



WIPA

WAHANA INFORMASI PERPUSTAKAAN UAJY

ARTIKEL

- **ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PEMUSTAKA TERHADAP FASILITAS PUBLIK PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA TAHUN 2017**
(Agnes Karya Wijayanti dan Rosalia Istiyarini, Pustakawan UAJY)
- **DINAMIKA REMAJA DIGITAL DALAM PUSARAN MEDIA BARU**
(Endang Fatmawati, Pustakawan Universitas Diponegoro Semarang)
- **PEMANFAATAN KOLEKSI REFERENSI UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN INFORMASI (Studi di Perpustakaan UAJY Tahun 2018)**
(FX. Mardiyanto dan Y. Siyamta, Pustakawan UAJY)
- **PERAN SERTA PUSTAKAWAN DALAM MENGEMBANGKAN KULTUR ILMIAH GENERASI NETT**
(Agung Nugrohadhi, Pustakawan UAJY)

RESENSI

- **MELACAK JEJAK KORUPSI BIROKRASI**
(D. Danarka Sasangka, Dosen Fisip UAJY)
- **FAKTOR KEBERUNTUNGAN**
(Calse Ratnasari Soegiarto, Mahasiswa UAJY)

WIPA

WAHANA INFORMASI PERPUSTAKAAN UAJY

DAFTAR ISI

- Hal 1 : Salam Pustakawan
- Hal 2 : ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PEMUSTAKA
TERHADAP FASILITAS PUBLIK PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
TAHUN 2017
(Agnes Karya Wijayanti dan Rosalia Istiyarini,
Pustakawan UAJY)
- Hal 14 : DINAMIKA REMAJA DIGITAL DALAM PUSARAN
MEDIA BARU
(Endang Fatmawati, Pustakawan Universitas
Diponegoro, Semarang)
- Hal 21 : PEMANFAATAN KOLEKSI REFERENSI
UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN INFORMASI
(Studi di Perpustakaan UAJY Tahun 2018)
(FX. Mardiyanto dan Y. Siyamta, Pustakawan UAJY)
- Hal 36 : PERAN SERTA PUSTAKAWAN DALAM
MENGEMBANGKAN KULTUR ILMIAH
GENERASI NETT
(Agung Nugrohadhi, Pustakawan UAJY)
- Hal 43 : RESENSI BUKU :
Melacak Jejak Korupsi Birokrasi
(D. Danarka Sasangka, Dosen Fisip UAJY)
- Hal 46 : RESENSI BUKU :
FAKTOR KEBERUNTUNGAN
(Calse Ratnasari Soegiarto, Mahasiswa UAJY)

Diterbitkan oleh

Perpustakaan Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Pelindung

Wakil Rektor 1

Penanggung Jawab

Kepala Perpustakaan

Ketua Redaksi

L. Rudy Harjono

Sekretaris

Al. Lucia Widowati

Redaktur

A. Sri Wibowo

Penyunting

Y. Siyamta

Layout & Design

C. Hudiananto

Alamat Redaksi

Perpustakaan Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Jl. Babarsari No. 5-6 Yogyakarta
Telp. (0274) 487711 ext. 4151
E-mail: lib.wipa@uajy.ac.id

DINAMIKA REMAJA DIGITAL DALAM PUSARAN MEDIA BARU

Oleh: Endang Fatmawati
(Universitas Diponegoro, Semarang)

Abstract

Digital teens and new media are two interrelated things. New media has an impact on the level of technological change, libraries, and culture. Digital teens grow in cultural upheaval, especially the digital era that makes information so massive around it.

Libraries as cultural products must accommodate the needs of digital users. They are very full of various lifestyle advertisements such as digital teen accessories.

Finally, digital teenagers are presented with the choice to show their existence in the midst of the onslaught of values and culture that is constantly happening in new media content.

Keywords: digital teens, new media, spectacle, cultural products.

Pendahuluan

Keberadaan media baru telah memediasi cara berkomunikasi pemustaka digital ke dalam dunia maya sehingga tidak perlu bertatap muka untuk saling berkomunikasi, namun bisa saling terhubung dalam dunia sosial yang baru. Informasi datang begitu cepatnya darimanapun dan kapanpun tanpa diundang. Berkelindannya konten media baru menuntut pustakawan untuk mengambil peran dalam memberikan literasi digital secara berkesinambungan.

