karena disungai ini merenggut nyawa petta sabu'e yang pada akhirnya dijadikan tempat ritual-ritual memberi berupa sesajen oleh masyarakat laelo ,pada saat anak raja tenggelam didalam muara sungai ini masyarakat menamai muara sungai petta sabu'e.Adapun visi dan misi dari Kelurahan Laelo yaitu :

o Visi Kelurahan Laelo

Mewujudkan kelurahan laelo sebagai pusat pengembangan perikanan dan pertanian yang mandiri,yang di dukung penyelenggaraan pemerintahan yang

demokratis, transparan dan berwibawa yang berorientasi kepada peningkatan pelayanan prima. Menuju terciptanya masyarakat sejahtera yang beriman dan bertaqwa.

o **Misi Kelurahan Laelo**

(1.) Menyelenggarakan pemerintahan yang baik dengan mengoptimalkan pelayanan prima kepada masyarakat. (2.) Meningkatkan peran serta masyarakat dalam pembangunan melalui wadah LPMK. (3.) Meningkatkan kesadaran masyarakat dengan menjaga kelestarian alam dan kebersihan serta keindahan lingkungan. (4.) Menjaga ketertiban dan keamanan masyarakat. (5.) Meningkatkan taraf kesehatan dan tingkat pendidikan masyarakat, membina bakat dan generasi muda. (5.) Membudidayakan 3 S (sinakatau, sinakalebbi, sipakaente').

b. Keadaan Geografis

Kelurahan Laelo merupakan salah satu Kelurahan dari 16 kelurahan yang berada di Kecamatan Tempe, Kabupaten Wajo yang dijadikan sebagai salah satu lokasi penelitian mengenai Respon Budaya Populer Remaja Tepian Danau Tempe (Studi Perubahan Sosial Budaya Sengkang) Kecamatan Tempe, Kabupaten Wajo. Batas wilayah kelurahan laelo, secara geografis memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut : (1.) Di sebelah utara berbatasan dengan Kelurahan Tempe, (2.) Di sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Watalippu'e, (3.) Di sebelah selatan berbatasan dengan Kelurahan Salomenraleng, (4.) Di sebelah barat berbatasan dengan Danau Tempe. Luas wilayah serta cakupannya yaitu, luas wilayah 13,73 km², luas kebun 162 hektar, sawah beririgasi 225 hektar, sawah tadah hujan 178 hektar, kemudian jumlah lingkungan, 2 lingkungan (lingkungan Baru Alau dan

Lingkungan Baru Orai.Orbitras/jarak ke ibukota kecamatan 5 km,jarak ke ibukota kabupaten 81 km,dan jarak ke ibu kota provinsi 305 km.Serta kesediaan alat angkutan umum,setiap jam : ada , setiap hari : ada , setiap pekan : ada.Jumlah penduduk sebanyak 2602 jiwa,penduduk laki-laki 1059 dan jumlah penduduk perempuan 1150 dan 530 KK.

c. Keadaan ekonomi

Sumber ekonomi dan mata pencaharian utama masyarakat yang dominan di Kelurahan Laelo adalah pedagang, perkebunan dan nelayan.Komoditas pertanian di kelurahan Laelo adalah tanaman padi.Komoditas perkebunan di kelurahan Laelo adalah jagung dan hewan yang dternakkan antara lain adalah sapi,kambing,ayam,dan kerbau.Profesi yang paling dominan di masyarakat kelurahan Laelo adalah nelayan dan petani.Nelayan pada umumnya masih melakukan penangkapan secara tradisional dan mempunyai alat tangkap terbaatas sehingga dalam memperoleh penghasilan masih kurang maksimal.

d. Agama

Pada umumnya penduduk di kelurahan Laelo mayoritas beragama Islam, sarana ibadah ada 2 buah,yang dijadikan masyarakat sebagai sarana dalam beribadah.

e. Keadaan Pendidikan

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi lainnya melalui pengajaran,pelatihan dan penelitian.Dengan adanya pendidikan maka seseorang dapat memiliki kecerrdasan,ahlak mulia,kepribadian

dan kekuatan spiritual yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Pendidikan adalah suatu hal yang penting dalam memajukan tingkat kesejahteraan khususnya pada perekonomian. Dengan adanya program pendidikan, mampu memudahkan masyarakat dalam meningkatkan kualitas mereka dan melatih skill yang akan mendorong munculnya lapangan pekerjaan yang baru. Dengan demikian membantu masyarakat dalam membuka lapangan pekerjaan untuk mengatasi pengangguran. Pendidikan biasanya akan dapat mempertajam sistematis kerja atau pola kerja individu, selain itu akan mempermudah menerima informasi yang lebih maju dibawah ini menunjukkan tingkat rata-rata pendidikan warga Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe Kabupaten Wajo, yaitu :

Tabel 1.1. Tingkat Pendidikan Masyarakat Kelurahan Laelo, Kecamatan Tempe Kabupaten Wajo

Jenis Penduduk	Jumlah (Jiwa)
Belum sekolah	197
Buta huruf	0
Tidak tamat sekolah dasar	150
Tamat SD/ sederajat	516
SMP/ Sederajat	403
SMA/ Sederajat	703
D-1	10
D-2	5
D-3	5
S-1	78
S-2	Tidak ada
S-3	Tidak ada
Total	2.062 jiwa

Sumber : Kantor Lurah Kelurahan Laelo, Kecamatan Tempe/Kabupaten Wajo

Berdasarkan table pada 1.1 maka dapat diketahui bahwa tingkat pendidikan di Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe Kabupaten Wajo sebagian besar adalah adalah tamat SMA (Sekolah Menengah Atas) sebanyak 703 orang, kemudian jumlah masyarakat yang tamat SMP (Sekolah Menengah Pertama) 403 orang, jumlah masyarakat yang tamat SD (Sekolah Dasar) 516 orang, sekarang belum sekolah sebanyak 197 orang, masyarakat yang berpendidikan D-2 sebanyak 5 orang dan yang berpendidikan D-3 yaitu 5 orang, kemudian masyarakat yang berpendidikan S1 sebanyak 78 orang. Di Kelurahan Laelo sendiri sudah tidak ada masyarakat yang buta huruf. Dan berdasarkan data yang dapat diketahui bahwa masyarakat yang pernah duduk di bangku pendidikan lebih banyak dibandingkan jumlah masyarakat yang tidak pernah duduk pernah duduk di bangku pendidikan

f. Keadaan sosial budaya

Persepektif budaya masyarakat di Kelurahan Laelo, masih sangat menjunjung adat budaya yang masih kental dijalankan oleh masyarakat setempat. Karena mayoritas masyarakat di kelurahan Laelo adalah suku bugis asli dengan jumlah penduduknya sekitar 2209 jiwa. Dari latar belakang budaya, kita bisa melihat aspek budaya dan sosial yang berpengaruh pada kehidupan masyarakat. Di dalam hubungannya dengan agama yang dianut misalnya dalam menjalankan sangat kental tradisi budaya bugis. Di daerah bugis sendiri, tradisi ini berkembang dan banyak dipengaruhi ritual-ritual atau kepercayaan masyarakat sebelum agama islam masuk. Hal ini menjelaskan mengapa peringatan keagamaan

yang ada di masyarakat terutama islam,karena dipeluk mayoritas masyarakat dalam menjalankannya serta munculnya kesan tradisi didalamnya atau kegiatan budaya yang bercampur dengan nuansa agama islam.Contoh yang bisa kita lihat yaitu,Isra'Miraj,Ma'ccera Tappareng,serta Maulid Nabi.

Secara individual,di dalam masyarakat Laelo tradisi bugis lama dipadu agama islam juga tetap dipegang,tradisi ini dilakukan sebagai kepercayaan yang masih diyakini sekaligus digunakan sebagai cara untuk berinteraksi serta bersosialisasi di masyarakat. Tetapi yang perlu di waspadai disini adalah munculnya berbagai pemahaman keyakinan terhadap agama ataupun kepercayaan tidak berakar dari pemahaman tradisi dan budaya masyarakat yang sudah ada.Pada bagian ini disajikan data-data yang diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi,untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut: Respon Budaya Populer Remaja Tepian Danau Tempe (Studi Perubahan Sosial Budaya Sengkang) Kecamatan Tempe,Kabupaten Wajo



BAB V

HASIL PENELITIAN

1.) *Respon remaja terhadap penggunaan teknologi gadget sebagai tren budaya populer pada kalangan remaja di Kelurahan Laelo, Kec. Tempe*

a. Sebagian remaja hanya ikut-ikutan tren

Tren menjadi suatu hal yang sangat diinginkan oleh semua orang, setiap orang memang ingin terlihat trendy dan gaul untuk menunjang penampilan sehari-hari. Saat ini dikalangan remaja ingin tampil tren agar bisa diakui di lingkungan sosialnya tanpa mempertimbangkan keadaan ekonomi mereka. Kebutuhan untuk menjadi seperti kalangan sosialita membuat mereka kalut akhirnya menghalalkan segala cara untuk menggapainya. Karena sebuah tren yang berkembang mereka ingin ikut menjadi trendy seperti kaum kalangan atas. Adapun tren yang sekarang banyak disukai oleh remaja di Kelurahan Laelo, Kec. Tempe yaitu penggunaan teknologi gadget pada kalangan remaja dan hegemoni pengaruh cinema drama korea pada anak remaja. Respon remaja pun mengenai budaya populer khususnya mengenai penggunaan teknologi cukup beragam, salah satunya adalah hanya ikut-ikutan.

Pada bagian ini dalam pandangan John Fiske "agar menjadi budaya populer, sebuah komoditas budaya haruslah dapat melahirkan ketertarikan pada banyak orang budaya pop bukan sekedar barang konsumsi, melainkan sebuah budaya. Budaya populer ini berperan besar dalam mempengaruhi pemikiran seseorang dalam memahami orang atau kelompok lain karena budaya pop merupakan budaya yang dapat diterima oleh semua kalangan.

Perkembangan teknologi komunikasi smartphone yang sangat canggih dapat memengaruhi setiap kelompok atau individu secara signifikan dalam kalangan

masyarakat terkhususnya remaja. Smartphone pada dasarnya adalah sebuah istilah yang dipakai untuk menunjukkan teknologi telepon dengan fungsi yang lebih luas. Smartphone tidak dibatasi untuk seluruh kalangan apapun. Pada kenyataan saat ini penggunaan terhadap smartphone memang dapat mempengaruhi suatu perilaku komunikasi antar individu. Smartphone sekarang sudah menjadi media komunikasi yang wajib. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan kenyataan yang ada di lapangan, bahwa saat ini setiap individu maupun kelompok sudah tidak bisa lepas dari yang namanya Gadget atau smartphone baik itu hanya sekedar berkomunikasi ataupun mengunggah sesuatu di sosial media.

