



AL-ITTISHOLI
JURNAL KOMUNIKASI ISLAM



Vol. 1 No. 2, Juni 2024. Hal, 102-119

Al-Ittisholi: Jurnal Komunikasi Islam
E-ISSN 2962-6242 (Online)

<https://jurnal.iainnwpancor.ac.id/index.php/alittisholi/index>

Penggunaan Media Cyber Dan Gaya Hidup Konsumerisme Remaja Di Dusun Tebaban Saung Kecamatan Suralaga

Nurlaili Indrawati¹, Khaeruddin²

^{1,2} Prodi Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor

nurlaili4@gmail.com

Abstrak

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gaya hidup remaja di Dusun tebaban Saung, bagaimana pengaruh konsumerisme media cyber terhadap remaja di Dusun Tebaban saung. Tujuannya untuk mengetahui bagaimana gaya hidup remaja yang ada di Dusun Tebaban saung, untuk mengetahui bagaimana pengaruh konsumerisme media cyber terhadap remaja yang ada di Dusun Tebaban saung. Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penulisan SKRIPSI ini penulis menggunakan metode Kualitatif dengan jenis Fenomenologi dimana peneliti melakukan dengan cara membaca buku-buku yang berkaitan dengan penelitian ini dan yang bersumber dari lapangan observasi dan wawancara. Adapun yang menjadi Informen dalam penelitian ini adalah Ketua RT, Tokoh Agama, Pemuda, dan Remaja. Hasil penelitian menerangkan bahwa gaya hidup remaja yang ada di Dusun tebaban Saung masih terbelang jauh dari nilai Agama, Adat dan Norma di masyarakat. Serta penggunaan media yang secara tidak tepat atau remaja masih terlalu sering menggunakan media untuk hal-hal yang negative dan tidak bermanfaat untuk mereka sendiri. Hal inilah yang menjadi PR untuk masyarakat dan pemimpin serta orang tua yang ada di Dusun Tebaban saung untuk membina para remaja terhadap

hal-hal yang berbentuk positif dan bermanfaat untuk masa depan mereka serta bermanfaat untuk keluarga dan masyarakat.

Kata kunci : Media Cyber, Gaya Hidup, Konsumerisme, Remaja

Abstract

The problem formulation in this research is how the lifestyle of teenagers in Dusun Tebaban Saung, and how the influence of cyber media consumerism on teenagers in Dusun Tebaban Saung. The aim is to understand the lifestyle of teenagers in Dusun Tebaban Saung, and to understand the influence of cyber media consumerism on teenagers in Dusun Tebaban Saung. To obtain the necessary data for writing this THESIS, the author uses a Qualitative method with a Phenomenological type, where the researcher conducts the study by reading books related to this research and sourcing from field observations and interviews. The informants in this research are the RT Chairman, Religious Leaders, Youth, and Adolescents. The research results explain that the lifestyle of the youth in Dusun Tebaban Saung is still far from the values of Religion, Customs, and Norms in the community. And the improper use of media, or teenagers still too often using media for negative and unbeneficial things for themselves. This is the homework for the community, leaders, and parents in Dusun Tebaban Saung to guide the teenagers towards positive and beneficial things for their future as well as beneficial for their families and society.

Keywords: Cyber Media, Lifestyle, Consumerism, Adolescents

Pendahuluan

Perkembangan teknologi komunikasi saat ini telah berada pada era baru, dengan capaian perkembangan yang begitu pesat. Revolusi teknologi komunikasi bahkan telah memungkinkan manusia dapat saling berkomunikasi satu sama lain dimana saja dan kapan saja. Dari tahun ke tahun selalu diupayakan lahirnya perkembangan baru teknologi yang digunakan sebelumnya. Proses tersebut tentu saja telah memulai banyak penelitian. Dari perkembangan ini media teknologi informasi semakin

marak di kalangan masyarakat, media menjadi sesuatu yang sangat penting bagi sebagian masyarakat. Karena dari media seseorang dapat mengakses informasi terbaru, menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat. Baik itu dari media Televisi, Radio, Koran, majalah maupun internet.

Sejak ditemukannya internet pada awal tahun 1990-an perkembangan teknologi komunikasi terus mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Perbaikan demi perbaikan terus dilakukan oleh praktisi demi terciptanya iklim komunikasi yang cepat dan efisien.¹ Mengakses internet harus menggunakan produk dari Handpone, laptop. Kemudian dari media inilah masyarakat dapat mengakses internet seperti Facebook, Youtube, WhatsApp, dan lain sebagainya. Media ini disebut dengan media Online/cyber, media ini menggunakan perangkat internet. Sekalipun kehadirannya belum terlalu lama, media Online sebagai salah satu jenis media massa yang tergolong memiliki pertumbuhan spektakuler. Bahkan saat ini hampir sebagian besar masyarakat menggemari media Online.

