

## STUDI PARADIGMA NARATIF WALTER FISHER PADA AKTIVITAS “NONGKRONG” DI KALANGAN REMAJA MADYA

Oleh:  
**Muhammad Sultan**  
(Dosen UNSUD Purwokerto)

### ABSTRAK

---

Remaja dan aktivitas "nongkrong" adalah dua hal yang sangat melekat sekarang. Bahkan, aktivitas "nongkrong" juga mempengaruhi pembentukan identitas diri remaja tengah. Ketika mereka melakukan aktivitas "nongkrong" dan berbagi cerita, rekan-rekan mereka bisa menjadi pengaruh positif atau negatif. Jika pengaruh memperoleh positif, maka remaja dapat membentuk identitas diri yang positif juga. Namun, jika rekan-rekan memberi pengaruh negatif, maka remaja dapat mengalami krisis identitas dan jatuh ke dalam hal-hal negatif. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat topik penelitian mengenai deskripsi paradigma naratif antara remaja tengah dalam aktivitas "nongkrong", untuk mengetahui pola pikir remaja tengah dalam menyaring cerita. Hasil penelitian tesis ini menunjukkan bahwa remaja menengah yang menjadi subjek penelitian memiliki pola **pikir** yang positif. Dimana dapat dilihat dari jawaban subjek yang membuat isi dari nilai-nilai positif dalam cerita sebagai indikator sebuah cerita yang masuk akal dan alasan dalam memilih cerita yang bagus. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah keluarga dan lingkungan sekolah merupakan lingkungan yang sangat mempengaruhi pola pikir remaja tengah. Itu karena mulai dari keluarga, remaja mendapatkan bimbingan positif dan masukan, dan dapat menyaring pengaruh yang diperoleh dari lingkungan sosial di mana mereka tumbuh. Di lingkungan sekolah, banyak remaja berkumpul dan bergaul dengan rekan-rekan mereka yang memiliki latar belakang serta pola pikir yang berbeda

**Kata Kunci:** Nongkrong, Remaja, Naratif, Walter Fisher

### A. PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa transisi dalam perkembangan antara masa anak-anak dan masa dewasa (Santrock, 2009: 354). Menurut *World Health Organization* (WHO), usia remaja berkisar antara 10-20 tahun. Sedangkan, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menetapkan batasan usia remaja antara 14-24 tahun. Badan Pusat Statistik (BPS) juga menetapkan batasan umur pada remaja di Indonesia dengan rentang usia antara 14-24 tahun (Sarwono, 2006: 9). Banyak perubahan yang terjadi di dalam diri seorang remaja pada masa peralihannya dari anak-anak menuju dewasa. Pada masa ini juga terdapat tugas perkembangan remaja yang dipusatkan pada upaya penanggulangan sikap yang masih kekanak-kanakan dan mengadakan persiapan untuk menghadapi masa remaja. Peningkatan kapasitas intelektual, faktor biologis, dan faktor sosial yang menimbulkan perubahan peran dan status ini membuka perspektif kesadaran pada diri remaja tentang diri dan lingkungan sekitarnya (Steinberg, 2002: 256).

Remaja mulai tertarik untuk mempertanyakan kehidupannya di masa lalu, apa yang sebenarnya dilakukan sekarang, apa peranannya di lingkungan sekitarnya, ingin menjadi seperti apa, dan apa yang ingin diraihinya di masa yang akan datang. Remaja mulai mengembangkan konsep-konsep dan ide-ide yang berbeda dari yang dikemukakan oleh orang tua, guru, maupun orang dewasa di sekitarnya. Remaja mulai mengedepankan penegasan pendapat pribadinya dan sebisa mungkin melepaskan pengaruh orang dewasa. Namun, pada saat yang sama remaja masih mempertahankan identitas dirinya terhadap kelompok sebaya (Santrock, 2009: 395).

Woolfolk mengartikan identitas sebagai pengorganisasian dorongan-dorongan, kemampuan-kemampuan, keyakinan-keyakinan, dan pengalaman-pengalaman ke dalam citra diri yang konsisten yang meliputi kemampuan memilih dan mengambil keputusan, baik menyangkut pekerjaan, orientasi seksual, dan filsafat hidup (Yusuf, 2006: 71-72). Identitas pada diri remaja ditentukan oleh pengambilan keputusan selama masa remaja yang dilewatinya. Dimana pada masa ini, para remaja banyak terlibat dalam proses pengambilan keputusan di antara pilihan-pilihan yang penting dihidupnya. Misalnya, siapa yang harus dijadikan pacar, apakah mengikuti tren seks bebas atau tidak, akan melanjutkan ke universitas ataukah langsung bekerja setelah tamat sekolah (Santrock, 2009: 374).

Keputusan-keputusan selama masa remaja ini mulai membentuk identitas diri mereka sebagai individu (Santrock, 2009: 386). Remaja dengan identitas diri akan mampu menentukan siapakah dirinya, apakah peran yang harus dilakukannya, serta apa yang ingin diraihinya di masa yang akan datang. Dengan perkataan lain, pembentukan identitas diri pada remaja merupakan salah satu cara untuk mengatasi kegincangan dan kebingungan peran atau krisis identitas pada masa remaja.

Krisis identitas adalah suatu kondisi dimana remaja tidak tahu atau kebingungan tentang identitas apa yang melekat pada dirinya. Marcia (dalam Santrock, 2009: 386) mengatakan bahwa krisis identitas adalah suatu keadaan dimana remaja mengalami kebingungan dalam mempertimbangkan sesuatu dengan kesadaran guna membuat keputusan atau komitmen. Erikson (dalam Santrock, 2009: 386) juga menyatakan bahwa individu pada masa remaja berada pada tahap perkembangan sosial kelima, yaitu identitas *versus* kebingungan identitas (*identity vs identity confusion*). Pada tahap ini, remaja atau individu diperhadapkan pada pencarian identitas dirinya mengenai siapa mereka, bagaimana mereka nantinya, dan kemana tujuan mereka (Santrock, 2009: 386).

