

EDUKASI MEDIA DAN *POPULAR CULTURE* DALAM MENGHADAPI TANTANGAN GLOBAL DI KALANGAN REMAJA

Novia Kencana

*Program Studi Ilmu Pemerintahan Universitas Indo Global Mandiri
Jl. Jenderal Sudirman No. 629 Km 4, Palembang
Email : kencananovia@uigm.ac.id*

ABSTRAK

Media dan popular culture (budaya populer) merupakan fenomena sosial yang sedang terjadi di tengah masyarakat. Budaya populer semakin mengakar dengan canggihnya teknologi dan media sosial. Pada hakikatnya, budaya populer merupakan produk masyarakat industrial, yang mana kegiatan pemaknaan dan hasilnya diwujudkan dalam kebudayaan yang dihasilkan dan ditampilkan dalam jumlah besar, didukung dengan kemajuan teknologi produksi dan kemudahan akses oleh seluruh lapisan masyarakat tanpa batas ruang dan waktu. Lingkaran Budaya populer semakin merebak di tengah-tengah masyarakat terutama di kalangan remaja melalui penggunaan internet atau gadget yang semakin tinggi. Sebagaimana diketahui bahwa perkembangan media dan penggunaan internet semakin terjadi sangat pesat, terutama semenjak arus globalisasi yang terbuka dengan lebar serta tuntutan dunia yang hampir sebagian aktivitas telah mengandalkan teknologi, baik di industri hiburan, perdagangan, pemerintahan bahkan dunia pendidikan. Sebagai sebuah tantangan di kalangan remaja, perlunya pemahaman tentang budaya populer, dampak dari budaya populer serta dampak penggunaan media dan internet terhadap meluasnya budaya populer tersebut.

Kata kunci : *Edukasi, Media, Popular Culture*

1. PENDAHULUAN

Budaya Populer atau seringkali disebut Pop Culture merupakan fenomena sosial yang sedang dialami masyarakat Indonesia saat ini, terutama di kalangan remaja. Budaya Populer juga seringkali dipahami sebagai budaya kebanyakan orang atau masyarakat yang terdiri dari perluasan elemen budaya yang mengakar dalam masyarakat, seperti halnya bahasa percakapan, gaya berpakaian dan berpenampilan, gaya hidup, dan perilaku keseharian masyarakat.

Kebudayaan populer berkaitan dengan masalah keseharian yang dapat dinikmati oleh semua orang atau kalangan orang tertentu seperti selebritis, kendaraan pribadi, *fashion*, model rumah, perawatan tubuh, dan sebagainya. Menurut Ben Agger Sebuah budaya yang akan masuk dunia hiburan maka budaya itu umumnya menempatkan unsur populer sebagai unsur utamanya. Budaya itu akan memperoleh kekuatannya manakala media massa digunakan sebagai penyebaran pengaruh di masyarakat (Bungin, 2009).

Pada hakikatnya, budaya populer merupakan produk masyarakat industrial, yang mana kegiatan pemaknaan dan hasilnya diwujudkan dalam kebudayaan yang dihasilkan dan ditampilkan dalam jumlah besar, didukung dengan kemajuan teknologi produksi dan penggunaan media, agar dengan mudah dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat tanpa batas ruang dan waktu. Lingkaran Budaya populer semakin merebak di tengah-tengah masyarakat terutama di kalangan remaja melalui penggunaan internet atau gadget yang semakin tinggi. Sebagaimana diketahui bahwa perkembangan media dan penggunaan internet semakin terjadi sangat pesat, terutama semenjak arus globalisasi yang terbuka dengan lebar serta tuntutan dunia yang hampir sebagian aktivitas telah mengandalkan teknologi, baik di industri hiburan, perdagangan, pemerintahan bahkan dunia pendidikan.

