

Pengalaman Pengguna Ome Tv Di Kalangan Remaja (Studi Fenomenologi Di Smpn 20 Kota Bengkulu)

Fristy Reka Oktaviani ¹⁾; Anis Endang ²⁾ ; Vethy Octaviani ³⁾

^{1,2,3)} Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹⁾ fristyeka8@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [09 Juli 2024]

Revised [08 Oktober 2024]

Accepted [11 Oktober 2024]

KEYWORDS

Experience, Social Media, Ome Tv, Because Of Motives Stage, In Order Motive Stage

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengalaman pengguna Ome TV di kalangan remaja khususnya pada siswa SMPN 20 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi serta dokumentasi. Teknik pengambilan informan penelitian menggunakan *Purposive Sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman pengguna Ome TV di kalangan remaja khususnya pada siswa SMPN 20 Kota Bengkulu terjadi dalam dua fase yaitu : *Because of Motives* atau motif masa lalu yaitu dimana tahap ini siswa tersebut menggunakan Aplikasi Ome TV karena adanya rasa iseng dan penasarannya yang tinggi ingin mencoba beberapa fitur yang menarik seperti video random hingga *chatting* dan *In Order Motive* atau motif masa yang akan datang yaitu dimana tahap ini siswa tersebut menggunakan Aplikasi Ome TV adalah sebagai ajang mengekspresikan diri, mengembangkan skill bahasa Inggris serta menambah relasi atau kenalan untuk diajak bermain game online. Pada penelitian ini ternyata banyak hal yang dapat meningkatkan kemampuan mereka diantaranya dalam mengembangkan skill berbahasa Inggris, mereka lebih kreatif dan mereka juga menemukan teman sehoobi dalam bermain game online. Dibalik hal itu penulis juga menemukan hal negatif dari dampak penggunaan Aplikasi Ome TV pada siswa SMPN 20 Kota Bengkulu seperti kurangnya bersosialisasi terhadap teman sekelasnya dan menemukan video random vulgar melalui media aplikasi Ome TV.

ABSTRACT

This research was conducted to find out what the experience of Ome TV users is among teenagers, especially students at SMPN 20 Bengkulu City. This research uses descriptive qualitative research methods. Data collection was carried out through interviews, observation and documentation. The technique for taking research informants uses *Purposive Sampling*. The results of the research show that the experience of Ome TV users among teenagers, especially students at SMPN 20 Bengkulu City, occurs in two phases, namely: *Because of Motives* or past motives, namely at this stage the students use the Ome TV Application because they have a high sense of fun and curiosity. try several interesting features such as random videos to chats and *In Order Motive* or future motifs, namely at this stage the student uses the Ome TV application as a place to express themselves, develop English language skills and increase relations or acquaintances to invite them to play online games. . In this research, it turns out that there are many things that can improve their abilities, including developing English language skills, they are more creative and they also find friends who share their hobby in playing online games. Behind this, the author also found negative things from the impact of using the Ome TV application on students at SMPN 20 Bengkulu City, such as a lack of socializing with their classmates and finding random vulgar videos through the Ome TV application media.

PENDAHULUAN

Remaja merupakan suatu periode peralihan dari perkembangan anak-anak menjadi dewasa, sekitar mulai umur 12-15 tahun dan sampai umur 19-22 tahun. Masa remaja memiliki berbagai keragaman yang sangat berbeda-beda dari segi variasi etnis, sejarah, kultur dan jenis kelamin, status sosial dan perbedaan gaya hidup yang menjadi ciri khas mereka (Laura, 2016). Istilah remaja berasal dari bahasa latin yang berarti tumbuh menjadi dewasa. Istilah ini memiliki arti yang lebih luas yang mencakup emosional, kematangan mental sosial dan fisik (Hurlock, 2022). Remaja memiliki tiga motivasi utama untuk mengakses internet, untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman (lama dan baru) dan untuk hiburan. Pencarian informasi yang dilakukan sering didorong oleh tugas-tugas sekolah, sedangkan penggunaan media sosial dan konten hiburan didorong oleh kebutuhan pribadi. Karena Internet telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari anak-anak dan remaja di Indonesia, diperlukan upaya-upaya untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan dan keterampilan mereka dalam kaitannya dengan keamanan berinternet. Masa remaja dikenal sebagai masa transisi atau masa peralihan, pada masa remaja disebut juga masa yang sangat rentan, sensitif, dan masa yang sulit karena remaja berjuang menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri remaja, dimana perubahan tersebut berpengaruh terhadap sikap dan tingkah laku (Khadijah, 2019) Kehadiran media sosial terbaru membuat setiap orang mudah untuk berinteraksi secara

virtual dan verbal, Contohnya seperti WhatsApp, Instagram, facebook dan Ome Tv yang merupakan jaringan untuk mempermudah orang-orang bersosialisasi. Ome Tv merupakan aplikasi berbasis video call yang memungkinkan seseorang melakukan video call dengan sesama pengguna aplikasi tersebut. Dalam melakukan video call seseorang di minta untuk bisa berkomunikasi dengan orang-orang random dari berbagai negara dari Indonesia bahkan diluar Indonesia.