Media Ciber (Cyber Media) adalah alat komunikasi dengan menggunakan jaringan internet atau bentuk komunikasi yang ada di dunia maya (internet). Istilah cyber digunakan untuk menggambarkan peristiwa yang terjadi di dunia maya. Istilah Online juga menjadi salah satu kegiatan yang dilakukan di dunia maya. "Online" adalah media yang menyebarkan informasi dengan berbasis telekomunikasi dan multimedia. Didalamnya terdapat portal, website, radio, tv online, dan sebagainya. Semua itu kegunaannya hampir sama untuk memberikan informasi dan internet menjadi penunjang untuk mengakses media Online.²

¹ Wahyu Khoiruzzaman, "Urgensi Dakwah Media Ciber Berbasis Peace Journalism". Ilmu Dakwah. Vol 36.No. 2.(2016), hlm. 321

² Nina Nurlina, "Hegemoni Ideologi Dalam Pemberitaan Kebijakan Barack Obama Tentang Islamic State Of Iraq And Syria". (SKRIPSI Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016), hlm. 34

Kemudahan penggunaan teknologi internet dengan perangkat pendukungnya menjadi media cyber (cyber media) semakin berkembang. Meskipun media baru, namun memiliki kelebihan dalam berkomunikasi melalui internet, membuat minat masyarakat terhadap media cyber semakin tinggi. Sehingga tatanan perubahan semakin cepat karena dipengaruhi oleh media cyber.

Dalam Dunia Cyber juga mencakup banyak sekali kegiatan yang ada di dunia nyata, tapi beralih ke dunia maya. Yang menjadi pembeda dalam dunia nyata yaitu cara beraktivitas dan berinteraksi tidak dilakukan dengan tatap muka tapi dilakukan melalui media internet di dunia maya tanpa harus bertatap muka. Pada penggunaan media cyber inipun menjadi tolak ukur terhadap gaya hidup yang terjadi di kalangan masyarakat. Gaya hidup ini merupakan suatu produk yang dihasilkan akibat kemajuan dalam berbagai bidang melalui daya cipta, rasa dan karsa manusia.³

Gaya hidup adalah tampilan perilaku individu dalam kehidupannya. Di era modern, gaya hidup mewah menjadi tren bagi setiap kelompok manusia: Remaja, dewasa dan orang tua. Kondisi ini berkembang sejalan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, pergeseran peradaban dan perubahan sosial. Gaya hidup yang diinginkan oleh seseorang memengaruhi perilaku yang ada dalam dirinya, dan selanjutnya akan mengubah gaya hidupnya. Gaya hidup seseorang berubah karena berbagai faktor yang memengaruhinya di antaranya demografi, kepribadian, kelas social dan daur hidup dalam rumah tangga.⁴

Dari kehidupan sosial sehari-hari di dunia modern inilah yang menjadikan gaya hidup seseorang sangat tinggi dan kadang berlebihan. Sikap berlebihan ini termasuk dari budaya konsumerisme.

³ Safuan, "Gaya Hidup, Konsumerisme Dan Modernitas". SUWA Malikussaleh. Vol. 5. No. 1. (April 2007), hlm. 42

⁴ Abdur Roman, "Budaya Konsumerisme dan Teori Kebocoran Di Kalangan Mahasiswa". Sosial Dan Budaya Keislaman. Vol. 24. No. 2. (Desember 2016), hlm. 241

Karena sebagian orang hanya memikirkan kesenangan saja yang menggunakan media, dan mengonsumsi barang secara berlebihan, dengan alasan gaya baru yang lagi booming. Memang tidak ada salahnya karena itu merupakan hak dari seseorang untuk memperoleh kepuasan, namun masalahnya budaya konsumerisme telah berkembang dengan pesat di masyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat cenderung menggunakan barang-barang bermerek mahal atau barang impor hanya untuk mengedepankan gaya hidup, tidak kepada nilai penggunaan suatu barang.

Konsumerisme merupakan suatu paham dimana seseorang atau kelompok melakukan dan menjalankan proses pemakaian barang hasil produksi secara berlebihan, tidak sadar dan berkelanjutan.⁵ Shopping secara tidak sadar membentuk impian dan kesadaran semu pada konsumen dan akhirnya melahirkan pola-pola konsumerisme yang tidak akan ada habisnya. Akhirnya berbelanja dianggap sebagai sebuah pekerjaan, sebuah aktivitas sosial dan suatu saat menjadi kompetisi untuk diri sendiri juga terlebih untuk kompetisi pada teman dan anggota masyarakat yang lain (sebagai simbol status, gengsi, dan image manusia modern dan tidak ketinggalan zaman).