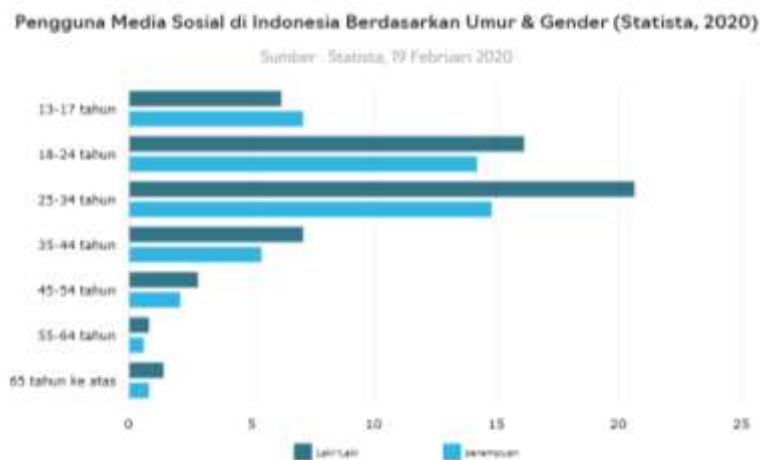
Teknologi dan media menjanjikan kemudahan hingga efisiensi ruang dan waktu bagi penggunaannya, tak pelak saat dunia mengalami bencana wabah bersama yaitu wabah Covid-19. Dunia semakin melekat pada teknologi, internet, media dan gadget. Hal tersebut terlihat dari besarnya

jumlah gadget dibandingkan dengan jumlah manusia itu sendiri. Berikut data pengguna internet di Indonesia pada tahun 2020 :



Gambar 1. Data Pengguna Internet di Indonesia, 2020.

Dari gambar diatas dijelaskan bahwa jumlah penduduk di Indonesia berjumlah 272.1 juta manusia, namun jumlah *gadget* atau *mobile phone connections* di Indonesia berjumlah 338.2 juta populasi (Semesta, 2020). Hal tersebut menunjukkan bahwa jumlah gadget yang beredar di Indonesia lebih banyak dibandingkan dengan jumlah manusia itu sendiri. Hal ini memungkinkan bahwa satu orang bisa memiliki lebih dari satu gadget. Selain itu pengguna internet dan masyarakat yang aktif di media sosial sebanyak 160-175 juta manusia. Sedangkan untuk komposisi pengguna media sosial berdasarkan umur dan gender di Indonesia dapat dilihat dari gambar berikut :

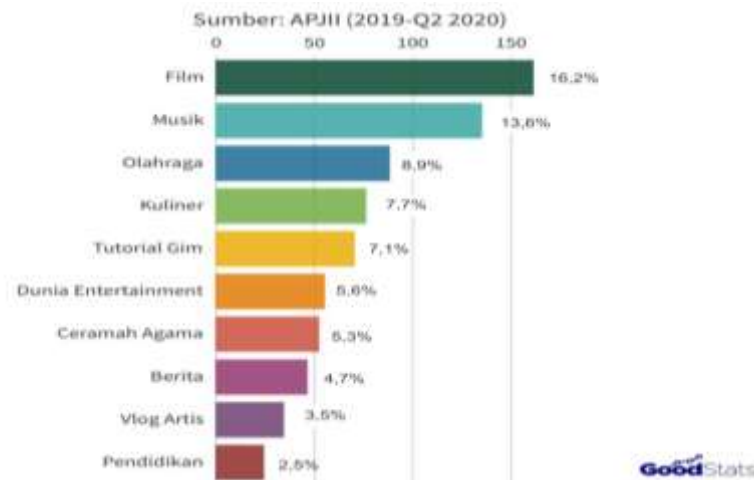


Gambar 2. Komposisi pengguna media sosial berdasarkan umur dan gender, 2020.

Dari grafik diatas dijelaskan bahwa pengguna media sosial pada tahun 2020 untuk posisi pertama berada di kisaran usia 25-34 tahun dengan total persentase yaitu 35,4 %. Selanjutnya di posisi kedua berada pada pengguna berusia 18-24 tahun yaitu sebanyak 30,3 %. Sedangkan posisi sedikit berada pada rentang usia 55-64 tahun yaitu sebesar 3 % (Zaya, 2022).

Komposisi pengguna diatas menunjukkan bahwa meskipun usia remaja berada di posisi kedua, namun hal tersebut tidak selisih jauh dengan pengguna media sosial di urutan pertama, hanya selisih 3,9 %. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna media sosial usia remaja di Indonesia cukup tinggi. Berkaitan dengan budaya populer yang semakin tinggi, media sosial menjadi salah satu akses yang paling mudah dan dekat dalam peningkatan gaya pergaulan anak remaja sekarang. Bahkan pola pikir remaja di Indonesia juga sudah banyak dipengaruhi dari tontotan atau konten yang selalu dinikmati dalam platform media sosial kini.