Perkembangan media yang pesat turut mewarnai dunia sosial perpustakaan dan pemustaka. Saat ini pengguna internet semakin masif dan didominasi oleh generasi remaja. Penggunaannya beragam motif, mulai dari sekedar mencari informasi untuk mendukung kepentingan akademik maupun kepentingan lainnya. Aktivitas membangun relasi melalui situs jejaring sosial menjadi primadona remaja digital. Media baru saat ini seperti halnya media sosial, bergeser menjadi ruang publik baru dan agensi sosial baru bagi remaja digital.

Bagaimana cara berpenampilan fisik, cara bergaul, cara berperilaku, cara memilih gawai (*gadget*), cara mengkonsumsi barang, serta perilaku lainnya, akan memberi label ciri khas remaja digital. Semua yang dilakukan secara langsung akan menentukan pergaulan dan posisi kelas sosial mereka. Dari latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana dinamika remaja digital dalam pusaran media baru ?”

Pembahasan

Remaja Digital

Definisi remaja (*adolescence*) adalah masa transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Secara umum, masa remaja dimulai pada usia 10 sampai 13 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 22 tahun. Masa remaja awal kira-kira sama dengan masa sekolah menengah pertama dan perubahan pubertas. Selanjutnya masa remaja akhir menunjuk pada kira-kira setelah usia 15 tahun, saat muncul minat pada karir, hubungan romantisme lawan jenis, dan eksplorasi identitas sudah muncul lebih nyata.

Pemustaka era digital seperti saat ini didominasi oleh pemustaka kategori remaja digital. Karakteristik remaja digital sangat lekat dengan gawai dalam kesehariannya. Seiring dengan kemajuan media baru (internet) maka di kalangan remaja muncul pula penggunaan internet yang terkadang menggiring ke konten negatif. Agar remaja digital dapat mengakses informasi sehat maka membutuhkan literasi digital yang berkelanjutan.

Sifat media baru adalah interaktif, sehingga remaja digital sangat menyukainya ketika online. Namun demikian, membutuhkan kompetensi literasi digital di tengah gempuran media baru dengan berbagai macam sumber informasi dan kontennya. Masa remaja bisa dikatakan sebagai suatu masa untuk pencarian jati diri, sehingga bagaimana memahami dan menggunakan serta mengevaluasi sumber informasi digital sangat diperlukan sebagai bekal literasi dasar.

Remaja kini tidak lagi hidup dalam lingkungan yang kaya akan media, tetapi setiap aspek kehidupan mereka telah diwarnai oleh media baru. Steinberg (2011) menyebut remaja dengan istilah *identity development*, bahwa mereka secara bersamaan mampu memahami keinginan lingkungan sosial sekitar atas dirinya, dan di sisi lain sekaligus juga menginginkan bentuk kebebasan, kemandirian dan otonomi.

Ruang sosial maya yang dihuni oleh remaja digital semakin mempermudah dalam mengakses informasi, sehingga memungkinkan untuk selalu eksis dalam dunia *cyberspace*. Kemajuan teknologi internet membuat remaja digital mengalami kesetaraan dalam memperoleh informasi. Dalam hal ini perlu disadari bahwa remaja digital menjadi remaja yang dibesarkan dalam lingkungan budaya baru media digital. Ciri yang menonjol adalah menjadi suka berkomunikasi secara personal dengan gawainya dan memiliki kecenderungan sifat desosialisasi atau menyendiri.

Kultur yang berkembang di kalangan generasi digital telah mengubah cara pandang generasi tua terhadap teknologi informasi yang berkembang. Pendapat Tapscott (2013) yang membahas generasi internet, bahwa sangat memungkinkan jika generasi yang tua belajar dari generasi muda. Analisis saya karena generasi internet yang hidup dengan tingkat kehidupan serba instan akan memandang segala sesuatu dari sudut pandang yang lebih luas, sehingga menganggap perkembangan teknologi menjadi sebuah peluang.

Namun dalam perkembangannya, juga memunculkan adanya kesenjangan digital. Generasi tua justru kebalikannya, karena cenderung menganggap hadirnya media baru

sebagai sebuah ancaman. Begitu pula saya yakin juga akan muncul kesenjangan akses teknologi informasi bagi remaja yang tinggal di pedesaan dan perkotaan. Dalam tataran ini dipengaruhi oleh lingkungan sosial remaja dan seberapa besar keterpaparan teknologi dalam kehidupannya. Terkait dengan kondisi yang demikian, Sorj (2008) mendefinisikan bahwa kesenjangan digital sebagai suatu keadaan yang tidak seimbang atau mengalami ketimpangan dalam akses teknologi.