Remaja menunjukkan kebingungan identitasnya dengan meregresi tingkat perkembangan aktualnya menjadi kekanak-kanakan untuk menghindari konflik atau masalah. Berbagai permasalahan yang terjadi pada masa remaja, mengharuskan remaja untuk menghadapinya. Remaja yang terombang-ambing dalam ketidakjelasan identitas gamang menghadapi kehidupan.

Proses pencarian identitas diri seorang remaja itu juga secara bersamaan dihadapkan pada kenyataan budaya yang kian dekaden akibat ekkses negatif dari transformasi multiaspek. Wilayah pergulatan yang rentan tersebut tak jarang menjerumuskan remaja pada sisi gelap

kehidupan. Oleh karena itu, remaja harus mengetahui benar bagaimana ia harus mencari jawaban atas kebingungan identitasnya dengan hal-hal yang positif dan tidak menjerumuskan.

Pada saat yang sama, masyarakat juga menuntut remaja untuk bisa bertindak sesuai dengan harapan sosial, seperti yang tercermin dalam tugas perkembangan remaja. Erikson (dalam Santrock, 2009: 386) menyatakan bahwa tugas utama dari remaja adalah mencari jalan keluar dari krisis identitas. Remaja memiliki tugas untuk menyelesaikan krisis identitas atau kebingungan identitas, sehingga diharapkan terbentuk diri yang stabil pada akhir masa remaja (Desmita, 2009: 211). Identitas remaja terbentuk pada saat ia berhasil memecahkan masalah dalam hidupnya. Keberhasilan remaja dalam mencapai identitas diri akan menghasilkan dampak yang positif, seperti keseimbangan dan pribadi yang sehat. Sebaliknya, apabila remaja gagal mencapai identitas diri maka remaja berada pada situasi krisis identitas atau kebingungan identitas.

Setiap orang mempunyai perbedaan dalam mengembangkan identitas diri mereka untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi. Remaja lebih senang berkumpul bersama teman sebaya, terutama ketika mereka mengalami masa krisis identitas. Teman sebaya dapat membantu remaja untuk memahami identitas diri atau jati diri sebagai sesuatu hal yang penting (Yusuf, 2006: 24). Kebanyakan remaja menemukan jalan keluar dengan berkumpul-berkumpul melakukan kegiatan bersama. Dimana salah satu ciri remaja ialah adanya aktivitas berkelompok (Gunarsa dan Gunarsa, 2003: 67-71). Pada masa remaja, terdapat kebutuhan yang besar untuk berkumpul dengan teman-teman sebaya.

Sebagian besar waktu remaja dihabiskan untuk melakukan interaksi sosial dengan teman-teman sebayanya (Desmita, 2009: 205). Dengan masuknya remaja pada kelompok teman sebaya menjadikannya lebih mandiri atau lebih bertanggung jawab. Akan tetapi, teman sebaya ini dapat pula membawa pengaruh yang negatif, hal ini tergantung kepada pribadi remajanya itu sendiri (Santrock, 2009: 394). Menurut Dr. Soedjatmiko.,SpA(K).,Msi dalam rubrik yang berjudul “*Komunikasi yang Baik Jauhkan Remaja dari Masalah*” di *detikHealth.com*, sebenarnya hanya sebagian kecil remaja yang bermasalah, tetapi remaja-remaja ini bisa mempengaruhi remaja lain yang memiliki niat dan tekad yang kurang kuat. Hal ini disebabkan pada masa remaja, tekanan dan dorongan dari teman sebaya akan lebih kuat dibandingkan pengaruh orang tua atau sekolah.

Namun, kelompok teman sebaya juga bisa memberi pengaruh positif. Menurut Kelly dan Hansen (dalam Desmita, 2009: 231), pergaulan dengan kelompok teman sebaya membantu remaja untuk mengambil keputusan atas diri mereka sendiri. Remaja mengevaluasi nilai-nilai yang dimilikinya dan yang dimiliki oleh teman sebayanya, serta memutuskan mana yang benar. Berdasarkan kajian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian mengenai gambaran paradigma naratif para remaja madya yang melakukan aktivitas kumpul-kumpul dengan teman sebaya mereka di dalam masa pencarian identitas diri. Dimana aktivitas kumpul-kumpul ini sedang menjadi tren di kalangan remaja maupun kalangan lainnya dan dikenal dengan aktivitas “nongkrong”.

Aktivitas ”nongkrong” dahulu sering dianggap negatif oleh kebanyakan orang, termasuk para orang tua. Menurut Refael Fernando dalam kolom edukasi di *kompasiana.com*, ”nongkrong” dahulu hanya dianggap sebagai aktivitas kumpul-kumpul yang tidak berguna, membuang-buang waktu, dan tidak menghasilkan apa-apa atau tidak produktif. Pembicaraan dengan arah yang tidak jelas sambil bercanda dan tertawa, minum minuman keras, mendengarkan lagu, dan main kartu merupakan sedikit dari apa yang para orang tua dan masyarakat luas pikirkan mengenai aktivitas ”nongkrong”. Namun, apabila ditelaah lebih jauh lagi, definisi ”nongkrong” sudah mulai terkoreksi.

Hal ini tentu tidak lepas dari pengaruh perkembangan zaman dan juga penetrasi teknologi yang sudah ada di dalam kehidupan bukunya berjudul *Cara Praktis Membentuk Anak Sehat, Tumbuh Kembang Optimal, Kreatif, dan Cerdas Multipel*. sehari-hari. Perubahan sosial tidak dapat dielakkan lagi, berkat adanya kemajuan ilmu dan teknologi membawa banyak perubahan, antara lain perubahan norma, nilai, tingkah laku, dan pola-pola tingkah laku, baik individu maupun kelompok (Subadi, 2009: 21).