Hal tersebut dapat memperlihatkan bagaimana kecanduan yang dirasakan setiap remaja dalam penggunaan smartphone dapat berpengaruh terhadap perubahan perilaku individu.

“Melihat bahwa perkembangan teknologi seperti smartphone, selalu mengalami perkembangan setiap waktunya, sehingga setiap smartphone yang diluncurkan akan selalu mempunyai kelebihan dan bentuk yang lebih menarik dan canggih sehingga selalu menarik perhatian konsumen yang ingin memilikinya walaupun dengan harga yang sedikit lebih mahal dibanding harga smartphone sebelumnya. Penggunaan smartphone dapat berpengaruh terhadap perilaku komunikasi, konten yang digunakan pun beragam, mulai dari jejaring sosial, game, video, chatting online. Tidak sedikit daripada pengguna smartphone mengakui bahwa mereka menggunakan smartphone karena ingin hanya sekedar mengikuti (ikut-ikutan) serta mereka pun ingin mendapatkan respon dan merasa ingin diakui oleh lingkungan sekitarnya.”
(.....)

Sebagaimana data yang didapatkan oleh peneliti di Kelurahan Laelo terkait dengan respon remaja terhadap budaya populer. Peneliti melihat bahwa

respon remaja dalam mengikuti tren budaya populer pun beragam salah satunya adalah hanya ikut-ikutan sebuah tren. Dilihat dari gaya hidup remaja saat ini yang tidak bisa lepas dari budaya hidup konsumtif yang memberikan kenikmatan dan kepuasan baik secara fisik maupun psikologi. Berdasarkan hasil temuan peneliti terkait dengan tujuan penelitian melalui wawancara, ditemukan beragam informasi baik itu berupa data primer maupun data sekunder sebagai bahan untuk dianalisis menjadi hasil penelitian.

Adapun informasi dan data yang ditemukan peneliti dalam bentuk wawancara dengan informan di lapangan /lokasi penelitian. Seperti yang diungkap oleh remaja masih berstatus pelajar di salah satu sekolah menengah pertama (SMP) di kota Sengkang mengungkap hal yang serupa dengan informan sebelumnya bahwa:

"kalo bagus kk barangnya (hp) ya saya beli kalo dapat ijin dari orang tua, karena kadang kalo jelek hp, sering di ejek sama teman karena hp yg sudah jelek" (R1/WW/SY/L)

Berdasarkan pernyataan yang dikatakan oleh informan SY, informan mengatakan bahwa jika memang gadget nya bagus dan mendapatkan izin dari orang tuanya, informan membelinya. Karena menurut penuturannya kadang mereka mendapatkan bullying karena gadget yang dimilikinya telah tertinggal oleh jaman.

Dari pernyataan informan di atas didapatkan fakta bahwa seorang remaja sering ikut-ikutan dalam tren itu karena lingkungan pertemanannya yang menuntutnya untuk ikut-ikutan dalam membeli sebuah gadget terbaru, karena berpengaruhnya bullying bagi remaja akibat tidak mengikuti tren budaya

populer. Salah satu hal penting dari perkembangan remaja yaitu perkembangan dalam kehidupan sosial. Masalah dalam perkembangan sosial remaja belum mampu menjalankan tugas perkembangan sosialnya. Teman sebaya merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan pada masa-masa remaja. Karena remaja dalam masyarakat yang modern seperti sekarang ini banyak menghabiskan sebagian besar bersama teman sebayanya sehingga resiko mendapatkan bullying pada remaja pun juga sangat besar. Budaya ikut-ikutan dipengaruhi oleh lingkungan sekitar misalnya, teman, tren ataupun lainnya. Kebiasaan ini seakan mencerminkan bahwa anak muda sekarang tidak mempunyai pendirian dan lebih asik mengikuti gaya yang sedang tren di masyarakat sekarang.

"kalo menurutku saya kk ,pasti akan diikuti itu tren yang lagi banyak disukai orang misalnya hpku ,karena terlalu gengsi ki kalo tidak mengikuti karena kadang di ejek ki sama teman ta sendiri karena hp ta sudah mau masuk museum ,kalo diikuti juga model sekarang kak lebih percaya diriki untuk bergaul sama lingkungan ta apalagi kalo sama teman."

(R1/WW/AD/P)

Informan AD menurutnya untuk meningkatkan kepercayaan dirinya terhadap lingkungan sosialnya kadang harus mengikuti tren yang ada sekarang misalnya dalam model keluaran terbaru gadget yang setiap waktunya memproduksi model model terbaru yang membuat seseorang terhipnotis untuk membelinya, dan kebanyakan yang terlihat di lapangan bahwa mereka membelinya

memang untuk mendapatkan sebuah pengakuan dalam ruang lingkup sosial di dalam sebuah masyarakat.

Dari pengakuan informan diatas, didapatkan fakta bahwa sifat remaja yang sering mengikuti model terbaru dari sebuah gadget adalah semata-mata hanya untuk meningkatkan kepercayaan dirinya dalam bergaul, ingin mendapatkan sebuah pengakuan bahwa dia pun juga update dalam mengikuti perkembangan teknologi yang saat ini menjadi candu tersendiri bagi para kaula muda khususnya anak millennial yang telah melek teknologi. Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling actual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir. Gadget disamping memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, juga dapat digunakan sebagai penyimpanan data, music maupun sosial media. Respon kelompok remaja dalam hal ini cukup tinggi walaupun belum tentu penggunaan ponsel tersebut dimanfaatkan seluruhnya secara optimal dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Hal yang sama pun dilakukan oleh beberapa remaja lainnya, bisa dilihat dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan remaja yang sering juga hanya "ikut-ikutan" dalam tren khususnya dalam penggunaan teknologi gadget di kalangan remaja sebagai berikut :

"ya kalo saya dapat izin orang tua untuk beli hp baru, ya saya beli kk...karena kadang kalo hp lama yg sudah sering mi bermasalah, kadang maluki untuk kasih liat hp ta sama oranng-orang. Biasa juga takut karena siapa tau diejek ki sama teman karena hanya masalah hp saja."

(R1/WW/R/P)

Berdasarkan pernyataan informan R diatas didapatkan bahwa informan jika mendapatkan ijin oleh orang tuanya untuk membeli suatu gadget yang baru,maka dia pun juga akan membeli sebuah gadget yang sedang tren saat itu juga.Dilihat dari fakta apa yang ada di lapangan bahwa gadget telah menjadi tren gaya hidup karena terkadang seseorang memanfaatkan gadget hanya untuk memperkuat kepercayaan dirinya atau status sosialnya,sasaran treen gaya hidup dengan gadget lebih terlihat pada remaja karena remaja lebih peduli terhadap perkembangan gaya hidup.Tren gadget tidak hanya populer pada kalangan atas saja,namun sudah menjadi tren untuk semua kalangan bahkan dari usia anak – anak hingga dewasa.Berdasarkan pernyataan yang telah diungkap dari beberapa informan diatas, sudah sangat jelas menggambarkan bahwa respon terhadap budaya populer pada remaja khususnya penggunaan teknologi gadget pada kalangan remaja salah satunya adalah hanya ikut-ikutan dalam tren agar terhindar dari bullying di dalam lingkungan pertemanan serta mendapatkan pengakuan dari teman dan lingkungannya.

“ Sikap dan tindakan ikut-ikutan yang dilakukan oleh anak muda (remaja) juga berpengaruh pada kualitas hidup dirinya sendiri ,mereka yang terbiasa mematuhi segala macam trend dan kurang memiliki pemikiran kiritis akan sangat sulit menempatkan diri dalam realitas sosial yang ada,untuk menghindari kemungkinan terburuknya,tentu dengan melatih diri agar memiliki kemampuan kritis,salah satu cara yang paling mudah adalah membeakali diri dengan berbagai macam pengetahuan yang ilmiah.Sehingga remaja mampu memilah informasi dan tren mana yang akan berakibat baik dan benar jika di ikuti”.

(Dokumen /Jurnal)

Dari data dokumen diatas didapatkan bahwa ada hal yang harus dilakukan oleh para remaja agar mampu memiliki pemikiran kritis agar tidak mudah terjerembab pada fenomena ikut-ikutan dalam tren,yaitu dengan melatih diri sendiri agar memiliki kemampuan berpikir kritis ,salah satu cara yang paling muudah dan murah adaalah membekali diri dengan berbagai macam pengetahuan ilmiah,jadi ketika kita memiliki bekal pengetahuan yang mumpuni,kita akan berpikir secara logis,memilah informasi dan tren mana yang akan berakibat baik dan benar jika kita ikuti.

Dalam sebuah keluarga pun khususnya orang tua ,peran mereka lah yang sangat penting terutama dalam dunia pergaulan anak remaja ,oleh karena itu bimbingan serta pengawaasan dari orang tua pun dibutuhkan agar seorang anak bisa mencontoh apa yang harus mereka contoh dalam hal yang positif ,ikut – ikutan dalam tren pun harus dipilih pilih agar tidak menimbulkan dampak negative dalam kehidupan seorang anak remaja yang sedang mengalami masa dimana pengakuan dalam lingkungan mereka sangat penting untuk umur mereka.

b. Sebagai Hiburan

Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ,sekarang ini gadget bukanlah benda yang asing lagi bagi hampir setiap remaja memilikinya.,bagi sebagian orang gadget bisa disebut sebagai hiburan,gadget merupakan sebuah benda yang mutlak mereka miliki.Bahkan tidak jarang diantara mereka akan sangat kesulitan,bagi orang-orang tersebut gadget merupakan benda yang mutlak mereka miliki,bahkan tidak jarang mereka menghamburkan uang untuk mengoleksi gadget kesukaan mereka.Sebagian dari

remaja gadget kebanyakan digunakan untuk hiburan seperti mendengarkan music ,game,bahkan untuk menonton Youtube selain digunakan sebagai alat komunikasi,bahkan sosial media adalah tren baru mereka dalam berkomunikasi.