Budaya konsumerisme ini dipengaruhi oleh perubahan sosial, karena ketidaksiapan manusia-manusia tersebut dalam menghadapi perubahan sosial yang terjadi lingkungan sekitarnya menimbulkan adanya problema sosial, umumnya dialami oleh golongan tua yang terkejut karena melihat adanya perubahan budaya yang dilakukan oleh para generasi muda. Cultural Shock dapat diartikan sebagai ketidaksesuaian unsur-unsur yang saling berbeda, sehingga menghasilkan suatu pola yang tidak serasi fungsinya bagi masyarakat yang bersangkutan. Apabila diteliti lebih mendalam sebab terjadinya suatu perubahan masyarakat, karena adanya proses perubahan masyarakat beserta dengan kebudayaannya dari hal-hal yang bersifat tradisional ke modern yang sering disebut dengan istilah modernisasi. Serta akibat dari Globalisasi budaya bagi seluruh masyarakat Dunia.

⁵ Ibid, hlm. 240

Proses Globalisasi muncul sebagai akibat adanya arus informasi dan komunikasi setiap saat dan dapat dijangkau dengan biaya yang relatif murah. Sebagai akibatnya adalah masyarakat dunia menjadi satu lingkungan yang seolah-olah saling berdekatan dan menjadi satu sistem pergaulan dan satu konteks sosial yang sama. Dalam agama pun budaya konsumerisme atau yang lebih dikenal dengan sebutan (Israf) yakni sifat yang berlebih-lebihan dalam menggunakan uang atau harta, pakaian, makan dan minum serta dalam bersikap. Sebaliknya Islam menyukai dan mengajar untuk memiliki kehidupan yang sederhana, cukup, dan seimbang pada setiap urusan apapun.⁶ Firman Allah dalam Al-Qur'an yang artinya " *Dan janganlah kamu berlebih-lebihan, sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan*"⁷

Dari firman Allah inilah dapat dilihat bagaimana larangan Allah dengansikap berlebih-lebihan terhadap sesuatu. Namun sikap berlebih-lebihan atau budaya konsumerisme ini tidak selamanya bersifat negatif. Itu semua terjadi tergantung dari diri sendiri, ada sebagian orang yang memanfaatkan sesuatu secara berlebih-lebihan seperti media yang digunakan untuk mencari informasi penting ataupun digunakan untuk melihat segala sesuatu yang bersifat positif. Seperti belajar dan lain sebagainya. Sikap berlebih-lebihan inipun cenderung berkembang di kalangan remaja. Walaupun ada juga yang terjadi pada orang tua. Akan tetapi lebih identik terhadap kaum remaja. Karena kaum remajalah yang lebih cepat meniru gaya-gaya baru yang mereka lihat, baik itu dari Televisi dan lain sebagainya.

Tanpa mereka tahu bagaimana dampak negatif dari budaya konsumerisme tersebut, walaupun tidak selamanya budaya konsumerisme itu berdampak negatif. Jadi dengan melihat berbagai penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa remaja itu sangat rentan terhadap perubahan zaman, termasuk gaya konsumerisme atau gaya mengkonsumsi sesuatu secara berlebihan. Karena pada masa remaja itu

⁶ Umi Alifah, "Makna Tabzir Dan Israf Dalam Al-Qur'an". (SKRIPSI Universitas Negeri Sunan Kalijaga. 2016), hlm. 2

⁷ Qs. Al-An'am. 141

sangat sensitif, dan sangat cepat meniru sesuatu yang dilihat, apalagi jika tidak ada pengawasan dari orang tua. Mereka bisa berbuat nekat dan meniru semua yang negatif yang mereka lihat. Oleh karena itu dengan melihat fenomena di Dusun Tebaban Saung yang Remajanya terlalu berlebihan dalam mengkonsumsi barang. Dan lebih banyak sisi negatifnya dari pada dampak positifnya terhadap mereka. Karena kurang kesadaran mereka terhadap apa yang mereka lakukan

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian secara mendalam dan luas. Data kualitatif diambil melalui metode wawancara atau observasi yang teliti secara mendalam. Ini berarti bahwa peneliti kualitatif melakukan penelitian dalam latar alamiah, berusaha memahami atau menafsirkan fenomena dalam istilah-istilah makna yang diberikan orang terhadapnya.⁸