Secara umum, terdapat tiga faktor dalam mendukung berkembangnya budaya populer di Indonesia, yaitu : Pertama, Globalisasi. Kedua, Kemajuan Teknologi dan Ketiga, Pertumbuhan Industri Media. Seperti yang dijelaskan diatas bahwa media atau gadget menjadi salah satu alat sekaligus akses yang paling dekat dalam perluasan budaya populer. Hal ini dapat ditunjukkan dari data kategori yang paling sering ditonton oleh masyarakat dari platform yang paling diakses masyarakat Indonesia yaitu youtube :



Gambar 3. Kategori konten yang paling sering di akses masyarakat Indonesia, 2020

Dari grafik diatas dapat dijelaskan bahwa film menjadi kategori pertama yang sering di cari oleh masyarakat dan kalangan remaja di Indonesia. Kemudian disusul dengan musik, olahraga, kuliner, tutorial gim, dunia enertainment, ceramah agama, berita, vlog artis dan terakhir adalah bidang pendidikan (Luthfi, 2021). Secara garis besar telah tergambar bahwa iklim budaya populer telah terlihat dalam kategori ini. Masyarakat sangat menyukai sesuatu yang berbau hiburan, kesenangan dan materialisme. Menurut Mayendra hal ini sesuai dengan beberapa karakteristik budaya populer itu sendiri yaitu :

1. Relativisme , yaitu tidak ada batasan mutlak terhadap sesuai hal, termasuk dengan kebenaran dan kesalahan.
2. Pragmatisme, yaitu menerima apa saja yang menyenangkan dan bermanfaat bagi pengguna tanpa memperdulikan filosofi benar atau salah.
3. Sekulerisme, yaitu sikap dimana agama tidak lagi menjadi bahan pertimbangan dalam urusan kebutuhan manusia.
4. Hedonisme, yaitu sikap atau pandangan bahwa kesenangan dan kenikmatan merupakan tujuan hidup dari manusia.
5. Materialisme, yaitu pandangan atau sikap yang mengutamakan barang material atau kekayaan material diatas nilai-nilai hidup lainnya.
6. Popularitas, yaitu suatu kondisi yang berkaitan dengan tingkat kepopuleran seseorang.

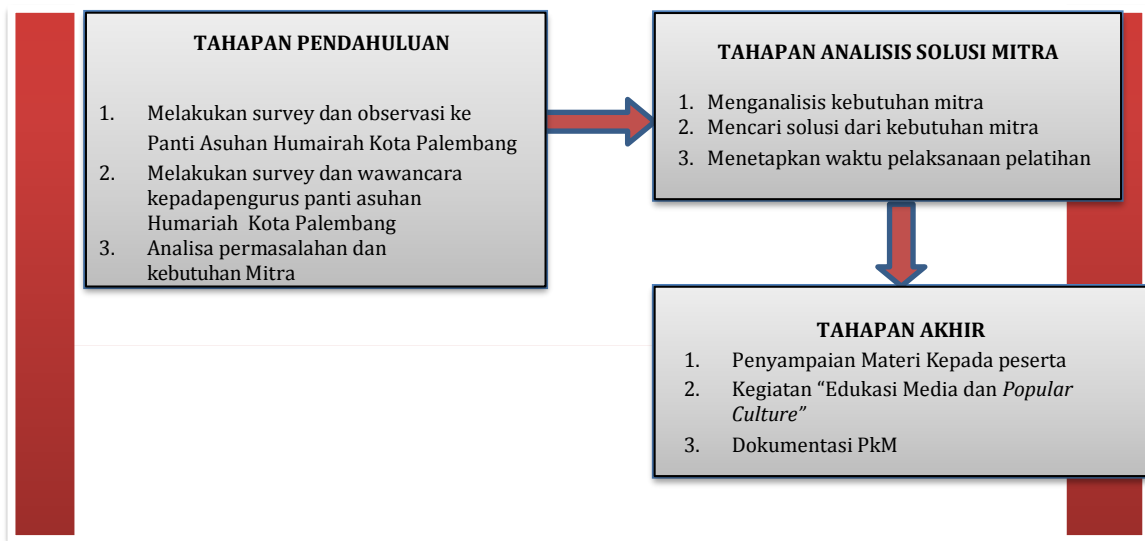
Dari latar belakang yang telah diuraikan maka materi budaya populer menjadi sebuah kajian yang layak untuk dapat dijadikan sebagai bahan peningkatan pemahaman mengingat budaya populer telah berkembang dengan pesat pada sebagian besar gaya hidup masyarakat terutama di kalangan anak muda (Darmawan, 2018).