Aplikasi ini termasuk media sosial yang sangat praktis di masa pandemic covid-19 ini dengan menggunakan aplikasi ini semua orang tidak perlu lagi harus berinteraksi di luar rumah, sama dengan di kalangan remaja kota pekan baru yang berkomunikasi dengan memanfaatkan media sosial Ome Tv tanpa harus keluar rumah Ome TV merupakan aplikasi video call yang bisa menghubungkan sesama penggunanya secara acak alias random di seluruh dunia. Aplikasi ini digunakan untuk dapat berinteraksi dengan baik, mengenal satu sama lain dengan berbagai macam latar belakang yang berbeda. (Setyawan dan Marzuki, 2018). Ome TV merupakan salah satu aplikasi yang menawarkan percakapan video online dengan orang-orang secara acak dari seluruh dunia. Ome TV pertama kali diluncurkan pada tahun 2009 oleh Leif K-Brooks yang berasal dari Brattleboro, kota Vermont, Amerika Serikat. Salah satu pengguna Aplikasi Ome TV yang memanfaatkan Ome TV yaitu Fiki Naki yang membuat konten dengan merekam video obrolan melalui Aplikasi Ome TV dan memposting rekaman video tersebut ke akun Channel Youtubenya. Namun pertengahan tahun 2019 Fiki Naki baru aktif mengunggah video pertamanya, pada 30 september 2020 konten yang di unggah Fiki Naki ini memang terbilang unik karena berbeda dari konten pada umumnya.

Fiki Naki menggunakan Aplikasi Ome TV untuk mengobrol dengan teman asing dengan merekamnya sebagai bahan konten untuk di upload ke akun Youtubenya. Belum genap satu bulan di dunia *Youtube*, dia mendapatkan 984.000 *Subscribere*, dan total 30jt *viewer*. Fiki Nakipun semakin *viral* semenjak dia mengunggah vidionya yang berjudul Dayana cewek Kazakhstan yang ngajak aku menikah. Pemanfaatan media sosial OME TV ini juga dilakukan siswa remaja di SMPN 20 Kota Bengkulu. Berdasarkan pengamatan awal penulis, siswa SMPN 20 Kota Bengkulu cukup sering menggunakan Aplikasi Ome TV saat jam istirahat di sekolah. Maka dari itu berdasarkan pengamatan diatas penulis menggunakan teori fenomenologi. Teori Fenomenologi merupakan sebuah pendekatan filosofis yang menyelidiki pengalaman manusia. Fenomenologi bermakna metode pemikiran untuk memperoleh ilmu pengetahuan baru atau mengembangkan pengetahuan yang ada dengan Langkah-langkah logis, sistematis, kritis, tidak berdasarkan apriori/prasangka dan tidak dogmatis. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik mengangkat judul yaitu Pengalaman Pengguna Ome TV di Kalangan Remaja SMPN 20 Kota Bengkulu.

Usia remaja merupakan usia yang terbilang labil dan memasuki masa peralihan yang harusnya fokusnya untuk belajar malah memanfaatkan media sosial Ome TV untuk mencari kesibukan dan menghilangkan rasa bosan khususnya pada siswa SMPN 20 Kota Bengkulu. Dari beberapa pendapat para siswa ini mereka menemukan beberapa dampak positif dan negatif yang di temukan diantaranya, dampak positif : Menambah Teman Mengobrol untuk mengasah skill bahasa asing/inggris sedangkan dampak negatifnya yaitu mengganggu konsentrasi dalam belajar yang harusnya usia remaja adalah fokus belajar dan kecanduan terhadap Aplikasi Ome TV.

LANDASAN TEORI

Pengalaman Komunikasi

Pengalaman Komunikasi yang merupakan suatu bentuk interaksi juga menjadi sebuah pengalaman, melalui proses komunikasi individu juga akan melakukan pengiriman dan penerimaan pesan. Sebelum menerima pesan ada sebuah proses kodifikasi suatu pesan yang dikenal dengan istilah encoding dan decoding. Dalam proses encoding dan decoding suatu pesan juga tidak bisa lepas dari sebuah pemaknaan secara subjektif.

Individu yang mengalami sebuah pembelajaran tertentu akan melakukan pembelajaran terhadap sebuah kejadian yang sudah dialaminya karena nya pemaknaan terhadap suatu pengalaman bisa berbeda beda tergantung persepsi yang dihasilkan dari sebuah pembelajaran akan suatu pengalaman (Mailasari & Wahid, 2020). Dalam hal ini, pesan verbal maupun non-verbal yang ingin disampaikan sudah melalui proses decoding mengandung sebuah makna tertentu. Ketika komunikasi melakukan encoding makna pesan yang diterima bisa jadi berbeda dengan apa yang dimaksud oleh komunikator.

