

II. LANDASAN TEORI

Di dalam bab ini, penulis mencoba untuk memaparkan apa yang dimaksud dengan teknologi dan bagaimana teknologi itu berpengaruh kepada masyarakat muda Surabaya, khususnya kaum muda. Penulis mencoba untuk memaparkan apa yang dimaksud dengan minat yang ada di dalam diri kaum muda Surabaya terhadap perkembangan teknologi sekarang ini.

1. ARTITEKNOLOGI

" Arti teknologi yang banyak di artikan oleh masyarakat pada umumnya memiliki arti yang sangat sempit, yaitu suatu alat yang canggih yang merupakan hasil dari teknologi. Sedangkan arti yang sebenarnya dari teknologi yang terdapat didalam kamus umum Bahasa Indonesia memiliki arti ilmu teknik yang sesuai dengan kata latin dari teknologi tersebut, yang terdiri dari kata *technos* dan *logos*. Arti kata *technos* yang berarti arti teknik dan *logos* yang memiliki arti ilmu, jadi teknologi dalam arti sebenarnya adalah **ilmu teknik**.

Maka penulis menyimpulkan bahwa penulisan karya tulis ini sangat berkaitan dengan perkembangan atau perubahan ilmu teknik, yang lebih dikenal dengan teknologi oleh masyarakat Surabaya.

2. ARTIMINAT

Minat adalah suatu keinginan atau kemauan seseorang terhadap sesuatu yang di anggapnya sangat menarik perhatian pribadinya. Menurut kamus iimum Bahasa Indonesia minat memiliki arti yang spesifik yaitu kesukaan atau perhatian yang lebih cenderung menuju perhatian yang bersangkutan dengan keinginan. Sedangkan menurut kamus psikologi yang disusun oleh James P. Chaplin mengutarakan arti minat sebagai " satu sikap yang berlangsung terus-menerus yang **memolakan perhatian** seseorang, sehingga **membuat dirinya** menjadi selektif **terhadap** objek **minat** ". Kata minat telah memiliki batasan pada penulisan karya tulis tugas akhir ini yaitu pembatasan pada suatu keinginan yang merupakan pusat perhatian di kalangan masyarakat muda Surabaya di kalangan menengah keatas yang berusia antara 17 sampai 30 tahun terhadap kemajuan ilmu teknik atau teknologi.

3. PERUBAHAN GAYA HIDUP MASYARAKAT SURABAYA

Gaya hidup telah ada ketika manusia itu diciptakan, karena gaya hidup merupakan suatu bagian dari keinginan manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Gaya hidup itu sendiri terus-menerus mengalami perubahan yang begitu cepat. Dari yang tradisional menuju yang modern, dari yang modern menuju yang lebih modern, dari yang lebih modern menuju yang lebih canggih dan terus berlangsung tiada hentinya. Sehingga keinginan manusia terus bertambah untuk memiliki sesuatu yang lebih dari yang telah di miliki, jika mencapai kepuasan yang

maksimal untuk mengikuti perubahan gaya hidup yang lebih modern. Perubahan gaya hidup ini membuat manusia ingin dapat melakukan suatu kegiatan yang baru dan yang di senangi oleh manusia itu sendiri. Ketertarikan pada suatu yang baru, seperti teknologi merupakan suatu kegiatan yang di inginkan manusia untuk mencapai gaya hidup yang lebih baik dan maju. Perubahan gaya hidup ini sangat dinikmati oleh manusia di seluruh dunia pada umumnya, demikian juga halnya dengan masyarakat Surabaya. Dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat, masyarakat Surabaya dengan sendiri tidak ada rasa sayang untuk mengeluarkan biaya yang cukup besar untuk memiliki teknologi tersebut sebagai penyempurnaan gaya hidup masyarakat Surabaya itu sendiri. Teknologi yang telah di miliki di gunakan untuk berbagai macam kebutuhan yang sesuai dengan keperluan yang berkaitan dengan keinginan masyarakat muda Surabaya sendiri, misalnya untuk mengisi waktu luang yang ada pada setiap anggota masyarakat Surabaya. Hal ini sesuai dengan apa yang di utarakan oleh James F,Engel,Dkk dalain buku *Cosumers Behaviour (8 edition)* hal 449 :

"Lifestyle is a siimmary construc defined as patterns in which people live and spend time and money. Lifestyle reflects person 's activities, interests, and opiniom (AIOs) "

Gaya hidup yang dimiliki oleh manusia dengan sendirinya tumbuh di dalam jiwa manusia itu sendiri, karena adanya dorongan keinginan akan kebutuhan yang di perlukannya. Masyarakat Surabaya dengan sendirinya rnenerima kehadiran teknologi yang sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri tanpa paksaan dari luar masyarakat Surabaya. Masyarakat Surabaya khususnya usia muda antara 17 sampai 30 tahun merasakan suatu dorongan yang membuat mereka tertarik untuk

melakukan suatu kegiatan yang lebih dengan alat-alat teknologi mutakhir dan membuat mereka pada akhirnya, merasakan sebagai suatu yang sangat mereka nikmati dan minati.

