

Jurnal

LIWA'UL

Dakwah

Jurnal Komunikasi, Dakwah & Pemikiran Islam

**Pengaruh Media Terhadap Remaja di Era
Globalisasi**

Cindenia Puspasari, S.I.P., M.Soc.Sc.

Hubungan Luar Negeri Dalam Islam

Drs.Hafifuddin.M.Ag

**Dakwah di Era Multimedia Dalam
Perspektif Komunikasi Islam**

Dr. H. Ridwan Hasan, M.Th

**Dakwah Integratif
dan Transformatif sosial
Saifuddin Duhri, Lc,MA**

Edisi II, Volume II, Juli-Desember 2012

Jurnal

LIWA UL

Dakwah

Jurnal Komunikasi, Dakwah dan Pemikiran Islam

Diterbitkan Oleh :
Jurusan Dakwah
STAIN Malikussaleh
Lhokseumawe

Penanggung Jawab:

Dr. Iskandar Budiman, M.CL

Redaktur:

H. Ridwan Hasan, M.Th., Ph.D

Redaktur Pelaksana:

Iskandar, MA

Kamaruzzaman, MA

Penyunting Ahli:

Darmadi, M, Si

Syaifuddin Zuhri, LC, MA

Hamdani AG, MA

Yuliza M.Si

Oknita, MA

Abdul Mugni, MA

Desain Grafis dan Layout Cover:

Muhammad Ikhsan, MA

Penyunting Ahli:

Prof. DR. Syed Dawillay El-Idrus (University Tun Husen On-
Malaysia)

Prof. DR. Muhammad Azizan Sabjan (USM-Malaysia)

Prof. DR. Syukur Khalil (IAIN-Medan)

Prof. DR. Islamuddin (IAIN-Medan)

DR. Abdull Halim Dina (Songkla University-Thailand)

DR. A. Rani Usman (IAIN Ar-Raniry-Banda Aceh)

Alamat Redaksi:

Jln. Cempaka No. 1 Lancang Garam-Lhokseumawe

SEKAPUR SIRIH REDAKTUR

Status dosen yang disandang seseorang mengharuskan ia menyumbangkan gagasan, ide ataupun konsep bagi kemajuan ilmu pengetahuan di lingkungan kampus. Karena itu kehadiran jurnal sebagai media komunikasi ilmiah mempunyai fungsi yang strategis dalam berbagi ilmu pengetahuan di lingkungan akademis.

Artikel membahas berbagai objek studi yang terkait dengan aspek dakwah; **Harjoni Desky**, Mengulas tentang analisis peran KEMENAG pemerintahan Aceh dalam penyiaran Islam dan konseling terhadap pembinaan muallaf serta dalam konsep tersebut menawarkan berbagai sistem konseling yang dapat merubah pola mainset dari konversi agama ke Islam yang seutuhnya. **Muslem**, Mengangkat tentang pelebelan tentang Islam sebagai agama teroris, agama Islam merupakan pedoman hidup bagi manusia serta mengatur berbagai aspek kehidupan sosial, sehingga dalam ajaran tersebut tidak sedikitpun yang mengarah tentang kekerasan yang dapat merugikan pihak lain. **Cindenia Puspasari** Mengangkat pengaruh media terhadap remaja di era globalisasi media juga merupakan bagian dari proses komunikasi, yang mana telah menjadi keperluan primer bagi manusia. Media global yang masuk ke suatu negara tidak akan memberikan kesan yang mendalam pada audien jika tidak didukung dengan sifat media yang cepat menembus target. **Nilda**, Dakwah dalam lingkup media massa Dakwah merupakan sebuah cabang ilmu yang dimaksudkan sebagai seperangkat keilmuan yang mempelajari tentang bagaimana dakwah atau proses pembumihian Islam dilakukan. **Mena Sari**, juga mengulas tentang komparasi teori Coralie Bryant dengan konsep Islam pembangunan sebagai proses-proses yang terjadi pada level atau tingkatan sistem sosial, sedangkan modernisasi menunjukkan pada poros yang terjadi pada level individu. **Ridwan Hasan**, Mengangkat persoalan dakwah di era multimedia dalam perspektif Islam, sehingga dengan menggunakan berbagai fasilitas media networking dapat tersampainya pesan dan materi dakwah yang maksimal dan optimal sehingga tidak lagi keterikatan dengan media tradisional. **Hafifuddin**, Membahas tentang hubungan luar negeri dalam Islam, serta mengulas sikap Rasulullah dalam melakukan hubungan luar negeri dengan negara-negara yang lain, bahkan pada masa itu Rasulullah pernah melakukan hubungan luar negeri dengan negara majusi sekalipun, asalkan norma-norma komunikasi tidak bertentangan dengan prinsip ajaran Islam itu sendiri. **Abd Mughni**, Prinsip-prinsip komunikasi pembangunan dalam pandangan Islam, Islam bukan sekedar religion seperti yang berkembang dalam peradaban Barat, yang sejak zaman renaissance menerapkan prinsip sekularisme. Sekularisme memisahkan antara agama dengan negara..