Adapun tujuan dari. Edukasi Media dan Budaya Populer dalam menghadapi tantangan global di kalangan remaja ini yaitu : Pertama, memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada remaja di Panti Asuhan Humairah Palembang tentang pengertian, konsep, ruang lingkup, ciri-ciri serta tantangan budaya populer di masa kini. Kedua, meningkatkan wawasan remaja di Panti Asuhan Humairah Palembang dalam memaknai era globalisasi dan budaya populer yang terus berkembang di Indonesia. Ketiga, meningkatkan kesadaran dan rasa mawas diri dalam pergaulan remaja. Sedangkan manfaat yang didapat dari kegiatan edukasi ini adalah untuk : Pertama, menumbuhkan kesadaran bagi mahasiswa tentang dampak negatif dari budaya populer dan penggunaan media yang berlebihan. Kedua, menunmbuhkan nilai-nilai budaya dan kebangsaan yang harus dimiliki generasi muda

Indonesia. Ketiga, menumbuhkan kesadaran bagi remaja panti asuhan Humairah kota Palembang untuk mengisi aktivitas sehari-hari dengan kegiatan yang positif dan bermanfaat.

2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Edukasi Media dan *Popular Culture* dalam menghadapi tantangan global di Kalangan Remaja” (Terttiaavini dan Saputra, 2022), (Heryati and Dhamayanti, 2019). ini dilakukan sebagai upaya untuk melatih dan mengembangkan pemahaman tentang tantangan media dan popular culture kepada remaja putri di Panti Asuhan Humairah Kota Palembang. Dalam pelaksanaan tersebut terdapat beberapa tahapan pelaksanaan yang terjalin dengan mitra pengurus Panti Asuhan Humairah di Kota Palembang. Adapun tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4. Tahapan Pelaksanaan PkM di Panti Asuhan Humairah Palembang, 2022.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Edukasi Media dan Budaya Populer dalam menghadapi tantangan Global di Kalangan Remaja ini dilaksanakan di Aula Serbaguna Panti Asuhan Humairah Kota Palembang di Jl. Balayudha 54 KM 4,5 RT 16 RW 20 Ilir Timur, Ario Kemuning Kota Palembang, Sumatera Selatan. Peserta kegiatan Edukasi Media dan Budaya Populer dalam menghadapi Tantangan Global di Kalangan Remaja ini terdiri dari 22 orang yang merupakan remaja putri di Panti Asuhan Humairah Kota Palembang. Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di Panti Asuhan Humairah Kota Palembang ini, pada dasarnya terdapat dua kegiatan inti yang dapat menambah wawasan dan pemahaman remaja putri terhadap pengetahuan media dan budaya populer dan peningkatan kemampuan kerjasama tim dan pengetahuan umum. Bentuk kegiatan inti tersebut yaitu :

Bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Panti Asuhan Humairah Kota Palembang adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan Penyuluhan dan Edukasi Media dan Budaya Populer dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi di Kalangan Remaja.

Dalam penyuluhan tersebut, pemateri melakukan penyuluhan berupa pemaparan materi-materi terkait dengan konsep budaya populer, media dan konsep globalisasi itu sendiri. Pemateri memaparkan secara rinci dampak positif dan dampak negatif dari berkembangnya budaya populer dan penggunaan internet saat ini. Dalam pemaparan tersebut juga pemateri menyampaikan contoh-contoh dari buruk dari budaya populer dan penggunaan internet atau media social (Heryati

et al., 2019). Serta ditutup dengan strategi apa saja yang harus dilakukan pemerintah maupun personal mandiri dalam menghadapi dampak buruk budaya populer dan penggunaan internet tersebut. Setelah pemaparan materi, kemudian dilanjutkan dengan sesi Tanya jawab yang dipandu oleh rekan-rekan mahasiswa dari Himpunan Mahasiswa Prodi Ilmu Pemerintahan Universitas Indo Global Mandiri.

2. Kegiatan Games Atau Permainan Guna Meningkatkan Wawasan dan Kerjasama Antar Remaja Putri Di Panti Asuhan Humairah Kota Palembang.
Kegiatan games ini dipandu oleh tim Himpunan Mahasiswa Prodi Ilmu Pemerintahan Universitas Indo Global Mandiri. Terdapat tiga games yang dilakukan, pertama yaitu games Rangking 1, games melatih konsentrasi dan games meningkatkan kerjasama tim. Kegiatan ini meningkatkan antusias dari peserta remaja putri Panti Asuhan Humairah Kota Palembang. pembagian hadiah kepada para juara. Berikut dokumentasi pada saat kegiatan tersebut :



Gambar 5. Penyampaian materi kepada peserta, 2022.



