

**TEKNOLOGI KOMUNIKASI
DAN PERILAKU REMAJA**

Jurnal Analisa Sosiologi
April 2014, 3(1): 91– 111

Ana Puji Astuti, Anike Nurmalita RPS¹

Abstrac

Every culture has knowledge, science and technology, which used as a reference for interpreting and understanding the environment and its contents, and used as a tool to exploit, process and use it to satisfy human needs. Communication of technology development is very fast at all. With the development of science and technology people get various facilities in carrying out daily activities. Even as now almost every person can not be separated from the communication technologies, as experienced by young people today. Adolescence is a period of transition from children to adults who are beginning to be affected by the environment and have a willingness to be what he wants himself. With the advances in communication technology spur teens to more intensive self-seeking activities by looking at figures in the media.

Keywords: Teknology, behavior, youth.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam setiap kebudayaan selalu terdapat ilmu pengetahuan atau sains dan teknologi, yang digunakan sebagai acuan untuk menginterpretasikan dan memahami lingkungan beserta isinya, serta digunakan sebagai alat untuk mengeksploitasi, mengolah dan memanfaatkannya untuk pemenuhan kebutuhan manusia. Sains dan teknologi dapat berkembang melalui kreativitas penemuan (*discovery*), penciptaan (*invention*), melalui berbagai bentuk inovasi dan rekayasa. Kegunaan nyata iptek bagi manusia sangat tergantung dari nilai, moral, norma, dan hukum yang mendasarinya. Iptek tanpa nilai sangat berbahaya dan manusia tanpa iptek mencerminkan keterbelakangan (Tumanggor; 2010).

Harus diakui, di jaman sekarang manusia mau tidak mau harus mengikuti perkembangan yang telah ada. Jika tidak, mereka juga akan ketinggalan informasi dan mungkin juga akan terkucilkan atau teralienasi

¹ Mahasiswa Pascasarjana Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik
Universitas Sebelas Maret, 57126

oleh keadaan. Akan tetapi jika pemakai teknologi tidak memaksimalkan fungsionalitas dan memakainya tidak sesuai dengan kebutuhan, maka kinerjanya tidak akan efektif. Dengan semakin canggihnya teknologi, hampir semua peran manusia dan aktifitas manusia digantikan oleh “robot”. (<http://ekojihadsaputra.blogspot.com/2011/05/perubahan-teknologi.html>).

Kemajuan teknologi komunikasi seperti telepon genggam, televisi, radio dan internet tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi komunikasi disatu sisi memberikan dampak yang positif seperti memudahkan manusia untuk berinteraksi antara satu dengan yang lain, memudahkan manusia untuk menjalankan aktivitasnya, dan memudahkan manusia untuk memperoleh informasi yang dibutuhkannya.

Mudahnya informasi yang diperoleh oleh masyarakat ini dapat mempengaruhi cara pandang, gaya hidup serta budaya dalam suatu masyarakat tertentu. Disisi lain, teknologi komunikasi juga mempunyai dampak negatif. Misalnya teknologi informasi dan komunikasi yang ada banyak digunakan untuk melakukan perilaku menyimpang seperti penipuan, menyontek ketika ujian nasional, mengunduh situs-situs porno ataupun mengunggah gambar atau video porno yang dapat menyebabkan penurunan moralitas bangsa.

Menurut Alfin Toffler dalam bukunya *Tumanggor* (2010), mengumpamakan teknologi sebagai mesin yang besar atau sebuah eskalator yang dahsyat dan ilmu pengetahuan sebagai bahan bakarnya. Dengan meningkatnya ilmu pengetahuan secara kuantitatif dan kualitatif, maka kian meningkat pula proses akselerasi yang ditimbulkan oleh mesin pengubah, lebih-lebih iptek mampu menghasilkan teknologi yang lebih banyak dan lebih baik. Akselerasi perubahan secara drastis dapat mengubah mengalirkan situasi. Dalam hal ini situasi dapat dianalisis menurut lima komponen dasar, yaitu:

1. Benda, hubungan manusia dengan benda tidak awet, dan masyarakatnya merupakan masyarakat pembuang. Perubahan teknologi yang semakin maju dari tahun ke tahun menyebabkan orang untuk mengikuti perubahan teknologi tersebut, sehingga teknologi lama mulai ditinggalkan. Kepemilikan teknologi terbaru seolah-olah menjadi gaya hidup seseorang (*life style*) yang menunjukkan prestise. Sehingga teknologi saat ini sudah mempunyai perubahan fungsi dari awalnya

untuk mempermudah aktivitas manusia, sekarang menjadi gaya hidup seseorang.

2. Tempat, hubungan tempat dengan manusia menjadi lebih sering, dan lebih sementara. Jarak fisik semakin tidak berarti, karena masyarakat amat mobil penuh dengan “nomad baru”. Selain itu, dengan adanya kemajuan teknologi komunikasi, memudahkan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain, bahkan juga dapat mengetahui aktivitas orang lain lewat teknologi komunikasi seperti internet.
3. Manusia, hubungan manusia dengan manusia pun pada umumnya menjadi sangat sementara dan coraknya fungsional.
4. Organisasi, kecenderungan menjadi superbirokrasi di masa depan. Manusia dapat kehilangan individualitas dan personalitasnya dalam mesin organisasi yang besar, namun hakikatnya sistemnya sendiri telah mengalami banyak perubahan. Hubungan manusia dengan organisasi menjadi mengalir dan beranekaragam, menjadi sementara, baik hubungan formalnya maupun hubungan informalnya.
5. Ide, hubungan manusia dengan ide bersifat sementara karena image timbul dan menghilang dengan lebih cepat.

Perubahan teknologi dari yang sederhana menjadi maju dapat dikatakan sebagai wujud modernisasi yang biasanya juga akan diikuti oleh modernisasi gagasan (ide). Dalam bukunya Nanang Martono disebutkan bahwa modernisasi muncul dengan berbagai wujudnya, baik nyata maupun dalam wujud yang tidak disadari manusia di dunia, sehingga dapat dikatakan hampir tidak ada manusia yang tidak menjadi “korban” modernisasi. Modernisasi dalam jangka waktu tertentu memunculkan sebuah proses yang dinamakan globalisasi. Globalisasi telah menyatukan manusia dari berbagai belahan dunia, sehingga mereka sulit dibedakan lagi, karena semua manusia mempunyai karakter yang hampir sama. Perkembangan teknologi telah berhasil menyatukan seluruh karakter atau budaya manusia di bumi ini.

Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh perkembangan teknologi komunikasi terhadap perilaku remaja saat ini?

PEMBAHASAN

Teknologi

Istilah teknologi berasal dari kata *techne* dan *logia*, kata Yunani Kuno *techne* berarti seni kerajinan. Dari *techne* kemudian lahir kata *technikos* yang berarti orang yang memiliki keahlian tertentu. Dengan berkembangnya keterampilan seseorang yang menjadi semakin tetap karena menunjukkan suatu pola, langkah, dan metode yang pasti, keterampilan tersebut menjadi lebih teknik (Tumanggor; 2010). Menurut Alisyahbana dalam bukunya Nanang Martono (2011), teknologi merupakan cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan alat dan akal, sehingga seakan-akan teknologi dapat memperpanjang, memperkuat, atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, pancaindra, dan otak manusia.

Menurut Ellul dalam bukunya Nanang Martono (2011), teknologi merupakan keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap bidang kegiatan manusia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Pusat Bahasa, 2011) teknologi didefinisikan sebagai metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ilmu pengetahuan terapan, atau keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.

Menurut Jacob dalam bukunya Nanang Martono (2011) terdapat lima siklus perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang disebut dengan lima siklus *kondratief*, yaitu suatu siklus yang akan berulang setiap 50 tahun. Lima siklus itu antara lain adalah: *pertama*, dimulai dengan revolusi teknologi (tahun 1760); *kedua*, ditandai dengan terbentangnya jaringan kereta api (tahun 1848); *ketiga*, dimulai dengan ditemukannya ban berjalan (tahun 1895); *keempat*, ditandai dengan ditemukannya tenaga atom dan motorisasi misal (1945); dan *kelima*, ditandai dengan perkembangan mikroelektronik serta bioteknologi.

Menurut Henslin dalam bukunya Nanang Martono (2011) secara sosiologis, teknologi memiliki makna yang lebih mendalam daripada peralatan. Teknologi menetapkan suatu kerangka bagi kebudayaan nonmaterial suatu kelompok. Jika teknologi suatu kelompok mengalami perubahan, maka cara berpikir manusia juga akan mengalami perubahan.

Hal ini juga berdampak pada cara mereka berhubungan dengan yang lain. Menurut Marx, teknologi merupakan alat, dalam pandangan materialisme historis hanya menunjuk pada sejumlah alat yang dapat dipakai manusia untuk mencapai kesejahteraan. Weber mendefinisikan teknologi sebagai ide atau pikiran manusia itu sendiri yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan manusia itu sendiri. Bagi Durkheim, teknologi merupakan kesadaran kolektif yang bahkan diprediksi dapat menggantikan kedudukan agama dalam suatu masyarakat (Martono, 2011).

Menurut Soelaiman dalam bukunya Nanang Martono (2011) terdapat empat perubahan kecenderungan berpikir yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi, yaitu: *pertama*, tumbuhnya *reifikasi*, yaitu anggapan bahwa yang semakin luas dalam kenyataan harus diwujudkan dalam bentuk-bentuk lahiriah dan diukur secara kuantitatif. *Kedua*, *manipulasi*, yaitu kemampuan manipulasi yang tinggi bagi kerangka berpikir manusia yang disebabkan kemampuan teknologi dalam mengubah dan mengolah benda-benda alamiah menjadi sesuatu yang bersifat artifisial demi memenuhi kepentingan manusia. *Ketiga*, *fragmentasi*, yaitu adanya spesialisasi dalam pembagian kerja yang akhirnya menuntut profesionalisme dalam dunia kerja. *Keempat*, *individualisme*, yang dicirikan dengan semakin renggangnya ikatan seseorang dengan masyarakatnya dan semakin besarnya peranan individu dalam tingkah laku kehidupan sehari-hari.

Perubahan teknologi komunikasi yang sangat cepat dan pesat dari tahun ke tahun dapat mempengaruhi cara berpikir seorang remaja dan mempengaruhi interaksi sosial mereka. Perubahan teknologi komunikasi ini dapat mempunyai dampak positif dan negatif bagi seorang remaja. Apalagi masa remaja adalah masa transisi yang sedang mencari jati diri. Tanpa adanya bimbingan, dan pengawasan dari keluarga ataupun orang-orang terdekat, teknologi komunikasi dapat dimanfaatkan untuk melakukan perbuatan yang negatif, yang melanggar nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat.

Janji Teknologi

Setiap perkembangan teknologi selalu menjanjikan kemudahan, efisiensi, serta peningkatan produktivitas. Dalam bukunya Nanang Martono (2011) disebutkan beberapa hal yang dijanjikan teknologi antara lain:

Pertama, teknologi menjanjikan perubahan. Setiap penemuan baru akan melahirkan berbagai perubahan dalam sebuah masyarakat. Ibarat sebuah subsistem, kehadiran teknologi baru sebagai subsistem baru dalam masyarakat akan membawa berbagai konsekuensi, subsistem lain dalam sistem tersebut mau tidak mau harus menyesuaikan diri akibat kehadiran teknologi tersebut seperti analisisnya Parson. Teknologi pasti akan mengubah pola aktivitas keseharian individu, seperti seorang remaja. Misalnya kehadiran televisi di rumah dapat menyebabkan munculnya agenda baru setiap hari, ada jadwal menonton acara favorit yang sebelumnya tidak ada. Jadwal mandi, jadwal makan, jadwal belajar, sampai jadwal tidur akan disesuaikan dengan jadwal acara di televisi.

Kedua, teknologi menjanjikan kemajuan. Teknologi adalah simbol kemajuan. Siapa saja yang mampu mengakses teknologi, maka ia akan mengalami sedikit atau banyak kemajuan dalam bentuk apa pun. Seorang remaja tidak akan ketinggalan informasi mana kala ia menggenggam sebuah teknologi. Teknologi telah mempengaruhi gaya hidup seorang remaja dan bahkan teknologi juga telah menjadi gaya hidup itu sendiri. *Ketiga, teknologi menjanjikan kemudahan.* Teknologi memang diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi individu, contohnya kaum remaja, ketika mereka membutuhkan sebuah informasi, mereka cukup mencarinya lewat google search atau alamat website yang lainnya. Apalagi saat ini fasilitas internet dapat ditemukan di *handphone*, seorang remaja dapat mengakses internet kapan saja ketika mereka membutuhkannya.