ANALISIS PERAN KEMENAG PEMERINTAHAN ACEH DALAM PEYIARAN ISLAM DAN KONSELINGTERHADAP PEMBINAAN MUALLAF Harjoni Desky.....	1
PELEBELAN TENTANG ISLAM SEBAGAI AGAMA TERORIS Muslem.....	21
DAKWAH INTEGRATIF DAN TRANSFORMATIF SOSIAL Saifuddin Duhri.....	34
PENGARUH MEDIA TERHADAP REMAJA DI ERA GLOBALISASI Cindenia Puspasari.....	42
DAKWAH DALAM LINGKUP MEDIA MASSA Nilda.....	54
PERAN KOMUNIKASI PEMBANGUNAN DALAM PENGEMBANGAN MASYARAKAT Mena Sari.....	63
DAKWAH DI ERA MULTIMEDIA DALAM PERSPEKTIF KOMUNIKASI ISLAM Ridwan Hasan.....	71
HUBUNGAN LUAR NEGERI DALAM ISLAM Hafifuddin.....	79
PRINSIP-PRINSIP KOMUNIKASI PEMBANGUNAN DALAM PANDANGAN ISLAM Abdul Mugni.....	83

PENGARUH MEDIA TERHADAP REMAJA DI ERA GLOBALISASI

CINDENIA PUSPASARI
cindenia_ukm@yahoo.com

Abstract

Media can affect the user's perception of reality. But at the same time the media can be constructed too by the society. This is because of the media have a role in constructing the national identity and culture for the development. In effectively, the media has been construct the audience on how a person sees a person's personality and how people have to have connectivity to the world in everyday. Media has showed the audience how the standard of good living, this is what the audience view about whether they are already have met those standards or haven't. The aim of this article is to explore about the effect of media to youth in globalization. By using cultivation theory and the literature review of it, this article try to examine the long term effect of media, specially television, to youth research.

Keywords: Media effect, cultivation theory, youth

A. Pengenalan

Globalisasi telah membentuk budaya global yang berasal dari berbagai negara dan berbagai kawasan. Kehadiran teknologi informasi dan teknologi komunikasi melalui media telah mempercepat akselerasi proses globalisasi yang seterusnya menyentuh seluruh aspek penting kehidupan (Kappelman, 2001). Sehingga media dapat mempengaruhi persepsi penggunaanya tentang realita.

Namun pada masa yang sama media turut dibentuk oleh masyarakat. Ini karena media berperanan dalam membentuk identitas bangsa dan budaya untuk pembangunan keseluruhannya. Oleh itu, berbagai kemudahan sosial dan budaya disalurkan melalui media.

Cindenia Puspasari, S.IP., M.Soc.Sc.
Dosen Jurusan Dakwah,
Progam Studi Komunikasi dan
Penyiaran Islam, Sekolah Tinggi
Agama Islam Negeri (STAIN)
Malikussaleh Lhokseumawe

khususnya media elektronik seperti televisi, DVD, radio, mobile phone, internet, dan lain-lain kemudahan yang ada. Media massa dan media elektronik bukan saja merupakan saluran informasi bagi memperoleh hiburan dan pengetahuan, tetapi juga mencorakkan berbagai tingkah laku sosial, budaya, perkembangan personal dan seterusnya memperkaya individu ke arah yang positif ataupun sebaliknya. Namun pengaruh negatif media elektronik sebenarnya secara tidak langsung juga mempengaruhi tingkah laku masyarakat, termasuk para remaja masa kini.

Fenomena hari ini menyaksikan keberadaan media telah mempengaruhi remaja yang lebih berminat menonton televisi, mendengar radio, berinteraksi dengan komputer juga dengan bermain „game komputer atau melayari internet daripada berkomunikasi dengan ibu bapak mereka dan ahli keluarga lainnya. Secara tidak langsung, keasyikan ini menyebabkan pelajaran, kerja rutin harian dan tanggungjawab lain diabaikan.

Komunikasi telah mencapai suatu tingkat dimana orang mampu berkomunikasi dengan jutaan manusia secara serentak. Teknologi komunikasi terkini telah menciptakan apa yang disebut „publik dunia (Dofivat, 1967, dalam Nurudin 2007). Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi tersebut, meningkatkan kebimbangan akan timbulnya dampak media massa terhadap audien, terlebih dengan terbukanya secara bebas dan luas arus globalisasi. Dofivat mengingatkan tentang kemungkinan dikontrolnya media massa oleh segelintir orang untuk kepentingannya sendiri, sehingga jutaan manusia kehilangan kebebasannya. (Nurudin 2007)

Media merupakan bagian dari proses komunikasi, yang mana telah menjadi keperluan primer bagi manusia. Media global yang masuk ke suatu negara tidak akan memberikan kesan yang mendalam pada audien jika tidak didukung dengan sifat media yang cepat menembus target (*hypodermic needle theory*), terlebih ketika misi komersial dibawa dan ditujukan kepada audien yang konsumtif. Robert McChesney (2002:25) menyebutkan bahwa sistem media yang komersial adalah pengikat perubahan yang paling penting dalam perniagaan untuk memasarkan dagangan (produk media) mereka ke pentas dunia; sesungguhnya salah satu kekuatan globalisasi sebagaimana yang kita ketahui, tidak akan bertahan tanpa perdagangan komersial. Teknologi komunikasi informasi masa kini merupakan perantara yang amat berkuasa dalam menciptakan dan menyumbang informasi dengan cepat tanpa halangan masa dan tempat. Setiap pengguna media yang mempunyai akses akan mendapat informasi dengan cepat. Internet merupakan *platform* yang berpotensi mempengaruhi pencarian informasi berbanding media cetak.