Hasil dan Pembahasan

A. Persatuan Pemuda Pelajar Dan Mahasiswa (P3M) Dusun Tebaban Saung

Organisasi merupakan usaha penciptaan hubungan tugas yang jelas antar personalia, sehingga dengan demikian setiap orang dapat bekerja bersama-sama dalam kondisi yang baik untuk mencapai tujuan-tujuan organisasi. Dan organisasi merupakan suatu kegiatan menyusun struktur untuk membentuk hubungan-hubungan agar diperoleh kesesuaian dalam usaha mencapai tujuan bersama.⁹ Begitupun di Dusun Tebaban Saung ini, memiliki Organisasi yang kepemudaan

⁸ Sugiono. 2012. Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif R&D, Bandung: Alfabeta

⁹ Muhammad Rifa'i, Muhammad Fadhlil, "Manajemen Organisasi". (Bandung : Citapustaka Media Perintis, 2013), hlm. 43

yaitu organisasi Persatuan, Pemuda, Pelajar dan Mahasiswa (P3M).

Organisasi Persatuan Pemuda Pelajar dan Mahasiswa Dusun Tebanan Saung merupakan organisasi masyarakat yang ada di dusun Tebanan Saung, Organisasi ini berdiri pada tanggal 13 Mei 2010. Yang dibangun dengan kesepakatan tokoh masyarakat, tokoh Agama serta para Pemuda dan Remaja yang ada di Dusun Tebanan Saung.¹⁰ Persatuan Pemuda pelajar dan Mahasiswa (P3M) Dusun tebanan Saung ini sebagai wadah pengembangan yang menghimpun semua pemuda dan remaja yang ada di Dusun Tebanan Saung untuk bersama-sama memajukan dusun Tebanan Saung.

Tentunya dengan mengadakan berbagai kegiatan yang positif. Karena dengan latar belakang yang sudah modern dan serba canggih, tentunya akan sangat mempengaruhi gaya kehidupan sehari-hari, terlebih lagi para remaja yang ada di dusun tersebut. Dengan berbagai pertimbangan dan kesepakatan, akhirnya organisasi Persatuan Pemuda Pelajar Dan Mahasiswa Tebanan Saung ini terbentuk dengan tujuan agar para pemuda dan remaja memiliki kegiatan-kegiatan yang berbentuk positif, walaupun masih banyak remaja yang kurang tertarik dengan organisasi ini. Sehingga masih banyak remaja yang belum mau mengikuti kegiatan- kegiatan yang telah dibentuk.

Adapun pergantian atau pemilihan ketua pemuda dilakukan selama 2 tahun sekali. Pada periode pertama yang sesuai dengan kesepakatan tokoh masyarakat, tokoh Agama, Kepala Dusun, serta pemuda dan Remaja menunjuk salah seorang pemuda sebagai ketua yaitu:

1. Ahmad yasin, (ketua), dan Faizin Ahmad, (Sekertaris)

Dalam pemerintahan pertama, para pemuda dan remaja memiliki berbagai kegiatan yang tentunya sangat bermanfaat untuk masyarakat. Karena ahmad Yasin, yang selaku ketua sangat jeli dalam mengkoordinir para remaja. Adapun program-program yang dibuat yaitu:

¹⁰ Hasanuddin, Kepala Dusun. Wawancara Tanggal 13 Oktober 2019

Tabel 1. program kerja P3M Priode 1 Dusun Tebaban Saung

NO	Nama Program	Bulanan/Tahunan	Keterangan
1	Pengajian	Setiap 2 kali sebulan	Setiap sore Jum'at
2	Memeriahkan PHBI	2 kali setahun, Maulid dan bulan Ramadhan Pemuda	Remaja, dan Masyarakat

Program yang dijalankan hanya dua saja, memang belum cukup untuk bisa merubah remaja yang ada di Dusun Tebaban Saung ini. Ahmad yasin menjabat selama 2 tahun. 2. Hasanudin (ketua) dan Khairi Iwandi, (sekertaris) Pada pemerintahan periode kedua ini, ada sedikit perubahan pada pemuda dan remaja. Karena ada berbagai program yang dijalankan yaitu:

Tabel 2. Program Kerja P3M priode 2 Dusun Tebaban Saung

NO	Nama Program	Bulanan/Tahunan	Keterangan
1	Gotong royong	Sekali sebulan pada hari Ahad	Masyarakat, pemuda, remaja
2	Pengajian	2 kali sebulan	Setiap malam Ahad
3	Memeriahkan PHBI	2 kali setahun, Maulid dan bulan Ramadhan	Remaja, dan Masyarakat