”Nongkrong” sudah bukan hanya milik pengangguran, preman di sudut jalan, ataupun tukang copet. Kini, hampir semua kalangan menyukai aktivitas ”nongkrong”, termasuk para remaja madya yang sedang berada dalam masa pencarian identitas diri. Walaupun masih berstatus pelajar dan belum berpenghasilan, para remaja madya ini juga dapat mengikuti aktivitas ”nongkrong”. Aktivitas ”nongkrong” telah menjadi tren gaya hidup bagi mereka. Mereka bisa saja memilih tempat ”nongkrong” yang disesuaikan dengan isi kantongnya. Toko kelontong 24 jam bisa menjadi pilihan bagi mereka.

Menurut Jodhi Yudono dalam rubrik oase di *kompas.com*, topik obrolan para remaja madya ini bisa berbagai macam, mulai dari rapat membicarakan kegiatan atau kepanitiaan, mendiskusikan topik-topik yang dianggap serius, membicarakan tentang sosok perempuan atau lelaki idaman sampai bertukar cerita-cerita lucu yang mengundang tawa. Pembicaraan tentang teknologi, masa depan, atau berbagi pengalaman tentang kehidupan pribadi mereka masing-masing, yang terkandung nilai-nilai pembicaraan di dalamnya, juga bisa menghiasi aktivitas tersebut. Walaupun seringkali topik pembicaraan bukanlah tema yang sudah direncanakan sebelumnya, namun dari pembicaraan yang dilakukan itu bisa muncul sebuah inspirasi, ide segar, pemikiran mengenai sesuatu yang baru, atau pencerahan lain sejenisnya.

Peneliti akan fokus untuk membahas bagaimana gambaran paradigma naratif yang terjadi di dalam sebuah aktivitas ”nongkrong” oleh kalangan remaja madya. Penelitian ini didasari studi paradigma naratif oleh Walter Fisher, dimana paradigma ini menyatakan bahwa manusia pada dasarnya adalah makhluk pencerita. Peneliti akan melakukan penelitian berdasarkan beberapa asumsi yang dikemukakan oleh Fisher dalam paradigmanya tersebut.

Peneliti mengangkat tiga asumsi yang dikemukakan Fisher, yaitu bagaimana remaja madya sebagai makhluk pencerita memakai ‘pertimbangan yang sehat’ untuk memutuskan harga dari sebuah cerita, menilai koherensi dan kebenaran cerita, serta memilih cerita yang ada dalam sebuah aktivitas ”nongkrong”. Elkins (dalam West dan Turner, 2008b: 47) juga mengatakan bahwa manusia pada dasarnya menggunakan cerita dalam semua aspek

kehidupan keseharian; untuk menghabiskan waktu, menyampaikan informasi, menempatkan diri di sebuah tempat, keluarga, dan komunitas.

Peneliti memilih remaja dengan rentang usia antara 15-18 tahun sebagai subyek penelitian. Dimana remaja pada usia tersebut sedang berada pada tahap masa remaja pertengahan (Desmita, 2009: 190). Pada tahap ini, remaja sangat membutuhkan teman. Teman menjadi semakin penting dalam memenuhi kebutuhan sosial (Santrock, 2009: 394). Ia senang kalau banyak teman yang menyukainya. Ia juga berada dalam kondisi kebingungan karena ia tidak tahu harus memilih yang mana; peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimis, idealis atau materialis, dan sebagainya (Sarwono, 2006: 25), sehingga salah satu cara yang ditempuh untuk mengatasi kondisinya tersebut ialah dengan sering berkumpul bersama teman-temannya dalam aktivitas “nongkrong”. Pada tahap ini, remaja disebut juga sebagai remaja madya (*middle adolescence*).

Peneliti juga akan membatasi aktivitas ”nongkrong” yang dimaksud hanya pada aktivitas ”nongkrong” yang tergolong eksklusif. Dimana tempat yang tergolong eksklusif itu sendiri ialah tempat ”nongkrong” yang setidaknya memiliki pendingin ruangan atau *air conditioner* (AC) di dalamnya, bukan tempat ”nongkrong” pinggir jalan, seperti warung serba ada, warung kopi atau jenis warung lainnya. Peneliti melakukan pembatasan ini berdasarkan perkembangan jaman yang terjadi. Menurut Sara Schonhardt dalam kolom *business* di *nytimes.com* (*The New York Times*):

*“Ten years ago, young people in Indonesia gathered at street-side food stalls called warung to hang out and gossip. But, with rapid economic growth has come social change.”*

(Sepuluh tahun yang lalu, orang muda di Indonesia berkumpul di warung makanan pinggir jalan atau yang biasa disebut warung untuk berkumpul. Namun, pertumbuhan ekonomi yang cepat mendatangkan perubahan sosial.)

Mengacu pada hal tersebut, direktur regional bagian Asia dari *Roy Morgan Research*, Guharoy, mengatakan, *“Now you can go to a clean, air-conditioned shop and it’s a better experience.”* (Sekarang Anda dapat pergi ke toko yang bersih, ber-AC dan itu adalah sebuah pengalaman yang lebih baik). Dimana tempat yang dimaksud oleh Guharoy melalui pernyataannya di atas adalah toko kelontong *7-Eleven*, yang menjadi tempat aktivitas “nongkrong” yang akan menjadi lokasi penelitian.

**Tabel 1.1**  
**Hasil Penelitian Tujuan Pengunjung Datang ke Toko Kelontong 7-Eleven**

Customer Habits	%
Ngobrol/Kongkow sambil makan, minum (> 1 jam)	80%
Makan, minum, short meeting (< 1 jam)	15%
Dibawa pulang	5%

Sumber : *Vibiz Management Research*

Pemilihan toko kelontong *7-Eleven* sebagai tempat aktivitas “nongkrong” yang akan diteliti ini juga didasarkan pada hasil penelitian oleh Trimahanani, Emy, et al dalam *Vibiz Management Research*. Dimana dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kebiasaan 80 persen pengunjung yang datang ke toko kelontong *7-Eleven* bertujuan untuk “ngobrol” atau “kongkow” (“nongkrong”) sambil makan dan minum, dalam kurun waktu lebih dari satu jam. Menurut Sudibyo Alimoeso dari BKKBN, saat ini toko kelontong *7-Eleven* menjadi ajang kumpul remaja dengan teman-teman sebayanya. Para remaja ini merasa nyaman untuk berbincang dan bertukar cerita dengan sesama teman-teman gaulnya di toko kelontong *7-Eleven*. Berdasarkan hasil penelitian dari *Vibiz Management Research*, serta informasi dari BKKBN, peneliti menentukan subyek dalam penelitian ini ialah remaja madya berusia 15-18 tahun.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan teknik penelitian diskusi kelompok terarah atau yang biasa disebut *focus group discussion* (FGD) dan wawancara (*interview*). Peneliti menganalisis data yang diperoleh melalui beberapa tahapan, yaitu reduksi data, kategorisasi data, sintesisasi dan diakhiri dengan menyusun sebuah hipotesis kerja. Adapun dalam menentukan keabsahan data serta mendapat tingkat kredibilitas yang tinggi dalam penelitian ini, peneliti memakai cara triangulasi.