Dalam hitungan detik sesuatu isu atau kejadian yang baru berlaku dapat dipaparkan dan diakses oleh audien. Badan-badan sosial dan komunitas yang mempunyai akses terhadap teknologi pada masa kini, menggunakan internet sebagai *platform* yang menyuarakan pandangan kolektif komunitasnya di samping menjadi perantara berkomunikasi. Maka dalam hal ini penulis akan menjelaskan dampak media terhadap nilai-nilai remaja saat ini, sehingga

media menjadi penyumbang utama kepada nilai-nilai kehidupan remaja kini. Identitas seseorang dapat dikatakan telah dipengaruhi oleh media (Buckingham (2008) dalam Walkosz, 2010). Sehingga ada pembentukan watak remaja yang juga banyak dipengaruhi oleh media, khususnya seperti radio, televisi, surat kabar, majalah, film, telepon, iklan, dan berbagai jenis lagi yang memaparkan beraneka bentuk informasi, berita, dan *message*. Penggunaan media elektronik kini telah menimbulkan kesan kepada gaya hidup mewah dan "glamor". Hasilnya, didapat remaja terpengaruh dengan apa yang dilihat dan didengar walaupun apa yang dibuat itu bertentangan dengan nilai-nilai agama dan budaya ketimuran.

Maka kebanyakan para remaja sekarang telah terbelenggu kesadaran terhadap tampilan-tampilan stereotip dari media, contohnya fenomena penggunaan Blackberry, fenomena K-Pop kini telah banyak diikuti dan dikembangkan para remaja, sehingga merubah identitas para remaja yang sebenarnya sekarang. Ini bermakna media berperan penting dalam mengkonstruksi identitas para audiennya. Namun tidak jarang juga apa yang diikuti itu kebanyakannya bersifat negatif. Akhirnya, timbul berbagai tingkah laku sumbang seperti pakaian yang tidak baik, kelakuan kasar dan biadab, tidak menghormati orang tua, pergaulan bebas tanpa nikah antara lelaki dan perempuan dan sebagainya.

Perkembangan industri media elektronik di Indonesia pun telah membawa ke arah memperagakan budaya popular seperti yang berlaku di negara barat khususnya Amerika Serikat. Oleh karena itulah, penggunaan media sangat perlu dipantau, yang seharusnya dapat mengelakkan penayangan unsur-unsur yang negatif. Permasalahan kajian artikel ini adalah bagaimana penggunaan media elektronik telah membawa dampak terhadap gaya hidup remaja kini. Hal ini perlu dikaji karena remaja merupakan aset dan generasi yang bakal memimpin negara pada masa yang akan datang serta masalah-masalah yang timbul di kalangan mereka perlu diberi perhatian sewajarnya. Kajian ini bertujuan untuk melihat hubungan serta pengaruh media elektronik terhadap gaya hidup remaja masa kini secara umum.

B. *Cultivation Theory*

Salah satu dampak globalisasi adalah lahirnya media global juga adanya televisi global sebagai perintisnya. Perkembangan dan kekuatan industri televisi di tiap negara pun tidaklah sama. Media Amerika Serikat masih memimpin dan tampil lebih banyak walaupun tidak lagi dengan kekuatan penuh karena menghadapi banyak pesaing dari negara-negara maju lainnya seperti Inggris dalam hal format dan isi tayangan, Australia menonjolkan dalam membuat tayangan hiburan, negara-negara Eropa Barat dalam hal konglomerasi televisi dunia, serta Jepang dalam bentuk modal, teknologi dan juga *genre* tayangan, khususnya kartun anak-anak (*anime/manga*). Craft Leigh dan Godfrey ((2001), dalam jurnal J.Sean McCleneghan, 2002) mengatakan bahwa dampak dari perkembangan industri penyiaran

inilah yang pada masa kini menyebabkan pelbagai persaingan telah berlaku, sehingga membolehkan saluran televisi menyiarkan dalam jangka masa 24 jam sehari di Amerika Serikat. Bermula dengan *early morning* dimana televisi memulakan penyiarannya di pagi hari, seterusnya dengan *daytime*, *early fringe*, *prime time* dan *late fringe*.

Secara perlahan-lahan namun efektif, media telah membentuk pandangan penontonnya terhadap bagaimana seseorang melihat pribadinya dan bagaimana seseorang seharusnya berhubungan dengan dunia sehari-hari. Media memperlihatkan kepada penontonnya bagaimana standard hidup layak bagi seorang manusia, dari sinilah audien menilai apakah lingkungan mereka sudah layak atau telah memenuhi standard itu. Penawaran-penawaran yang dilakukan oleh media boleh jadi mempengaruhi apa yang audien inginkan, sebagai contoh bagi remaja dan penonton dewasa proses penyerapan terjadi lebih halus, media mengilustrasikan kehidupan keluarga ideal dan audien mulai membandingkan dan membincangkan kehidupan keluarga ini dan itu, yang mana kehidupan keluarga ilustrasi yang satu terlihat sempurna sehingga kesalahan mereka menjadi perbincangan sehari-hari atau mereka mulai membincangkan perilaku tokoh yang aneh dan hal-hal kecil. Maka remaja sering menjadi subjek kajian dampak televisi karena media mengkonstruksikan realita diri.