Keempat, teknologi menjanjikan peningkatan produktivitas. Perusahaan besar banyak memanfaatkan teknologi untuk alasan efisiensi dan peningkatan produktivitas daripada harus mempekerjakan tenaga kerja manusia yang memakan banyak anggaran untuk menggaji mereka. Teknologi juga dapat meningkatkan keuntungan perusahaan dengan berlipat ganda. Teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai alat kontrol untuk mengevaluasi kinerja seseorang. *Kelima, teknologi menjanjikan kecepatan.* Berbagai pekerjaan dapat diselesaikan dengan cepat manakala kita memanfaatkan teknologi. Keberadaan komputer akan membantu pelajar mempercepat menyelesaikan tugas belajar mereka.

Keenam, teknologi menjanjikan popularitas. Manusia dengan mudahnya muncul di layar kaca melalui internet. Situs You Tube banyak digunakan para remaja untuk mengunggah video mereka. Mereka dapat bergaya, narsis, menampakkan dan mempromosikan wajah dan penampilan mereka di internet, dengan bekal kamera dan modem untuk dapat mengupload rekaman gambar mereka. Mereka dapat bergaya sesuka mereka dan masyarakat di seluruh dunia dapat dengan mudah menonton aksi mereka. Bahkan video yang menyimpang dari nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakatpun kadang mereka unggah lewat internet hanya untuk memperoleh popularitas.

Modernisasi

Menurut Sztomka, modernisasi mengandung tiga makna. Makna paling umum sama dengan seluruh jenis perubahan sosial progresif apabila masyarakat bergerak maju menurut skala kemajuan yang diakui. Makna kedua adalah “modernitas”, yang berarti transformasi sosial, politik, ekonomi, kultural, dan mental yang terjadi di Barat sejak abad ke-16 dan mencapai puncaknya di abad ke-19 dan 20. Modernitas yang dimaksud di sini meliputi proses industrialisasi, urbanisasi, rasionalisasi, birokratisasi, demokratisasi, pengaruh kapitalisme, perkembangan individualisme dan motivasi untuk berprestasi, meningkatnya pengaruh akal dan sains, serta berbagai proses lain. Modernisasi berarti proses transformasi yang dilalui masyarakat tradisional atau masyarakat prateknologi untuk menjadi masyarakat yang ditandai oleh teknologi mesin, sikap rasional dan sekuler serta struktur sosial yang sangat terdiferensiasi.

Menurut definisi historis dalam bukunya Sztompka, modernisasi sama dengan *Westernisasi* atau *Amerikanisasi*. *Westernisasi* atau sikap kebarat-baratan ini biasa dialami oleh para remaja, dimana perilaku mereka meniru perilaku budaya barat atau Amerika. Misalnya mereka lebih memilih makan makanan yang berbau Amerika seperti McDonal, Pizza Hut, Hot Dog, KFC atau CFC dan lain sebagainya. Gaya berpakaian, gaya rambut, musik kesukaan dan semua kegemaran mereka kebanyakan meniru budaya barat. Sedangkan budaya daerah cenderung mereka tinggalkan. Dampaknya kesenian dan tradisi daerah sudah mulai memudar karena pengaruh dari budaya barat. Rasa cinta tanah air dan wawasan kebangsaanpun saat ini juga

sudah mulai berkurang. Moralitas generasi penerus bangsa juga mengalami penurunan dengan ditandai banyaknya penyimpangan-penyimpangan yang dilakukan oleh para remaja.

Menurut Eisenstadt dalam bukunya Sztompka menjelaskan modernisasi adalah proses perubahan menuju tipe sistem sosial, ekonomi, dan politik yang telah maju di Eropa Barat dan Amerika Utara dari abad ke-17 hingga 19 dan kemudian menyebar ke Negara Eropa lain dan dari abad ke-19 dan 20 negara Amerika Selatan, Asia, dan Afrika. Menurut Wilbert Moore dalam bukunya Sztompka, modernisasi adalah transformasi total masyarakat tradisional atau pra-modern ke tipe masyarakat teknologi dan organisasi sosial yang menyerupai kemajuan dunia Barat yang ekonominya makmur dan situasi politiknya stabil. Tiryakian merumuskan bahwa dilihat dari perspektif proses historis dunia, modernisasi berkaitan dengan keunggulan inovasi atau terobosan kesadaran, moral, etika, teknologi dan tatanan sosial yang berguna bagi peningkatan kesejahteraan manusia. Menurut Chodak, modernisasi adalah contoh khusus dan penting dari kemajuan masyarakat, contoh usaha sadar yang dilakukan untuk mencapai standar kehidupan yang lebih tinggi.

Berikut ini adalah contoh modernisasi dibidang teknologi komunikasi dari yang tradisional seperti kentongan berubah menjadi teknologi komunikasi yang sangat canggih seperti telepon genggam, iPad,



tablet, dan lain sebagainya.



Menurut Neil Smelser dalam bukunya Sztompka, modernisasi merupakan transisi multidimensional yang meliputi enam bidang, yang pertama di bidang ekonomi yang berarti: (1) mengakarnya teknologi dalam ilmu pengetahuan; (2) bergerak dari pertanian subsistensi ke pertanian

komersial; (3) penggantian tenaga binatang dan manusia oleh energi benda mati dan produksi mesin; (4) berkembangnya bentuk pemukiman urban dan konsentrasi tenaga kerja di tempat tertentu. Kedua di bidang politik, ditandai oleh transisi dari kekuasaan suku ke sistem hak pilih, perwakilan, partai politik, dan kekuasaan demokratis. Ketiga, di bidang pendidikan, modernisasi meliputi penurunan angka buta huruf dan peningkatan perhatian pada pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan. Keempat di bidang agama ditandai dengan sekularisasi. Kelima di bidang kehidupan keluarga ditandai oleh berkurangnya peran ikatan kekeluargaan dan makin besarnya spesialisasi fungsional keluarga. Keenam di bidang stratifikasi, modernisasi berarti penekanan pada mobilitas dan prestasi individual ketimbang pada status yang diwarisi.

Mekanisme modernisasi berkaitan erat dengan determinisme teknologi, dimana teknologi dominan memaksakan (menimbulkan) bentuk baru organisasi sosial, kehidupan politik, pola kultur, perilaku sehari-hari dan keyakinan serta sikap. Teknologi dianggap mempunyai logika perkembangannya sendiri yang digerakkan oleh rentetan penemuan dan inovasi, maka cepat atau lambat dampak teknologi modern akan menimbulkan sindrom modernitas menyeluruh, akan menghasilkan kesamaan atau keseragaman yang melanda berbagai masyarakat dan melenyapkan perbedaan lokal (Sztompka; 2011).