Hal tersebut bisa terjadi karena perbedaan makna yang terdapat pada masing masing individu. Makna yang didapatkan oleh setiap individu berasal dari sebuah pengertian, untuk mendapatkan suatu pengertian diperlukan sebuah pengalaman. Karenanya untuk mencapai sebuah pengertian seseorang harus mengalami sebuah peristiwa terlebih dahulu (Evelina, 2019).

Komunikasi Massa

Kata komunikasi massa berasal dari istilah Bahasa Inggris dan kependekan dari kata mass media communication (Komunikasi yang menggunakan media massa). Media yang dimaksud adalah media yang dihasilkan oleh teknologi modern, contohnya seperti media radio, televisi, film dan surat kabar. Kita perlu memahami bahwa kata “massa” yang terselip dalam kata komunikasi massa memiliki perbedaan dengan massa dalam artian secara umum. Kata “massa” dalam arti umum lebih terkait secara sosiologis, yaitu kumpulan individu yang berada di suatu lokasi tertentu. Sementara kata “massa” dalam arti komunikasi massa lebih terkait dengan orang yang menjadi sasaran media massa atau penerima pesan media massa. Mereka digambarkan sebagai orang banyak yang tidak harus berada di lokasi yang sama, bisa tersebar di berbagai lokasi, dalam waktu yang sama atau hampir bersamaan menerima pesan komunikasi massa yang sama.

Media Massa

Salah satu keajaiban dimasa sekarang adalah perkembangan dan penggunaan teknologi yang belum pernah terjadi sebelumnya yang mendukung adanya interaksi sosial terutama pada media massa. Media massa merupakan sarana komunikasi massa. Proses penyampaian pesan, gagasan, atau informasi media massa kepada orang banyak (publik) dilakukan secara serentak. Media massa terutama media sosial telah menimbulkan cara baru yang radikal untuk bekerja, bermain, menciptakan makna, bertukar informasi antara individu dengan individu lainnya yang tidak bertemu langsung. Jutaan orang sekarang merajut hubungan sosial melalui *Email, Facebook, Twiter, Sms, Instagram*, dan sebagainya. Peran media sosial adalah menghubungkan pengguna dengan orang-orang yang diinginkan atau orang-orang yang mereka sayangi. Media sosial adalah media *online* berbasis internet untuk memudahkan pengguna dalam berpartisipasi dengan cepat melalui bentuk- bentuk media sosial, seperti *blog, wiki, jejaring sosial, forum*, dan dunia *virtual*.

Ome TV

Ome TV adalah salah satu aplikasi media sosial yang sangat banyak diminati, Ome TV didirikan oleh Leif K-Brooks dari Brattleboro, Vermont dan diluncurkan pada tanggal 25 maret 2009 dan perlisian aplikasi Ome Tv ini di Indonesia terdapat pada tanggal 31 juli 2015. Ome Tv mampu menarik perhatian pengguna dari berbagai usia. Ome Tv menawarkan beberapa fitur seperti *video call, chat*, dan pilihan negara. Kecendrungan untuk mendapatkan teman atau jodoh sekarang Ome Tv banyak di isi dikalangan remaja. Media sosial jenis ini memungkinkan seseorang untuk bercocokandengan orang asing secara online dan siapapun boleh memilih untuk berkomunikasi melalui obrolan vidio, teks, atau suara. Selain itu juga di dalam aplikasi inipun ada yang namanya sistem mengawasi pelanggan aturan obrolan secara otomatis. Tugas dari aplikasi ini untuk *me-report* atau *mem-banned* secara otomatis bilamana ada salah seorang yang melanggar aturan seperti berkata kasar atau hal *negative* lainnya akan terkena *banned*. Dengan kemudahan seperti ini semua pengguna harus lebih berhati-hati kembali ketika saat sedang melakukan obrolan kamera ke kamera dengan orang yang kita tidak kenal.

Remaja

Istilah remaja berasal dari bahasa latin yang berarti tumbuh menjadi dewasa. Istilah ini memiliki arti yang lebih luas yang mencakup emosional, kematangan mental sosial dan fisik (Hurlock, 2022). Menurut Piaget masa remaja adalah usia dimana seseorang menjadi bersatu dan berintegrasi bersama masyarakat dewasa dan berada sejajar sama dengan orang tua, seperti kesamaan hak. Pada masa ini disebut juga dengan masa yang penuh dengan rasa stress dan krisis bagi remaja (Ari & Ansori, 2016). Remaja merupakan suatu periode peralihan dari perkembangan anak-anak menjadi dewasa, sekitar mulai umur 12-15 tahun dan sampai umur 19-22 tahun. Masa remaja memiliki berbagai keragaman yang sangat berbeda-beda dari segi variasi etnis, sejarah, kultur dan jenis kelamin, status sosial dan perbedaan gaya hidup yang menjadi ciri khas mereka (Laura, 2016). Masa remaja dikenal sebagai masa transisi atau masa peralihan, pada masa remaja disebut juga masa yang sangat rentan, sensitif, dan masa yang sulit karena remaja berjuang menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri remaja, dimana perubahan tersebut berpengaruh terhadap sikap dan tingkah laku (Khadijah, 2019). Berdasarkan paparan pengertian dari remaja, maka penulis menyimpulkan bahwa masa remaja ialah masa peralihan anak-anak ke dewasa yang terbagi menjadi tiga masa yaitu masa remaja awal dengan usia 12-15 tahun, masa remaja pertengahan dengan usia 15-18 tahun, dan masa remaja akhir dengan usia 18-21 tahun.

