

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era digital merupakan suatu era atau zaman yang mana semua orang sudah melek teknologi dan berada dalam ranah kehidupan serba digital yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi. Di era digital, berkomunikasi dapat dilakukan dengan mudah meskipun saling berjauhan (Imaniah dan Al-Manar, 2022: 50). Manusia seakan hidup dalam satu wilayah, dengan semakin majunya teknologi membuat informasi dari berbagai negara dapat dengan mudah diperoleh dan membuat hampir semua orang dari berbagai negara bisa saling berinteraksi satu sama lain, hal itu tentu membuat pertukaran budaya terjadi semakin intensif. Fenomena-fenomena yang terjadi di berbagai dunia dapat secara cepat diinformasikan atau ditayangkan oleh berbagai media ke seluruh dunia yang membuat berbagai macam perubahan akan berlangsung secara terus-menerus, baik itu perubahan dalam aspek ekonomi, politik, sosial budaya, dan lainnya.

Pada perkembangan teknologi di era digital seperti sekarang ini, sudah terjadi berbagai kemajuan yang luar biasa. Hal ini disebabkan karena semakin berkembangnya teknologi maka peradaban manusia pun akan berkembang ke arah yang lebih modern. Sebagai dampak semakin modernnya zaman, manusia dituntut untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam menjalankan aktivitas sehari-hari sehingga hal itu mengakibatkan terjadinya berbagai perubahan dalam kehidupannya. Kehidupan sosial sejatinya dinamis, hal itu ditunjukkan oleh berbagai perubahan yang terjadi di masyarakat. Berbagai perubahan tersebut dapat

ke arah yang lebih positif maupun ke arah yang lebih negatif. Akan tetapi, pada intinya perubahan merupakan bagian dari kehidupan masyarakat karena kehidupan masyarakat selalu dinamis (Ramadhan, 2020: 1).

Perubahan yang terjadi di masyarakat salah satunya didorong oleh faktor perkembangan teknologi. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi di era digital menimbulkan munculnya berbagai macam perangkat media massa dan elektronik, seperti handphone, internet, televisi dan alat elektronik lainnya, yang mana hal tersebut dapat mengakibatkan perubahan pola hidup masyarakat. Berkembangnya teknologi, arus globalisasi pun saat ini telah menyebar cepat ke seluruh penjuru dunia, tak terkecuali ke Indonesia. Berbicara mengenai globalisasi, Akhbar S. Ahmed dan Hasting Donnan (1994: 1) menyatakan bahwa prinsip globalisasi mengacu pada perkembangan yang cepat di bidang transportasi dan TIK (Teknologi, Informasi, dan Komunikasi) yang mana dengan perkembangan tersebut bisa membuat hal-hal yang ada di berbagai dunia menjadi hal yang dapat dijangkau dengan mudah. Dari pendapat tersebut maka globalisasi dapat diartikan sebagai proses antar individu, antar kelompok, dan antar negara saling mempengaruhi dan berinteraksi satu sama lain dengan mudah yang diakibatkan oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Masuknya budaya asing ke Indonesia yang diakibatkan oleh proses globalisasi tentunya mempengaruhi dan mendorong adanya pergeseran nilai dan perubahan gaya hidup masyarakat, mulai dari kalangan remaja, orang dewasa hingga orang tua pun ikut terdampak oleh adanya arus globalisasi. Globalisasi ini dapat menyebabkan perubahan perilaku individu. Menurut AA Kunto (1999: 87),

remaja merupakan kalangan yang paling mudah terpengaruh oleh globalisasi. Apalagi remaja yang tinggal di kota-kota besar seperti Kota Bandung, yang notabene hampir semua remajanya sudah melek terhadap teknologi, hal ini tentunya akan terpengaruh cukup besar oleh arus globalisasi. Dalam kehidupan sehari-hari, dampak dari adanya globalisasi terhadap remaja sudah sangat mudah ditemukan. Hal itu terlihat dari adanya perbedaan yang cukup signifikan antara remaja generasi sekarang dengan remaja generasi sebelumnya. Perbedaan tersebut terlihat dari perilaku dan gaya hidup remaja generasi sekarang yang cenderung selalu mengikuti trend budaya asing.