Triangulasi ialah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk kepentingan *research* seputar informasi dan pengkajian ilmu manajemen praktis meliputi *sales & marketing, human resources, risk management, leadership & corporate culture, services & CRM, quality management, strategic management, tax, finance & accounting*, dan *ICT*. Sudibyo Alimoeso adalah Deputy Keluarga Sejahtera dan Pemberdayaan Keluarga Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN). pemeriksaan ataupun sebagai pembanding terhadap data tersebut (Moleong, 2006: 331). Data yang akan ditriangulasi adalah data hasil FGD, wawancara, dan studi pustaka. Adapun penentuan serta pemilihan subyek penelitian, metode penelitian, teknik penelitian, serta teknik analisis data ini didasarkan pada pertimbangan keefektifan saat peneliti turun ke lapangan. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan, di antaranya:

Bagaimana remaja madya sebagai makhluk pencerita memakai ‘pertimbangan yang sehat’ untuk memutuskan harga dari sebuah cerita yang didapatnya dalam aktivitas “nongkrong” yang dilakukannya. Bagaimana remaja madya sebagai makhluk pencerita menilai koherensi dan kebenaran sebuah cerita yang didapatnya dalam aktivitas “nongkrong” yang dilakukannya. Bagaimana remaja madya sebagai makhluk pencerita memilih cerita yang ada dalam aktivitas “nongkrong” yang dilakukannya.

## **B. PEMBAHASAN**

### *1. Paradigma Naratif*

Manusia adalah makhluk pencerita. Itulah pernyataan sederhana menurut Walter Fisher mengenai paradigma naratif. Paradigma naratif mengemukakan keyakinan bahwa manusia adalah seorang pencerita dan bahwa pertimbangan akan nilai, emosi, dan estetika menjadi dasar keyakinan dan perilaku kita. Fisher mengatakan bahwa manusia lebih dapat terbujuk oleh sebuah cerita yang bagus dibandingkan oleh sebuah argumen yang baik (West dan Turner, 2008b: 44). Ia juga menyatakan bahwa, "Cerita mempengaruhi kita, menggerakkan kita, dan membentuk dasar untuk keyakinan dan tindakan kita." (West dan Turner, 2008b: 47).

Charles Larson juga sependapat dengan Fisher. Hal ini dapat dilihat dari definisi paradigma naratif yang dikemukakannya (Larson, 2007: 60) "*At the core of this perspective is the belief that the drama or story is the most powerful and pervasive metaphor that humans can use to persuade and explain events*". (Inti dari perspektif ini adalah keyakinan bahwa drama atau cerita yang paling kuat dan meresap metafora yang dapat digunakan manusia untuk membujuk dan menjelaskan peristiwa.)

Menurut Fisher, cerita yang bagus adalah cerita yang ampuh dalam persuasi (Griffin, 2011: 315). Bagaimana pengemasan sebuah cerita yang ingin disampaikan dapat menjadi sebuah pengaruh dalam pembentukan persepsi di benak individu yang mendengarnya, lalu mempersuasi, dan pada akhirnya dapat pula menentukan perilaku, perubahan, serta pengambilan keputusan seseorang untuk mendukung atau mungkin menolak isi dari tujuan disampaikan cerita tersebut.

Fisher (dalam Griffin, 2011: 308) menyatakan bahwa memberikan alasan melalui sebuah cerita lebih baik dibandingkan dengan menumpuk bukti atau membangun argumen yang kuat. Paradigma ini juga menggambarkan bahwa cerita yang disampaikan oleh komunikator memiliki urutan kejadian awal, tengah, dan akhir, serta mengajak komunikan untuk menafsirkan maknanya dan apa nilai-nilai dari cerita tersebut yang berguna bagi kehidupan mereka sendiri. Dalam keyakinannya, Fisher tidak sendiri. Ia didukung oleh Robert Rowland, yang berkomentar bahwa manusia pada dasarnya adalah seorang pencerita telah diadopsi oleh banyak disiplin ilmu (West dan Turner, 2008b: 44).

Sebelum membahas paradigma ini lebih jauh, peneliti akan membahas definisi dari dua kata yang membentuk paradigma naratif ini. Griffin (2011: 310) mengartikan kata paradigma sebagai berikut, "*A paradigm is a universal model that calls for people to view events through a common interpretive lens.*" (Paradigma adalah model universal yang menyerukan orang untuk melihat peristiwa melalui lensa interpretatif umum). Narasi didefinisikan oleh Griffin (2011: 310) sebagai, "*Symbolic actions – words and/or deeds – that have sequence and meaning for those who live, create, or interpret them.*" (Tindakan simbolis – kata dan/atau perbuatan yang memiliki urutan dan makna bagi mereka yang hidup, membuat, atau dalam sebuah proses penciptaan ulang yang terus-menerus).

### **Paradigma Naratif**

Manusia adalah makhluk pencerita.

### **Paradigma Dunia**

### Rasional

Manusia adalah makhluk rasional. menafsirkannya).

Paradigma naratif sangat berlawanan dengan paradigma dunia rasional yang sebelumnya juga pernah dikemukakan oleh Walter Fisher. Paradigma dunia rasional adalah sistem logika atau cara berpikir bahwa logika merupakan hal yang paling utama yang digunakan oleh banyak peneliti dan profesional (West dan Turner, 2008b: 45).