''saat ini,bukan hanya orang dewasa yang bisa menikmati fasilitas yang tersedia dalam gadget tetapi remaja saat ini pun telah memiliki gadget sendiri yang diberikan oleh orang tua mereka masing-masing.Banyaknya fitur fitur yang tersedia di gadget membuat gadget tersebut menjadi sebuah hiburan tersendiri bagi para remaja yang terdapat di Kelurahan Laelo,sehingga mereka pun juga sudah sangat bergantung pada gadget tersebut''.

(.....)

Dari data tersebut yang didapat oleh peneliti di lapangan bahwa gadget telah menjadi sebuah hiburan tersendiri bagi remaja di Kelurahan Laelo untuk menghilangkan rasa bosan dalam kegiatan mereka.Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti lakukan pada salah satu remaja di Kelurahan Laelo sebagai berikut :

''kalo kita punya hp kan,kita tidak cepat bosan,apalagi kalo tidak adaji kegiatan di luar rumah,hanya sehari saja,kan kaloada hp bisa liat youtube sebagai hiburan atau sosial media juga bisa dibuka ,biar tidak bosan dirumah.''

(WW/MR/L)

Dari pernyataan informan MR sangat jelas bahwa seorang remaja yang memiliki gadget mereka gunakan sebagai hiburan jika tidak mempunyai kegiatan di luar rumah,untuk menghilangkan rasa bosan nya ,informan tersebut pun sering membuka Youtube atau sosial media untuk mendapatkan sebuah hiburan yang dia

inginkan. Selain itu hal yang sama pun dikemukakan oleh salah satu informan sebagai berikut:

"Saya sering main game di hp, itu jadi saya hiburanku kalo kuota tidak ada kadang larinya main game jadi mencek betah dirumah dan sebagai hiburan ku kalo lagi tidak ada uang untuk pergi nongkrong di cafe".

(WW/MR/L)

Informan MR pun mengatakan bahwa game adalah hiburan untuknya jika tidak mempunyai kegiatan lain, jika kuota nya pun habis dia pun larinya ke fitur game yang ada di gadget. Bahkan ketika tidak mendapatkan uang jajan dari orang tuanya pun untuk nongkrong di cafe, game lah hiburan nya dalam kesehariannya.

"sekarang ini kk, nda bisa kita lepas yang namanya gadget karena seperti kita sudah ketergantungan nda bisa jauh-jauh dari yang namanya hp karena sifatnya dia sebagai hiburan, semuanya bisa dilakukan di hp saat ini." (WW/Z/P)

Informan Z sebagaimana jawaban yang diberikan informan sebelumnya bahwa gadget saat ini bagi remaja sudah tidak dapat dipisahkan lagi karena sifatnya sebagai hiburan sehingga informan tersebut tidak bisa melakukan kegiatannya jika hp nya tidak ada di dekatnya. Berdasarkan pengakuan informan-informan dari hasil wawancara diatas didapatkan fakta bahwa sifat gadget sebagai hiburan sangat dibenarkan oleh beberapa remaja di Kelurahan Laelo yang merasakannya, karena dapat menghilangkan rasa bosan jika kegiatan mereka tidak terlalu sibuk diluar dan hanya tinggal dirumah.

"Di kalangan remaja, menggunakan teknologi komunikasi, seperti handphone dan internet sebagai alat multifungsi karena multifungsi nya tersebut para remaja dapat menggunakan teknologi ini secara baik. Kini handphone bukan lagi sekedar alat komunikasi, tetapi handphone juga merupakan alat untuk mencipta dan menghibur dengan suara, tulisan, gambar, dan video. Para remaja sekarang berlomba-lomba untuk memiliki handphone karena handphone bukan hanya merupakan alat komunikasi, namun juga di kalangan remaja handphone sekaligus sebagai gaya hidup atau prestise, dan tren." (Dokumentasi/Jurnal)

Gadget mempunyai keunggulan dan ketertarikan tersendiri bagi penggunanya, teknologi lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah setiap kegiatan yang kemudian diterapkan dalam kehidupan, kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman, sehingga menjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memanjakan manusia khususnya di kalangan remaja. Keingintahuan remaja ingin mencoba produk produk luar negeri itu disebabkan oleh media sosial yang selalu menghadirkan update terbaru mengenai apa saja yang sedang populer saat ini.

2.) Dampak Budaya Populer terhadap Remaja mengenai Pengaruh Penggunaan Teknologi Gadget pada Kalangan Remaja

Budaya sedikit banyak mempengaruhi unsur-unsur manusia dalam menjalani kehidupannya, dahulu orang-orang bepergian menggunakan delman ataupun becak dan beberapa tahun kemudian, orang-orang bepergian menggunakan mobil atau kendaraan umum. Kini orang-orang mendengarkan music menggunakan telephone genggam atau mp3 player, dimana segala sesuatu

nya menjadi lebih mungil dan mudah dan dibawa kemana-mana. Demikian juga dalam dunia pendidikan. Jika dulu para murid menulis menggunakan papan hitam kecil dan memakai kapur sebagai alat tulis, kemudian setelah kertas ditemukan mereka menulis menggunakan buku, masa dewasa ini, tidak hanya buku saja yang digunakan, para siswa bisa menulis menggunakan laptop hingga tablet.

Bila tidak mengikuti arus perkembangan jaman dan mengikuti budaya populer, seseorang akan dikatakan kuno dan ketinggalan zaman, dan parahnya lagi orang tidak memiliki persepsi yang sama mengenai budaya populer. Hari ini kita banyak dipersaksikan fenomena-fenomena yang tiba-tiba trending dan ngehits dunia maya yang datang dari Negara lain yang masuk ke Negara kita entah itu baik atau tidak dengan budaya kita. Banyak dari masyarakat bahkan remaja sekalipun yang begitu menikmati dan bahkan dengan bagga meniru dan mengikuti budaya populer yang datang dari Negara luar yang secara tidak langsung sudah melunturkan budaya lokal.

a. Dampak dari Pengaruh Teknologi Gadget pada kalangan remaja di Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe

1. Sebagai Kebutuhan (Positif)

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan. Kemajuan teknologi seperti televisi dan telepon genggam bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat kota namun juga telah dapat dinikmati oleh masyarakat desa bahkan

di pelosok-pelosok desa. Akibatnya segala informasi baik yang bernilai positif maupun negative dapat dengan mudah di akses oleh remaja. Dan akan perlahan-lahan akan mengubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat khususnya remaja di pedesaan dengan segala image yang menjadi cirri khas mereka. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti ,salah satu remaja di lingkungan Kelurahan Laelo dalam wawancara penelitian ini yang menyatakan bahwa :

''sekarang ini memang semuanya butuh yang namanya gadget karena bukan hanya diikuti sebagai gaya-gayaan saja,tapi gadget dimanfaatkan sebagai tempat untuk berdagang juga,menambah nambah penghasilan kayak online shop begitu,apalagi minat nya orang sekarang pada suka belanja online. '' (W/W/Y/P)

Informan Y mengaku bahwa saat ini orang semuanya butuh yang namanya gadget karena semua telah menggantungkan dirinya dengan hp tersebut. Gadget selain untuk berkomunikasi,gadget pun telah beralih fungsi sebagai benda untuk menjual online di sosial media,untuk menambah penghasilan dari penjualan online tersebut. Hal yang sama pun diungkap dalam wawancara yang menyatakan bahwa :

''hp sekarang harus dimanfaatkan untuk yang berguna,karena selain rumah yang menjadi kebutuhan pokok ,ya hp juga merangkak sebagai kebutuhan pokok karena dengan itu komunikasi dengan keluarga di luar kota kan bisa lancar. '' (W/W/R/P)

Dari pernyataan informan R bahwa gadget harus dimanfaatkan untuk hal yang berguna ,karena saat sekarang semua orang butuh yang namanya hp,selain rumah yang menjadi kebutuhan pokok,hp/gadget pun saat ini menjadi kebutuhan

yang semua orang butuhkan untuk melancarkan hubungan komunikasi dengan kerabat atau keluarga yang berada diluar kota. Hal yang serupa pun juga dirasakan salah satu informan di Kelurahan Laelo yang menyatakan bahwa:

“ ya bisa dikatakan saat ini gadget sudah menjadi kebutuhan, karena kadang kalo kita punya PR terus jawabannya ndaada di buku ka n ada gadget yang menjadi tempat untuk searching tentang tugas.jadi kalo ada jawabnnya di google kan pr ta cepat selesai”. (WW/AD/P)

Informasi dari AD pun juga merasakan bahwa gadget telah menjadi sebuah kebutuhan yang selalu ada di setiap aktivitasnya, bahkan ketika mencari sebuah jawaban atas tugas sekolahnya pun lebih cepat selesai karena kecanggihan gadget telah membantunya untuk mendapatkan apa yang dia cari.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan diatas, maka didapatkan bahwa gadget sebagai kebutuhan menjadi salah satu dampak positif yang dapat dirasakan sebagaian remaja di Kelurahan Laelo, Kecamatan Tempe.

“Pada hakikatnya, kemajuan teknologi dan pengaruhnya dalam kehidupan adalah hal yang tak dapat kita hindari. Akan tetapi, kita dapat melakukan tindakan yang bijaksana terhadap diri kita sendiri, keluarga dan juga masyarakat luas agar kemajuan teknologi yang semakin dahsyat ini tidak sampai menggeser jati diri kita sebagai manusia yang memiliki norma dan juga nilai-nilai pekerti yang luhur. Bagaimanapun, sebagai anggota masyarakat, dan terutama sebagai orang tua, kita harus melakukan suatu tindakan representative dan preventif, agar semaksimal mungkin dapat mencegah pengaruh negatif teknologi terhadap anak khususnya kaum remaja yang merupakan generasi emas yang akan menjadi penerus perjuangan kita membentuk bangsa yang berakhlak dan berbudaya di masa yang akan datang.
(Dokumen/Blog)

Salah satu teknologi yang saat ini sedang trend dan telah merakyat bagi masyarakat adalah handphone (gadget) untuk berbagai kalangan dimasyarakat. Handphone sekarang sudah menjadi kebutuhan pokok masyarakat Indonesia. Disamping harga yang ditawarkan cukup terjangkau, berbagai fitur handphone juga diberikan sebagai penunjang majunya teknologi. Perkembangan teknologi yang terdapat pada handphone begitu menakjubkan menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya terutama terhadap remaja. Handphone semakin memanjakan kita dengan berbagai teknologi yang diterapkan. Dan semakin beragam pula cara-cara memanfaatkan fasilitas yang semakin canggih.