Dari sudut empiris dinyatakan bahwa upaya modernisasi sangat sering tidak menciptakan hasil yang dijanjikannya. Di negara terbelakang kemiskinan terus berlangsung dan bahkan meningkat, rezim diktator dan otokratis berkembang, perang dan kerusakan berkecamuk, sakralisasi kehidupan dan bentuk baru fundamentalisme agama berkembang, kefanatikan ideologi berlanjut, berbagai jenis nasionalisme baru, paham golongan dan paham kedaerahan bermunculan. Kehancuran lembaga dan cara hidup tradisional sering menimbulkan disorganisasi, kekacauan, dan anomie. Perilaku menyimpang dan kenakalan remaja juga meningkat.

Dari definisi modernisasi yang sudah dijelaskan diatas, juga dapat diketahui bahwa modernisasi dapat menimbulkan sekularisasi, yaitu merosotnya arti penting keyakinan agama, kekuatan gaib, nilai, dan norma, dan digantikan oleh gagasan dan aturan yang disahkan oleh argumen dan

pertimbangan “duniawi”. Dengan teknologi yang maju, seorang remaja tanpa adanya pengawasan dari orang tua dapat dengan mudahnya mengakses situs-situs porno yang menyebabkan terjadinya seks bebas di kalangan remaja. Teknologi komunikasi yang maju juga menyebabkan kemalasan pada diri seorang pelajar. Fasilitas internet yang mudah dijangkau oleh siapa saja dan dimana saja juga dapat digunakan oleh pelajar untuk mencari jawaban-jawaban pertanyaan lewat internet. Di satu sisi mempunyai dampak positif yaitu memudahkan siswa untuk belajar, tetapi disisi lain menyebabkan siswa melakukan plagiasi.

Teori Aksi Talcott Parsons

Masyarakat sebagai sistem sosial menurut Parsons paling tidak harus memiliki empat fungsi imperatif yang sekaligus merupakan karakteristik suatu sistem. Keempatnya berhubungan dengan sistem tindakan (action systems). Keempat fungsi imperatif ini dikenal dengan sebutan AGIL yang merupakan kepanjangan dari fungsi A (*Adaptation*); G (*Goal Attainment* = pencapaian tujuan); I (*Integration*); dan L (*Latent Pattern Maintenance* = system fidusier). Fungsi adaptasi merupakan sistem untuk mempertahankan sumber-sumber penting dalam sistem dalam menghadapi *external demands*. Fungsi pencapaian tujuan (*goal attainment*) merupakan fungsi ketika sistem memprioritaskan tujuan dan memobilisasi sumber daya untuk mencapai tujuan. Fungsi integrasi merupakan proses-proses yang terjadi di internal sistem yang mengoordinasi *inter-relationship* berbagai subsistem (unit-unit sistem). Sementara itu, fungsi pemeliharaan pola (*latency*) merupakan proses ketika sistem memelihara motivasi dan kesepakatan sosial dengan menggunakan *internal tensions (social control)* (Haryanto; 2012).

Seorang remaja ketika mereka dihadapkan pada perubahan teknologi baru pertama-tama mereka dituntut untuk dapat menerima dan menyesuaikan diri dengan teknologi tersebut. Kedua, perubahan teknologi mempunyai suatu tujuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Akan tetapi perubahan teknologi ini mempunyai dampak yang positif dan negatif terhadap perilaku remaja. Perubahan teknologi yang berdampak pada interaksi sosial para remaja menyebabkan ketidakseimbangan antara norma lama dengan keadaan saat ini sehingga dibutuhkan adanya kontrol sosial dari keluarga ataupun lingkungan terdekat mereka agar tetap terjadi

keseimbangan antara nilai dan norma lama dengan kondisi sosial saat ini dengan tujuan untuk mempertahankan integrasi dalam masyarakat.

Menurut Parsons, masyarakat sekalipun cenderung berada dalam kondisi keseimbangan (ekuilibrium), setiap sistem sosial tidak tertutup kemungkinan mengalami perubahan sosial. Hanya saja perubahan tersebut berlangsung secara gradual dan berdampak pada berbagai penyesuaian yang dilakukan masing-masing unsur sistem. Apabila tantangan berupa kecenderungan ke arah ketidakseimbangan antara dua atau lebih unit sistem menjadi cukup besar dan mekanisme kontrol tidak dapat mempertahankan konformitas, upaya yang dilakukan sistem adalah menghindari perpecahan struktur. Dalam menghadapi persoalan tersebut, terdapat paling tidak tiga alternatif, yakni (1) resolusi: merestorasi konformitas dengan ekspektasi-ekspektasi normatif; (2) isolasi: sekalipun konformitas penuh tidak tercapai, tetapi terdapat beberapa akomodasi yang dapat diterima; (3) perubahan di dalam struktur (Haryanto; 2012).

Dalam mengembangkan teori sistem tindakan (*action system theory*), Parsons menyebut empat tipe tindakan yang saling interelasi satu sama lain. Teori ini sering pula disebut sebagai "*teori sibernetika*". Keempat sistem tindakan tersebut adalah sistem budaya, sistem sosial, sistem kepribadian, dan sistem organisme perilaku. Di dalam sistem budaya terdapat sistem simbol yang tertata yang digunakan untuk mengatur perilaku individu. Sistem simbol tersebut dapat bersifat terinternalisasi (*internalized*) maupun terinstitusionalisasi (*institutionalized*). Budaya merupakan kekuatan utama yang mengikat masyarakat. Di dalam sistem sosial, komponen utamanya adalah interaksi antar-individu yang menghasilkan norma sosial. Melalui sosialisasi, para remaja seharusnya sedari dini ditanamkan nilai-nilai luhur budaya setempat, sehingga budaya setempat tidak luntur karena perubahan jaman, dan perilaku remaja tidak menyimpang dari norma sosial masyarakat setempat.