Remaja yang dalam masa transisi menuju dewasa, pasti akan terdorong untuk menguasai dinamika sosial baru yang berbasis digital dalam aktivitasnya. Dalam konteks ini hadirnya media baru akan mendorong remaja untuk intens memanfaatkan internet. Alasannya berbagai macam, bisa karena kebutuhan informasi, sarana hiburan yang mudah, pengaruh lingkungan sosial, maupun komunikasi melalui aplikasi media sosial yang semakin mudah yang kenyataannya digandrungi remaja digital.

Adanya sarana pertemanan melalui media sosial menyebabkan remaja memiliki gaya hidup untuk selalu *online*. Misalnya terkait media sosial, bahwa pada satu sisi, media menjadi preferensi remaja digital untuk berekspresi, namun pada sisi lainnya juga menjadi ruang baru untuk mengekspresikan berbagai hal dalam kehidupan digital mereka. Begitu pula ketika mereka menelusur sumber informasi yang disediakan oleh perpustakaan, tentu memiliki variasi terkait dengan jenis informasi yang dipilihnya.

Oleh karena setiap individu pemustaka (remaja digital) memiliki medium, ekspose, dan agensi yang berbeda-beda, maka representasi mereka juga akan berbeda-beda. Satu hal yang penting bahwa apa yang diterima sebagai realitas dan sebagai pengetahuan, akan dikonstruksi secara sosial oleh mereka dimana realitas itu mengambil tempat. Dalam tataran ini berarti kehadiran media baru akan turut mengkonstruksi pengalaman sosial pemustakanya, baik melalui eksposur maupun simulasi yang telah dilakukan.

Era digital membuat media internet mendominasi dalam kehidupan sehari-hari remaja. Hal ini karena remaja digital menjadikan internet sebagai sumber informasi utama. Google juga menjadi andalan pertama ketika mencari informasi. Friedrich, *et. al.* (2011) menyebut bahwa “*generation C will distance itself further, particularly in the development of its own pervasive culture of communication*”. Generasi baru dengan istilah generasi C merupakan generasi yang selalu *connected, communicating, content-centric, computerized, community oriented*, serta *clicking*.

Generasi C menjadi generasi digital yang menyebar sendiri secara lebih jauh pada budaya komunikasi digital. Dalam konteks ini, remaja digital dapat saya deskripsikan sebagai remaja yang selalu *connected*, intens berkomunikasi dalam jaringan digital, lebih menyukai akses konten pada sumber informasi elektronik, lekat dengan komputer, berorientasi pada komunitasnya, kemudian juga selalu klik dengan gawainya.

Penggunaan media baru sebagai teknologi komunikasi baru berimbas pada remaja digital, yang ketika mereka lahir, memang sudah ada teknologi digital. Bahkan dalam

perkembangannya, konsumsi gawai berpengaruh pada bagaimana remaja digital melihat dirinya maupun pemustaka lain dalam lingkup budaya yang berlainan.

Perilaku konsumtif yang dilakukan oleh remaja digital juga untuk tujuan perbedaan sosial. Jadi mereka sengaja melakukan untuk menunjukkan sesuatu yang lebih berbeda dan terlihat ada jarak sosial. Konsumsi gawai yang harganya mahal dan jumlahnya lebih dari satu, akan menjadi gaya hidup mereka.

Alat-alat canggih berbasis teknologi digital semakin merasuk di kalangan pemustaka yang tergolong remaja digital. Hal ini karena semakin meningkatnya produk jenis gawai dan penggunaannya di kalangan remaja digital dan semakin banyaknya fasilitas publik yang menyediakan akses koneksi internet secara gratis. Bisa dibayangkan, kemana-mana selalu menenteng *smartphone*, ketika bangun tidur langsung membuka WA, langsung mengunggah status ke FB, langsung mengecek email, mengecek notifikasi, dan sebagainya.

Realitas Tontonan

Saya berasumsi bahwa konsep masyarakat tontonan Guy Debord relevan untuk mengkaji realitas kehidupan remaja digital. Menurut Debord (2002) bahwa "*The spectacle is not a collection of images, but a social relation among people, mediated by images*". Maksudnya adalah masyarakat tontonan bukanlah koleksi citra, tetapi relasi sosial yang dimediasi melalui citra. Remaja digital menjadi realitas tontonan, yaitu sebagai suatu bentuk tampilan yang berupaya melakukan identifikasi melalui relasi sosial dari aspek kehidupannya.