Fisher yakin bahwa asumsi dari paradigma dunia rasional terlalu terbatas, berbeda dengan paradigma naratif yang ia sebut sebagai kerangka konseptual baru atau pergeseran paradigma, dalam rangka untuk lebih memahami komunikasi manusia (Griffin, 2011: 312). Pergeseran paradigma adalah perubahan signifikan dalam cara kebanyakan orang melihat dunia dan maknanya (West dan Turner, 2008b: 45). Dari sudut pandang paradigma dunia rasional, bukti estetika tidaklah relevan. Namun, dalam paradigma naratif, gaya dan keindahan memainkan peran penting dalam menentukan apakah komunikasi masuk ke cerita yang disampaikan oleh komunikator (Griffin, 2011: 312). Paradigma dunia rasional juga menyatakan bahwa hanya para ahli yang mampu menyuguhkan argumen cerdas, sedangkan paradigma naratif berpendapat bahwa dengan dipersenjatai sedikit akal sehat, hampir semua dari kita dapat melihat poin dari cerita yang bagus dan menilai manfaatnya sebagai dasar dari keyakinan dan tindakan.

”Paradigma naratif memungkinkan sebuah penilaian demokratis terhadap pembicara karena tidak ada seorang pun yang harus dilatih secara khusus agar mampu menarik kesimpulan berdasarkan konsep koherensi dan kebenaran.” (West dan Turner, 2008b: 46) Oleh sebab itu, peneliti memakai pertanyaan terbuka dalam melakukan penelitian ini. Dengan memakai pertanyaan terbuka dalam mengumpulkan data melalui diskusi kelompok terarah dan wawancara, para subyek penelitian dapat memberikan suara atau pendapat mereka secara demokratis.

#### 2. Asumsi Paradigma Naratif

Fisher memperlihatkan paradigma naratif sebagai penggabungan logika dan estetika, dan menekankan bahwa logika naratif berbeda dari logika dan pemikiran tradisional. Adapun lima asumsi yang Fisher (dalam West dan Turner, 2008b: 46-50) nyatakan adalah sebagai berikut:

Manusia pada dasarnya adalah makhluk pencerita. Asumsi pertama menunjukkan bahwa sifat esensial dari manusia berakar dalam cerita dan bercerita. Naratif bersifat universal, ditemukan dalam semua budaya dan periode waktu. James Elkins sependapat dengan Fisher. Ia mengamati bahwa: “Kita menggunakan cerita pada dasarnya dalam semua aspek kehidupan sehari-hari kita – untuk menghabiskan waktu, menyampaikan informasi, untuk memberitahukan kepada orang siapa kita (atau paling tidak kita ingin untuk menjadi siapa), untuk menempatkan diri kita di sebuah tempat, keluarga, dan komunitas. Kita kembali pada cerita untuk bertahan dan untuk membayangkan, dan juga untuk banyak tujuan penting, untuk kesenangan, dan karena kita harus. Cerita-cerita adalah bagian dari warisan manusia kita.” (West dan Turner, 2008b: 47).

Dalam aktivitas “nongkrong”, akan terlihat jelas bahwa manusia, termasuk remaja, memiliki sifat dasar selain sebagai makhluk sosial, juga sebagai makhluk pencerita. Ketika dua orang remaja atau lebih sedang melakukan aktivitas “nongkrong”, terdapat satu atau beberapa cerita yang dihasilkan dari aktivitas tersebut.

Keputusan mengenai harga dari sebuah cerita didasarkan pada ‘pertimbangan yang sehat’. Asumsi kedua dari paradigma naratif menyatakan bahwa orang membuat keputusan mengenai cerita mana yang akan diterima dan mana yang ditolak berdasarkan apa yang masuk akal bagi dirinya, atau pertimbangan yang sehat (West dan Turner, 2008b: 48). Dimana pertimbangan yang sehat dalam hal ini bukanlah argumen yang kaku. Asumsi ini memberitahukan bahwa tidak semua cerita itu sama atau sebanding dalam hal efektivitasnya. Sebaliknya, faktor yang mempengaruhi keputusan untuk memilih cerita merupakan kode argumen yang bersifat lebih personal dibandingkan abstrak atau yang biasa disebut sebagai pemikiran yang logis (West dan Turner, 2008b: 48).

Ketika seseorang bercerita ke orang lainnya dalam aktivitas “nongkrong” yang dilakukannya, akan ada nilai-nilai yang menentukan penerimaan atau penolakan akan cerita tersebut berdasarkan logika yang ada. Dimana dengan memakai logika tersebut, seseorang bisa menentukan nilai kebenaran dari cerita yang disampaikan.

Hal ini pula yang mendorong orang untuk percaya sebuah naratif tergantung pada nilai baik yang terkandung dalam cerita tersebut. Dalam hal ini, pengambilan keputusan-keputusan hidup tergantung pada ukuran personal orang yang bersangkutan. Oleh sebab itu, pertimbangan yang sehat masing-masing orang tidak dapat disamaratakan.

Pertimbangan yang sehat ditentukan oleh sejarah, biografi, budaya, dan karakter. Asumsi ketiga berhubungan dengan sesuatu yang secara khusus mempengaruhi pilihan orang serta dapat memberikan alasan yang kuat dan baik untuk mereka (West dan Turner, 2008b: 49). Paradigma naratif menyatakan bahwa kemasukakalan bukanlah satu-satunya cara untuk mengevaluasi pemikiran yang logis atau bahkan bukan cara yang akurat untuk menjabarkan bagaimana seseorang membuat penilaian tersebut.

Dalam menilai sebuah cerita yang didapat dalam aktivitas ”nongkrong”, selain logika, individu yang menyampaikan cerita tersebut juga mempengaruhi. Pengaruh yang dimaksud terkait dengan dimana individu tersebut terikat latar belakang sejarah, biografi, budaya, serta karakter. Sehingga, seringkali persamaan yang ada mempengaruhi pembentukan persepsi di benak komunikan yang mendengarkan cerita tersebut.