4. WATAK UMUM KAUM MUDA DAN GAYA HIDUP MEREKA DIRUBAH OLEH KEMAJUAN TEKNOLOGI

Gaya hidup yang telah lama diikuti oleh manusia ternyata lebih cepat dapat diterima oleh anak muda yang berusia antara 17 sampai 30 tahun. Para kawula muda ini lebih cepat tanggap terhadap perubahan gaya hidup, selain itu mereka lebih cepat menerima, mempergunakannya dan membicarakannya dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan mereka merupakan konsumen yang terbesar atas pembelian alat-alat teknologi yang ada di Surabaya, seperti komputer dan playstation. Bagi mereka peralatan ini adalah salah satu sarana alat yang dapat memuaskan kebutuhan pribadinya akan hiburan dan pelampiasan kejenuhan akan kegiatan sehari-hari. Menurut David L. Lonodon dan Albert J. Della Bitta dalam buku *Consumers Behaviour (4 Edition)* hal 150, konsumen yang berusia muda dapat dikategorikan sebagai berikut:

- 1. Socially driven, they have the highest disposable income and the most brand-conscious and spend heavily on personal grooming and clothing to give their status.*
- 2. Diversely motivated, they are the most energetic, adventurous and cultured and are equally as comfortable in solitary activities as in group ones.*
- 3. Socioeconomically in overdrive, they like solitary activities and spend money on products and services for use in these pursuits.*

4. *Sport-oriented, they represented the biggest market for sports and home video equipment.*

Selain itu menurut Young & Rubicm dalain buku *Consumers Behaviour* karangan David and Albert hal 151, bahwa kaum muda itu sendiri memiliki sifat sebagai berikut:

1. ***Want to learn things but don 't want to be told.***
2. *Want independece yet want to be taken care of*
3. *Want to be treated as adult but don 't want too much responsibility.*
4. *Want to be active yet spend endless hours relcccing.*
5. ***Want to try a new things but only acceptable things.***
6. *Want to be individuals but also members of the group.*
7. *Want lo be very critical yet are veiy sensilive (o critcism.*

Seperti apa yang dikatakan oleh teori diatas, anak-anak muda sangat mudah untuk di pengaruhi dan cepat menerima penibahan yang terjadi di sekitaranya. Selain itu mereka juga tidak hanya ingin mengetahui, tetapi juga ingin mempelajari apa yang baru mereka ketahui untuk mencapai puncak keinginan tahu akan hal yang baru. Mereka selalu ingin mengetahui yang baru untuk di perbincangkan dengan teman sebayanya. Oleh karena itu, kaum muda di Surabaya juga lebih cepat menerima perkembangan teknologi yang telah berkembang di Surabaya di bandingkan dengan masyarakat Surabaya yang telah berusia lanjut. Mereka ingin mengetahui yang lebih mutakhir untuk dapat di jadikan topik pembicaraan dalam pergaulan mereka sehari-hari. Bagi anak muda merabicarakan sesuatu yang baru adalah sesuatu yang mengasyikkan untuk dibahas dalam bertukar pengalaman mengenai hal-hal yang baru mereka alami.

Adanya hal-hal yang baru bagi kaum muda Surabaya menimbulkan hal-hal yang baru pula untuk dibicarakan dari pengalaman mereka dalam menggunakan kemajuan teknologi yang tersebut diatas. Dengan permainan yang ada di Surabaya, seperti playstation yang memiliki beraneka ragam jenis permainan yang menjadi tantangan baru untuk mereka bicarakan dan untuk mereka bahas dalam mencari pemecahan dari permainan yang mereka mainkan. Selain itii, masyarakat muda Surabaya sudah banyak yang mengenal permainan interaktif dari mesin playstation ini, menurut Jawa Pos, Senin 28 Februari 2000 hal 24, Deteksi yang menyatakan, bahwa :

Menurut polling Jawa Pos pada 330 responden berusia 17 sampai 30 tahun menengah atas dua pekan lalu, 61,8 persen mengaku biasa memainkan playstation. Sebanyak 38,2 persen lainnya mengaku tak pernah. (lampiran halaman 36)

Dari polling yang dilakukan oleh Jawa Pos diatas menjelaskan bahwa lebih dari 50 persen anak Surabaya yang berusia 17 sampai 30 tahun mahir menggunakan playstation hal tersebut telah membuktikan bahwa sebagian besar masyarakat muda Surabaya telah mengalami perubahan gaya hidup.