Bagaimanapun fenomena remaja digital yang lekat dengan gawai akan membentuk identitas tersendiri. Identitas menjadi gambaran remaja digital yang ditunjukkan dari apa yang tampak dan digunakan dalam mengkonstruksi identitas budaya di kalangan remaja digital. Jika dicermati lebih dalam dan diperhatikan kesehariannya, ternyata remaja digital lebih menunjukkan keterbukaan identitasnya yang diunggah di media sosial, baik melalui foto maupun status. Hal ini menyiratkan bahwa sebetulnya ada keinginan mereka untuk eksis, supaya keberadaan maupun kondisinya, dan apa yang dimiliki bisa diketahui dan dilihat banyak orang.

Jika dieksplorasi lebih jauh lagi, artinya hampir segala aspek kehidupan remaja digital dipenuhi oleh berbagai bentuk tontonan, dan menjadikannya sebagai rujukan nilai dan tujuan kehidupan. Dalam hal ini, berarti aspek penampilan (*appearance*) menjadi kualitas objek yang secara langsung dapat ditangkap oleh intuisi. Intinya dalam praktik sosial mereka ada pergeseran dari aspek yang semula hanya mengetahui saja, lalu berlanjut pada arah kepemilikan, dan akhirnya menunjukkan siapa dirinya melalui gawai yang dimiliki. Remaja digital tidak hanya mengkonsumsi gawai kemudian permasalahan selesai begitu saja, namun yang perlu diproblematikasi sebetulnya mereka juga mengkonsumsi nilai 'to

be looking at'.

Untuk logika tontonan dapat saya jelaskan bahwa ketika remaja digital sudah berkuat pada level 'apa yang tampak', maka sudah menunjukkan posisi tawar pada kedudukan kelasnya. Ilustrasinya bahwa mereka yang semula hanya menggunakan gawai untuk keperluan sebatas berkomunikasi (*being*), lalu lama-kelamaan bergeser ke arah persoalan identitas yang melekat sebagai remaja digital (*having*), kemudian pada tingkatan selanjutnya pada penampilan gaya hidup atau penampakan dari luar (*appearance*) dengan berupaya menunjukkan kapital-kapital yang dimilikinya. Kondisi yang demikian adalah untuk membedakannya dengan realitas yang sesungguhnya, yang berada di luar jangkauan intuisi. Jadi segala sesuatu yang dicitrakan (abstrak) justru dipandang menjadi yang lebih rasional.

Era media baru berdampak pada perilaku remaja digital dalam memanfaatkan perpustakaan. Perpustakaan menjadi tidak dimaknai secara fisik sebagai tempat, tetapi perpustakaan ada dalam genggamannya dan bisa dibawa kemanapun pergi. Kegiatan mengkonsumsi bagi remaja digital bukan hanya karena faktor kebutuhan, namun ada faktor lainnya yang dikejar dan sebagai pemicu dibalik kebutuhan gawai yang dibawanya.

Faktor gengsi dan mengikuti tren menjadi pemantik untuk berperilaku. Remaja digital seolah-olah terjebak dalam manipulasi tanda. Demi mengikuti gaya hidup, mereka mengejar status sosial dan harga diri. Dalam konteks ini, faktor yang menjadi pendorong tiada lain adalah menyangkut persoalan tanda. Prinsip '*as well as fun*' menjadi ciri remaja digital, walaupun dalam praktiknya tidak ada kontrol sosial yang menjadi pembatas budaya yang berkontestasi di kalangan remaja pada era digital.

Akhirnya gawai bukan sekedar sesuatu yang memenuhi kebutuhan dasar pemustaka digital, tetapi motivasi konsumsi yang muncul di balik itu justru lebih berfungsi sebagai lambang atau simbol status sosial saja. Hal ini dapat dikonfirmasi dengan konsep Bourdieu (1984) yang mengemukakan konsep membedakan diri (*distinction*) adalah menjadi inti permainan sosial dalam rangka konstruksi penilaian.

Jika dikontekstualisasikan pada remaja digital, berarti selera kelas remaja digital yang cenderung dominan akan menentukan budaya, sistem komunikasi, dan integrasi kelompok. Dalam hal ini bisa diasumsikan bahwa salah satu cara untuk membedakan diri antar kelompok remaja lainnya adalah melalui struktur penampilan. Begitu pula kegiatan konsumtif yang dilakukan remaja digital juga merupakan pencarian distingsi. Cara remaja digital membedakan diri, ditunjukkan dengan selera dan struktur konsumsinya. Aktivitas mengkonsumsi dilakukan remaja digital dengan beragam motif, misalnya: untuk memamerkan diri, agar dihargai, agar dipuji, agar dinilai lebih, maupun diakui keberadaannya.