Dengan menggunakan teori penyuburan, artikel ini menjelaskan bahwa pengulangan penggunaan audien kepada program yang dicipta melalui media televisi akan mempengaruhi pola pikir dan mengubah kelakuan remaja serta nilai sosial para audien. Teori penyuburan ini dikembangkan oleh Professor George Gerbner, dekan dari Annenberg School of Communications di University of Pennsylvania, yang memulai penelitian pada pertengahan tahun 1960-an, meneliti tentang bagaimana menonton televisi dapat mempengaruhi pemikiran audien tentang apa yang terjadi sehari-hari pada dunia. Teori ini juga berpendapat bahwa televisi memiliki efek jangka panjang yang kecil, bertahap, tetapi tidak secara langsung dan kumulatif signifikan (Reber&Chang, 2001). Penonton berat media televisi dianggap sebagai adanya penyuburan sikap yang lebih konsisten dengan dunia program televisi dibandingkan dengan dunia sehari-hari. Menonton televisi cenderung menimbulkan pemikiran yang umum tentang kekerasan di dunia.

Menurut Dennis McQuail (1993), televisi dalam fungsi media selain sebagai media hiburan juga sebagai media informasi, pembentuk kepribadian masyarakat, serta membantu upaya integrasi dan interaksi sosial. Persepsi tentang realita hidup dianggap serupa dengan apa yang digambarkan melalui program yang disiarkan di televisi. Analisis penyuburan ini memfokuskan kepada pengaruh perlakuan dan pandangan audien berdasarkan penggunaan media yang begitu lama.

C. *Literature Review*

Media merupakan acuan utama yang memberikan kesempatan dan

juga beresiko, khususnya terhadap para remaja. Ini dinyatakan dalam penelitian yang berjudul *Young People, Ethics, and the New Digital Media: A Synthesis from the Good Play Project*, yang dikaji oleh Carrie James, Katie Davis, Andrea Flores, John M. Francis, Lindsay Pettingill, Margaret Rundle, and Howard Gardner, yang merupakan para ahli sarjana lulusan Fakultas Pendidikan, Universitas Harvard.

Dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa melalui penggunaan teknologi digital, remaja berpartisipasi didalam aktivitas umumnya, termasuk dalam menjalin *social networking*, *blogging*, *vlogging*, *gaming*, pengiriman surat dengan cepat, *downloading* musik dan berbagai aktivitas lainnya, serta berkreasi dalam menyalurkan ide-ide mereka dan bekerjasama dengan masyarakat lainnya dengan berbagai cara. Dalam penelitian ini, para peneliti berusaha mengkaji mengenai etika media. Dalam penekanan penggunaan media digital, para peneliti berpendapat bahwa ada empat kunci masalah yang menjadi tantangan dalam media baru (media digital), yaitu masalah identitas, kepemilikan, dan kredibilitas serta partisipasi. Hal ini digambarkan oleh para sarjana psikologi, sosiologi, ilmu politik dan kajian budaya, yang mana mereka berusaha menyatukan dengan media digital yang baru. Bagi setiap isu, para peneliti menggambarkan dan membandingkan media digital ini secara *online* dan *offline*.

Dalam penelitian ini, peneliti yang merupakan lulusan Universitas Harvard ini mendefinisikan media digital sebagai alat pendukung yang potensial, yang mana penyumbang pengembangan teknologi dan kajian-kajian media baru, faktor individu itu sendiri turut mengembangkan pembangunan moral pada keyakinan budaya remaja kini. Tujuan penelitiannya adalah untuk mengarahkan kepada kajian empiris yang akan mempersuasi remaja untuk berbagi cerita tentang penggunaan media digital baru.

Media juga dilihat sangat berperanan dalam membentuk tingkah laku para remaja kini. Ini dilihat dari hasil penelitian yang berjudul *Media dan Konstruk Sosial: Implikasi terhadap Isu Sosial Remaja*, yang dikaji oleh Samsudin A Rahim, dalam Jurnal Komunikasi, Universiti Kebangsaan Malaysia. Samsudin A.Rahim, seorang Professor Ahli dalam bidang Media dan Komunikasi yang sangat berdedikasi di bidangnya, dan banyak mengkaji mengenai media dan remaja. Penelitian dalam artikel Samsudin A.Rahim ini membahas tentang bagaimana peranan media dalam membangunkan identitas remaja meneruskan paparan informasi yang terkandung dalam media. Ini dapat dilihat berdasarkan kepada gaya hidup remaja yang berpusat kepada fenomena semasa seperti jenis musik, gaya tarian dan *fashion* remaja yang berorientasikan kepada hiburan.

Proses modernisasi yang saling berkaitan dengan proses pembentukan media, menentukan keberadaan media dalam persekitaran hidup remaja, baik secara langsung atau tidak langsung telah membentuk konstruk sosial remaja meneruskan isi kandungan media yang berorientasikan hiburan. Hasil kajian

ini telah menunjukkan remaja lebih tertumpu untuk memilih melepaskan diri kepada ruangan atau program berbentuk hiburan di media elektronik, media cetak maupun media baru yang berkisar masalah gaya hidup yang pada pandangan mereka bersesuaian dengan *trend* semasa.