Teori Fenomenologi

Teori Fenomenologi merupakan sebuah pendekatan filosofis yang menyelidiki pengalaman manusia. Teori Fenomenologi bermakna metode pemikiran untuk memperoleh ilmu pengetahuan baru

atau mengembangkan pengetahuan yang ada dengan langkah-langkah logis, sistematis kritis, tidak berdasarkan apriori/prasangka dan tidak dogmatis. Istilah fenomenologi diperkenalkan oleh Johan Heinrich. Pelopor aliran fenomenologi adalah Edmund Husserl, istilah fenomenologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *phainomai* yang berarti menampak. Fenomena tidak lain adalah fakta yang disadari dan masuk ke dalam penginderaan manusia. Istilah fenomenologi sendiri tidak dikenal setidaknya sampai menjelang abad ke-20. Fenomenologi ini dikenal sebagai aliran filsafat sekaligus metode berfikir, yang mempelajari fenomena manusiawi (*human phenomena*) tanpa mempertanyakan penyebab dari fenomena itu, realitas objektifnya, dan penampakkannya. Menurut the oxford english dictionary, yang dimaksud dengan fenomenologi adalah *the science of phenomena as distinct from being (ontology), division of any science which describes and classifies its phenomena*. Jadi, fenomenologi adalah ilmu mengenai sebuah fenomena yang dibedakan dari sesuatu yang telah terjadi, atau disiplin tentang ilmu yang menjelaskan dan mengklasifikasikan mengenai fenomena, atau studi tentang fenomena. Sedangkan menurut Stanley Deetz, istilah *phainomenon* mengacu pada kemunculan sebuah benda, kejadian, atau kondisi yang dilihat. Fenomenologi merupakan cara yang digunakan manusia untuk memahami dunia melalui pengalaman langsung.

Fenomenologi membuat pengalaman nyata sebagai data pokok sebuah realitas, berarti membiarkan segala sesuatu menjadi jelas sebagaimana adanya Tujuan utama dari fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman sebagaimana manusia mengkonstruksi antar makna dan konsep-konsep penting dalam intersubjektivitas. Intersubjektif karena pemahaman kita mengenai dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mencari data dari objek penelitian. Pada pendekatan kualitatif deskriptif peneliti harus mendeskripsikan suatu obyek, fenomena, atau setting sosial yang akan dituangkan dalam bentuk tulisan yang bersifat naratif. Dimana arti dalam penulisannya data dan fakta yang dihipung berbentuk kata. Dalam penulisan laporan penelitian kualitatif berisi data (fakta) yang diungkap di lapangan untuk memberikan dukungan terhadap apa yang disajikan peneliti dalam penelitiannya. Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk memperjelas fenomena sedalam mungkin serta mengumpulkan informasi sebanyak mungkin untuk mendeskripsikan apa yang terjadi pada sebuah penelitian. Penelitian ini bersifat deskriptif yang hanya berisikan peristiwa dan tidak menguji hipotesis. Penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan karakteristik dari suatu peristiwa. Penelitian ini memfokuskan kajian pada Pengalaman pengguna Ome TV di Kalangan Remaja dengan terfokus pada sebuah media massa, maka metode penelitian ini yang cocok digunakan adalah metode penelitian dengan pendekatan Media massa. Berdasarkan kutipan diatas maka penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pengalaman Pengguna Ome TV di Kalangan Remaja dapat dikatakan sebagai sebuah penelitian kualitatif.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data model Miles dan Huberman. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan setelah pengumpulan data terjadi, dimana data yang terkumpul melalui berbagai teknik pengumpulan data yang berbeda-beda, seperti observasi, wawancara dan kutipan. Kemudian data-data tersebut dituliskan dalam catatan lapangan yang berisi tentang apa yang dilihat, didengar, dialami, disaksikan selama melakukan penelitian dan merupakan bahan pengumpulan data untuk tahap selanjutnya. Data kualitatif adalah data yang menggambarkan deskripsi verbal dari kata-kata yang tidak dapat dianalisis dengan angka atau bilangan. Adapun langkah dalam analisis data menurut Miles dan Huberman adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data, Data yang tersedia dari lapangan cukup besar sehingga perlu dicatat dengan cermat dan teliti. Maka perlu adanya reduksi data, yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung secara terus-menerus selama penelitian hingga laporan akhir penelitian tersusun dan tidak harus menunggu data terkumpul banyak.
2. Penyajian Data, Langkah setelah reduksi data adalah Penyajian Data. Pada penelitian kualitatif, dapat dapat disajikan berupa uraian singkat, diagram, hubungan antar kategori, flowchart dan lain-lain.
3. Penarikan Kesimpulan, Langkah terakhir adalah menarik kesimpulan. Berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti membuat kesimpulan yang didukung dengan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data. Disini kesimpulan awal masih bersifat sementara dan dapat berubah jika tidak ditemukan bukti pendukung yang kuat pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, jika kesimpulan yang ditarik lebih awal didukung oleh bukti yang absah dan konsisten, ketika peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang ditarik merupakan kesimpulan yang teruji.