Gambar 6. Foto bersama dengan seluruh peserta, 2022

Dari dua bentuk kegiatan inti yang telah dijelaskan sebelumnya, maka melalui Edukasi Media dan Popular Culture dalam menghadapi tantangan global yang di laksanakan di Panti Asuhan Aisyiyah Humairah Kota Palembang ini, diharapkan masing-masing peserta mendapatkan beberapa manfaat : Pertama, Tambahan pengetahuan dan pengalaman mengenai dampak positif dan dampak negatif dari perkembangan media dan budaya populer. Kedua, Rasa cinta tanah air dan budaya asli bangsa Indonesia Ketiga, Ilmu dan pemahaman yang bermanfaat khususnya berkenaan dengan nilai-nilai budaya yang sesuai dengan bangsa Indonesia. Keempat, Memupuk rasa persatuan dan kesatuan, serta memiliki rasa bangga sebagai generasi bangsa Indonesia dengan keanekaragaman budaya yang dimiliki, dengan ciri khas masing-masing sesuai dengan budaya yang ada di Indonesia. Kelima, menambah pemahaman peserta dalam menghadapi tantangan global dan memanfaatkan peluang dari perkembangan globalisasi itu sendiri.

4. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kegiatan Edukasi Media dan Popular Culture dalam menghadapi Tantangan Global di Kalangan Remaja Panti Asuhan Aisyiyah Humairah Kota Palembang terlaksana sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan bersama dan sesuai dengan tujuan pelaksanaan.

2. Kegiatan Edukasi Budaya Populer di Kalangan Remaja Kota Palembang telah mendapat sambutan baik dari peserta kegiatan dilihat dari antusias peserta pada saat sesi diskusi.
3. Kegiatan edukasi ini dapat meningkatkan pemahaman para peserta dalam memaknai dampak apa saja yang muncul dari budaya populer serta peran media dan penggunaan internet dalam meluasnya budaya populer tersebut.
4. Kegiatan edukasi ini memberikan strategi serta tips dalam menghadapi budaya populer yang memberikan dampak buruk pada generasi muda saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul "Edukasi Media dan *Popular Culture* dalam Menghadapi Tantangan Global di Kalangan Remaja " telah dilaksanakan sesuai dengan jadwal dan didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih kami sampaikan kepada :

1. Pengurus Panti Asuhan Humairah Kota Palembang.
2. Peserta remaja putri Panti Asuhan Humairah Kota Palembang.
3. Rekan-rekan sejawat serta mahasiswa yang merupakan anggota tim pelaksana kegiatan PKM di Panti Asuhan Humairah Kota Palembang.
4. Semua yang membantu serta terlibat dalam kegiatan PKM di Panti Asuhan Humairah Kota Palembang yang telah banyak membantu dan mendukung kegiatan ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin Burhan (2009) *Pornomedia: Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*. Jakarta: Pranada Media.
- Darmawan Adam Taufiq (2018) *Komunitas Fotografi di Kota Bandung Sebagai Gejala Budaya Populer*. Universitas Pasundan.
- Heryati, A. et al. (2019) 'The design of smart notification on android gadget for academic announcement', *Telkomnika (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 17(1), pp. 147-152. doi:10.12928/TELKOMNIKA.v17i1.10245.
- Heryati, A. and Dhamayanti (2019) 'Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Microsoft Power Point Dan Pelatihan Internet Untuk Menghadapi Kurikulum K-13 Di SMPN 20 Palembang', *Jurnal Abdimas Mandiri*, 3(1), pp. 36-42.
- Luthfi, W. (2021) 'Konten Youtube yang Paling Sering di Tonton Netizen Indonesia, Film dan Musik jadi Favorit'.
- Semesta, D.V. (2020) 'Perkembangan Dunia Digital 2022 di Indonesia'.
- Terttiaavini, T. dan Saputra, T.S. (2022) "Literasi Digital Untuk Meningkatkan Etika Berdigital," *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), hal. 2155-2165. Tersedia pada: <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v6i3.8203>.
- Zaya, A. (2022) 'Perilaku Sosial pada Remaja di Era Digital Terhadap Media Sosial'.

Article History

Received : 05/08/2022
Revised : 30/09/2022
Accepted : 10/10/2022
Online : 30/12/2022



This is an open access article under the
CC BY-SA 4.0 License