2. Remaja yang memaksakan diri (negative)

Saat ini banyak sekali remaja yang menyukai mengikuti tren budaya yang ada, apalagi dengan mudahnya mengakses internet yang membuat remaja sekarang sangat gampang mengetahui tren apa yang sedang populer. Akan tetapi tidak semua tren yang populer cocok untuk dicontoh terutama anak remaja, contohnya ada memaksakan diri untuk mengganti gadget terbaru hanya untuk mendapatkan pengakuan dalam pertemanannya. Hal yang seperti inilah yang dirasakan sebagaimana dari remaja di Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe. Dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan beberapa remaja yang berbeda dari sebelumnya mempunyai jawaban tersendiri sebagai berikut :

"saya seringkali gonta ganti hp karena kalo ada yang baru inginka lagi ganti, jadi kadang saya minta sama bapak ,biar dibelikan dengan banyak alasan, biar di kasi hp baru lagi".(WW/AY/P)

Informan AY mengatakan bahwa seringkali informan gonta-ganti hp hanya karena ingin mendapatkan model terbaru gadget terbaru, bahkan untuk mendapatkan apa yang dia inginkan sering memberikan alasan yang membuat orang tuanya mempercayai dan membelikannya apa yang dia inginkan. Keinginan untuk memenuhi barang mewah mungkin bukan terlalu menjadi masalah bagi anak-anak orang kaya, bahkan orang tuanya pun sanggup membelikan apa yang anak mereka inginkan, namun bagaimana jika dengan keluarga yang pas-pasan, hingga pada akhirnya terlalu memaksakan diri untuk mengikuti tren yang sedang populer.

Pada masa remaja pengaruh dari luar pun sangat kuat seperti ada yang mengendalikan hidup kita. Tidak bisa dipungkiri bahwa keberadaan media mutlak diperlukan. Karena pada satu sisi media memungkinkan untuk tau beragam informasi dan berita, penemuan hal baru. Beberapa orang tua pun juga merasakan keresahan yang terjadi pada anak mereka, dalam wawancara tersebut mengatakan bahwa :

' begituni anak-anak sekarang, kadang napaksaki untuk beeli apa yang dia mau, kadang mauki menolak juga kasian sama anaknya, mau di belikan hp juga kadang uang belum cukup, jadi kadang di kasihmami pengertian sama anaku' . (WW/FM/P)

Informan FM merasa bahwa keresahannya sebagai orang tua yang ketika melihat anak meminta untuk membelikan sebuah gadget merasa kasian melihat anaknya karena belum mampu membelikan apa yang dia inginkan, namun memberikan pemahaman kepada anak adalah cara dia untuk meredam keinginan

anaknyakarena sangat tidak baik untuk memaksakan diri membeli sebuah barang mewah.

Keresahan yang sama pun juga dirasakan oleh orang tua yang anaknya pernah mendesaknya membelikan hp baru,dalam wawancara yang dilakukan menyatakan bahwa :

"saya pernah juga belikan dia hp karena tidak maumi makan jadi kita sebagai orang tua tidak tega liat anak pingin sesuatu tapi kita tidak punya uang jadi saya cari pinjaman untuk belikan anak saya hp. (WW/MR/L)

Informan MR yang merupakan orang tua dari salah satu remaja yang memaksakan diri untuk mengikuti tren merasa bahwa dia tidak tega melihat anaknya merajuk hanya karena ingin dibelikan hp,walaupun pada akhirnya harus meminjam uang untuk menyenangkan anaknya yang ingin memiliki sebuah hp terbaru.

Berdasarkan hasil keseluruhan pemaparan dari hasil wawancara yang didapatkan .Maka dapat disimpulkan mengenai salah satu dampak negative dari respon remaja terhadap budaya populer yaitu pengaruh penggunaan teknologi gadget pada kalangan remaja yaitu remaja yang terlalu memaksakan dirinya untuk mengikuti sebuah tren tanpa memikirkan kondisi financial kedua orangtuanya hanya karena ingin mengikuti gaya.

3.Berkurangnya waktu belajar seorang anak

Pada zaman modernisasi yang semuanya serba canggih seperti sekarang ini banyak remaja yang minat belajarnya menurun.Fasilitas pun sudah banyak bermunculan bahkan di daerah kecil pun sudah tersedia tentu saja hal ini memiliki

satu tujuan yaitu meningkatkan pengetahuan dan pendidikan masyarakat terutama pendidikan bagi pemuda bangsa. Namun pada kenyataannya kelakuan para remaja pun justru minatnya dalam belajar menurun disebabkan beberapa faktor. Berikut wawancara peneliti dengan beberapa informan remaja di Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe/Kabupaten Wajo sebagai berikut :

''anak-anak sekarang, yang sudah mempunyai gadget, sudah memiliki semua yang namanya akun sosial media, lebih memilih membuang waktunya untuk bermain hp yang akan menyita waktu belajarnya, tidak bisa juga dipungkiri anak-anak sekarang susah untuk dinasihati karena ditegur juga tetapi ji sembunyi-sembunyi kadang kita terkecoh, dikira dia sudah belajar ternyata main hp ji d kamarnya, inimi juga salah masalah yang dihadapi orang tua sekarang bagaimana anak-anak kita ini bisa membagi waktunya antara belajar dan hiburan dunia sosial media''

(WW/MR/L)

''ya tidak bisa juga dipungkiri kalo salah satu dampak negative yang bisa dirasakan itu kita tidak bisa lepas dari yang namanya HP karena segala informasi dari sosial media kita selalu penasaran dan sedikit kepo sehingga ketika mau belajar pun juga tidak konsen, dan munculmi itu istilah mager belajar''

(WW/AG/L)

''Anak-anak memang malas belajar kalo sudah pegang hp, kadang kita sebagai orang tua juga tidak terlalu memperhatikan karena kita juga sibuk bekerja''

(WW/FT/P)

''berkurangnya waktu belajar, memang adalah salah satu juga faktor negative nya budaya populer karena budaya populer itu kan juga menyangkut pemanfaatan teknologi modern, kita sebagai penikmat teknologi tersebut pun terbuai dan bahkan merasa malas belajar karena terlalu asyik dalam dunia maya''

(WW/RS/P)

Dari hasil wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan dari berbagai informan, dan melihat kenyataan yang ada pada lokasi penelitian maka dampak negative yang tercipta dari perkembangan budaya populer di Kelurahan Laelo

yaitu berkurangnya waktu belajar mereka, ini disebabkan oleh remaja yang tidak mampu mengontrol diriinya dalam menggunakan gadget secara bijaak dan kurangnya perhatian dari orang tua, sehingga mereka pun merasa tidak ada masalah jika waktu belajar mereka jadi berkurang akibat fasilitas yang membuat seorang anak remaja lupa akan kewajibannya sebagai seorang siswa yang sedang belajar mencari ilmu. Kemampuan intelektual tinggi, kemampuan berbahasa, serta pengendalian emosi yang seimbang sangat menentukan keberhasilan dalam perkembangan sosial seorang anak remaja.

Budaya konsumerisme saat ini sudah semakin parah, sehingga perlu adanya upaya bagaimana mengubah perilaku konsumtif menjadi produktif dan hal tersebut harus dilakukan secara massif dalam lingkungan terkecil dan sejak dini. Konsumerisme, hedonism, hilangnya rasa kesantunan dan etika bersosialiasi di kalangan anak-anak atau remaja mengakibatkan sebuah polemic yang harus ditindak lanjuti oleh semua pihak. Solusi yang tepat agar dapat meminimalisir berkembangnya budaya konsumerisme adalah para orang tua memberikan pengertian pada anak-anaknya untuk skala prioritas yang akan dikonsumsi agar dapat digunakan secara efektif. (Dokumen/Blog)

2. Respon remaja terhadap pengaruh drama Korea di Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe

a. Sebagai Hiburan

Masuknya drama korea di Indonesia terjadi sejak tahun 2002, tepatnya dari pengenalan drama Korea "winter sonata" yang ditayangkan di station tv Indonesia tidak hanya drama winter sonata tapi drama lainnya contohnya full house dan Jewel of the Palace. Saat ini banyak media cetak maupun elektronik bahkan sampai di media sosial yang memuat berita seputar dunia entertainment

di Korsel.Respon yang beragam pun muncul dari beberapa narasumber khususnya remaja yang sebagian menyukai drama Korea,adapun wawancara nya sebagai berikut :

''saya mulai suka drama korea dari dramanya the moon that embraces the sun di Indosiar,saya suka dramanya karena jalan ceritanya yang sulit ditebak,selain itu pemain nya juga menarik jadi drama korea bagi saya adalah hiburan yang tidak pernah bosan saya ikuti''. (WW/HA/P)

Berdasarkan pernyataan yang dikatakan oleh informan HA,informan mulai tertarik dengan drama seri korea,awalnya menonton drama korea yang ditayangkan di salah satu tv nasional (Indosiar),informan mulai menyukai drama korea dikarenakan jalan cerita drama tersebut yang menarik serta cermita yang sulit ditebak akhirnya seperti apa,selain itu peran dari actor dan aktris nya pun adalah salah satu daya tarik drama tersebut banyak disukai kebanyakan para remaja.

Dari pernyataan informan diatas didapatkan fakta bahwa seorang remaja yang menyukai drama korea karena ketertarikan dari jalan cerita drama tersebut yang menarik serta tokoh yang memainkan peran tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi remaja tersebut.Secara sosial budaya yang ada pada masyarakat dapat memengaruhi sifat dalam menemukan informasi dengan munculnya fenomena drama korea juga tentu berpengaruh terhadap nilai-nilai sosial yang telah tergeser oleh masuknya kebudayaan korea.Berdasarkan hasil temuan peneliti di lokasi penelitian terkait dengan tujuan penelitian melalui dokumentasi dan

wawancara,ditemukan beragam informasi,baik itu berupa data primer dan data sekunder sebagai bahan untuk dianalisis menjadi hasil penelitian.

Adapun informasi dan data yang ditemukan peneliti dalam bentuk wawancara dengan informan di lapangan/lokasi penelitian.Seperti yang diungkap oleh remaja yang jugaa menyukai drama korea mengungkap hal yang serupa dengan informan sebelumnya,bahwa :

'kalo saya kk memang dari SMP sudah mulai suka drakor,awalnya hanya iseng liat temanku juga nonton lama kelamaan saya ikuti,sy pun juga suka,apalagi kalo Lee min Ho pemainnya,ai nda ketinggalan ma cerita nya kak''. (WW/HN/P)

Berdasarkan pernyataan yang dikatakan oleh informan HN,informan menyukai drama seri Korea sejak informan duduk di bangku SMP,awal ketertarikannya karena sering melihat temannya menonton drama seri Korea,sehingga informan pun mulai menyukai dan menjadikan drama korea tersebut menjadi sebuah hiburan tersendiri bagi remaja tersebut.