Marwan, (Ketua), dan Zulkifli, (sekertaris) Tidak ada perubahan dalam pemerintahan yang ketiga ini, karena ketua kurang terlalu memperhatikan para pemuda dan remaja, sehingga hanya program yang sudah ada yang terlaksana. Selama dua tahun tidak ada perubahan sama sekali. 4. Zulkifli, (ketua), dan Faizin, (sekertaris). Pada pemerintahan ini, banyak perubahan-perubahan yang dilakukan, sehingga pemuda dan remaja lebih aktif dalam

berkegiatan, dikarenakan program-program yang dibentuk bisa menarik minat mereka. Program tersebut diantaranya yaitu:

Tabel 3. Program Kerja P3M Priode 4 Dusun Tebaban Saung

NO	Nama Program	Bulanan/Tahunan	Keterangan
1	Pengajian	2 kali sebulan	Setiap malam Rabu
2	Hiziban	Satu kali seminggu	Masjid dan Musholla pada malam Senin
3	Membaca AlBarzanji	Satu kali seminggu	Masjid dan tiap musholla pada malam Jum'at
4	Memeriahkan PHBI	Dua kali setahun tiap Maulid dan Bulan Ramadhan	Masyarakat, pemuda dan remaja
5	Gotong Royong	Sekali sebulan pada hari Ahad	Semua masyarakat, pemuda dan remaja
6	Bukber	Sekali setahun	Pemuda dan remaja
7	Refresing		Pemuda dan remaja
8	Ngiring atau ikut ketika ada yang nyongkolan		Pemuda dan remaja

“dalam menyalurkan kemampuan dan minat yang dimiliki oleh para pemuda dan remaja dibentuklah dua bidang untuk mengkoordinir para pemuda dan remaja yaitu: bidang Penalaran dan Keilmuan, serta Sosial Dan Budaya. Masingmasing bidang tersebut dikoordinir oleh satu orang dan memiliki anggota sebanyak

7 orang. Dua bidang tersebut memiliki program-program yang akan dilakukan seperti bidang penalaran dan keilmuan program-programnya, membaca hizib dan Al-Barzanji satu kali dalam seminggu, mengadakan acara-acara PHBI, mengadakan pengajian setiap satu kali seminggu. Bidang Sosial Budaya program-programnya yaitu, melaksanakan gotong royong (baksos), Refresing dan Berbuka bersama, ikut atau ngiring ketika pergi nyongkolan".¹¹

Dalam dua tahun terakhir ini banyak hal yang dilakukan oleh organisasi ini, terutama Hiziban dan membaca Al-Barzanji terus berjalan. Tidak hanya membaca hizib dan Al-Barzanji tetapi setelah itu ada latihan pembacaan Puititisi dan Khitobah/pidatu yang dilakukan oleh pemuda untuk melatih mental anak-anak yang ada di Dusun Teaban Saung ini. Namun setelah dua tahun masa jabatan beliau selesai, dan beliau pergi merantau dan tidak ada lagi yang melanjutkan untuk pengurus kepemudaan. Sekertaris dari ketua pemuda tidak memiliki kesanggupan untuk melanjutkan kepengurusan pemuda dengan alasan saai itu sedang focus menyelesaikan pendidikannya. Sehingga akhirnya sampai sekarang ini tidak ada lagi yang mengurus Pemuda dan Remaja yang ada di Dusun Teaban Saung. Maka dari itu, program-program kerja Persatuan, Pelajar, Pemuda dan Mahasiswa Dusun Teaban Saung yang meliputi:

1) Bidang Penalaran

Program dalam bidang ini yaitu membaca Hizib dan AlBarzanji, melaksanakan pengajian, mengadakan PHBI. Output dari program ini yaitu:

- a. Menanam rasa cinta terhadap Maulana Syeikh dan organisasi Nahdathul Wathan
- b. Mendapatkan siraman rohani dan untuk memperdalam ilmu Agama
- c. Mampu mengenang peristiwa-peristiwa bersejarah dalam

¹¹ Faizin. Wawancara . Tanggal 30 Mei 2019

Islam serta menumbuh kembangkan kecintaan kepada Agama Islam.