Sistem kepribadian merupakan sistem orientasi dan motivasi individu yang terorganisasi. Arah kebutuhan individu merupakan produk dorongan yang dibentuk oleh setting sosial dan menjadi komponen dasar kepribadian (*personality*). Sementara itu, sistem organisme perilaku merupakan predisposisi biologis yang memengaruhi situasi lain (Haryanto;

2012). Pada masa remaja, seorang individu membutuhkan perhatian, kasih sayang, dan pengawasan dari keluarga dan orang-orang terdekat mereka untuk membentuk pribadi yang baik. Dengan pribadi yang baik, kemungkinan akan memunculkan tindakan sosial yang baik pula.

Menurut Parsons, individu pada dasarnya mempunyai kebebasan dalam bertindak. Konsep voluntarisme merupakan konsep yang dimaksud Parsons untuk menjelaskan hal tersebut. Dalam bukunya *The Structure of Social Action*, Parsons melihat bahwa individu memiliki pilihan dalam bertindak dalam situasi sosial. Konsep voluntarisme berimplikasi pada pikiran, kesadaran, dan pembuatan keputusan yang dipengaruhi dan dibatasi oleh nilai-nilai, norma-norma, ide-ide, situasi-situasi sosial, dan produk masyarakat lainnya. Dalam teori tindakan voluntaristik Parsons, terdapat tiga aspek “unit tindakan”. Agen (pelaku) berusaha merealisasikan tujuannya dalam suatu situasi ketika kondisi material dan cara-cara yang memungkinkan dipakai untuk merealisasikan tujuan tersebut.

Parsons percaya bahwa norma-norma sosial yang terinternalisasi selama proses sosialisasi membentuk sebuah basis alternatif tindakan terhadap apa yang ditawarkan oleh keinginan individual. Pencarian seorang individu berada di antara egoisme keinginan dengan norma-norma yang terinternalisasi. Seorang actor (individu) tidak dapat memilih antara penderitaan dan kesenangan berhubungan dengan tindakan, tetapi dapat memilih sejauh mana hal itu diperhitungkan ketika melakukan tindakan. Secara alamiah, penderitaan dari penyimpangan norma meningkat, seorang aktor akan memilih untuk lebih sering menyesuaikan, tetapi apa pun pilihannya berakibat pada tindakan.

Menurut Parsons, sebuah tindakan adalah volunter, tidak dipaksakan, dengan pilihan seorang agen (aktor/individu) berada diantara dua jenis tekanan, yaitu tindakan harus selalu dipandang sebagai pelibatan tekanan antara dua elemen tatanan berbeda: normatif dan kondisional. Parsons menyadari bahwa seorang individu menyesuaikan diri dengan norma-norma yang ada oleh karena tekanan-tekanan yang ada baik internal maupun eksternal. Sanksi dari masyarakat juga merupakan tekanan bagi individu untuk menyesuaikan diri dengan norma. Akan tetapi, sanksi tersebut merupakan dukungan sekunder yang berasal dari tatanan normatif dan tidak

mempunyai arti independen. Dalam analisis Parsons, sejumlah tindakan yang menyesuaikan norma akan berbeda tergantung pada seberapa kuat keinginan individu merealisasikan tujuannya meskipun harus berlawanan dengan norma, selain pada seberapa banyak usaha yang dilakukan individu untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma.

Sebelum bertindak, individu atau aktor menggunakan kerangka orientasi-orientasi motivasionalnya untuk menganalisis fenomena sosial yang menarik baginya. Perhatian utamanya ditujukan pada fenomena aktual atau yang paling potensial memberikan kepuasan bagi pemenuhan kebutuhannya. Proses ini melibatkan tiga dimensi tindakan. Pertama, aktor harus menganalisis situasi secara kognitif. Ia harus menempatkan fenomena sosial (individu, kolektivitas, objek-objek kebudayaan fisik) secara terpisah dengan fenomena sosial lain, menghubungkan dengan kategori-kategori objek, menentukan properti-properti suatu fenomena sosial, dan menentukan fenomena-fenomena sosial aktual atau fungsi-fungsi potensial. Kedua, secara simultan, seorang aktor harus menilai signifikansi kataktik dari fenomena tersebut, terutama dampak bagi dirinya. Ketiga, aktor bertindak melalui proses evaluatif yang menentukan bagaimana mereka mengalokasikan energi-energi yang dimilikinya untuk mengoptimalkan gratifikasi (kepuasan) dan meminimalisasi deprivasi.

Parsons menggunakan kerangka psikoanalisis untuk mengembangkan “teori tindakannya”. Motivasi individu dipahami sebagai secara intrinsik penting bagi struktur sosial. Parsons bersama sahabatnya Edward Shills mengembangkan variabel-variabel pola (*pattern variable*) merujuk pada orientasi-orientasi motivasional individu dalam tindakan sosial. Konsep motivasional menunjuk pada keinginan seseorang untuk memaksimalkan kepuasan (gratifikasi) dan meminimalkan deprivasi, termasuk menyeimbangkan antara tujuan jangka pendek dan tujuan jangka panjang. Orientasi nilai menunjuk pada standar-standar normatif yang mengatur pilihan-pilihan individu dan prioritas dengan penghargaan perbedaan kebutuhan dan tujuan. Variabel pola membantu menentukan orientasi-orientasi seseorang yang dianggap cocok ketika mereka berinteraksi. Secara esensial, menurut Parsons terdapat lima pilihan yang bersifat dikotomis, baik secara implisit maupun eksplisit.

Variabel-variabel pola merupakan seperangkat pilihan yang ditentukan individu sebelum melakukan tindakan. Pada tingkat ini, variabel pola merupakan alat analisis terhadap proses kesadaran. Dalam setiap situasi tindakan, individu selalu menghadapi problem orientasi sebagai berikut:

1. *Affectivity-neutral affectivity*: problem ini seputar seberapa besar dan kuat emosi dan afeksi (perhatian) dicurahkan kepada orang lain ketika berinteraksi. Sebagai contoh, para remaja membutuhkan perhatian dan kasih sayang dari orang tua mereka, tetapi ada beberapa orang tua yang lebih memilih mencari uang tanpa memperhatikan anak-anak mereka. Mereka beranggapan dengan memberikan uang saku yang cukup banyak, anak akan berperilaku baik. Tetapi kenyataannya, anak yang kurang kasih sayang dari orang tua cenderung melakukan perilaku menyimpang, karena mereka tidak dapat menyerap nilai dan norma dengan baik.
2. *Collectivity-Self orientation*: dilema yang dihadapi seorang remaja dalam berinteraksi terkadang juga seputar apakah harus mengejar kepentingan diri atau harus berbagi dengan orang lain sebagai kolektivitasnya.
3. *Particularism-universalism*: Dalam mengambil keputusan, seseorang terkadang dihadapkan pada dilema apakah akan menggunakan standar-standar universal ataukah standar-standar spesifik yang sarat dengan ikatan-ikatan emosional. Sebagai contoh, dalam mengambil suatu keputusan seorang remaja dihadapkan pada kesesuaian antara nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat atau karena faktor pertemanan. Seperti keputusan akan membolos sekolah atau tidak, mereka mengalami dilema apakah akan mengikuti perilaku teman-temannya yang membolos ataukah tidak.
4. *Ascription-achievement*: problem yang terjadi dalam interaksi sosial pada konteks ini, apakah status seseorang lebih banyak “diberikan” atau harus dicapai melalui perjuangan, apakah seorang remaja dilahirkan dengan memiliki kemampuan menjadi dokter ataukah kemampuan tersebut harus dipelajari?
5. *Diffuseness-Specificity*: problem yang terjadi dalam interaksi sosial pada konteks ini adalah apakah seseorang akan menggunakan ukuran-ukuran berdasarkan keahlian seseorang, ataukah kompetensi lain juga ikut berpengaruh. Sebagai contoh, seorang remaja apakah akan menerima seluruh nasihat dari guru atau orang tua mereka hanya karena status sosialnya saja atau karena remaja sangat menghormati guru dan orang tua mereka.

Robert K. Merton

Berbeda dengan Parsons, menurut Robert K. Merton dalam sistem sosial terdapat tindakan-tindakan atau struktur sosial yang justru disfungsi atau bahkan bertentangan dengan tujuan sistem

(nonfungsional). Merton kemudian menjelaskan hubungan antara fungsi-fungsi, konsekuensi-konsekuensi, dan intensi-intensi dengan memperkenalkan konsep fungsi manifes dan laten. Perbedaan tersebut berdasarkan pada ada tidaknya intensitas di dalamnya. Selain itu, Merton juga membedakan antara fungsi dan disfungsi berdasarkan sifat konsekuensi bagi sistem sosial, yakni apakah berdampak positif ataukah negatif. Dalam pandangannya, institusi-institusi sosial tidak selamanya berfungsi bagi sistem sosial, bahkan adakalanya institusi sosial mempunyai konsekuensi-konsekuensi disfungsional.

Menurut Robert K. Merton, komponen-komponen sistem sosial tidak selalu berada dalam kondisi penuh harmoni, tetapi sering berada dalam relasi-relasi konflik. Efeknya tidak selalu berupa keseimbangan (ekuilibrium), tatanan, dan keberlanjutan, tetapi kadang sebaliknya, yakni disequilibrium, disorder, disorganisasi, dan beberapa bentuk perubahan sosial lainnya. Menurut Merton, komponen sistem sosial tidak hanya terdiri dari unsur-unsur yang fungsional, tetapi juga yang disfungsional. Secara bersama-sama, unsur-unsur tersebut merupakan *balance of functional consequences*, yang terdiri baik kondisi penuh harmoni maupun yang bersifat konflikual.

Menurut Merton, penyimpangan sosial semakin meningkat pada masyarakat yang mengalami anomie, ketika tidak ada korelasi antara kuatnya harapan sukses dan kesempatan untuk merealisasikan harapan-harapan tersebut. Pada masyarakat anomik, pencapaian kesuksesan seseorang dilakukan dengan cara-cara yang ilegal sehingga menyebabkan terjadinya disorganisasi sosial (*Innovation*). Banyaknya cara ilegal tersebut pada saat yang sama menyebabkan semakin banyak orang frustrasi, terutama di kalangan lapisan masyarakat bawah (*ritualism*). Kondisi demikian menyebabkan sebagian orang melakukan pola adaptasi lain, seperti penyalahgunaan obat-obatan terlarang, bunuh diri, atau berbagai bentuk penyakit jiwa (*retreatism*). Sementara itu, beberapa orang lain mencoba melakukan perlawanan dan berusaha merubah sistem (*rebellion*).

Adanya perubahan teknologi komunikasi dapat menyebabkan dampak positif dan dampak negatif. Dampak negatif dari perubahan teknologi dilihat dari *innovation* dapat menyebabkan terjadinya perilaku

menyimpang dikalangan remaja seperti menyontek ketika ulangan harian ataupun ujian. Para remaja ini menyontek dengan memanfaatkan fasilitas handphone untuk menghubungi teman lewat short message (sms). Selanjutnya, karena para remaja sudah terbiasa dengan teknologi yang menawarkan adanya kepraktisan, serba cepat, dan instant, serta mudahnya informasi yang mereka peroleh, utamanya lewat internet, menyebabkan para remaja malas untuk belajar. Sekolah hanya merupakan sebuah ritualisme untuk memperoleh gelar atau ijazah, bukan untuk mencari ilmu pengetahuan.

DAMPAK PENYALAHGUNAAN IPTEK PADA KEHIDUPAN SOSIAL DAN BUDAYA

Menurut Rusmin Tumanggor dkk, dalam bukunya yang berjudul *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, pengaruh negatif iptek secara manusiawi dirasakan pada masyarakat dewasa ini, terlihat dari kondisi kehidupan manusia itu sendiri. Manusia pada saat ini telah begitu jauh dipengaruhi oleh iptek. Gambaran kondisi tersebut antara lain:

1. Situasi tertekan, manusia mengalami ketegangan akibat penyerapan iptek, dan mekanisme iptek. Manusia melebur dengan mekanisme iptek, sehingga waktu manusia dan pekerjaannya mengalami pergeseran. Peleburan manusia dalam mekanisme iptek, menuntut kualitas dari manusia, tetapi kadang manusia tidak hadir di dalamnya atau pekerjaannya.
2. Perubahan ruang dan lingkungan manusia. Iptek telah mengubah lingkungan manusia dan hakikat manusia. Dengan adanya teknologi komunikasi, seorang remaja dapat melakukan komunikasi dengan siapa saja dengan mudah, sehingga jarak yang jauh tidak menjadi masalah. Fasilitas iptek yang ada kadang disalahgunakan oleh para remaja.
3. Perubahan waktu dan gerak manusia. Akibat iptek, manusia terlepas dari hakikat kehidupan. Sebelumnya tidur diatur dan diukur sesuai dengan kebutuhan dan peristiwa-peristiwa dalam hidup manusia sifatnya konkret dan alamiah. Tetapi sekarang waktu menjadi abstrak dengan pembagian jam, menit, dan detik. Waktu hanya memiliki kuantitas belaka tidak ada nilai kualitas manusiawi dan sosial, sehingga irama kehidupan harus tunduk kepada waktu yang mekanistik dengan mengorbankan nilai kualitas manusia dan nilai sosial. Perilaku remaja seolah-olah diatur oleh teknologi, seperti ketika mereka akan mandi, tidur, ataupun belajar disesuaikan dengan acara televisi.
4. Terbentuknya suatu masyarakat massa. Akibat iptek, kaum remaja dapat membentuk masyarakat massa, artinya ada kesenjangan sebagai masyarakat kolektif. Hal ini dibuktikan bila ada perubahan norma