Pada era reformasi dan globalisasi dewasa ini,sosial media sebagai media penyimpangan informasi dan hiburan yang sangat dibutuhkan masyarakat pada masa ini .Melalui tayangan yang disajikan,masyarakat mendapat banyak manfaaat diantaranya mendapatkan ilmu pengetahuan,memperluas wawasan serta sebagai hiburan sehari-sehari.Sosial media merupakan media yang paling banyak diminati oleh masyarakat dan paling memberikan pengaruh besar terhadap pengetahuan,motivasi,dan sikap perilaku penggunanya.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan yang telah diungkap oleh informan-informan diatas,sudah sangat jelas bahwa respon dari remaja terhadap budaya populer khususnya mengenai pengaruh drama korea di Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe cukup tinggi,drama korea bagi mereka sebagai hiburan di kala waktu mereka yang kosong.

''Drama seri korea merupakan budaya populer baik itu isi maupun bentuknya ,budaya tersebut tercermin dalam media kadang kala di tampilkan dalam bentuk yang telah disesuaikan oleh rakyat sendiri.Hal ini dikarenakan budaya populer mengandalkan unsure kesenangan dan hiburan dan salah satu fungsi dari media massa adalah untuk menghibur khalayaknya''.
(Dokumen/Jurnal)

Dari data dokumen diatas didapatkan bahwa ada beberapa hal yang harus diketahui bahwa budaya populer selalu mengandalkan unsure kesenangan dan hiburan.Budaya populer selalu berkaitan dengan masalah sehari-hari seperti gaya hidup yang dapat dinikmati oleh semua orang.Remaja saat ini cenderung terserap dalam keperkasaan budaya populer dengan segala atributnya. Tren yang ada di dunia pada masa sekarang,tidak terlepas dari peranan komunikasi sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan berbagai pesan,ideology dan nilai kehidupan.Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap proses komunikasi mengandung motif yang melatarinya begitu juga fenomena pesan –pesan yang diterima berupa tren yang diterima dari Negara-negara lain termasuk produk Korea yang menjadi sorotan masyarakat dunia,termasuk Indonesia.Korea dengan drama serinya yang telah menjadi populer di kalangan tertentu di Negara Asia Tenggara, khususnya telah menjadi bagian dari globalisasi itu sendiri. Bagaimana budaya dan gaya

hidup dilihat dan dipelajari melalui konsumsi dan penontonan drama seri tersebut. Melalui drama tersebut terpaparkan bagaimana kehidupan, kebiasaan, cirri sosial dan kemajuan Negara tersebut dalam balutan hiburan drama korea sebagai bentuk budaya populer yang digemari para remaja. Selain peranan media sosial sebagai bentuk budaya populer.

b. Remaja yang hanya ikut-ikutan tren

Budaya ikut-ikutan atau latah dalam pergaulan misalnya para remaja tidak ingin dikatakan kampungan kalau tidak mengikuti sesuatu hal yang sedang tren saat ini dikalangan anak remaja misalnya remaja di Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe, sebagian remaja tersebut hanya ikut-ikutan mengikuti temannya yang menyukai drama seri Korea. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan pada salah satu remaja di Kelurahan Laelo yang mengaku hanya ikut-ikutan dengan teman sebaya nya yang menyukai drama seri korea, hasil wawancara sebagai berikut :

"kalo saya toh kak sebenarnya tidak terlalu saya sukaji drakor, Cuma karena temenku kebanyakan suka drama korea jadi yya terpaksa mi juga di tonton." (WW/AR/P)

Dari pernyataan informan AR mengatakan bahwa terpaksa dia menonton drama seri Korea disebabkan oleh teman bawannya yang kebanyakan menyukai drama seri korea tersebut. Selain itu sikap yang sama pun juga bisa dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan salah satu remaja bahwa dia pun kurang tertarik dengan drama korea tersebut namun karena dia tidak ingin

keberadaannya tidak dianggap sehingga ia terpaksa untuk menonton drama tersebut.

‘aih kalo saya kk sebenarnya nda sukaji ,Cuma karena temanku banyak suka ,terpaksa mi,daripada di cuekin kan’. (WW/IT/P)

Informan IT mengaku bahwa ketertarikan pada drama Korea tidak terlalu menyukai,namun karena kekhawatiran informan yang tidak dianggap di lingkungan pertemanan tersebut,sehingga menuntutnya untuk ikut-ikutan dalam menonton drama korea tersebut.

‘kalo saya kak,saya ikuti saja apa yang temanku suka,daripada sibuk sendiri,baru mereka asyik nonton,lebih baik gabung saja sama mereka.’
(WW/NV/P)

Informan NV menyatakan bahwa keikutsertaannya menonton drama Korea bukan karena menyukai drama korea tersebut namun karena pengaruh dari teman dekatnya lah yang pada akhirnya menuntunya untuk menonton.Berasarkan pengakuan dari informan-informan dari hasil wawancara diatas di dapatkan fakta bahwa sikap nya dalam ikut-ikutan menonton drama Korea disebabkan oleh kekhawatiran informan yang akan merasa tidak dianggap dalam lingkungan tersebut sehingga terpaksa menonton drama tersebut.

‘Banyak remaja saat ini mempunyai sifat ikut-ikutan dalam tren dikarenakan kekhawatiran mereka tidak dianggap dilingkungan sosial mereka,walaupun pada kenyataannya mereka tidak menyukai drama korea tersebut.Para remaja merasa gengsi kalau tidak mengikuti perkembangan zaman.’ (Dokumentasi/Blog)

Bila tidak mengikuti arus perkembangan jaman dan mengikuti budaya populer, seseorang akan dikatakan kuno dan ketinggalan zaman, dan parahnya lagi orang tidak memiliki persepsi yang sama mengenai budaya populer. Hari ini kita banyak dipersaksikan fenomena-fenomena yang tiba-tiba trending dan ngehits dunia maya yang datang dari Negara lain yang masuk ke Negara kita entah itu baik atau tidak dengan budaya kita. Banyak dari masyarakat bahkan remaja sekalipun yang begitu menikmati dan bahkan dengan bagga meniru dan mengikuti budaya populer yang datang dari Negara luar yang secara tidak langsung sudah melunturkan budaya lokal.

3. Dampak pengaruh cinema drama Korea di kalangan remaja di Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe

a. Sebagai kebutuhan (positif)

Kesukaan para remaja terhadap drama – drama Korea, bukan tanpa alasan. Selain karena actor dan aktrisnya korea yang tampan dan cantik, ide ceritanya pun selalu menarik serta tidak bertele-tele, menjadikan drama ini laris manis di pasaran. Penghayatan peran yang menekankan ekspresi, dikemas secara kreatif disertai soundtrack beraliran KPOP menambah nilai plus drama Korea tersebut.

Saat ini remaja seakan menjadikan drama korea sebaagai kebutuhan, ketika di waktu luang mereka menjadikan drakor sebagai bentuk kebutuhan yang menyenangkan. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan pada salah satu

remaja di Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe yang menjadikan drama Korea sebagai kebutuhan :

“kalo tidak ada kak yang saya kerja,atau lagi ndada PR ,sy nonton drakor saja dirumah”. (WW/AL/P)

Dari pernyataan informan AL,jika tidak mempunyai tugas ataupun kegiatan di luar rumah dan mempunyai waktu senggang ia pun melakukan hobinya dengan menonton drama serial korea yang ia sukai.Hal serupa juga yang dilakukan oleh remaja yang menjadikan drama korea sebagai kebutuhan sebagai berikut :

“Saya paling suka drakor kak,hampir semua di laptopku isinya drakor semua saking kujukannya nonton jadi kalo tidak ada saya bikin dirumah ,saya nontonmi,daripada keluar nongkrong tidak jelas,lebih baik dirumah nonton di kamar”. (WW/EW/P)

Informan EW juga melakukan kegiatan yang sama,ketika tidak mempunyai kegiatan,dia menghabiskan waktunya dengan menonton drama korea,dan mengatakan bahwa lebih baik tinggal dirumah menonton drama korea kesukaannya daripada keluar nongkrong menghabiskan uang hanya untuk jajan.

“kalo ada drakor terbaru saya langsung download kak,karena bagiku itu kebutuhan,kita kan butuh yang namanya refreshing kalo lagi pusing sama tugas sekolah,jadi drakor bagi saya sebagai kebutuhan refreshing murah,tidak memakan biaya mahal”. (WW/IT/P)

Informan IT mengaku bahwa baginya drakor adalah bentuk kebutuhan yang sifatnya sebagai refreshing,jika stress dengan tugas sekolah ,dia pun melarikan diri sejenak dengan menonton drakor favoritnya.

“kecanduan nonton drakor,jadi dalam sehari itu pasti meluangkan waktu untuk nonton,karena saya suka cerita nya lebih menarik daripada sinetron Indonesia.” (WW/SR/P)

Dari pernyataan informan SR bahwa drakor telah menjadi candu tersendiri untuknya bahkan dia sampai meluangkan waktu sehari untuk menonton drakor favoritnya.Terlihatlah bahwa beberapa narasumber menjadikan serial drama korea sebagai kebutuhan untuk refreshing mereka dari segala aktivitas sekolahnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan diatas maka, didapatkan bahwa salah satu dampak positif dari respon budaya populer khususnya pengaruh drama serial korea pada remaja di Kelurahan Lalelo Kecamatan Tempe adalah sebagai kebutuhan untuk merefreshing mereka dari segala aktivitas sekolah yang menguras tenaga dan pikiran remaja tersebut.