2) Bidang Sosial Dan Budaya

Program-program dalam bidang Sosial dan Budaya ini yaitu: Gotong royong, ngiring atau ikut ketika ada yang nyongkolan, refresing. Output dalam program ini yaitu:

- a. Mewujudkan pemuda dan masyarakat yang cinta terhadap lingkungan hidup serta hidup bersih
- b. Melestarikan kebudayaan adat istiadat yang ada di masyarakat dan meningkatkan kecintaan terhadap budaya.
- c. Memperkuat kebersamaan antar pemuda dan remaja serta melepas beban dan permasalahan yang dihadapi para pemuda dan remaja

B. Gaya Hidup Remaja Di Dusun Tebaban Saung Akibat Penggunaan Media Cyber

Gaya hidup merupakan tampilan perilaku individu dalam kehidupannya, dalam operasionalnya gaya hidup manusia akan mengikuti kebudayaan, tuntutan zaman, pengaruh lingkungan sekitar, efek media, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹² Gaya hidup juga menggambarkan nilai moral seseorang dalam masyarakat disekitarnya, semakin bertambahnya zaman dan semakin canggihnya teknologi, maka semakin berkembang luas pula penerapan gaya hidup sehari-hari. Dari hasil wawancara peneliti dengan salah satu tokoh Agama peneliti ditempat penelitian. “jika kita melihat bagaimana tindakan para remaja kita saat ini, ada beberapa tindakan dan gaya hidup remaja kita disini yang memang kurang mengikuti aturan beragamaseperti:

1. Dalam hal pakaian maupun asesoris badan yang menggunakan pakaian dan gaya rambut yang manitu artis baik remaja putra maupun remaja putri
2. Banyak para remaja yang memiliki waktu luang habis tersita karena

¹² Safuwan, Gaya Hidup, Konsumerisme..., hlm. 42

duduk-duduk dipinggir jalan dan trek-trekan dijalanan

3. Banyak tingkah laku remaja yang sudah jauh dari tuntutan Agama Islam dan budaya
4. Banyak para remaja yang selalu bermain media tanpa kenal waktu
5. Banyak remaja melalaikan dan meninggalkan kewajibannya kepada Allah swt".¹³

Dengan perkembangan zaman yang begitu pesat membuat masyarakat lebih cepat mengenal dunia, bahkan karena kecanggihan media yang ada saat ini segala sesuatu yang terjadi di dunia ini akan langsung diketahui. Terlebih kecanggihan media yang menyediakan berbagai macam Game-Game Online, Game Online inilah yang akan menyita banyak waktu para remaja, pemuda maupun masyarakat pada umumnya. Menurut salah satu tokoh Agama mengatakan bahwa:

" Remaja saat ini sudah sangat kecanduan dengan media, karena media ini terkadang para remaja sangat mundur sekali dalam pembelajarannya karena pengaruh negative dari media ini. Seperti yang kita lihat sekarang ini media itu lebih banyak sekali pengaruh negatifnya yang walaupun sebagian ada juga yang memanfaatkan media sebagai tempat untuk pembelajaran".¹⁴

Dari hasil wawancara peneliti diatas, dapat dilihat bahwa media sangat berpengaruh terhadap remaja. Terlebih para pelajar yang tidak memperdulikan lagi tugas-tugas mereka sebagai pelajar, yang akibatnya mereka sangat mundur dalam hal pembelajaran. Walaupun sebenarnya waktu belajar sangat penting untuk masa depan mereka sendiri, akan tetapi ketidak pedulian mereka terhadap belajar yang disebabkan mereka terlalu kecanduan terhadap media. Para remaja sekarang lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain Game Online atau Mobile Legends. Mereka tidak menyadari bahwa banyak sekali uang mereka yang terbuang sia-sia, bagaimana tidak terbuang sia-sia.

¹³ Hamdan Masadi, Tokoh Agama. Wawancara.

¹⁴ Khairil Anwar, Tokoh Agama. Wawancara.

Bermain Game Online membutuhkan kuota yang dibeli menggunakan uang yang secara tidak langsung mengeluarkan uang untuk hal yang tidak bermanfaat. Hal ini akan menyebabkan para remaja melakukan tindakan kejahatan ketika mereka tidak memiliki uang lagi untuk membeli kuota. Hasil wawancara peneliti dengan beberapa remaja yang ada di Dusun Tebaban Saung mengenai bagaimana cara mereka mendapatkan uang untuk membeli kuota.