dalam masyarakat, maka muncul kegoncangan. Generasi tua pada umumnya masih memegang nilai-nilai asli (primordial) seperti agama atau adat istiadat secara ideologis, akan tetapi generasi muda sudah mulai meninggalkan nilai-nilai asli budaya setempat. Mereka sudah mulai menyukai budaya-budaya barat yang dianggap lebih modern daripada budaya daerah. Proses sekularisasi sedang berjalan secara tidak disadari. Proses massifikasi yang melanda kaum remaja telah menghilangkan nilai-nilai hubungan sosial suatu komunitas, padahal individu perlu hubungan sosial. Terjadi *nourosa obsesional* atau gangguan saraf menurut beberapa ahli, sebagai akibat hilangnya nilai-nilai hubungan sosial, yaitu kegagalan adaptasi dan pergantian relasi-relasi komunal dengan relasi yang bersifat teknis. Struktur sosiologi massa dipaksakan oleh kekuatan-kekuatan iptek dan kebijakan ekonomi (produk industri) yang melampaui kemampuan manusia.

5. Iptek manusiawi dalam arti ketat. Artinya iptek manusiawi harus memberikan kepada kaum remaja suatu kehidupan manusia yang sehat dan seimbang, bebas dari tekanan-tekanan. Iptek harus menyelaraskan diri dengan kepentingan mereka bukan sebaliknya. Melalui iptek bukan menghilangkan kodrat remaja sebagai manusia itu sendiri, tetapi perlu memanusiakan iptek. Kaum remaja bukan menjadi objek iptek tetapi harus menjadi subjek iptek. Kondisi sekarang kaum remaja itu menjadi objek iptek dan harus selalu menyesuaikan dengan iptek.

Dampak positif dan negatif yang akan ditimbulkan oleh perkembangan IPTEK dalam proses pendidikan remaja, antara lain:

- 1) Siswa menjadi malas belajar

Dengan adanya peralatan yang seharusnya dapat memudahkan siswa dalam belajar, seperti Laptop dengan jaringan internet, ini malah sering membuat siswa jadi malas belajar, terkadang banyak diantara mereka yang menghabiskan waktunya untuk berinternetan yang hanya mendatangkan kesenangan semata, seperti main Facebook, Chating, Frenster, dll, yang kesemuanya itu tentu akan berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

- 2) Terjadinya pelanggaran asusila

Sering kita mendengar atau membaca berita, dimana terjadi pelaku pelanggaran asusila dilakukan oleh seorang siswa terhadap siswa lainnya, seperti terjadinya tawuran antar pelajar, terjadinya seks bebas, dll.

- 3) Munculnya media massa, khususnya media elektronik seperti internet sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan di satu sisi bermanfaat untuk menambah wawasan siswa, tetapi disisi lain dapat disalah gunakan oleh siswa.

Dengan munculnya media massa yang dihasilkan oleh perkembangan IPTEK, ini dapat menimbulkan adanya berbagai perilaku yang menyimpang yang dapat terjadi, seperti adanya siswa yang sering menghabiskan waktunya untuk main game, main PS, main Facebook,

Chating lewat internet. Sehingga yang semula waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar malah digunakan untuk bermain, sehingga jam belajar menjadi habis dengan sia-sia. Akhirnya semuanya itu akan dapat berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa dan bahkan terjadi kemerosotan moral dari para siswa bahkan mahasiswa.

- 4) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, di satu sisi dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi di sisi lain juga dapat membuat siswa menjadi malas.

Dengan adanya fasilitas yang dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran, ini terkadang sering membuat siswa dan mahasiswa menjadi malas dan merasa lebih dimanjakan, misalnya ketika siswa diberi tugas untuk membuat makalah, maka mereka merasa tidak perlu pusing-pusing, karena cukup mencari bahan lewat internet dan mengcopi paste, sehingga siswa semakin menjadi malas belajar.

- 5) Kerahasiaan alat tes untuk pendidikan semakin terancam.

Selama ini sering kita melihat dan mendengar di siaran TV, tentang adanya kebocoran soal ujian, ini merupakan salah satu akibat dari penyalahgunaan teknologi, karena dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih, maka dengan mudah dapat mengakses informasi dari satu daerah ke daerah lain, inilah yang dilakukan oleh oknum untuk melakukan penyelewengan terkait dengan kebocoran soal ujian, sehingga kejadian ini sering meresahkan pemerintah dan masyarakat.

- 6) Penyalahgunaan pengetahuan bagi orang-orang tertentu untuk melakukan tindak kriminal.

Pada awalnya pendidikan itu ditujukan untuk mendapatkan perubahan yang bersifat positif, namun pada akhirnya seringkali tujuan itu diselewengkan dengan berbagai alasan. Contohnya, seorang hacker, dengan kemampuannya melakukan penerobosan sistem sebuah kantor atau perusahaan, mereka dapat melakukan perampokan dengan tidak perlu merampok langsung ke bank atau ke kantor, cukup dengan melakukan pembobolan terhadap sistem keuangan atau informasi penting, maka mereka akan dapat keuntungan, dan sulit untuk dilacak pelakunya.

- 7) Adanya penyalahgunaan sistem pengolahan data yang menggunakan teknologi.

Dengan adanya pengolahan data dengan sistem teknologi, sering kali kita temukan adanya terjadi kecurangan dalam melakukan analisis data hasil penelitian yang dilakukan oleh siswa bahkan mahasiswa, ini mereka lakukan hanya untuk mempermudah kepentingan pribadi, dengan mengabaikan kebenaran hasil penelitian yang dilakukan. (<http://rifkadodol.blogspot.com/2011/04/dampak-perubahan-teknologi.html>)

DAMPAK TEKNOLOGI INFORMASI DALAM SOSIAL PSIKOLOGI ANAK

1. Ketergantungan

Media komputer memiliki kualitas atraktif yang dapat merespon segala stimulus yang diberikan oleh penggunanya. Terlalu atraktifnya, membuat penggunanya seakan-akan menemukan dunianya sendiri yang membuatnya terasa nyaman dan tidak mau melepaskannya. Kita bisa menggunakan komputer sebagai pelepas stress dengan bermain games yang ada.