“Secara psikologis remaja merupakan orang yang paling mudah menerima sesuatu yang baru ,karena secara mental jiwa yang dimiliki oleh remaja masih labil,ia cenderung menyukai sesuatu dan menjadikan hal yang dia sukai sebagai kebutuhan.Hal inilah yang dimanfaatkan drama korea untuk menyampaikan pesan yang terdapat di dramanya.Drama korea secara tidak langsung sengaja mempengaruhi remaja lewat pesan yang terkandung didalamnya baik melalui alur cerita,gaya berbusana,hingga soundtrack nya.Sehingga mempengaruhi perilaku dan sikap remaja tersebut”. (Dokumen/Jurnal)

Perkembangan IPTEK dalam konteks ilmu komunikasi akhirnya memberikan kesempatan kepada masyarakat dunia untuk menampilkan serta menunjukkan budayanya kepada orang lain melalui media internet. Pertukaran informasi dan budaya dalam dunia komunikasi tersebut akhirnya memberikan

respon yang baik bahkan dijadikan sebagai bentuk kebutuhan oleh remaja, remaja saat ini sangat mudah menerima sesuatu yang baru, karena sifatnya yang masih labil, kadang mengalami kecenderungan menyukai sesuatu hal tersebut menjadi sebuah kebutuhan, sehingga drama Korea secara tidak langsung sengaja mempengaruhi remaja lewat pesan yang terkandung didalamnya baik melalui alur cerita, gaya berbusana, hingga soundtrack nya. Sehingga mempengaruhi perilaku dan sikap remaja tersebut.

b. Terlalu memaksakan diri (negative)

Remaja adalah kelompok yang berjuang untuk menentukan identitas diri mereka yang bersifat unik dalam hubungan antara dirinya dan lingkungan pergaulannya, baik itu komunitas maupun kelompok sebaya. Periode perkembangan remaja sebagai periode yang bersifat tradisional yaitu transisi, antara masa anak-anak dan masa dewasa biasanya memiliki suatu budaya sebaya khas remaja. Remaja sangat rentan atau mudah terpengaruh oleh tekanan sosial untuk berperilaku sama dengan temannya. Terkadang remaja saat ini terlalu memaksakan dirinya untuk mengikuti suatu hal yang sebenarnya ia tidak sukai, hanya karena lingkungan yang menuntutnya untuk tetap berada pada suatu kebiasaan temannya menonton drama korea, agar eksistensinya tetap ada di lingkungan tersebut. Berdasarkan wawancara peneliti lakukan terhadap salah satu remaja di Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe sebagai berikut :

"bukanka orang yang terlalu suka yang namanya kpop tapi karena temanku rata" suka baru kalo istirahat di kelas sering nonton, jadi kadang

ikutma juga,daripada saya sibuk sendiri di kelas,nda di bati-bati''.
(WW/AT/P)

Dari pernyataan informan AT bahwa kesukaannya pada Korean pop tidak terlalu menarik untuk dia ,tidak seperti kebanyakan remaja yang fanatic dengan drama seri tersebut,namun hanya karena tuntutan lingkungan disekitarnya mengharuskan dia ada di kumpulan teman-temannya yang lebih banyak menyukai drama korea tersebut.

Selain itu sikap remaja yang terlalu memaksakan dirinya untuk suatu kegiatan yang ia tidak terlalu sukai,juga bisa dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan remaja,menurutnya suka tidak suka , kadang dia harus menyesuaikan dengan teman dekatnya untuk menonton drama seri korea kesukaan temannya walaupun dalam hatinya merasa tidak nyaman.

''aih sebenarnya nda saya suka ji kk drakor saya ,tapi kadang napaksa ka temanku nonton ,baru seru ji juga saya liat .jadi ya terpaksa mi saya ikuti mereka'' (WW/SH/P)

Informan SH mengaku bahwa dari dulu dia tidak menyukai drakor,hanya karena keterpaksaan dan ajakan dari temannya sehingga ikut melihat dan menonton drama seri tersebut.Karena euphoria budaya pop bersifat massal,seolah-olah seseorang yang melawan arus sebagai kelompok minoritas ini adalah profil abnormalitas,sebagai contoh bahwa remaja yang tidak update dengan budaya pop zaman sekarang akan dianggap sebagai remaja yang tidak patut diajak dalam pergaulan sosial.Kekhawatiran inilah yang ditakuti oleh sebagian remaja sehingga

banyak yang terlalu memaksakan diri untuk tetap mengikuti budaya pop contohnya pada kesukaan remaja yang menyukai drama korea yang menjadi budaya populer di zaman millennial saat ini, hanya karena ingin mendapatkan sebuah pengakuan sosial dan ingin dianggap ada di lingkungan tersebut sehingga menuntutnya untuk memaksakan diri menyukai sebuah drama seri Korea tersebut.

"sebenarnya saya bukan orang yang fanatic dengan KPOP tapi karena sahabatku 3 orang kompak suka jadi kadang kalo mereka kumpul pasti saya ikutmi juga walaupun sebenarnya paling malas ka kalo mereka bahas ttg kpop." (WW/SD/P)

Informan SD mengaku bahwa dia tidak fanatic dengan dunia kpop namun karena sahabat dari informan tersebut menyukai sehingga jika mereka kumpul pun dia hanya ikut mendengar walaupun sebenarnya dia sangat malas jika membahas mengenai KPOP.

Berdasarkan pengakuan-pengakuan informan dari hasil wawancara diatas dapat didapatkan bahwa sikap yang terlalu memaksakan diri dari remaja menjadi salah satu dampak negative yang ditimbulkan dari respon remaja terhadap budaya populer khususnya pengaruh drama seri Korea pada remaja di Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe.

"remaja menjadi objek tak kalah seru untuk diperbicangkan. Ada sebuah kebutuhan eksistensi yang tinggi, pengakuan lingkungan sosialnya bahwa dia ada." (Dokumen/Blog)

Alasan mendasar remaja mengikuti budaya pop adalah pemenuhan eksistensi public tentang keberadaan dirinya. Mereka merasa bahwa pengakuan

dalam lingkungan sosial itu sangat penting bagi mereka dalam bergaul sehingga kadang remaja terlalu memaksakan dirinya untuk mengikuti budaya pop agar terhindar dari bullying maupun ledakan dari teman temannya

B. Pembahasan

1. Respon remaja terhadap penggunaan teknologi gadget serta pengaruh cinema drama Korea pada kalangan remaja sebagai tren budaya populer

a. Sebagian remaja hanya ikut-ikutan tren

Tren menjadi suatu hal yang sangat diinginkan oleh semua orang ,setiap orang memang ingin terlihat trendy dan gaul untuk menunjang penampilan sehari-hari.Saat ini dikalangan remaja ingin tampil tren agar bisa diakui di lingkungan sosialnya tanpa mempertimbangkan keadaan ekonomi mereka. Kebutuhan untuk menjadi seperti kalangan sosialita membuat mereka kalut akhirnya menghalalkan segala cara untuk menggapainya.Karena sebuah tren yang berkembang mereka ingin ikut menjadi trendy seperti kaum kalangan atas.Adapun tren yang sekarang banyak disukai oleh remaja di Kelurahan Laelo,Kec.Tempe yaitu penggunaan teknologi gadget pada kalangan remaja dan hegemoni pengaruh cinema drama korea pada anak remaja.Respon remaja pun mengenai budaya populer khususnya mengenai penggunaan teknologi cukup beragam,salah satunya adalah hanya ikut-ikutan

Perkembangan teknologi komunikasi smartphone yang sangat canggih dapat memengaruhi setiap kelompok atau individu secara signifikan dalam kalangan masyarakat terkhususnya remaja.Smartphone pada dasarnya adalah sebuah istilah yang dipakai untuk menunjukkan teknologi telepon dengan fungsi

yang lebih luas. Smartphone tidak dibatasi untuk seluruh kalangan apapun. Pada kenyataan saat ini penggunaan terhadap smartphone memang dapat mempengaruhi suatu perilaku komunikasi antar individu. Smartphone sekarang sudah menjadi media komunikasi yang wajib. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan kenyataan yang ada di lapangan, bahwa saat ini setiap individu maupun kelompok sudah tidak bisa lepas dari yang namanya Gadget atau smartphone baik itu hanya sekedar berkomunikasi ataupun mengunggah sesuatu di sosial media.

Hal tersebut dapat memperlihatkan bagaimana kecanduan yang dirasakan setiap remaja dalam penggunaan smartphone dapat berpengaruh terhadap perubahan perilaku individu. Sebagaimana data yang didapatkan oleh peneliti di Kelurahan Laelo terkait dengan respon remaja terhadap budaya populer. Peneliti melihat bahwa respon remaja dalam mengikuti tren budaya populer pun beragam salah satunya adalah hanya ikut-ikutan sebuah tren. Dilihat dari gaya hidup remaja saat ini yang tidak bisa lepas dari budaya hidup konsumtif yang memberikan kenikmatan dan kepuasan baik secara fisik maupun psikologi. Dari pernyataan informan di atas didapatkan fakta bahwa seorang remaja sering ikut-ikutan dalam tren itu karena lingkungan pertemanannya yang menuntunya untuk ikut-ikutan dalam membeli sebuah gadget terbaru karena berpengaruhnya bullying bagi remaja akibat tidak mengikuti tren budaya populer. Salah satu hal penting dari perkembangan remaja yaitu perkembangan dalam kehidupan sosial. Masalah dalam perkembangan sosial remaja belum mampu menjalankan tugas perkembangan sosialnya. Teman sebaya merupakan faktor yang sangat

berpengaruh terhadap kehidupan pada masa-masa remaja. Karena remaja dalam masyarakat yang modern seperti sekarang ini banyak menghabiskan sebagian besar bersama teman sebaya nya sehingga resiko mendapatkan bullying pada remaja pun juga sangat besar. Budaya ikut-ikutan dipengaruhi oleh lingkungan sekitar misalnya, teman, tren ataupun lainnya. Kebiasaan ini seakan mencerminkan bahwa anak muda sekarang tidak mempunyai pendirian dan lebih asik mengikuti gaya yang sedang tren di masyarakat sekarang.