Menurut Hurlock (2003: 206), batasan usia masa remaja dibagi menjadi dua yakni masa remaja awal dan masa remaja akhir. Masa remaja awal dimulai dari umur 13 sampai 16 atau 17 tahun, dan masa remaja akhir merupakan periode yang sangat singkat, yang dimulai dari umur 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun. Masa remaja sendiri dapat diartikan sebagai masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Banyak perubahan dan perkembangan terjadi pada masa remaja, mulai dari psikologis, biologis, sosial, maupun spiritual. Mereka berada pada periode usia labil secara psikologis, serta dipengaruhi perkembangan biologis masa-masa pubertas. Masa remaja juga bisa disebut sebagai masa pencarian jati diri, yang mana dalam proses pencarian jati dirinya bisa saja menempuh cara yang benar atau cara yang salah.

Masa remaja merupakan salah satu lapisan masyarakat yang rentan terhadap perubahan gaya hidup. Karena sifat remaja yang masih labil, mereka memiliki anggapan bahwa mereka dapat dengan bebas melakukan apa yang mereka suka

sehingga kebanyakan remaja cenderung selalu mengikuti perkembangan di sekitarnya. Jika tidak mengikuti perkembangan, para remaja dianggap tidak gaul dan ketinggalan zaman. Adanya asumsi seperti ini merupakan dampak dari arus globalisasi yang mana masyarakat termasuk para remaja harus mengikuti tuntutan zaman yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Globalisasi juga menyebabkan hilangnya jati diri para remaja. Dengan mudahnya mereka terpengaruh oleh hal-hal yang sedang *trend* atau *booming* di negara lain, terutama berkaitan dengan gaya hidup, yang meliputi gaya berpakaian, mode rambut, dan sebagainya (Auliya, 2017: 2-3).

Keberadaan media sosial juga menjadi titik balik perubahan perilaku dan gaya hidup remaja di era digital. Media sosial dapat dengan mudah diakses oleh para remaja melalui *gadget* yang dimilikinya. Saat ini, di media sosial banyak remaja yang melakukan perubahan gaya hidupnya hanya untuk dapat diakui dan menunjukkan eksistensinya. Perilaku gaya hidup remaja zaman sekarang cenderung selalu mengikuti *trend* dan meniru budaya asing. Dalam menggunakan media sosial, para remaja sering memposting aktivitasnya yang seolah-olah menunjukkan bahwa gaya hidup mereka sudah gaul dan sesuai dengan perkembangan zaman. Keadaan yang mereka posting di media sosial terkadang tidak sesuai dengan realitanya. Ketika di media sosial mereka terlihat senang dan bahagia, tidak jarang dalam kenyataannya justru mereka merasa sedih dan kesepian. Maka kebanyakan remaja sering mengalihkan kesedihannya dengan bermedia sosial (Putri, Nurwati, dan Budiarti, 2016: 47).

Di era digital juga identik dengan yang namanya internet. Internet adalah jaringan yang memiliki fungsi sebagai penghubung antara satu media elektronik dengan media lainnya. Menurut riset Kemenkominfo dan UNICEF (2014) mengenai “Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet”, jumlah anak-anak dan remaja yang menggunakan internet di Indonesia yakni sebanyak 30 juta orang, dan saluran komunikasi utama yang mereka gunakan yaitu media digital. Dari hasil riset dan survei yang dilakukan oleh Kemenkominfo dan UNICEF terhadap anak-anak dan remaja diperoleh hasil bahwa 98 persen dari mereka mengetahui internet dan 79,5 persen diantaranya merupakan pengguna internet. Berdasarkan data terbaru, remaja Indonesia paling banyak menggunakan internet dibandingkan kelompok usia lainnya. Ini terlihat dari hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di mana tingkat penetrasi internet di kelompok usia 13-18 tahun mencapai 99,16% pada 2021-2022 (APJII, 2022).