Rasionalitas didasarkan pada penilaian orang mengenai koherensi dan kebenaran sebuah cerita. Asumsi keempat menyatakan bahwa sebuah cerita dapat menjadi terpercaya jika terlihat koherensi atau konsisten dan benar berdasarkan rasionalitas penilaian. Yang dimaksud dengan rasionalitas dalam asumsi ini adalah standar untuk menilai cerita mana yang dipercayai dan mana yang diabaikan. Oleh karena kehidupan manusia dialami dalam naratif, dibutuhkan metode untuk menilai cerita mana yang dipercayai dan mana yang diabaikan. Nilai dari cerita dapat dievaluasi berdasarkan standar kembar, yaitu naratif koherensi dan naratif kebenaran.

3. *Dinamika hubungan antara proses perkembangan remaja dan aktivitas “nongkrong”*

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses perkembangan remaja dibagi dalam dua kelompok utama (Gunarsa dan Gunarsa, 2003: 9), yaitu:

1. Faktor-faktor di dalam diri individu sendiri (faktor endogen), yang terdiri dari komponen hereditas (keturunan) dan faktor konstitusi.
2. Faktor-faktor berasal dari luar individu (faktor eksogen), yang tercakup dalam faktor lingkungan. Faktor eksogen terdiri dari berbagai komponen lingkungan, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sosial, lingkungan geografis, dan fasilitas-fasilitas yang ada dalam lingkungan, seperti makanan dan kesempatan belajar. Faktor eksogen atau biasa disebut faktor lingkungan adalah faktor-faktor yang berasal dari luar individu dan turut mempengaruhi proses perkembangan individu. Pada masa remaja, faktor lingkungan memegang peranan yang cukup besar. Pengaruh yang besar ini dikarenakan sifat remaja yang mudah terpengaruh dan labil. Faktor eksogen dapat dibagi dalam beberapa golongan, salah satunya adalah lingkungan (*environment*), yaitu lingkungan di sekitar individu yang turut mempengaruhi proses perkembangan. Lingkungan yang dimaksud antara lain lingkungan keluarga, lingkungan sosial, lingkungan geografis, dan lingkungan sekolah.

Dalam penelitian ini, lingkungan sosial yang salah satu contohnya adalah teman-teman dimana remaja sering berada atau berkumpul, akan menjadi bahan untuk diteliti. Dimana tempat aktivitas “nongkrong” adalah salah satu lingkungan sosial yang kini tengah menjadi tren untuk para remaja madya berkumpul bersama teman-teman sebayanya.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Masa remaja madya rentan dengan kritis identitas. Pembentukan identitas selalu terancam oleh ditemukannya berbagai pandangan dan pendapat lain yang berbeda dengan yang telah dimiliki. Hal itu dapat dilihat pula dari hasil penelitian ini, dimana terdapat banyak pandangan dan pendapat yang berbeda dari para remaja madya selaku subyek penelitian. Namun, dalam penelitian ini ditemukan bahwa remaja madya yang menjadi subyek penelitian ini memiliki pola pikir yang tergolong positif. Hal ini dapat dilihat dari jawaban para subyek yang menjadikan kandungan nilai positif dalam cerita sebagai indikator cerita yang masuk akal serta alasan dalam memilih cerita yang bagus.

Ketika remaja mendengar cerita yang positif dari teman sebayanya, maka cerita tersebut dapat menjadi pengaruh positif bagi perkembangannya semasa remaja, yang nantinya berdampak positif pula dalam pengambilan keputusan mereka di masa remaja. Pengaruh yang didapat oleh para remaja dalam penelitian ini ialah melalui sebuah komunikasi interpersonal, antara satu orang dengan beberapa orang, dalam aktivitas “nongkrong”.

Dimana pernyataan Fisher yang menyatakan bahwa manusia adalah makhluk pencerita merupakan cerminan dari salah satu hal yang dilakukan oleh para remaja madya ini ketika

sedang melakukan aktivitas “nongkrong”, yaitu saling bercerita. Untuk mengetahui lebih dalam hasil penelitian dan sekaligus menjawab identifikasi masalah penelitian ini, peneliti akan membahas satu per satu jawaban dari tiga pertanyaan identifikasi masalah yang peneliti angkat berdasarkan tiga asumsi paradigma naratif Walter Fisher.

1. *Remaja Madya Sebagai Makhluk Pencerita Memakai ‘Pertimbangan yang Sehat’ untuk Memutuskan Harga dari Sebuah Cerita yang Didapatnya Dalam Aktivitas “Nongkrong” yang Dilakukannya*

Indikator yang menentukan pertimbangan yang sehat remaja madya dalam penelitian ini ialah kesamaan karakter antara pencerita dengan pendengar. Dimana hal ini sesuai dengan asumsi ketiga Fisher, yaitu karakter merupakan salah satu hal yang menentukan pertimbangan yang sehat. Dengan memakai pertimbangan yang sehat, berikut indikator cerita yang tergolong masuk akal bagi para remaja madya subyek penelitian ini:

- a) Mudah dimengerti tanpa membingungkan orang yang mendengarkan
- b) Sesuai dengan yang dialami pendengar dalam kehidupan sehari-hari
- c) Sesuai dengan pengetahuan dan ajaran-ajaran yang dimiliki dan diyakini oleh pendengar
- d) Konsisten
- e) Mengandung nilai positif di dalamnya

Dimana cerita yang mengandung nilai positif adalah cerita yang di dalamnya mengajarkan tentang sesuatu hal yang baik, bisa memberikan dorongan atau motivasi, serta dapat membawa suatu perubahan dalam hidup pendengar cerita. Adapun dalam menentukan harga dari sebuah cerita, para remaja madya melihat dari sisi minat, cara pencerita menyampaikan cerita, tingkat urgensi ceritanya, apakah topik yang diceritakan adalah topik yang sedang “hot”, atau apakah cerita tersebut berkaitan dengan hidup atau realita pendengar.