Kemajuan teknologi yang telah diserap kaum muda Surabaya telah membawa dampak yang sangat mendalam kepada tingkat pemikiran, tingkah laku dan gaya hidup mereka. Perkembangan teknologi yang sudah diserap oleh masyarakat muda Surabaya berupa perkembangan teknologi yang dapat membuat mereka lebih rajin dan senang dalam berdiskusi dengan teman-teman sebaya mereka.

. Keinginan untuk berpetualanganlah yang membuat mereka semakin tertarik akan perkembangan teknologi, seperti halnya komputer dan playstation yang membawa dampak baru yang berhubungan dengan petualangan mereka dalam permainan. Terbukalah dunia baru yang dapat mereka jelajahi melalui kemajuan teknologi internet dan ini merupakan petualangan yang penuh tantangan, karena harus diikuti kemajuan teknologinya yang berkembang sewaktu-waktu.

Seperti playstation, sebuah alat permainan yang kini menyamai kemampuan komputer dalam muti dan kualitas gambar yang dapat memberikan suatu kepuasan baru bagi penggunaannya. Menurut Jawa Pos, Senin 13 Maret 2000 hal 25, rubrik Deteksi menyatakan :

Playstation sengaja dihadirkan oleh Ken Kataragi, seorang insinyur yang berusia 53 tahun yang menciptakan playstation pertama kali pada tahun 1994. Ken kataragi menuturkan bahwa " Setiap komputer dari dekade tahun 1960-an merupakan downsized mainframe. PC (Personal Computer) ini sangat berguna sebagai alat, tetapi kami ingin menggabungkan konsep komputer dengan hiburan ".

Dari penggabungan kedua konsep tersebut muncullah suatu hal yang baru yang dapat menjadi petualangan yang menantang bagi kaum muda Siirabaya. Sebuah petualangan yang dapat membuat mereka terbawa ke dalam permainan yang seru yang penuh tantangan yang harus mereka selesaikan meskipun mereka harus menggunakan waktu yang lebih untuk memecahkan misteri yang ditemui di dalamnya.

Kemajuan teknologi yang ada di Surabaya tidak hanya berhenti disatu macam, tetapi perkembangan yang ada di tengah-tengah masyarakat Siirabaya beraneka ragam bentuknya. Selain playstation ada juga yang menjadi kegemaran anak muda Surabaya yaitu internet yang merupakan kemajuan dari komputer yang di padu dengan jaringan kabel telepon yang menghasilkan kontak visual pada layar yang belum pernah ada sebelumnya.

Berbagai macam bentuk program yang dapat di jalankan dengan komputer yang di hubungkan dengan jaringan telepon, antara lain para pemakai internet tidak perlu lagi menulis surat dengan tangan dan pergi ke kantor pos untuk membeli perangko dan memasukkannya ke kotak pos yang ada, lalu menunggu surat balasnya sehari-hari. Sekarang, dengan fasilitas internet

semua serba cepat dan praktis cukup mengetik pada layar komputer yang menampilkan salah satu alamat *email* lalu dikirim dan akan sampai dalam beberapa detik ke alamat *email* yang dituju. Selain itu, percakapan juga dapat dilakukan dengan fasilitas internet ini, melalui ketikan huruf-huruf yang ada kaum muda sudah dapat menyampaikan isi hati secara langsung dan aman.

Semua perkembangan teknologi di atas sementara ini terus diikuti perkembangannya oleh kaum muda Surabaya dan tentu mereka gairah perkembangannya guna mengetahui suatu hal yang baru dan kemudian mereka ceritakan atau mereka bahas dengan teman-teman mereka.

Perkembangan teknologi ini membuat masyarakat muda Surabaya yang berusia 17 sampai 30 tahun ini terus menggunakan. Karena keingintahuannya, maka akan terjadi suatu perubahan dalam kehidupan mereka, penibahain gaya hidup yang mereka miliki sejak dahulu, kini mereka geser dengan pola atau gaya

hidup yang bam dengan hadirnya teknologi yang membuat mereka ingin tahu lebih banyak tentang hal baru ini.