Fakta bahwa sifat remaja yang sering mengikuti model terbaru dari sebuah gadget adalah semata-mata hanya untuk meningkatkan kepercayaan dirinya dalam bergaul. Ingin mendapatkan sebuah pengakuan bahwa dia pun juga update dalam mengikuti perkembangan teknologi yang saat ini menjadi candu tersendiri bagi para kaula muda khususnya anak millennial yang telah melek teknologi. Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling actual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir. Gadget disamping memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, juga dapat digunakan sebagai penyimpanan data, music maupun sosial media. Respon kelompok remaja dalam hal ini cukup tinggi walaupun belum tentu penggunaan ponsel tersebut dimanfaatkan seluruhnya secara optimal dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Budaya ikut-ikutan atau latah dalam pergaulan misalnya para remaja tidak ingin dikatakan kampungan kalau tidak mengikuti sesuatu hal yang sedang tren

saat ini dikalangan anak remaja misalnya remaja di Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe, sebagian remaja tersebut hanya ikut-ikutan mengikuti temannya yang menyukai drama seri Korea. Beberapa narasumber mengatakan bahwa keikutsertaannya menonton drama Korea bukan karena menyukai drama Korea tersebut namun karena pengaruh dari teman dekatnya lah yang pada akhirnya menuntunya untuk menonton. Sikapnya dalam ikut-ikutan menonton drama Korea disebabkan oleh kekhawatiran informan yang akan merasa tidak dianggap dalam lingkungan tersebut sehingga terpaksa menonton drama tersebut. Bila tidak mengikuti arus perkembangan jaman dan mengikuti budaya populer, seseorang akan dikatakan kuno dan ketinggalan zaman, dan parahnya lagi orang tidak memiliki persepsi yang sama mengenai budaya populer. Hari ini kita banyak dipersaksikan fenomena-fenomena yang tiba-tiba trending dan ngehits dunia maya yang datang dari Negara lain yang masuk ke Negara kita entah itu baik atau tidak dengan budaya kita. Banyak dari masyarakat bahkan remaja sekalipun yang begitu menikmati dan bahkan dengan baga meniru dan mengikuti budaya populer yang datang dari Negara luar yang secara tidak langsung sudah melunturkan budaya lokal.

b. Sebagai Hiburan

Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi, sekarang ini gadget bukanlah benda yang asing lagi bagi hampir setiap remaja memilikinya, bagi sebagian orang gadget bisa disebut sebagai hiburan, gadget merupakan sebuah benda yang muatlak mereka miliki. Bahkan tidak jarang diantara mereka akan sangat kesulitan, bagi orang-orang tersebut

gadget merupakan benda yang mutlak mereka miliki, bahkan tidak jarang mereka menghamburkan uang untuk mengoleksi gadget kesukaan mereka. Sebagian dari remaja gadget kebanyakan digunakan untuk hiburan seperti mendengarkan music ,game, bahkan untuk menonton Youtube selain digunakan sebagai alat komunikasi, bahkan sosial media adalah tren baru mereka dalam berkomunikasi.

Dari data tersebut yang didapat oleh peneliti di lapangan bahwa gadget telah menjadi sebuah hiburan tersendiri bagi remaja di Kelurahan Laelo untuk menghilangkan rasa bosan dalam kegiatan mereka. Gadget mempunyai keunggulan dan ketertarikan tersendiri bagi penggunanya, teknologi lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah setiap kegiatan yang kemudian diterapkan dalam kehidupan, kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman, sehingga menjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memanjakan manusia khususnya di kalangan remaja. Keingintahuan remaja ingin mencoba produk produk luar negeri itu disebabkan oleh media sosial yang selalu menghadirkan update terbaru mengenai apa saja yang sedang populer saat ini.

Dari beberapa wawancara bahwa game adalah aplikasi yang terdapat dalam gadget adalah sebuah hiburan untuknya jika ia tidak mempunyai kegiatan yang lain. Bahkan ketika tidak mendapatkan uang jajan dari orang tuanya pun untuk nongkrong di café, game lah hiburan nya dalam kesehariannya.

Pada era reformasi dan globalisasi dewasa ini, sosial media sebagai media penyimpangan informasi dan hiburan yang sangat dibutuhkan masyarakat pada masa ini .Melalui tayangan yang disajikan, masyarakat mendapat banyak

manfaat diantaranya mendapatkan ilmu pengetahuan, memperluas wawasan serta sebagai hiburan sehari-hari. Sosial media merupakan media yang paling banyak diminati oleh masyarakat dan paling memberikan pengaruh besar terhadap pengetahuan, motivasi, dan sikap perilaku penggunanya. Ada beberapa hal yang harus diketahui bahwa budaya populer selalu mengandalkan unsure kesenangan dan hiburan. Budaya populer selalu berkaitan dengan masalah sehari-hari seperti gaya hidup yang dapat dinikmati oleh semua orang. Remaja saat ini cenderung terserap dalam keperkasaan budaya populer dengan segala atributnya. Tren yang ada di dunia pada masa sekarang, tidak terlepas dari peranan komunikasi sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan berbagai pesan, ideology dan nilai kehidupan. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap proses komunikasi mengandung motif yang melatarinya begitu juga fenomena pesan – pesan yang diterima berupa tren yang diterima dari Negara-negara lain termasuk produk Korea yang menjadi sorotan masyarakat dunia, termasuk Indonesia. Korea dengan drama serinya yang telah menjadi populer di kalangan tertentu di Negara Asia Tenggara, khususnya telah menjadi bagian dari globalisasi itu sendiri. Bagaimana budaya dan gaya hidup dilihat dan dipelajari melalui konsumsi dan penontonan drama seri tersebut. Melalui drama tersebut terpaparkan bagaimana kehidupan, kebiasaan, cirri sosial dan kemajuan Negara tersebut dalam balutan hiburan drama korea sebagai bentuk budaya populer yang digemari para remaja. Selain peranan media sosial sebagai bentuk budaya populer. Salah satu teori yang menjelaskan mengenai respon remaja terhadap pengaruh penggunaan teknologi gadget serta hegemoni pengaruh drama Korea yaitu teori ketergantungan media yang

diperkenalkan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin Defleur. Mereka memperkenalkan model yang menunjukkan hubungan integral yang tak terpisahkan antara pemirsa, media, dan system sosial, pada teori ini menekankan pada pemirsa sebagai penentu media, model ini memperlihatkan bahwa individu bergantung pada media untuk pemenuhan kebutuhan atau hanya untuk mencapai tujuannya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe bahwa seiring dengan berkembangnya teknologi, berbagai lapisan masyarakat, khususnya seorang remaja dapat dengan cepat mengikuti arus perubahan tanpa mengetahui dengan pasti apakah sudah sesuai dengan kebutuhan mereka atau hanya mengikuti tren sesaat. Kembali mengacu pada teori ketergantungan media yang menjelaskan bahwa pada masa ini masyarakat khususnya remaja seakan berlomba-lomba untuk tidak mau kalah satu sama lain dalam hal pemenuhan kebutuhan hidup mereka akan smartphone. Smartphone tidak hanya berfungsi sebagai alat atau sarana yang membantu dalam pekerjaan serta menunjang kehidupan mereka tetapi smartphone sudah menjadi status dalam kehidupan bermasyarakat, smartphone mampu untuk menunjukkan bagaimana, kedudukan, status, kelas, dan rasa percaya diri pemiliknya.

2. Dampak Budaya Populer terhadap remaja mengenai Pengaruh penggunaan teknologi gadget serta pengaruh cinema drama Korea di kalangan remaja

Budaya sedikit banyak mempengaruhi unsur-unsur manusia dalam menjalani kehidupannya, dahulu orang-orang bepergian menggunakan delman ataupun becak dan beberapa tahun kemudian, orang-orang bepergian

menggunakan mobil atau kendaraan umum. Kini orang-orang mendengarkan music menggunakan telephone genggam atau mp3 player, dimana segala sesuatunya menjadi lebih mungil dan mudah dan dibawa kemana-mana. Demikian juga dalam dunia pendidikan . Jika dulu para murid menulis menggunakan papan hitam kecil dan memakai kapur sebagai alat tulis, kemudian setelah kertas ditemukan mereka menulis menggunakan buku, masa dewasa ini ,tidak hanya buku saja yang digunakan, para siswa bisa menulis menggunakan laptop hingga tablet.

Bila tidak mengikuti arus perkembangan jaman dan mengikuti budaya populer, seseorang akan dikatakan kuno dan ketinggalan zaman, dan parahnya lagi orang tidak memiliki persepsi yang sama mengenai budaya populer. Hari ini kita banyak dipersaksikan fenomena-fenomena yang tiba-tiba trending dan ngehits dunia maya yang datang dari Negara lain yang masuk ke Negara kita entah itu baik atau tidak dengan budaya kita. Banyak dari masyarakat bahkan remaja sekalipun yang begitu menikmati dan bahkan dengan bagga meniru dan mengikuti budaya populer yang datang dari Negara luar yang secara tidak langsung sudah melunturkan budaya lokal.

a. Sebagai Kebutuhan (positif)

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan bermasyarakat ,berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan. Kemajuan teknologi seperti televisi dan telefon genggam bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat kota namun juga telah dapat dinikmati oleh masyarakat desa bahkan

di pelosok-pelosok desa. Akibatnya segala informasi baik yang bernilai positif maupun negative dapat dengan mudah di akses oleh remaja. Dan akan perlahan-lahan akan mengubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat khususnya remaja di pedesaan dengan segala image yang menjadi cirri khas mereka

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa saat ini gadget adalah sebuah kebutuhan, karena banyaknya keuntungan yang mereka dapatkan, gadget selain fungsinya sebagai alat komunikasi, gadget pun telah beralih fungsi sebagai benda untuk menjual secara online di social media menambah penghasilan dari penjualan online tersebut. Dari penuturan beberapa informan bahwa gadget harus dimanfaatkan untuk hal yang berguna karena saat sekarang ini semua orang membutuhkan yang namanya hp selain rumah yang menjadi kebutuhan pokok, hp/gadget pun saat ini menjadi kebutuhan yang semua orang butuhkan untuk melancarkan hubungan komunikasi dengan kerabat atau keluarga yang berada diluar kota. Salah satu teknologi yang saat ini sedang trend dan telah merakyat bagi masyarakat adalah handphone (gadget) untuk berbagai kalangan dimasyarakat. Handphone sekarang sudah menjadi kebutuhan pokok masyarakat Indonesia. Disamping harga yang ditawarkan cukup terjangkau, berbagai fitur handphone juga diberikan sebagai penunjang majunya teknologi. Perkembangan teknologi yang terdapat pada handphone begitu menakjubkan menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya terutama terhadap remaja. Handphone semakin memanjakan kita dengan berbagai teknologi yang diterapkan. Dan semakin beragam pula cara-cara memanfaatkan fasilitas yang semakin canggih.

Begitupun juga dengan dampak dari pengaruh cinema drama korea pada remaja di Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe sebagian besar informan menyatakan bahwa kesukaan para remaja terhadap drama – drama Korea, bukan tanpa alasan. Selain karena actor dan aktrisnya korea yang tampan dan cantik, ide ceritanya pun selalu menarik serta tidak bertele-tele ,menjadikan drama ini laris manis di pasaran. Penghayatan peran yang menekankan ekspresi ,dikemas secara kreatif disertai soundtrack beraliran KPOP menambah nilai plus drama Korea tersebut.