Berdasarkan data yang penulis dapatkan, maka dalam bab ini seluruh hasil penelitian yang berjudul "Pengalaman Pengguna Ome TV Di Kalangan Remaja" Pada bagian ini peneliti juga akan memaparkan hasil wawancara dan dokumentasi dari akun Ome TV remaja yang akan menjadi informan peneliti, sehingga mendapatkan hasil wawancara, dan dokumentasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Berikut adalah wawancara peneliti dapatkan dari informan.

Penggunaan Media Sosial Ome TV Di Kalangan Remaja

Penggunaan media sosial Ome TV ini, dapat dipelajari melalui sudut pandang fenomenologi. Menurut Pandangan Alfred Schutz dalam Kuswarno (2009:18) fenomenologi adalah bagaimana cara memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Dimana tindakan melalui penafsiran, dimana tindakan sosial merupakan tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan datang. Maka peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif fenomenologi dengan menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz guna untuk mengetahui dari pengalaman dari masing-masing narasumber yang sudah menjadi target penelitian dan akan dianalisis menggunakan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz, yang menggolongkan motif dalam dua bagian yaitu *Because Of Motives (Weil Motive)*, yaitu yang merujuk pada pengalaman pada masa lalu yang berhubungan dengan sebab dari tindakan yang melatar belakangi di remaja yang bermain media sosial Ome TV tersebut. Dan *In Order Motive (Un-Zu-Motiv)* berkaitan dengan alasan tentang remaja tersebut mulai aktif bermain media sosial Ome TV sehingga hal tersebut merujuk pada masa yang akan datang, sebab tindakan yang dilakukan oleh remaja tersebut untuk masa yang akan datang pasti memiliki tujuan tertentu. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan. Maka penelitian akan menguraikan hasil wawancara dan observasi beberapa bagian agar mendapatkan hasil wawancara yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu "Pengalaman Pengguna Ome TV Di Kalangan Remaja" berikut ini adalah hasil wawancara dan observasi akun Ome TV peneliti dengan 6 orang informan sebagai berikut:

Because Of Motives (Motif Masa Lalu)

Because of motives, yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa para remaja aktif menggunakan media sosial Ome TV itu dengan alasan yaitu iseng dan penasaran untuk mencari teman mengobrol dan belajar bahasa asing. Pada fase/tahap ini para siswa yang menggunakan aplikasi Ome TV ini kebanyakan ingin mengetahui dampak serta manfaat terhadap aplikasi tersebut. Hal tersebut dirasakan oleh Nicholas :*"saya tahu aplikasi ome tv dari salah seorang teman kelas saya, saya baru pertama kali main aplikasi ini, awal menggunakan aplikasi ini saya merasa deg-degan, saya tahu aplikasi ini sejak tahun 2023 saat menggunakan Ome TV ini lebih banyak tahu jika banyak yang menggunakannya terutama seumuran dengan saya saya menggunakan aplikasi ini untuk menambah teman serta hanya tau aplikasi ini jika tidak teman yang mengenalkannya dan hanya aplikasi ini saja yang saya tau."*(wawancara, 14 mei 2024)

Selain Nicholas, Miranda juga menyampaikan bahwa di Ome TV Miranda juga menambah teman, apabila jika disalahgunakan bisa fatal. *"saya tahu aplikasi ome tv ini dari teman saya di sekolah lain, saya belum pernah menggunakan aplikasi ini sebelumnya, saya menggunakan aplikasi ome tv ini karena penasaran dan tertarik, perasaan saya pertama kali menggunakan aplikasi ini takut-takut karena teman saya bilang kalau aplikasi banyak hal-hal yang tidak terpikir sebelumnya, saya menggunakan aplikasi ini sejak awal tahun 2023 sebelum masuk smp kelas VII"* (wawancara, 14 mei 2024)

Khansa juga menyampaikan :*"saya mengetahui aplikasi ome tv dari teman les diluar sekolah saya, sebelumnya saya tidak mengetahui adanya aplikasi serupa, saya mendownload Ome TV ini adalah karena rasa ingin tahunya terhadap Ome TV ini, pertama kali menggunakan aplikasi ini dengan tujuan untuk memperdalam bahasa inggris saya, saya mengetahui aplikasi ini sejak saya kelas VII semester 2 tahun 2023 dan dengar berbagai cerita jika aplikasi ini banyak digunakan oleh selebgram atau youtuber contohnya fiki naki makanya saya menggunakannya"* (wawancara, 14 mei 2024)