“kalau di rumah kami memang memakai kuota untuk mengakses internet, untuk dapat membeli kuota tersebut, kami sisihkan dari uang belanja sekolah yang diberikan oleh orang tua”¹⁵

Dari wawancara peneliti dapat dilihat bahwa, bagaimana usaha mereka menyisihkan uang belanja yang diberikan oleh orang tua mereka, yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan sekolah mereka sendiri. Karena media Handphone yang semakin canggih ini, membuat para remaja semakin lupa akan hal-hal yang lainnya. bahkan saking keasyikannya bermain sering sekali lupa akan kewajibannya kepada Allah SWT. Itu merupakan pengaruh yang paling besar negatifnya dari media tersebut. Seperti yang peneliti lihat di tempat penelitian, ketika para remaja duduk disuatu tempat yang sama, tidak ada dari mereka yang saling bicara. Kebanyakan mereka lebih fokus pada Handphone masing-masing. Bisa dilihat bagaimana media ini memutus Silaturahmi bagi mereka yang menggunakannya dengan tidak sesuai atau memanfaatkannya dengan hal yang negatif. Sungguh miris sekali keadaan yang terjadi sekarang ini, bahkan banyak sekali orang-orang yang tidak bertanggung jawab melakukan penipuan lewat media Online.

“Hari gini gak ada Handphone? Kolot banget. Selagi masih Hidup, santai aja tanpa harus memikirkan apapun, yang terpenting hidup senang”¹⁶

¹⁵ Zowar, sukma, diman dan sukaini. Remaja. Wawancara

¹⁶ Mujahidin, Remaja. Wawancara. Tanggal 24 Juni 2019

Itu ungkapan yang peneliti temukan dan sangat populer dikalangan remaja, terutama remaja yang ada di Dusun Tebaban Saung. Dengan teknologi yang semakin canggih, yang menandakan dunia modern dan merasuki remaja muslim

Remaja semakin leluasa untuk melakukan hal-hal yang mereka inginkan tanpa pernah berfikir apakah hal tersebut berpengaruh baik bagi mereka. Peneliti telah mewawancari beberapa remaja yang ada di Dusun Tebaban Saung ini dan mereka mengatakan

“kami jarang sekali menggunakan media itu untuk belajar atau bahkan kami sama sekali tidak menggunakan media untuk belajar, kami lebih sering menggunakannya untuk bermain Game Online, Facebook, WhatsApp, Instagram, youtube dan lain sebagainya. Bahkan kami juga kadang menonton Vidio Porno di Youtube, karena keasyikan sering sekali kami lupa akan waktu sholat dan bisa dikatakan bahwa sholat kami banyak yang tertinggal”

Sungguh ironis sekali melihat perilaku para remaja sekarang ini, tidak ada rasa malu untuk mereka mengatakan bahwa mereka sering sekali lupa kewajiban mereka sebagai umat muslim. Bahkan masa remaja sangat tidak pantas untuk menonton vidio yang bersifat pornografi, kebiasaan itulah yang akan merusak generasi masa depan. Banyak sekali pernikahan di usia dini, hubungan di luar nikan yang disebabkan mereka yang terlalu sering menonton vidio-vidio yang tidak pantas untuk mereka tonton.

Kesimpulan

Melakukan gaya hidup yang jauh dari nilai Agama, nilai Adat dan Norma di masyarakat banyak dilakukan oleh kalangan remaja, khususnya remaja yang ada di Dusun Tebaban Saung. Penggunaa media Online seperti bermain Game Online, Facebook, WhatsApp, Instagram dan lain sebagainya yang secara berlebihan. Tentunya akan sangat mempengaruhi bagi kehidupan dan masa depan remaja tersebut, karena tidak jarang dari

mereka memanfaatkan media untuk hal-hal yang negatif. Mereka sangat jarang sekali memanfaatkan media tersebut ke hal yang positif. Karena mereka menganggap dan menjadikan itu sebuah kesenangan semata

Sikap mengkonsumsi sesuatu yang kurang bermanfaat secara berlebihan akan berakibat buruk pada diri sendiri, sebagaimana para remaja yang ada di Dusun Teaban Saung. Banyak remaja laki-laki menggunakan tindik serta mengecat rambutnya, begitu pula remaja wanita yang menggunakan Assesoris dan pakaian yang berlebihan atau tidak sesuai dengan ajaran Agama karena hanya ingin dikatakan anak remaja gaul dan modern yang mengikuti perkembangan