Pada dasarnya, kehidupan manusia di era digital ini tidak bisa dipisahkan dengan yang namanya teknologi. Berdasarkan laporan tahunan App Annie bertajuk State of Mobile 2020 yang dikutip Kumparan, mengemukakan tentang 12 negara dengan penggunaan handphone terbanyak dalam sehari. Dari hasil laporan tersebut mengemukakan bahwa masyarakat Indonesia dalam sehari menggunakan handphone selama 4-5 jam. Saat ini negara Indonesia sedang mengalami bonus demografi, yang mana penduduk usia produktif lebih banyak dibandingkan dengan usia tidak produktif. Jika dikaitkan dengan hal tersebut, maka bisa dipastikan yang paling banyak menggunakan handphone ialah kaum muda yang didalamnya ada para remaja. Berdasarkan hasil laporan tersebut juga mengemukakan bahwa

platform yang paling banyak diakses adalah platform media sosial dan game. Hal ini bisa jadi merupakan bagian dari cara para remaja dalam mengisi waktu luangnya yakni mencari hiburan dengan bermain game online dan media sosial (Fitriansyah, 2018: 172).

Dengan cukup tingginya pengguna internet dari kalangan remaja membuat mereka dalam menjalin komunikasi sering melalui media sosial. Namun, relasi yang terjalin kuat di media sosial tersebut menimbulkan dampak yang cenderung negatif, yang mana intensitas pertemuan fisik berkurang dan membuat mereka menjadi kurang berinteraksi atau bersosialisasi dengan dunia nyata. Selain itu, timbul juga suatu fenomena menarik yakni ketika mereka melakukan pertemuan fisik maka akan muncul rasa canggung dikarenakan mereka lebih terbiasa berkomunikasi melalui media sosial sehingga ujung-ujungnya fokus mereka terbagi antara fokus pada dunia maya yang ada di *gadget* mereka masing-masing dan fokus pada dunia nyata yakni orang yang ada di hadapan mereka (Adiansah, dkk., 2019: 52).

Berdasarkan hasil observasi awal, di tempat yang menjadi bahan observasi peneliti yaitu di daerah Jamaras I RW 14 Kelurahan Jatihandap Kecamatan Mandalajati Kota Bandung cukup banyak ditemukan para remaja yang gaya hidup dan perilakunya berubah mengikuti *trend* zaman sekarang yang disebabkan oleh adanya arus globalisasi yang semakin tinggi di era digital. Para remaja di daerah Jamaras I saat ini kecanduan *game online*, mereka lebih memilih bermain *game online* di gadgetnya dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lapangan. Dalam berinteraksi dengan temannya, para remaja seringkali lebih memilih melalui

media sosial dibandingkan bertemu langsung. Banyak juga para remaja yang tidak lagi membudayakan perilaku saling tegur sapa dalam kehidupan bermasyarakat.

Di era digital seperti sekarang ini, gaya hidup remaja di Jamaras I cenderung hedonis dan sering berbelanja lewat *online shop*. Dengan semakin berkembangnya berbagai media sosial seperti Tiktok, Instagram, dan Youtube membuat para remaja lebih sering menghabiskan waktunya untuk menonton tayangan-tayangan di media sosial sehingga mereka cenderung bermalasan. Perubahan lainnya yaitu sebelum berkembangnya era digital, setiap malam biasanya para remaja di Jamaras I mengaji di masjid. Akan tetapi, saat ini mereka justru lebih memilih nongkrong dan mabar (main bareng) *game online* bersama teman-temannya sampai larut malam. Dengan demikian ada indikasi bahwa sudah terjadi perubahan perilaku dan gaya hidup remaja dari tradisi lama kepada sikap dan perilaku baru yang cenderung negatif. Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan permasalahan utama berkaitan dengan perubahan gaya hidup dan perilaku remaja Jamaras I di era digital, yang secara garis besar di era digital ini gaya hidup dan perilaku remaja mengalami cukup banyak perubahan dikarenakan teknologi yang semakin berkembang di era digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti merumuskan beberapa pertanyaan, diantaranya yaitu:

1. Bagaimana perubahan gaya hidup dan perilaku remaja di Jamaras I pada era digital?

2. Apa faktor yang mempengaruhi perubahan gaya hidup dan perilaku remaja di Jamaras I pada era digital?
3. Bagaimana dampak perubahan gaya hidup dan perilaku remaja di Jamaras I pada era digital?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Untuk mengetahui perubahan gaya hidup dan perilaku remaja di Jamaras I pada era digital.
2. Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi perubahan gaya hidup dan perilaku remaja di Jamaras I pada era digital.
3. Untuk mengetahui dampak perubahan gaya hidup dan perilaku remaja di Jamaras I pada era digital.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua macam manfaat, diantaranya yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai masalah remaja. Lebih khusus lagi berkaitan dengan perubahan gaya hidup dan perilaku remaja di era digital.