Artikel ini juga membincangkan aspek penyerapan dan orientasi media yang sangat berkaitan dengan perkembangan industri komunikasi (media) yang berlaku dalam sebuah negara. Masalah ini menjadi sangat berkaitan erat dengan dasar yang diambil oleh sebuah negara yang melihat media mampu menginformasikan masyarakat. Seiring dengan itu media diberi ruang untuk berkembang dengan begitu pesat seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi. Dalam konteks di Malaysia, perkembangan industri media bermula sekitar tahun 1983 menerusi pertumbuhan stasiun televisi swasta pertama yaitu TV3, yang membuka lembaran baru kepada pengembangan stasiun-stasiun televisi, radio dan seterusnya pada koran.

Remaja kini lebih banyak melepaskan diri mereka kepada semua bentuk media yang ada dalam sebuah negara. Dalam ketembusan media di kalangan remaja berdasarkan kajian, menunjukkan persentase yang tinggi dalam persekitaran media dari segi media koran, radio, televisi dan media alternatif. Manakala orientasi media juga lebih bertumpu kepada jenis program bercorak hiburan, aksi dan olah raga. Perubahan gaya hidup remaja menjadi begitu kompleks untuk ditafsirkan karena saling berkaitan dengan masalah modernisasi diantaranya termasuklah industrialisasi, pemusatan kota dan keberadaan media. Proses ini tentu telah memberi dampak terhadap gaya hidup remaja. Bourdieu ((1995) dalam Samsudin A.Rahim 2007) menyatakan bahwa gaya hidup dimaknai seperti ruang sosial di mana ia berasaskan pada jarak dan kedekatan. Individu yang menjalani pengalaman bersama dalam satu jangka masa tertentu akan secara sukarela menerima dan bekerjasama dengan apa yang dilakukannya yang seterusnya menjadi pola gaya hidup mereka.

Ini menunjukkan proses migrasi remaja ke persekitaran yang baru khususnya ke pemusatan kota telah mengubah gaya hidup dan nilai baru yang menjanjikan gaya kontemporer dan canggih. Ini karena di persekitaran baru ini, kawalan sosial yang agak longgar telah memudahkan proses asimilasi gaya hidup baru bagi para remaja. Sehingga media yang sangat sinonim dengan industri budaya popular akan mampu mengikis budaya tradisional. Budaya yang berpusat di Amerika Serikat meneruskan adanya program-program tayangan hiburan popular yang telah menjadi faktor kritikal ke arah gaya hidup remaja masa kini.

Media sebagai agen sosialisasi dilihat telah banyak mengisi sebagian besar masa luang dan istirahat remaja. Ia menjadi medium yang utama dalam mempengaruhi tingkah laku remaja. Namun begitu artikel ini juga melihat perihwal peranan media dalam aspek yang positif, meneruskan pada program-program yang bersifat *infotainment* dan *edutainment*, yang mana unsur informasi digabungkan dengan unsur-unsur hiburan dan pendidikan, supaya

media mempunyai tanggungjawab sosial dalam membentuk citra diri para remaja.

Hasil penelitian yang dilakukan Professor Samsudin A. Rahim berdasarkan kepada kriteria-kriteria yang dibincangkan di atas bahwa media telah mempengaruhi tingkahlaku remaja. Oleh karena media begitu berpengaruh dalam membentuk tingkahlaku remaja, hasil penelitian juga mendapatkan bahwa minat remaja terhadap media akan meningkat seiring peningkatan umur mereka karena remaja akan cenderung mengurangi interaksi dengan ahli keluarganya, dan lebih menyukai berinteraksi dengan rakan sebayanya.

Seterusnya dalam penelitian-penelitian sebelumnya, penulis melihat fenomena remaja yang terjadi pada satu negara yang berkembang, dengan melihat perubahan gaya hidup yang terjadi pada remaja di Malta. Penelitian mengenai *Symbiotic transformations : youth, global media and indigenous culture in Malta* ini dilakukan oleh Joe Grixti, seorang sarjana ahli dari Massey University, Auckland - New Zealand. Tujuan penelitiannya menguji efek media dalam pembentukan dan penghapusan budaya pada remaja Malta. Rumusan masalah dalam penelitiannya yaitu bagaimana remaja Malta memilih gaya hidup, mengambil atau menolak bagian dari identitas budaya, dan adanya perubahan karena pembauran media global, tradisi lokal, serta perubahan demografi budaya. Penelitian ini khusus melihat fenomena yang ada dalam kehidupan remaja Malta, dan dihubungkan dengan beberapa aspek yaitu budaya, komunikasi dan juga sosial.

Fenomena dari aspek budaya yaitu adanya kecenderungan bahwa budaya yang senantiasa dijadikan sebagai "label" atau identitas diri remaja yang dipengaruhi oleh budaya luar (barat) melalui media global, yang berkembang di Eropa. Fenomena yang ada tentu tidak lepas dari dampak media massa yang dijadikan sebagai sumber informasi. Media massa yang sudah menempati "hati" masyarakat, tentu saja mendapatkan perhatian yang lebih dari audiennya, sehingga adanya ketergantungan audien terhadap media tersebut, yang pada akhirnya membentuk sebuah perubahan baik terhadap diri individu maupun suatu komunitas. Bila sudah ada perubahan dalam sebuah komunitas, sudah pasti akan mempengaruhi sosial budaya tempatan/lokal, di mana dalam kajian ini, Joe Grixti sebagai peneliti kajian ini mencoba memberikan gambaran tentang "frame" berfikir remaja Malta bahwa budaya luar merupakan suatu modernisasi yang telah menjadi budaya mereka dan merupakan suatu kebanggaan serta kekuatan, baik dalam lingkungan sosial mahupun ekonomi.