Bagi Meilawati Ome TV adalah untuk menambah kenalan. Meilawati menggunakan aplikasi ini saat zaman covid-19 di tahun 2020. *"saya tahu aplikasi ome tv ini dari khansa, sebelumnya saya tidak tahu jika ada aplikasi ini, saya menggunakan Ome TV ini untuk menambah kenalan, awalnya was-was juga, saya tahu aplikasi ini sejak kelas VII."* (wawancara, 14 mei 2024)

Erlan menyampaikan Ome TV digunakan saat pandemi covid-19 di pertengahan tahun 2020 dan mengetahui ome tv ini dari sosial media yaitu tiktok. *"saya mengetahui Ome TV dari scroll tiktok, dan tertarik menggunakan aplikasi ome tv karena idola saya yaitu Fiki Naki yang juga menggunakannya, sebelumnya saya menggunakan aplikasi serupa yaitu azar, saya menggunakan aplikasi ini karena ingin menambah kenalan apalagi bentar lagi saya juga akan lulus dan masuk sma jadi mengasah skill saya dalam berbahasa apalagi saya juga punya pengalaman dalam mengikuti lomba pidato berbahasa*

inggris, saya pernah menggunakan aplikasi ini di tahun 2023 dan ” (wawancara, 14 Mei 2024)

Dan Reno menuturkan Ome TV juga digunakan untuk rasa ingin tahunya terhadap aplikasi Ome TV ini :*“saya tahu aplikasi ome tv ini dari sepupu saya, Saat itu masih masa pandemi covid-19 di tahun 2021, saya menggunakan aplikasi ini karena ingin mengasah public speaking saya apalagi sejak naik kelas VIII saya selalu dikirim untuk lomba puisi atau drama untuk perwakilan sekolah, dan pertama kali menggunakan aplikasi ini adanya rasa penasaran dan saya memilih naplikasi ini menurut saya lebih banyak fitur yang lebih menarik”* (wawancara, 14 Mei 2024)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa siswa SMPN 20 Kota Bengkulu menggunakan Aplikasi Ome TV adalah sejak di bangku SMP yang pertama kali menggunakan aplikasi ini dar beberapa mereka sejak covid-19 dan lebih memilih aplikasi ini karena untuk mengisi waktu luang serta ada idola mereka juga yang menggunakannya yaitu fiki naki.

In Order Motive (Motif Masa Yang Akan Datang)

In order motive, yaitu motif yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan. Hasil penelitian ini menunjukkan alasan remaja menggunakan media sosial Ome TV dengan berbagai alasan yaitu media hiburan atau ajang dalam mengekspresikan diri, adapun alasannya sebagai berikut: Hiburan merupakan segala sesuatu yang mampu menjadi penghibur dan pelipur hati. Padatnya aktivitas remaja saat ini menjadikan hiburan sebagai salah satu kebutuhan mereka. Hal tersebut sejalan dengan kebutuhan individu yang mana manusia itu butuh pelepasan dan hiburan untuk memnuhi hasrat melepaskan beban pikiran dan upaya melepaskan diri dari kejenuhan guna mendapatkan kesenangan (Wibowo, ddk 2016:13). Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan ternyata banyak remaja menggunakan media social Ome TV untuk mencari kesenangan pada dirinya sendiri sehingga membuat dirinya menjadi terhibur di media social, hal tersebut dilakukan oleh remaja untuk mengisi kekosongan dan juga waktu luang. Hal tersebut diketahui dari wawancara pada remaja disaat remaja remaja ini merasa bosan dan butuh hiburan maka dari itu media sosial Ome TV digunakan media hiburan bisa dengan cara *video call* ataupun dengan *chat*. Berikut adalah hasil wawancara remaja tersebut:

Nicholas menyampaikan bahwa memainkan Ome TV untuk kesenangan :*“saya menggunakan aplikasi ome tv dengan manafaat ingin mencari kesenangan dengan cara saya aktif bermain Ome TV, tapi ada bneberapa dampak negative yang saya terima yaitu ada yang menunjukkan hal-hal aneh seperti lagi masturbasi, menurut saya jika aplikasi ini disalahgunakan maka hal ini bisa membuat anak smp seperti kami bisa mengikuti perilaku serupa dan dengan adanya kasus misalnya mengancam kami hal ini perlu di waspadai oleh kami, orangtua serta perlu tindaklanjuti oleh pemerintah”* (wawancara, 14 Mei 2024).