Dalam paradigma Fisher, dinyatakan bahwa cerita yang bagus adalah cerita yang ampuh dalam persuasi (Griffin, 2011: 315). Dari data yang didapat dalam penelitian ini, terdapat kesesuaian antara pernyataan Fisher tersebut dengan jawaban dari subyek penelitian. Dimana jawaban subyek yang menyebutkan bahwa cerita yang bagus adalah cerita yang mengajarkan tentang sesuatu hal dan juga cerita yang memotivasi merupakan cerminan dari kemampuan sebuah cerita dalam persuasi melalui berbagai cara yang ada. Adapun ukuran cerita bagus yang lainnya menurut keempat informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Cerita yang memiliki konten seru
- b) Cerita yang dikemas lucu
- c) Cerita yang bisa membuat pendengar ikut larut dalam cerita seolah-olah pendengar menjadi bagian atau bahkan seperti masuk ke dalam cerita tersebut
- d) Cerita yang alurnya tidak mudah ditebak
- e) Cerita yang *happy ending*
- f) Cerita yang menarik perhatian
- g) Cerita yang berisi argumen

Cerita-cerita seperti yang di atas inilah yang diberikan harga tinggi oleh para pendengar cerita ketika mereka memutuskan harga dari sebuah cerita yang didapatnya dalam aktivitas “nongkrong”. Dari penelitian ini juga ditemukan bahwa remaja madya memutuskan harga rendah atau menganggap cerita tidak bagus apabila isi cerita yang didengarnya hanya berkaitan dengan diri si pencerita saja.

Jadi, bagaimana para remaja madya dalam penelitian ini memakai pertimbangan yang sehat dalam memutuskan harga dari sebuah cerita yang didapatnya dalam aktivitas “nongkrong” adalah dengan melihat apakah cerita tersebut sesuai dengan minat remaja madya sebagai pendengar, cara penyampaian cerita oleh si pencerita, tingkat urgensi ceritanya, topik yang diceritakan, serta realita yang terjadi berdasarkan kesamaan karakter antara dirinya dengan si pencerita, serta berdasarkan apakah cerita memiliki koherensi, kesesuaian dengan realita hidup pendengar, pengetahuan dan ajaran-ajaran yang diyakini pendengar, serta kandungan nilai positif di dalamnya.

## *2. Remaja Madya Sebagai Makhluk Pencerita Menilai Koherensi dan Kebenaran Sebuah Cerita yang Didapatnya Dalam Aktivitas “Nongkrong” yang Dilakukannya*

Cerita yang konsisten atau memiliki koherensi berdasarkan penelitian ialah cerita yang stabil dan tidak berubah-ubah. Dimana terdapat tiga konsistensi yang spesifik, namun dalam penelitian ini hanya membahas satu tipe konsistensi, yaitu koherensi struktural. Hal ini dikarenakan dalam cerita yang dijadikan contoh kasus penelitian ini, hanya ditemukan kekurangan dalam koherensi struktural oleh para remaja madya. Remaja madya menilai adanya kekurangan koherensi struktural dalam cerita tersebut dikarenakan si pencerita tidak serius (bercanda dan tertawa) di tengah-tengah proses penceritaan.

Kekurangan koherensi seperti hal tersebut di atas dapat mempengaruhi tingkat kepercayaan pendengarnya pada cerita yang disampaikan. Para remaja madya bisa menjadi ragu akan kebenaran cerita yang disampaikan, serta berpikir bahwa cerita tersebut hanya dibuat-buat atau si pencerita hanya berbohong. Namun, ada remaja madya yang tetap percaya pada sebuah cerita walaupun cerita tersebut tidak koheren, dikarenakan remaja tersebut melihat secara subyektif, siapa yang bercerita padanya.

Berdasarkan data penelitian, ada beberapa faktor yang menentukan para remaja madya dalam menilai kebenaran sebuah cerita, antara lain:

- a) Kesesuaian dengan realita yang dialami oleh pendengar
- b) Tingkat hubungan atau kedekatan antara pendengar dan pencerita
- c) Ekspresi si pencerita
- d) Adanya kesesuaian antara ajaran agama yang dianut oleh pendengar dengan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita
- e) Kesamaan latar belakang antara pencerita dengan pendengar
- f) Karakter pribadi si pencerita

Apabila terdapat ketidaksesuaian antara karakter pribadi si pencerita dengan isi ceritanya, maka cerita tersebut memiliki kekurangan dalam koherensi karakterologis. Hal ini secara tidak langsung menunjukkan bahwa ada keterkaitan antara standar kembar naratif ini

(naratif koherensi dan naratif kebenaran). Dimana kekurangan yang ada pada salah satu naratif dapat menyebabkan kekurangan pada naratif yang lainnya. Para remaja madya juga menilai bahwa cerita yang mengandung kebenaran adalah cerita yang serius, cerita yang pernah dialami oleh diri pendengar secara nyata, serta cerita yang bisa memenuhi kebutuhan rasa percaya pendengarnya.

Jadi, para remaja madya menilai koherensi sebuah cerita yang didapatnya dalam aktivitas “nongkrong” berdasarkan keseriusan pencerita dalam melakukan proses penceritaan dari awal hingga akhir. Dalam elemen kebenaran dari sebuah cerita yang didapatnya dalam aktivitas “nongkrong”, remaja madya menilainya berdasarkan kesesuaian antara cerita dan realita yang dialami oleh pendengar, tingkat hubungan atau kedekatan antara pendengar dan pencerita, ekspresi si pencerita saat bercerita, kesesuaian antara ajaran agama yang dianut oleh pendengar dengan nilai-nilai yang terkandung di dalam cerita, kesamaan latar belakang antara pencerita dengan pendengar, serta karakter pribadi si pencerita itu sendiri.