Daftar Pustaka

- Al- Qur'an Al-KArim Alifah, Umi. 2016. "Makna Tabzir Dan Israf Dalam Al-Qur'an". SKRIFSI Universitas Sunan Kalijaga.
- Andriana, Nina. 2013. "Medi Cyber Sebagai Alternatif Jembatan Komunikasi Antara Rakyat Dan Pemimpin". Penelitian Politik. Vol. 10. No. 2
- Aisya, Megawati. 2016. "Hubungan Gaya Hidup Dengan Kejadian Manarche di SMA 1 Driyorejo". Surabaya: SKRIPSI Universitas Airlangga.
- Aditya Rahman, Tezar. 2014. " Hegemoni Media Islam Dan Wacana Separatisme Negara Kesatuan Republik Indonesia Pada Berita Qanun Bendera Dan Lambang Aceh Dalam Surat Kabar Republika". Jogyakarta: Universitas Islam Syarif Hidayatullah.
- Chris, El Natalia. 2016."Remaja, Media Sosial Dan Cyberbullying". Ilmiah Komunikasi. Vol 5. No 2
- Dagun, Save. 2006. Kamus Besar Ilmu Pengetahuan, Jakarta: Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara.
- Fauziah, Ana. 2001. "Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III", Jakarta: Balai Pustaka.

- Gramsci, Antonio. 2002. "Selection Prom The Prison Notebook, Quintin Hoiare Dan Nowell Smith, Internasionale Pullisher". New York
- Hasyim, Muhammad. 2016. " Buku Ajar Kuliah Kajian Budaya Dan Media". Makassar: Universitas Hasanuddin.
<https://anaazaa.blogspot.com/2017/10/pengertian-dan-jenis-pola.html>. Diakses pada tanggal 30 Oktober 2019
- Janesari, Olivia. 2009. "Persepsi Remaja Tentang Penyebab Perilaku Kenakalan Remaja". Yogyakarta: SKRIPSI Universitas Sanata Darma.
- Juditha, Christiany. 2018. "Hegemoni Media Sosial: Akun Gosip Instagram @Lambe Turah". Jurnal Penelitian Komunikasi Opini Publik. Vol. 22. No. 1
- Khoiruzzaman, Wahyu. 2016. " Urgensi Dakwah Media Cyber Berbasis Peace Journalism".Jurnal Ilmu Dakwah. Vol. 36.No. 2.
- Kusmaidi, Wawan. 2008. Teori Komunikasi Massa, Analisis Interaktif Budaya Massa, Jakarta: Rineka Cipta.
- Maulidi, Achamad. 2017. " Pengertian Media Cber". Diakses di [www.Achamad Maulidi. Web.Id](http://www.AchamadMaulidi.Web.Id). Didownload pada tanggal 13 November 2017.
- Mustari, Mohammad. 2012. "Pengantar Metode Penelitian". Yogyakarta: Laksbang Presindo.
- Mania, Siti. 2008."Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran". Lentera Pendidikan. Vol. 11. No 2
- Nurliana, Nina. 2016. "Hegemoni Ideologi Dalam Pemberitaan Barack Obama Tentang Islamic State Of Iraq And Syiria, Jakarta: SKRIPSI Universitas Negeri Syarif Hidayatullah.
- Najih, Ahmad. 2012. "Fiqih Wanita Shalihah menurut Al-Qur'an dan Al-Hadits". Surabaya: Menara Suci
- Nur Rahma, Aulia. 2018. "Pengaruh Intensitas Mengakses Instagram Terhadap Prilaku Konsumtif Siswa-siswi SMA Muhammadiyah 1

- Kota Malang", Surabaya: SKRIPSI Universitas Negeri Sunan Kalijaga.
- Puji, Elsa juwita."Peran Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Siswa SMA 5 Bandung". Sosieta. Vol 5. No 1
- Rohman, Abdur. 2016. "Budaya Konsumerisme dan Teori Kebocoran di Kalangan Mahasiswa". Jurnal Social dan Budaya Keislaman.Vol. 24.No. 2.
- Rifa'i, Muhammad, Muhammad Fadhli. 2013."Manajemen Organisasi". Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Safuan. 2007. " Gaya Hidup, Konsumerisme dan Modernitas". Jurnal SUWA Universitas Malikussaleh.Vol. 5.No. 1.
- Sumini, Sri, Siti Sundari. 2004. Psikologi Remaja, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiono. 2012. Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif R&D, Bandung: Alfabeta.
- Soeratno. 1995. Metodologi Penelitian, Yogyakarta: UUP AMP YKPN.
- Saeful Muhtadi, Asep. 2003 "Metode Penelitian Dakwah", Bandung: CV Pustaka Setia.
- Silvia, Dinda. 2018. Media Istagram Dan Gaya Hidup Remaja Anggota Komunitas Gresik Doodle Art", Surabaya: Universitas Negeri Sunan Ampel.
- Triwiyarto, Uut. 2015, Study Tentang Kenakalan Remaja", Yogyakarta: Universitas Sunata Darma.
- Vike Mantiri, Vive. 2014. "Perilaku Menyimpang Di Kalangan Remaja". Vol. 3. No. 1