Sama halnya dengan Miranda yang memainkan Ome TV untuk mengisi waktu luang :*“saya menggunakan media sosial Ome TV adalah manfaatnya sebagai tempat hiburan saya untuk mengisi waktu luang saya, biasanyasaya sering melakukan obrolan yang lucu terhadap pengguna lainnya jika Ome TV ini digunakan oleh anak dibawah umur dan tidak diawasi dengan benar maka akan berakibat fatal. Selebihnya kita kasih saja ke pemerintah apa aplikasi ini akan dihapus atau tidaknya”* (wawancara, 14 Mei 2024).

Senada dengan Miranda, khansa menyatakan :*“saya menggunakan aplikasi ome tv dengan manfaat, saya melakukan hal itu untuk hiburan diri saya sendiri, karna saya banyak ketemu sama orang- orang yang random dan mereka suka ngobrol hal-hal yang lucu juga, saya juga menemukan hal negative seperti mempertontonkan hal tidak senonoh hal ini sebenarnya dapat merusak otak tapi saya selalu skip dan menurut saya anak dibawah umur apalagi seumuran saya juga tipikal masih labil juga ya perlu adanya pengawasan dari orangtua takutnya disalahgunakan oleh orang yang tidak bertanggung jawab serta adanya dukungan dari pemerintah untuk membatasi penggunaan aplikasi ini”*(wawancara, 14 Mei 2024).

Sedikit berbeda dengan Khansa, Meilawati mengungkapkan :*“saya menggunakan aplikasi ome tv dengan adanya manfaat untuk hiburan buat saya sendiri dan bisa mengisi waktu luang saya untuk aktif bermain Ome Tv sekalian mengasah skill bahasa inggris saya, sebenarnya ada juga hal negatifnya seperti kecanduan dan lupa waktu jika terlalu lama mengobrol, jika digunakan anak dibawah umur ataupun anak sd sekalipun hal ini patut di waspadai apalagi tujuannya harus jelas, dan dari pengalaman sebelumnya banyak kasus seperti pemerasan hal ini menurut saya pemerintah perlu turun tangan untuk mengatasinya”* (wawancara, 14 Mei 2024).

Lain halnya dengan Erlan menggunakan Ome TV sebagai mabar game online mengatakan :*“saya menggunakan aplikasi ome tv pasti mempunyai alas an serta manfaat yaitu untuk mengasah skill berbahasa saya aplagi saya juga sering ikut lomba pidato dan bermain game, kalo menurut saya sendiri media ini selain bisa menambahkan teman, di dalam hal tersebut juga saya bisa jadi terhibur*



karna saya juga sering memulai obrolan yang lucu atau absurd terhadap orang-orang yang saya jumpai di media Ome TV ini dan juga untuk menambah teman online mabar game online, disini lain tapi hal negative yang tak bisa dihindari yaitu banyak yang masturbasi dalam aplikasi ini jika anak dibawah umur menggunakannya jangan sampai mereka tahu jika ada aplikasi ini dapat berakibat fatal dan merusak generasi bangsa serta adanya dukungan dari pemerintah untuk mengupayakan agar pemberlakuan usia saat login aplikasi ini ” (wawancara, 14 Mei 2024).

Senada dengan Erlan, Reno juga menyatakan :*“saya menggunakan aplikasi ini dengan manfaat untuk belajar bahasa asing karena saya dikirim untuk mengikuti lomba public speaking atau drama hal ini akan diri saya merasa pd itung-itung latihan melalui aplikasi ini kalo menurut saya biasanya jam istirahat saya mulai main Ome TV untuk sharing-sharing dan mengisi waktu luang setelah belajar di kelas. Sesekali saya juga menemukan teman main game online, tapi perlu hati-hati disini banyak orang yang melakukan hal yang tak senonoh, menurut saya jika aplikasi digunakan anak sd misalnya patut di waspadai karena dapat merusak pergaulan atau otak mereka dan berpengaruh dalam belajar dan menurut saya pemerintah perlu adanya pemberlakuan pembatasan usia dan saya setuju dengan pendapat teman sekelas saya yaitu erlan”* (wawancara, 14 Mei 2024)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa siswa SMPN 20 Kota Bengkulu menggunakan Aplikasi Ome TV adalah dengan memanfaatkan teknologi seperti untuk mengasah skill seperti bermain game online, public speaking bahkan sesekali belajar bahasa inggris serta dampak negatifnya dapat berakibat fatal jika digunakan oleh anak dibawah umur berakibat kecanduan serta mengganggu konsentrasi dalam belajar dan pemerintah perlu adanya pemberlakuan pembatasan usia dalam menggunakan aplikasi ome tv ini.