### *3. Remaja Madya Sebagai Makhluk Pencerita Memilih Cerita yang Ada Dalam Aktivitas “Nongkrong” yang Dilakukannya*

Dasar bagi para remaja madya dalam memilih cerita-cerita yang ada dalam aktivitas “nongkrong” ialah dari cara penyampaian si pencerita, tingkat keseruan isi cerita yang disampaikan, kesesuaian dengan nilai-nilai yang ditanam dalam keluarga, dan juga kandungan nilai positif di dalamnya. Remaja madya cenderung menolak cerita yang lainnya dikarenakan adanya perbedaan jenis kelamin antara pencerita dan pendengar yang secara tidak langsung mempengaruhi topik yang disampaikan oleh si pencerita tersebut. Selain itu, juga dikarenakan cerita yang disampaikan sudah pernah didengar sebelumnya oleh pendengar dari pencerita yang sama ataupun pencerita yang lain.

Setelah memilih cerita yang ada dalam aktivitas “nongkrong”, remaja madya dapat mengalami sebuah perubahan di dalam hidup mereka. Cerita yang dipilih tersebut bisa mengubah kebiasaan yang kurang baik dan membuat remaja madya lebih memahami tentang sesuatu hal. Jadi, cara remaja madya memilih cerita yang ada dalam aktivitas “nongkrong” ialah dengan melihat cara penyampaian si pencerita, konten cerita yang disampaikan, kesesuaian dengan nilai-nilai dalam keluarga, serta dampak positif dari cerita tersebut yang bisa menjadi sebuah implikasi dalam hidup remaja madya.

## **C. KESIMPULAN**

Sebagai makhluk pencerita, para remaja madya dalam subyek penelitian ini memakai pertimbangan yang sehat untuk memutuskan harga dari sebuah cerita yang didapatnya dalam aktivitas “nongkrong” yang dilakukannya berdasarkan konten, cara pencerita, tingkat urgensi cerita, realita sosial yang terjadi, tingkat koherensi cerita, kesesuaian cerita yang didengar dengan realita, pengetahuan dan ajaran yang diyakini, dan kandungan nilai positif.

Sebagai makhluk pencerita, para remaja madya dalam subyek penelitian ini menilai koherensi sebuah cerita yang didapatnya dalam aktivitas “nongkrong” yang dilakukannya berdasarkan keseriusan pencerita dalam menceritakan ceritanya tersebut dari awal hingga

akhir. Dalam elemen kebenaran dari sebuah cerita yang didapatnya dalam aktivitas “nongkrong”, remaja madya menilainya berdasarkan kesesuaian cerita dengan realita, kedekatan pendengar dan pencerita, ekspresi si pencerita, kesesuaian antara ajaran agama, kesamaan latar belakang pencerita dengan pendengar, dan karakter pribadi pencerita.

Sebagai makhluk pencerita, para remaja madya dalam subyek penelitian ini memilih cerita yang ada dalam aktivitas “nongkrong” yang dilakukannya berdasarkan cara penyampaian, konten cerita, kesesuaian dengan nilai-nilai dalam keluarga, dan dampak positif dari cerita.

Teman sebaya bukan hanya yang memiliki pengaruh yang penting dalam masa perkembangan remaja madya, melainkan lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Membangun remaja yang *identity foreclosure* (masa remaja tanpa krisis identitas diri) mutlak dibutuhkan. Hal itu dimulai dengan menanamkan nilai-nilai positif dalam diri remaja, baik dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah. Remaja juga harus memiliki teman kelompok sebaya yang bisa memberikan nilai-nilai positif. Berangkat dari hal tersebut, idealisme remaja relatif terjaga. Pergaulan dan lingkungan yang tepat adalah modal vital bagi remaja untuk mampu mengarungi masa remaja tanpa “dihantui” krisis identitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mighwar, M. (2006), Psikologi Remaja: Petunjuk Bagi Guru dan Orang Tua, Bandung: Pustaka Setia.
- Creswell, John W. (2010), Research Design – Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed, Edisi Ke-3, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Desmita (2009), Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan bagi Orang Tua dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana (2003), Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi, Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Griffin, Emory A. (2011), A First Look At Communication Theory, 8<sup>th</sup> Edition, New York: McGraw-Hill.
- Gunarsa, S. D. dan Yulia S. D. Gunarsa (2003), *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Larson, C. (2007), Persuasion Reception and Responsibility. CA: Thomson Wadsworth.
- Moleong, Lexi J., (2002), Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_ (2006), Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Santrock, John W. (2009), Life-Span Development, 12<sup>th</sup> Edition, New York: McGraw-Hill.
- Sarwono, Sarlito W. (2006), Psikologi Remaja. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Steinberg, Laurence (2002), *Adolescence*, 6<sup>th</sup>

Edition, New York: McGraw-Hill. Subadi, Tjipto (2009), *Sosiologi dan Sosiologi Pendidikan*, Surakarta: Fairuz Media. Bandung: Penerbit Alfabeta.

West, Richard dan Lynn H. Turner (2008a), *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*, Edisi ke-3, Jakarta: Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

### **Online:**

Bararah, Vera F. 2010, “Komunikasi yang Baik Jauhkan Remaja dari Masalah” detik Health, diakses 25 April 2012, <http://health.detik.com/read/2010/06/16/160510/1379562/764/komunikasi-yang-baik-jauhkan-remaja-dari-masalah?lbbank>.

Djumena, Erlangga 2012, “7-Eleven DiberinBatas SampaiAkhir Februari” Kompas.com, diakses 10 Mei 2012, <http://bisniskeuangan.kompas.com/read/2012/02/16/02074235/7.Eleven.Diberi.Batas.sampai.Akhir.Februari>.

Fernando, Refael 2011, “Nongkrong” Kompasiana, diakses 22 April 2012, <http://edukasi.kompasiana.com/2011/06/17/nongkrong/kamusgaul.com>, diakses 18 April 2012. kamusslang.com, diakses 2 April 2012.

Schonhardt, Sara 2012, “7-Eleven Finds a Niche by Adapting to Indonesian Ways” The New York Times, diakses 10 Mei 2012 [http://www.nytimes.com/2012/05/29/business/global/29iht-stores29.html?\\_r=1&pagewanted=all](http://www.nytimes.com/2012/05/29/business/global/29iht-stores29.html?_r=1&pagewanted=all).