Saat ini remaja seakan menjadikan drama korea sebagai kebutuhan, ketika di waktu luang mereka menjadikan drakor sebagai bentuk kebutuhan yang menyenangkan. Perkembangan IPTEK dalam konteks ilmu komunikasi akhirnya memberikan kesempatan kepada masyarakat dunia untuk menampilkan serta menunjukkan budayanya kepada orang lain melalui media internet. Pertukaran informasi dan budaya dalam dunia komunikasi tersebut akhirnya memberikan respon yang baik bahkan dijadikan sebagai bentuk kebutuhan oleh remaja, remaja saat ini sangat mudah menerima sesuatu yang baru, karena sifatnya yang masih labil, kadang mengalami kecenderungan menyukai sesuatu hal tersebut menjadi sebuah kebutuhan, sehingga drama Korea secara tidak langsung sengaja mempengaruhi remaja lewat pesan yang terkandung didalamnya baik melalui alur cerita, gaya berbusana, hingga soundtrack nya. Sehingga mempengaruhi perilaku dan sikap remaja tersebut.

b. Remaja yang memaksakan diri

Saat ini banyak sekali remaja yang menyukai mengikuti tren budaya yang ada, apalagi dengan mudahnya mengakses internet yang membuat remaja sekarang sangat gampang mengetahui tren apa yang sedang populer. Akan tetapi tidak semua tren yang populer cocok untuk dicontoh terutama anak remaja, contohnya ada memaksakan diri untuk mengganti gadget terbaru hanya untuk mendapatkan pengakuan dalam pertemanannya. Hal yang seperti inilah yang dirasakan sebagian dari remaja di Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe. Pada masa remaja pengaruh dari luar pun sangat kuat seperti ada yang mengendalikan hidup kita. Tidak bisa dipungkiri bahwa keberadaan media mutlak diperlukan. Karena pada satu sisi media memungkinkan untuk tau beragam informasi dan berita, penemuan hal baru. Banyak dari remaja tersebut mengaku sering menggonta ganti smartphone nya hanya karena keinginan mendapatkan model yang terbaru, bahkan untuk mendapatkan apa yang dia inginkan kadang mereka sering memberikan alasan yang membuat orang tuanya mempercayai dan membelikan apa yang dia inginkan. Dari hal tersebut muncullah keresahan yang dirasakan oleh beberapa orang tua informan bahwa ketika melihat anaknya untuk dibelikan sebuah smartphone, rasa iba dari orang tua pun muncul seketika sehingga menurut penuturan informan bahwa kadang mereka mengusaahakan apa yang diinginkan oleh anak tersebut.

Begitupun juga dengan dampak dari pengaruh cinema drama korea pada remaja di Kelurahan Laelo Kecamatan Tempe bahwa Remaja sangat rentan atau mudah terpengaruh oleh tekanan sosial untuk berperilaku sama dengan

temannya. Terkadang remaja saat ini terlalu memaksakan dirinya untuk mengikuti suatu hal yang sebenarnya ia tidak sukai, hanya karena lingkungan yang menuntutnya untuk tetap berada pada suatu kebiasaan temannya menonton drama Korea, agar eksistensinya tetap ada di lingkungan tersebut. Menurut penuturan beberapa informan bahwa ketidaksukaannya terhadap drama Korea sudah ada sejak dulu namun karena ajakan dari temannya sehingga ikut menonton apa yang temannya sukai. Euforia budaya pop bersifat massal, seolah-olah seseorang yang melawan arus sebagai kelompok minoritas ini adalah profil abnormalitas, sebagai contoh bahwa remaja yang tidak update dengan budaya pop zaman sekarang akan dianggap sebagai remaja yang tidak patut diajak dalam pergaulan sosial. Kekhawatiran inilah yang ditakuti oleh sebagian remaja sehingga banyak yang terlalu memaksakan diri untuk tetap mengikuti budaya pop contohnya pada kesukaan remaja yang menyukai drama Korea yang menjadi budaya populer di zaman milenial saat ini, hanya karena ingin mendapatkan sebuah pengakuan sosial dan ingin dianggap ada di lingkungan tersebut sehingga menuntutnya untuk memaksakan diri menyukai sebuah drama seri Korea tersebut.

c. Berkurangnya waktu belajar

Pada zaman modernisasi yang semuanya serba canggih seperti sekarang ini banyak remaja yang minat belajarnya menurun. Fasilitas pun sudah banyak bermunculan bahkan di daerah kecil pun sudah tersedia tentu saja hal ini memiliki satu tujuan yaitu meningkatkan pengetahuan dan pendidikan masyarakat terutama pendidikan bagi pemuda bangsa. Namun pada kenyataannya kelakuan para remaja pun justru minat nya dalam belajar menurun disebabkan beberapa faktor. Salah

satunya pengaruh penggunaan teknologi gadget pada kalangan remaja, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini sangat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat. Gadget adalah salah satu produk dari teknologi yang telah mengubah perilaku komunikasi manusia dengan menembus ruang dan waktu. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi sangat penting. Sehingga membuat para pengguna tidak terkendali dalam hal pemakaian teknologi tersebut.

Banyaknya remaja yang tidak mampu mengontrol dirinya dalam menggunakan gadget secara bijak, dan kurangnya perhatian dari orang tua, sehingga mereka pun merasa tidak ada masalah jika waktu belajar mereka jadi berkurang akibat fasilitas yang membuat seorang anak remaja lupa akan kewajibannya sebagai seorang siswa yang sedang belajar mencari ilmu. Kemampuan intelektual tinggi, kemampuan berbahasa, serta pengendalian emosi yang seimbang sangat menentukan keberhasilan dalam perkembangan sosial seorang anak remaja.



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul Respon Budaya Populer Remaja Tepian Danau Tempe (Studi Perubahan Sosial Budaya Sengkang) di Kelurahan Laelo/ Kecamatan Tempe, Kabupaten Wajo yang di dapatkan dari hasil wawancara, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa respon dari remaja mengenai pengaruh penggunaan teknologi gadget serta Hegemoni pengaruh cinema drama korea yaitu : (1.) Sebagian remaja hanya ikut-ikutan tren (2.) Sebagai Hiburan

Sedangkan dampak yang ditimbulkan dari tren budaya populer mengenai pengaruh penggunaan teknologi gadget serta hegemoni pengaruh cinema drama korea yaitu :

- (1.) Sebagai Kebutuhan (positif) (2.) Remaja yang memaksakan diri (Negatif)
- (3.) Kurangnya waktu belajar (negative)

Saran

Berkaitan dengan hasil temuan lapangan dan informasi dari berbagai narasumber ada beberapa saran yang perlu disampaikan agar bisa digunakan sebagai masukan dan bahan pertimbangan bagi kita semua

1. Diharapkan kepada seluruh orang tua agar senantiasa selalu membimbing, dan memberikan perhatian penuh terhadap anak-anaknya khususnya yang anak yang berada pada masa remaja apalagi dalam era modern seperti saat ini, segala hal pun bisa diketahui dan diakses akibat

kebebasan dalam bersosial media. Tanpa perhatian dan pengawasan terhadap seorang anak yang mudah terpengaruh oleh budaya budaya populer tanpa melakukan filterisasi dampak negatifnya.

2. Hendaknya manusia jangan menghindari perubahan jika ingin maju. Perubahan boleh terjadi yang dibawa oleh modernisasi, karena modernisasi membawa sebuah Negara menjadi lebih maju, namun jangan sampai menghilangkan budaya-budaya kita kemudian diganti dengan budaya barat
3. Penulis berharap agar penelitian mengenai respon remaja terhadap budaya populer (studi perubahan sosial budaya Sengkang) dapat dilanjutkan dan bermanfaat bagi kita semua karena bagaimanapun remaja merupakan aset Negara yang dapat memajukan jadi sangat perlu mendapatkan perhatian dari semua kalangan mengenai respon remaja terhadap budaya populer (Studi perubahan sosial budaya Sengkang) yang setiap waktunya mengalami perubahan termasuk era modernisasi saat ini, pengawasan remaja sangat penting agar dalam perubahan pola pikirnya tetap berada pada garis yang positif dan maju.



DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2009. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Emzir. 2014. *Metedologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Gunarsa, Singgih D. 2004. *Psikologi Praktis Anak, Remaja, dan Keluarga*, Cetakan. 7. Jakarta : PT.Gunung Mulia
- Ibrahim. Subandy. Idi. 2007. *Budaya Populer sebagai Komunikasi/Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer* : Jogjakarta : Jalasutra.
- Kartini Kartono. 1995. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: CV Madar Maju.
- Martono. Nanang. 2012. *Sosiologi perubahan sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mc.Quaill. Dennis. 2004. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta. Salemba Humanika
- Moelong. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Nugroho. Prista. Ardi. 2015. *Anime sebagai Budaya Populer*. Yogyakarta. Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putri. Diniarizky. Liza. 2015. *Kekuatan Teknologi Dalam Membentuk Budaya Populer (Studi Tentang Fenomena Drama Turki di Indonesia)*. *Jurnal Komunikasi*. Vol.4 Nomor .3

Prasetya Irawan.2000.Logika Dan Prosedur Penelitian.Jakarta:STIA LAN

Syam. 2015. Globalisasi Media dan Penyerapan Budaya Asing (Analisis Pada Pengaruh Budaya Populer Korea di Kalangan Remaja Kota Banda Aceh). *Jurnal Budi Luhur. Vol.3 Nomor 1*

Strinati, Dominick. 2003. *Popular Culture: Pengantar Menuju Budaya Populer*. Jakarta: Ar-Ruzz Media

Soekanto, Soerjono. 1982. *Sosiologi suatu pengantar*. Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada

Sugioyono.2013.*Metode Penelitian Kualitatif,Kuantitatif,dan Kombinasi (Mixed Methods)*.Bandung:Alfabeta

Sztompka dalam Nanang Martono.1999.Sosiologi perubahan sosial : Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada

Thunsorin, Cahya. Analisis Resepsi Budaya Populer Korea Pada Eternal Jewel Dance Community. *Jurnal Komunikasi. Vol.9 Nomor 1*

Wardhana, Saputra. 2015. Penggunaan Budaya Populer Dalam Diplomasi Budaya Jepang Melalui World Cosplay Summit. *Jurnal Hubungan Internasional. Vol 1 Nomor 3*