Secara ontologi, bila dilihat secara keseluruhan, Joe Grixti mengkaji fenomena yang ada dengan sudut pandang interpretatif, hanya memaparkan dampak-dampak yang ada karena globalisasi media terhadap identitas budaya, khususnya remaja Malta, budaya Malta hanya dipaparkan secara umum saja, tidak terlalu spesifik, kebiasaaan aneh yang menurut remaja Malta ianya sebuah hal yang cukup memalukan.

Dalam penelitian Joe Grixti, dipaparkan bagaimana remaja-remaja Malta telah mengagungkan budaya barat melalui hasil *interview* yang dilakukan oleh peneliti terhadap sampel kajian. Pengaruh baik atau buruk dengan hadirnya media global bergantung dari persepsi individu remaja itu sendiri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, metode studi kasus (*case study*) dengan mewawancarai beberapa remaja Malta secara mendalam (*depth interview*) dan menyentuh sedikit sisi sejarahnya dengan melihat "*library of script*" yang ada di negara tersebut. Penelitian ini pun merupakan sebagian dari proyek Komisi Otoritas Komunikasi Penyiaran Malta.

Pengumpulan Data dilakukan dengan cara *interview* terhadap sampel kajian. Dilakukan di beberapa tempat seperti beberapa universitas, sekolah menengah, rumah, dan tempat kerja. Populasi penduduk Malta sementara ketika kajian ini dilakukan berjumlah lebih kurang 39,000 orang. Sampel dari kajian ini sebanyak 195 orang yang terdiri dari laki-laki dan perempuan, usia sekitar antara 14-25 tahun, dengan perbedaan latar belakang, sosial ekonomi, dan juga asal daerah. Berdasarkan lokasi kajian negara Malta terletak di Pulau Mediterranean, 95 km selatan Sicily. Kepadatan penduduknya mencapai 1,250 orang per km². Malta merupakan negara yang baru saja bergabung dengan EU (*European Union*), dengan kemajemukan yang dimiliki, karena terdiri daripada bangsa Phoenician, Arab, Inggris, dan Itali. Bahasa resminya adalah bahasa Malta, Inggris, dan Itali. Sumber utama perekonomian bergantung pada perdagangan asing, perkilangan (elektronik dan tekstil) dan pelancongan.

Joe Grixti dalam hasil penelitiannya, hanya memaparkan beberapa hasil *interview* dimana remaja tersebut didapati tidak ada identitas Malta yang melekat pada diri mereka, yang tampak adalah "modernisasi" yang dipengaruhi oleh budaya luar (barat). Adanya anggapan bahwa ketika masyarakat Malta menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan seharian, sebagai budaya mereka dan merupakan sebagian dari kekuatan sosial ekonomi mereka. Hal ini juga terdapat dihubungkan dengan sejarah sebagai alasan sosiologi, serta kecenderungan ketika mereka memilih berkomunikasi dengan bahasa Inggris, itulah yang membedakan mereka dengan lokal dan bergabung dengan pihak luar atau pendatang asing.

Manakala dalam penelitian J. Sean McCleneghan, seorang Ketua Editor *The Social Science Journal*, yang mengkaji pandangan para pengkaji pakar media yang meneliti tentang berita Televisi (TV) yang melihat dan mengkaji penelitiannya selama 40 tahun, dengan judul kajian "*Reality Violence On TV News: It Began With Vietnam*". Sean mendapati kesimpulan bahwa satu permulaan yang memperkenalkan kekerasan realita yang ada pada berita malam TV, yaitu dimulai pada penayangan Perang Vietnam. Kebanyakan sejarah perang di Amerika Serikat menayangkan berita tentang kekerasan dengan masa yang lama. Inilah yang menjadikan ruang tamu sebagai tontonan atas terjadinya perang itu. Ini berdampak pada bayi yang sedang berkembang pemikirannya, yang mana harus berhadapan dengan

penayangan TV terhadap keberlangsungan dunia hari ini dan esok. Dimulai dengan perang vietnam, sebuah gambaran yang menakutkan dan suara tangisan dalam film yang ditunjukkan, remaja yang terluka dalam perang, combat di hutan melawan "Charlie". Imej kekerasan yang berlangsung lama di Amerika Serikat ini adalah perang atas kebrutalan dan menjadi mangsa, bukanlah sebuah kartun yang diperlihatkan pada setiap sabtu pagi atau seperti mempercayai aksi Rambo dalam film. Namun ianya sebagai laporan TV pada perang Vietnam dengan imej sebagai kekerasan pada realitanya, yang ditayangkan pada berita kebangsaan secara mendalam selama lebih dari satu dekade.

Berita lokal yang dikemas dalam berita, yang mana kekerasan pembunuhan telah diformat dalam sebuah *scene*, diikuti dengan jam penayangan setiap minggu malam. Maka dari sinilah kekerasan realita pada TV mulai kekal selamanya. Seterusnya merujuk pada tahun 1967, ada beberapa jurnalis yang meng-cover tentang berita perang Vietnam itu.