- b. Penelitian ini secara umum diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sumbangan pemikiran bagi ilmu pengetahuan sosial, khususnya di bidang sosiologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian yang relevan di masa mendatang sehingga penelitian selanjutnya dapat lebih baik.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi para remaja sehingga mereka dapat lebih bijak dalam menggunakan teknologi.
- c. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi masyarakat khususnya para orang tua agar mampu mengawasi anak remajanya dalam penggunaan teknologi.

E. Kerangka Pemikiran

Di era digital seperti sekarang ini perkembangan teknologi berlangsung sangat cepat dan semakin canggih, hal ini tentunya berdampak luas terhadap masyarakat. Saat ini hampir setiap aktivitas atau kegiatan selalu berkaitan dengan yang namanya teknologi, bisa dibilang semua masyarakat dari berbagai kalangan termasuk remaja menjadikan teknologi sebagai suatu kebutuhan yang sangat penting dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya, hal itu karena teknologi dapat digunakan sebagai media informasi, komunikasi, ataupun hiburan.

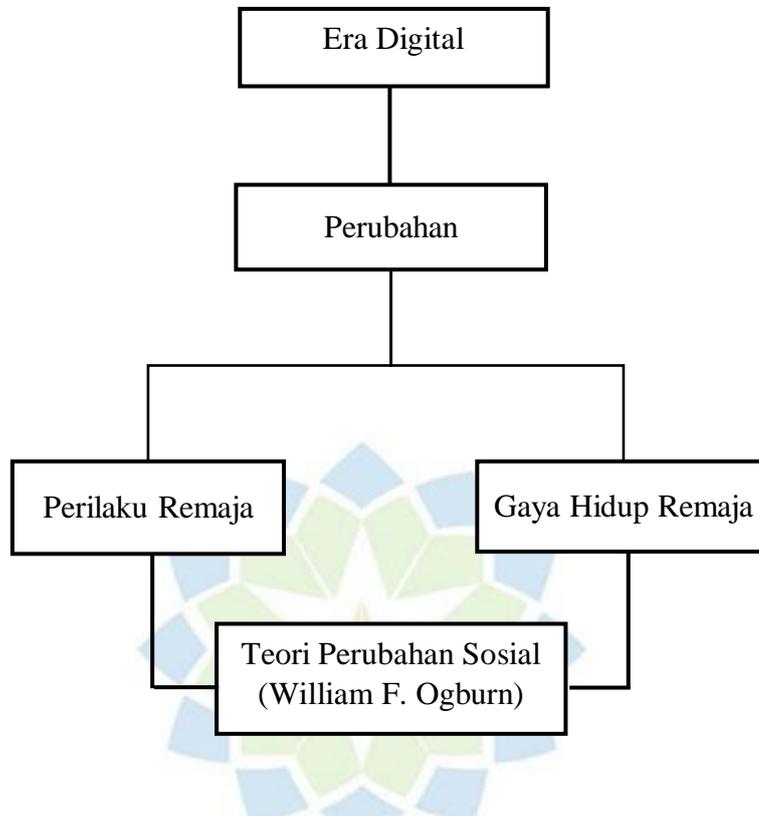
Perkembangan teknologi di era digital bagi kalangan remaja, jika dianalogikan seperti dua sisi mata uang, yang mana teknologi memiliki pengaruh

positif dan negatif terhadap perubahan remaja, khususnya terkait perubahan gaya hidup dan perilakunya. Masa remaja merupakan masa yang labil dan mudah terpengaruh sehingga mereka cenderung belum bijak dalam menyikapi perkembangan teknologi. Sebagai contoh dengan semakin berkembangnya teknologi, arus globalisasi pun merambah dengan cepat ke berbagai penjuru dunia, termasuk Indonesia. Dengan adanya arus globalisasi, hal itu menyebabkan berbagai budaya asing dengan mudah masuk ke Indonesia. Dikarenakan sifat remaja mudah terpengaruh dan cenderung mudah meniru sehingga budaya-budaya asing tersebut dengan mudah mereka terima padahal tidak semua nilai-nilai yang dibawa budaya asing tersebut bernilai positif, ada juga yang bernilai negatif.