Dalam konteks perpustakaan, dalam realitas dunia maya terjadi dinamika relasi sosial antara sesama pemustaka, sesama pustakawan, maupun antara pemustaka dengan

pustakawan. Realitas dalam konteks ini tidak semata-mata terjadi karena determinasi oleh struktur saja melainkan lebih karena aspek kemudahan dalam berkomunikasi. Mereka membangun relasi sosial tidak hanya dalam ruang nyata saja dalam artian secara fisik bertemu muka, tetapi juga menjalin relasi sosial yang lebih kompleks dalam dunia maya melalui media teknologi.

Bagi remaja digital, gaya hidup (*lifestyle*) sebagai representasi remaja digital untuk menampilkan dirinya, sehingga menjelaskan apa yang dilakukan dan alasannya. Namun ada juga remaja yang karena ikut-ikutan kemudian memaksakan diri, dengan tujuan agar bisa sama dengan teman-temannya, sehingga kondisi seperti ini konsepnya menjadi berbeda dan berubah menjadi bergaya hidup (*lifestyling*). Artinya sebagai perilaku remaja digital yang ingin mempertunjukkan suatu gaya hidup tertentu yang kenyataannya tanpa didukung oleh kemampuan ekonomi. Istilah Jawanya jika *lifestyling* berarti 'ngeden'.

Realita gaya hidup meniru orang lain, keinginan untuk bebas, dan budaya konsumtif menjadi potret remaja era digital. Pola penggunaan internet di kalangan remaja dapat diketahui dari situs yang sering diakses, durasi ketika menggunakan internet, maupun gawai yang digunakan. Mereka dapat tetap terhubung dengan teman-temannya meskipun tidak saling bertemu secara fisik. Faktanya bahwa media baru berupa internet menjadi *platform* digital dalam interaksi sosial remaja digital.

Belum lagi pada era digital juga membuat remaja dimanjakan dengan banyaknya aplikasi permainan (*games*) yang bisa diunduh secara gratis atau dengan berbayar. Budaya remaja memang lekat dengan teknologi digital dan mampu mengikuti tren perkembangan global, namun di sisi lain karena menginginkan kebebasan maka dampak buruknya adalah pada sisi moralitas yang tidak lagi taat pada norma.

Melalui internet, remaja dapat dengan mudah mempertahankan anonimitas mereka, sehingga lebih bebas mengekspresikan diri dibandingkan saat interaksi tatap muka. Hal ini seperti menggunakan nama palsu maupun menyembunyikan informasi pribadi. Remaja digital dapat menjadi siapapun yang mereka inginkan jika berada di dunia maya. Dalam tataran ini, teknologi internet justru menjadi jurang pemisah hubungan antarindividu. Artinya hubungan interpersonal remaja digital yang termediasi menjadi lebih kompleks karena adanya perubahan komunikasi antarteman dari yang semula tatap muka, namun kini menjadi berinteraksi secara virtual.

Penutup

Remaja digital yang berada dalam masa pencarian identitas membutuhkan *role model* pustakawan yang menginspirasi dan memiliki kompetensi dalam menyebarkan virus positif dalam bermedia digital. Apalagi era digital mempengaruhi pergeseran budaya khususnya di kalangan remaja digital yang cenderung lebih konsumtif. Label remaja digital mencerminkan kelompok remaja yang identik selalu terkoneksi dengan media baru dalam

aktivitas kesehariannya. Mereka terlahir di masa teknologi sedang berkembang. Pada tahap ini, remaja digital tergiring untuk mampu berpikir tentang diri mereka sendiri, hubungan sosialnya, maupun dunia mereka. Remaja cenderung memiliki gaya hidup meniru dan menginginkan adanya kebebasan. Jika dikaitkan dengan masyarakat tontonan, otentisitas kehidupan sosial remaja digital telah mengalami degradasi dari 'being' menjadi 'having' dan akhirnya 'appearance'.***

DAFTAR PUSTAKA

- Bourdieu, Pierre. (1984). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Debord, Guy. (2002). *The Society of the Spectacle*. Canberra: Hobgoblin Press.
- Friedrich, Roman, et. al. (2011). The Rise of Generation C. *Strategi+Business Magazine*, Issue 62, Spring, Booz & Company Inc.
- Sorj, Bernardo. (2008). *Information Societies and Digital Divides an Introduction*. Italia: Polimetrica.
- Steinberg, Laurence. (2011). *Adolescence*. 6th ed. New York: Mc Graw-Hill.
- Tapscott, Don. (2013). *Grown Up Digital: Yang Muda Yang Mengubah Dunia* (terjemahan). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.