Hal ini bagai duka berita sepanjang petang pada TV nasional. Pada realitanya ini menjadi tontonan bagi Johny (umur 12 tahun) dan Sally (umur 10 tahun) sebagai sampel penelitian J. Sean McCleneghan, yang menonton kebenaran atas telah berlakunya keganasan selama jam makan malam itu.

Tahun 1968, TV telah melakukan perubahan dalam memformat sebuah berita menjadi setengah jam masa penayangan saja. TV warna sebagai kemajuan pada TV, dimulai pada masa satelit dan yang selama ini telah menutupi hak-hak warga pribumi yang kini menjadi tanda bagi terbukanya jendela dunia (Halberstein, 1998, p.11 dalam kajian J. Sean McCleneghan 2002). Bagi para jurnalis yang tidak pernah meninggalkan Saigon dalam laporannya tentang berita perang, telah menunjukkan adanya kedekatan secara pribadi (*up-close and personal*) terhadap setiap peristiwa yang terjadi dalam perang tersebut.

Kekerasan dalam perang ini seringkali diperlihatkan. Gambaran para tentara diperlihatkan lebih sering dengan ditayangkan dari rata-rata 2,4 - 6,8 perminggu (Hillin, 1998, p.4 dalam kajian J. Sean McCleneghan 2002). Ini menjadi kekerasan yang nyata bagi remaja dalam skala yang besar dari tahun ke tahun dan seterusnya. Pada tahun 1968, dampak kekerasan realita pada TV ini terlihat pada April, pada kasus pembunuhan Martin Luther King, Jr. Juni, Robert Kennedy menjadi korban pembunuhan. Agustus, di Chicago melihat kekerasan selalu ditayangkan dengan tidak terkawal, sebagaimana yang diungkapkan Hubert Humphrey. Oktober, di Mexico ramai terjadi pembunuhan pada ratusan pengunjuk rasa perdamaian.

Metode yang dijalankan dalam penelitian Sean ini menggunakan kaedah kualitatif analisis sejarah. Hasil penelitiannya adalah bahwa bagi Johny (yang telah berusia 13 tahun) dan Sally (berusia 11 tahun), telah menjadi makanan malam apabila menengok pada respon orang tuanya yang seringkali memaki tentang perang itu. Tahun 1972, kajian pemerintah tentang perlakuan masalah TV dan perkembangannya terhadap dampak kekerasan TV terdapat

sedikit bukti bahwa dampaknya telah merugikan pada kebanyakan anak-anak (Heins, 2000, p.17 dalam kajian J. Sean McCleneghan 2002). Tahun 1980, realita kekerasan pada TV sudah ditandai dan mengalami perubahan. Dalam mempertahankan keberlangsungan sebuah organisasi para jurnalis beralih dengan menayangkan banyak pada program acara *ShowBiz*, dengan mendalami penyatuan pada banyak stasiun TV lainnya, seperti CBS, CNN dan lain-lain.

D. Diskusi dan Kesimpulan

Media elektronik memang dapat memenuhi keperluan audiennya yaitu akan kepribadian yang lebih baik, pintar, cantik dan kuat. Pada kasus remaja proses pengidolaan terjadi lebih halus, mungkin akan meniru pada gaya bicara sosok idola. Namun mereka tidak berhenti hanya sebagai penonton atau pendengar, remaja juga menjadi penentu, yang mana mereka lah yang pada akhirnya menentukan arah media populer ketika mereka berekspresi dan mengemukakan pendapatnya.

Remaja merupakan pengguna terbesar program televisi yang berbentuk pendidikan dan informasi. Didapati penggunaan terhadap televisi dapat memberikan dampak yang positif dan negatif terhadap proses perkembangan remaja. Kajian yang secara mendalam yang berkaitan dengan perubahan sikap remaja telah dijalankan dan dijelaskan penulis dalam *literature review* sebelumnya. Sehingga medium elektronik dilihat sebagai salah satu orientasi pengukur dampak tingkah laku remaja.

Remaja sebagai generasi bakal warisan negara di masa yang akan datang. Berbagai harapan diletakkan agar mereka berupaya menjadi individu yang berguna serta mampu menyumbang ke arah kesejahteraan negara secara keseluruhannya. Namun pada realitanya, sejak akhir-akhir ini berbagai pihak mulai menaruh kebingungan tentang berbagai gejala sosial yang melanda remaja dan seterusnya meruntuhkan akhlak remaja masa kini. Disadari maupun tidak disadari, pengembangan gejala-gejala sosial terhadap remaja akibat pengaruh media semakin meningkat dari hari ke hari (Cindenia Puspasari & Muhammad Fazil, 2011). Ini turut menggambarkan betapa seriusnya fenomena penyerapan budaya luar terhadap para remaja kini akibat pengaruh globalisasi.