Di era digital, beragam fenomena yang terjadi di berbagai negara dapat secara cepat diinformasikan atau ditayangkan oleh media ke seluruh dunia yang membuat berbagai macam perubahan akan terus berlangsung. Dengan banyaknya informasi ataupun tontonan yang diterima oleh para remaja di era digital menyebabkan terjadinya perubahan gaya hidup dan perilaku remaja.

Perubahan gaya hidup dan perilaku remaja di era digital ini dapat dianalisa menggunakan teori perubahan sosial yang dikemukakan oleh William F. Ogburn, hal itu karena teori tersebut memiliki keterkaitan dengan masalah perubahan gaya hidup dan perilaku, dimana secara garis besar Ogburn menyatakan bahwa perubahan sosial merupakan perubahan unsur-unsur kebudayaan, perubahan tersebut meliputi kebudayaan material dan immaterial. Ogburn menekankan budaya material yakni kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang besar bagi terjadinya perubahan sosial.

Berikut gambar kerangka pemikiran dalam penelitian ini:



Gambar 1. 1 Skema Konseptual Kerangka Pemikiran

F. Permasalahan Utama

Dari beberapa uraian yang dikemukakan diatas, maka permasalahan utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknologi yang semakin canggih di era digital membuat arus globalisasi pun semakin tinggi sehingga menyebabkan banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia dimana hal tersebut mempengaruhi gaya hidup dan perilaku remaja.
2. Perubahan gaya hidup dan perilaku remaja dalam kehidupan sehari-hari dikarenakan para remaja cenderung meniru atau mengikuti *trend* yang diperoleh dari perkembangan teknologi informasi terutama media sosial.

3. Remaja cenderung belum bisa menyaring informasi negatif yang diperoleh dari media sosial ataupun internet.
4. Kurangnya kontrol atau pengawasan yang diberikan oleh orang tua terhadap anak usia remaja dalam penggunaan teknologi khususnya *handphone*.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam bagian tinjauan pustaka ini, penelitian terdahulu merupakan bagian yang berguna untuk memperoleh bahan perbandingan dan acuan. Hasil-hasil penelitian terdahulu dicantumkan dalam penelitian ini dalam rangka menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Hasil Penelitian Hanifa Nur Auliya (2017)

Penelitian Hanifa Nur Auliya (2017) yang berjudul “*Perilaku Sosial Dan Gaya Hidup Remaja (Studi Kasus: Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 6 Tangerang Selatan)*” merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian kualitatif. Tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui perilaku sosial siswa dan faktor yang membentuk gaya hidup siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 6 Tangerang Selatan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa perilaku sosial yang dilakukan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tangerang Selatan diantaranya yaitu berbagi, bergaul, berkelompok (genk), dan berpacaran. Sementara itu, gaya hidup siswa dibentuk oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu industri gaya hidup (*fashion*), *public relation* dan jurnalisme (selebritas), iklan gaya hidup (pencitraan dan rasa), gaya hidup mandiri, dan gaya hidup hedonis.

2. Hasil Penelitian Joko Prasetyo (2017)

Penelitian Joko Prasetyo (2017) yang berjudul “*Perubahan Perilaku Remaja oleh Teknologi Informasi di Desa Pekuwon Kecamatan Juwana Kabupaten Pati*” merupakan penelitian yang menggunakan metode deskriptif kualitatif dan Teori Habitus-Arena dari Piere Bourdieu. Penelitian tersebut memiliki beberapa tujuan diantaranya untuk; (1) Mendeskripsikan pemanfaatan teknologi informasi oleh remaja; (2) Mendeskripsikan pengawasan dalam penggunaan teknologi yang diberikan orang tua terhadap remaja di Desa Pekuwon Kabupaten Pati; (3) Menganalisis perubahan perilaku remaja yang berkaitan dengan teknologi informasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa (1) Remaja Desa Pekuwon memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat yang mendukung proses belajar dan alat untuk hiburan (bermain media sosial), jenis teknologi yang digunakannya berupa HP, tablet dan Ipad. (2) Dalam hal penggunaan teknologi oleh remaja, setiap keluarga memiliki kategori pengawasan yang berbeda-beda diantaranya yaitu: a) Kategori keluarga yang berpendidikan tinggi cenderung memperhatikan perkembangan remaja dan memberikan pengawasan yang ketat. b) Kategori keluarga yang berpendidikan rendah kurang memperhatikan perkembangan remaja sehingga tidak memberikan pengawasan terhadap remaja. c) Kategori keluarga yang berpendidikan dan fleksibel dalam menanggapi perkembangan zaman sehingga hanya memberikan pengawasan terhadap remaja terkait hal-hal tertentu saja, seperti waktu shalat dan waktu belajar. d) Kategori keluarga yang melakukan pengawasan bersifat himbauan, dengan latar