2. Violence and Gore

Kekejaman dan kesadisan juga banyak ditampilkan pada komputer. Karena segi isi pada dunia internet tidak terbatas, maka para pemilik situs menggunakan berbagai macam cara agar dapat menjual situs mereka. Salah satunya dengan menampilkan hal-hal yang menunjukkan kekejaman dan kesadisan. Studi eksperimental menunjukkan bahwa ada korelasi positif antara bermain permainan komputer dengan tingkat kejahatan di kalangan anak muda, khususnya permainan komputer yang banyak memuat unsur kekerasan dan pembunuhan.

Bahkan ada sebuah penelitian yang menunjukkan bahwa games yang di mainkan di komputer memiliki sifat menghancurkan yang lebih besar dibandingkan kekerasan yang ada di televisi ataupun kekerasan dalam kehidupan nyata sekalipun. Hal ini terjadi terutama pada anak-anak. Mereka akan memiliki kekurangan sensitivitas terhadap sesamanya, memicu munculnya perilaku-perilaku agresif dan sadistis pada diri anak, dan bisa mengakibatkan dorongan kepada anak untuk bertindak kriminal seperti yang dilihatnya (meniru adegan kekerasan seperti smack down yang pernah ditayangkan pada salah satu televisi swasta beberapa tahun yang lalu)

3. Pornografi

Anggapan yang mengatakan bahwa internet identik dengan pornografi, memang tidak salah. Dengan kemampuan penyampaian

informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela. Begitu banyak situs-situs pornografi yang ada di internet, meresahkan banyak pihak terutama kalangan orang tua yang khawatir anak-anaknya akan mengonsumsi hal-hal yang bersifat porno. Di internet terdapat gambar-gambar pornografi yang bisa mengakibatkan dorongan kepada seseorang untuk bertindak kriminal. Ironisnya, ada situs-situs yang memang menjadikan anak-anak sebagai target khalayaknya. Mereka berusaha untuk membuat situs yang kemungkinan besar memiliki keterkaitan dengan anak-anak dan sering mereka jelajahi.

4. Antisocial Behavior

Salah satu dampak yang dapat ditimbulkan dari penyalahgunaan komputer dan handphone adalah antisocial behavior. Dimana pengguna komputer dan handphone tersebut tidak lagi peduli kepada lingkungan sosialnya dan cenderung mengutamakan komputer dan handphone. Orang akan menjadi lebih jarang berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya, sehingga kemampuan interpersonal dan emosional kaum remaja tidak berkembang secara optimal. Lama kelamaan, para remaja akan sulit menjalin komunikasi dan membangun relasi dengan orang-orang disekitarnya. Bila hal tersebut tidak segera ditanggulangi akan menimbulkan dampak yang sangat buruk, yang dimana manusia lama kelamaan akan sangat individualis dan tidak akan ada lagi interaksi ataupun sosialisasi.

KESIMPULAN

Teknologi merupakan metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ilmu pengetahuan terapan, atau keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Setiap teknologi selalu menjanjikan perubahan, kemudahan, kemajuan, peningkatan produktivitas, kecepatan, dan popularitas. Perkembangan teknologi berkaitan dengan adanya modernisasi dan globalisasi. Modernisasi adalah proses transformasi yang dilalui masyarakat tradisional atau masyarakat prateknologi untuk menjadi masyarakat yang ditandai oleh teknologi mesin, sikap rasional dan sekuler serta struktur sosial yang sangat terdiferensiasi.

Sesuai dengan teorinya Talcott Parsons yang sangat terkenal mengenai AGIL, seorang remaja ketika mereka dihadapkan pada perubahan teknologi baru pertama-tama mereka dituntut untuk dapat menerima dan menyesuaikan diri dengan teknologi tersebut. Perubahan teknologi yang berdampak pada interaksi sosial para remaja menyebabkan ketidakseimbangan antara norma lama dengan keadaan saat ini sehingga dibutuhkan adanya kontrol sosial dari keluarga ataupun lingkungan terdekat mereka. Menurut Merton, penyimpangan sosial semakin meningkat pada masyarakat yang mengalami anomie, ketika tidak ada korelasi antara kuatnya harapan sukses dan kesempatan untuk merealisasikan harapan-harapan tersebut.

Menurut Merton, penyimpangan sosial semakin meningkat pada masyarakat yang mengalami anomie, ketika tidak ada korelasi antara kuatnya harapan sukses dan kesempatan untuk merealisasikan harapan-harapan tersebut. Perubahan teknologi komunikasi juga dapat menyebabkan terjadinya anomie pada diri remaja. Beberapa dampak teknologi antara lain memunculkan situasi tertekan, perubahan ruang dan lingkungan manusia, perubahan waktu dan gerak manusia, terbentuknya suatu masyarakat massa, iptek manusiawi dalam arti ketat artinya iptek manusiawi harus memberikan kepada kaum remaja suatu kehidupan manusia yang sehat dan seimbang, bebas dari tekanan-tekanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Pusat Bahasa. 2011. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta. Balai Pustaka.
- Sztompka, Piotr. 2011. Sosiologi Perubahan Sosial. Jakarta. Prenada Media Group.
- Tumanggor, Rusmin. 2010. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Martono, Nanang. 2011. *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Postmodern, dan Poskolonial*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Haryanto, Sindung. 2012. *Spektrum Teori Sosial Dari Klasik Hingga PostModern*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.
- <http://ekojihadsaputra.blogspot.com/2011/05/perubahan-teknologi.html>.
diunduh pada tanggal 10 Januari 2013 puku 16:25 WIB.
- <http://rifkadodol.blogspot.com/2011/04/dampak-perubahan-teknologi.html>
diunduh pada tanggal 09 Januari 2013 pukul 11.00 wib
- <http://teknologi.kompasiana.com/terapan/2012/09/20/dampak-perkembangan-teknologi-informasi-488600.html> diunduh pada tanggal 09 Januari 2013 pukul 10.00 wib