Persepsi tentang realita dalam kehidupan dianggap serupa dengan apa yang digambarkan melalui program yang disiarkan di televisi. Dalam analisis teori penyuburan dapat menjadi analisis fokus dalam mengukur dampak perlakuan dan pandangan audien berdasarkan penggunaan media yang begitu lama. Sehingga apa yang ditonton di televisi dipercayai akan membentuk perspektif audien terhadap apa yang berlaku secara kumulatif apabila audien terus menonton televisi. Dengan kata lain, semakin lama seseorang itu menonton televisi maka ia akan semakin cenderung mempercayai apa yang ditontonnya sebagai realita yang berlaku. Hakikatnya terdapat hubungan antara imej media dengan pandangan seseorang terhadap

realita kehidupan. Inilah yang terjadi didalam pembahasan tentang dampak media elektronik terhadap pembentukan identitas para remaja kini.

Globalisasi dapat dikatakan sebagai proses awal yang akan menentu setiap negara. Terlebih ketika orang-orang barat mendakwa mereka sebagai pionier atau pencetus kepada konsep globalisasi, dan berusaha melakukan ekspansi ekonomi secara besar-besaran ke negara bukan barat (yang dimaknai adalah negara ketiga/negara berkembang). Produk-produk yang datang dari luar negara (import) sangat diminati oleh para remaja kini, tetapi di sisi lain ada kecenderungan bahwa mereka lebih menyukai bila produk-produk luar tersebut diubahsuaikan dengan keadaan negara tempatan. Inilah yang dikatakan sebagai sebuah imitasi produk luaran atau dikenal dengan sebutan glokalisasi.

Produk seperti inilah yang biasanya lebih popular di kalangan remaja, contohnya program MTV. MTV merupakan program tayangan musik yang berfokus pada remaja, berasal dari negara barat dan akhirnya dikonsumsi oleh berbagai negara hampir di seluruh dunia, terutamanya negara-negara membangun. Konsep yang sama, yakni acara musik anak muda, namun dalam tayangannya disesuaikan dengan budaya ataupun kondisi negara tempatan. Penggunaan media elektronik seperti televisi, radio, mobile phone, komputer, dan internet semakin mendapat tempat di hati masyarakatnya, terutama terhadap golongan remaja yang terdiri dari para pelajar yang masih kurang kemampuan dalam menilai kebaikan atau keburukan setiap informasi yang diperolehi. Ini dikarenakan manusia mempunyai sifat ingin tahu.

Tujuannya adalah untuk memuaskan diri dengan memperoleh apa yang ingin diketahuinya atau menambah ilmu pengetahuan. Penggunaan perantara media untuk memperoleh informasi telah memberikan kepuasan kognitif. Ada hasil tinjauan yang menunjukkan audien menggunakan media karena ingin mengetahui apa yang berlaku untuk mendapat ide-ide dan keinginan untuk mengetahui lebih suatu informasi disamping memuaskan hati.

Komunikasi melalui media massa maupun media elektronik mempunyai fungsi penting didalam segenap aspek kehidupan individu dan masyarakat. Audien senantiasa berinteraksi dengan media dalam setiap aktivitas yang dilakukannya. Media elektronik dapat mengawasi sesuatu yang berlaku di persekitaran dan mempengaruhi perlakuan audiennya. Kepelbagaian media elektronik telah membuka pintu yang luas terhadap dunia dan kehidupan dibandingkan dengan sebelumnya, tetapi audien sebagai pengguna media elektronik mempunyai pilihan dalam menentukan kegunaan media, memahami secara kritikal dan menilai maksud di sebalik kandungan message media.

Daftar Pust

Cindenia P
Bud
Tsu
2011

Griffith, Joe. 2
enon
(1):1

James, Car
Petti
Ethio
Har

Kappelma
mch
Diak

McChesney
A. 2

McClenegh
Viet

McQuail, D
Mas

Nurudin. 2

Reber, Brya
and
mal,

Daftar Pustaka

- Cindenia P. & M. Fazil. 26-28 March 2011. Globalisasi Media dan Serapan Budaya Asing : Analisis Semiotik Ke Atas Kalangan Remaja Pasca Tsunami di Aceh. *Aceh Development International Conference 2011 (ADIC 2011)*, Volume 1 (009). UKM-Bangi, Malaysia.
- Gixti, Joe. 2006. Symbiotic transformations : youth, global media and indigenous culture in Malta. *Journal of media, culture & society*. Volume 28 (1):105-122.
- James, Carrie with Katie Davis, Andrea Flores, John M. Francis, Lindsay Pettingill, Margaret Rundle, and Howard Gardner. 2008. *Young People, Ethics, and the New Digital Media: A Synthesis from the Good Play Project*. Harvard Graduate School of Education.
- Kappelman, T. 2001. <http://www.leaderu.com/orgs/probe/docs/mcluhan.html>. *Marshal McLuhan : "The Medium is The Message"*. Diakses pada tanggal 14 November 2012 : 7.30 WIB.
- McChesney, Robert.W. 2002. *The New Global Media*. Dalam Held, D&McGrew, A. 2002. *The Global Transformation Reader*. Cambridge : Policy Press.
- McCleneghan, J.Sean. 2002. „Reality violence on TV news: it began with Vietnam. *The Social Science Journal*. (39):593-598
- McQuail, Denis & Sven Windahl. 1993. *Communication Models for the Study of Mass Communication*. London: Longman
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta : PT. Grafindo Persada
- Reber, Bryan H., & Yuhmim Chang. Fall 2000. Assessing cultivation theory and public health model for crime reporting. *Newspaper Research Journal*, Vol.21 (99-112). Retrieved March 3, 2003, from the Academic