belakang sebagai pihak perangkat desa yang peduli pada perkembangan remaja; (3) Perubahan perilaku remaja setelah adanya teknologi informasi di Desa Pekuwon berupa perilaku positif maupun negatif dengan 3 kategori, yaitu pergeseran nilai budaya, pergeseran nilai agama dan sosial.

3. Hasil Penelitian Dewi Oktaviani (2018)

Penelitian Dewi Oktaviani (2018) yang berjudul “*Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Mahasiswa IAIN Metro*” merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat deskriptif kualitatif dan Teori Konsumsi dari Jean Baudrillard. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh media sosial terhadap gaya hidup mahasiswa IAIN Metro.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh suatu kesimpulan bahwa media sosial yang digunakan oleh mahasiswa IAIN Metro diantaranya yaitu Whatsapp, Instagram, dan Facebook, yang mana mahasiswa IAIN Metro sudah menjadikan media sosial tersebut sebagai suatu gaya hidup (*lifestyle*). Bagi mahasiswa IAIN Metro, media sosial tersebut memberikan pengaruh positif dan negatif terhadap gaya hidupnya. Pengaruh positifnya yaitu media sosial dapat dijadikan sebagai tempat memperoleh dan menyebarkan informasi yang bermanfaat dan berguna. Selain itu, para mahasiswa juga dalam melakukan promosi atau jual beli *online* menjadikan media sosial sebagai tempatnya. Sementara itu, pengaruh negatifnya yaitu mahasiswa akan menjadi kecaduan dan ketergantungan, munculnya sifat konsumtif dikarenakan sering munculnya tren-tren yang tidak baik. Selain itu, intensitas dalam berinteraksi dengan teman-temannya menjadi

berkurang karena ketika berkumpul, setiap individu justru asik dengan handphonenya masing-masing.

4. Hasil Penelitian Vira Indah Shalmiaty Purnama (2019)

Penelitian Vira Indah Shalmiaty Purnama (2019) yang berjudul “*Café dan Gaya Hidup Remaja di Kecamatan Purwakarta (Studi Tentang Dampak Café Terhadap Perubahan-Perubahan Gaya Hidup Remaja di Kecamatan Purwakarta)*” merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian deskriptif dan Teori Perilaku Sosial dari Max Weber. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui antusias remaja terhadap café di Kecamatan Purwakarta dan untuk mengetahui dampak café terhadap gaya hidup remaja di Kecamatan Purwakarta.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh suatu kesimpulan bahwa secara keseluruhan dampak setelah adanya cafe terhadap gaya hidup remaja di Kecamatan Purwakarta cukup memberi perubahan-perubahan terhadap perilaku remaja. Gaya hidup remaja menjadi lebih boros dan konsumtif, tetapi disisi lain cafe digunakan oleh remaja sebagai tempat untuk mengerjakan tugas, mengobrol dengan teman, dan melakukan berbagai kegiatan.

5. Hasil Penelitian Rahmandika Syahrial Akbar (2019)

Penelitian Rahmandika Syahrial Akbar (2019) yang berjudul “*Peran Media Sosial dalam Perubahan Gaya Hidup Remaja di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya*” merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif dan Teori Simularca dan Hiperrealitas dari Jean Baudrillard. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana media sosial berperan dalam perubahan gaya hidup remaja.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh suatu kesimpulan bahwa perubahan gaya hidup terhadap remaja yang disebabkan oleh media memiliki perbedaan pada saat remaja mengakses media sosial. Simulasi pun terjadi ketika remaja menirukan apa yang dilihatnya di dalam media sosial. Berdasarkan hasil temuan data cenderung melakukan simulasi berdasarkan penggunaan salah satu media sosial dan juga berdasarkan konten yang disukainya di dalam media sosial tersebut.