Pengalaman pengguna Ome TV Di kalangan remaja terkhususnya siswa SMPN 20 Kota Bengkulu terjadi dalam dua fase yaitu : 1) *Because Of Motives* atau motif masa lalu yaitu dimana siswa tersebut menggunakan Aplikasi Ome TV karena adanya rasa iseng dan penasaran yang tinggi ingin mencoba beberapa fitur yang menarik seperti video random hingga bisa chattingan. 2) *In Order Motive* atau motif masa yang akan datang yaitu dimana siswa tersebut menggunakan Aplikasi Ome TV adalah sebagai media hiburan atau ajang mengekspresikan diri, menambah kenalan untuk diajak bermain game online bahkan sesekali belajar bahasa inggris. Hasil observasi penulis melihat bahwa pengalaman dalam menggunakan Aplikasi Ome TV di kalangan remaja terkhususnya siswa SMPN 20 Kota Bengkulu ternyata banyak hal yang dapat meningkatkan kemampuan mereka diantaranya dalam mengembangkan skill berbahasa inggris, mereka lebih kreatif dan mereka juga menemukan teman sehibi dalam bermain game online.

Dari hasil observasi diatas maka penulis juga menemukan hal negatif dari dampak penggunaan Aplikasi Ome TV pada siswa SMPN 20 Kota Bengkulu seperti kurangnya bersosialisasi terhadap teman sekelasnya dan menemukan video random vulgar melalui media aplikasi Ome TV.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bagaimana pengalaman pengguna Ome TV di kalangan remaja khususnya pada siswa SMPN 20 Kota Bengkulu terjadi dalam dua fase yaitu : 1) *Because of Motives* atau motif masa lalu yaitu dimana siswa tersebut menggunakan Aplikasi Ome TV karena adanya rasa iseng dan penasaran yang tinggi ingin mencoba beberapa fitur yang menarik seperti video random hingga chattingan. 2) *In Order Motive* atau motif masa yang akan datang yaitu dimana siswa tersebut menggunakan Aplikasi Ome TV adalah sebagai ajang mengekspresikan diri, mengembangkan skill bahasa asing terutama bahasa inggris serta menambah relasi atau kenalan untuk diajak bermain game online. Pada komunikasi yang dilakukan oleh peneliti dengan informan terdapat beberapa fase/tahap yang dilalui oleh informan sebelum mencapai hasil yang diinginkan. Tahapan yang akan dihadapi oleh informan seperti tahap *Because Of Motives* atau motif masa lalu dan *In-Order-Motive* atau motif masa yang akan datang. Pada tahapan *Because Of Motives* atau motif masa lalu informan menjelaskan pengalaman-pengalaman kilas balik serta alasan apa saja yang dialami saat menggunakan Aplikasi Ome TV. Pada tahapan *In Order Motive* atau motif masa yang akan datang informan menjelaskan bagaimana saja pengalaman dari sudut pandang atau tujuan dan hal yang melaterbelakangi Aplikasi Ome TV. Pada tahap kedua ini informan mencoba untuk melihat bagaimana tujuan yang akan dicapai agar memperoleh hasil yang maksimal.

Saran

Alangkah baiknya jika Aplikasi Ome TV dibatasi oleh usia dalam penggunaannya agar tidak terjadinya hal-hal negatif seperti kurangnya bersosialisasi dengan teman sekelasnya dan menemukan video random vulgar seperti berkhawatir melalui media aplikasi Ome TV ini. Dengan begitu perlu adanya peran dari orangtua untuk membatasi anaknya dalam menggunakan aplikasi Ome TV tersebut. Hendaknya pemerintah juga membatasi aplikasi Ome TV ini atau bahkan jika bisa menambahkan fitur terbatas oleh anak-anak dengan adanya kasus tersebut. Upaya ini bisa dilakukan dengan baik jika adanya dukungan dari pemerintah agar generasi penerus tidak merasakan hal yang tidak diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurouf. 2023. *Komunikasi interpersonal dan Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.
- Baker dan Dunken. 2020. *Kutu media Seksualitas dalam Globalisasi Media*. Malang: Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang.
- Basri. 2021. *Etnografi Virtual: Riset Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi Di Internet*. Bandung, Simbiosis Rekatama Media.
- Circello. 2018. *Introduction to Qualitative Research Methods: Phenomenological Approach to the Social Science*, terjemahan A. Khozin Afandi, Kualitatif: Dasar-dasar Penelitian. Surabaya: Usaha Nasional.
- Clare. 2022 . *Influences of the Misuse of Social Media on the Evolution of Adolescent Cyberbullies. Dissertation*. St.New York: John Fisher College.
- Kriyantono. 2019. *Teknik Praktis Riset Komunikasi, Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana Prenda Media Group
- Nurtjahjo. 2021. *Legal Standing Kesatuan Masyarakat*. Jakarta : Gramedia.
- Robert N Entman. 2022. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Sarwono. 2018. *Acuan Nasional Pelayanan Kesehatan*. Jakarta : Pt. Bina Pustaka.
- Setyawan, Ryan Ari & Marzuki, Yumarlin. 2018. *Survei Aplikasi Live Streaming & Chat Di Kalangan Pelajar*. Seminar Nasional Edusaintek. Prodi Teknik.
- Singaribun, Masri, Efend Sofian. 2018. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Soedarsono. 2019. *Pengantar Pengetahuan dan Komposisi Komunikasi*. Jakarta: DepDikBud.
- Sugiyono. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.