6. Hasil Penelitian Dista Maulidia (2020)

Penelitian Dista Maulidia (2020) yang berjudul "*Gaya Hidup Para Pengguna Media Sosial di Kalangan Milenial (Penelitian Terhadap Mahasiswa Sosiologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung Angkatan 2017 Kelas B)*" merupakan penelitian yang menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan Teori Perubahan Sosial dari Herbert Spencer. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk; (1) Mengetahui bagaimana gaya hidup generasi milenial di mahasiswa Sosiologi UIN Bandung Angkatan 2017 Kelas B dalam menggunakan media sosial. (2) Mengetahui apa yang melatar belakangi timbulnya perubahan gaya hidup mahasiswa sosiologi UIN Bandung Angkatan 2017 Kelas B dalam menggunakan media sosial.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh suatu kesimpulan bahwa; (1) Perubahan sosial pada gaya hidup pengguna media sosial terjadi dalam bentuk aktivitas dimana para mahasiswa lebih banyak melakukan aktivitas kesehariannya dalam menggunakan media sosial karena memang benar-benar dipermudah dalam melaksanakan kehidupan sehari-harinya banyak yang memanfaatkan seperti mencari

info, menyalurkan hobi, menambah wawasan yang cukup luas dari berbagai macam hal diseluruh penjuru dunia. (2) Hal yang melatarbelakangi mahasiswa mengubah gaya hidupnya karena adanya perkembangan zaman yang akan terus menerus berkembang dan tentunya mereka mengikuti zaman agar selalu *up to date* dan tidak tertinggal zaman. Selain itu juga yang melatar tarbelakangi karena tidak membosankan bermain media sosial.

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. 1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu dengan Sekarang

Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Hanifa Nur Auliya (2017)	“Perilaku Sosial dan Gaya Hidup Remaja (Studi Kasus: Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 6 Tangerang Selatan)”	Persamaan pada variabel gaya hidup dan perilaku, subjek penelitian serta penggunaan metode penelitian	Perbedaan pada penggunaan teori, variabel perubahan, dan lokasi penelitian
Joko Prasetyo (2017)	“Perubahan Perilaku Remaja oleh Teknologi Informasi di Desa Pekuwon Kecamatan Juwana Kabupaten Pati”	Persamaan pada variabel perubahan perilaku yang diakibatkan teknologi informasi, subjek penelitian, dan penggunaan metode penelitian	Perbedaan pada variabel gaya hidup, penggunaan teori, dan lokasi penelitian
Dewi Oktaviani (2018)	“Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Mahasiswa IAIN Metro”	Persamaan pada variabel gaya hidup dan penggunaan metode penelitian	Perbedaan pada variabel perilaku, subjek penelitian, penggunaan teori, dan lokasi penelitian
Vira Indah Shalmiaty Purnama (2019)	“Café dan Gaya Hidup Remaja di Kecamatan Purwakarta (Studi Tentang Dampak Café	Persamaan pada variabel gaya hidup, subjek penelitian, serta	Perbedaan pada variabel perubahan perilaku, penggunaan teori, dan lokasi penelitian

	Terhadap Perubahan-Perubahan Gaya Hidup Remaja di Kecamatan Purwakarta)”	penggunaan metode penelitian	
Rahmandika Syahrial Akbar (2019)	“Peran Media Sosial dalam Perubahan Gaya Hidup Remaja di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya”	Persamaan pada variabel gaya hidup, subjek penelitian, serta pendekatan penelitian	Perbedaan pada variabel perilaku, penggunaan teori, dan lokasi penelitian
Dista Maulidia (2020)	“Gaya Hidup Para Pengguna Media Sosial di Kalangan Milenial (Penelitian Terhadap Mahasiswa Sosiologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung Angkatan 2017 Kelas B”	Persamaan pada variabel gaya hidup dan penggunaan metode penelitian	Perbedaan pada variabel perilaku, subjek penelitian, penggunaan teori, dan lokasi penelitian