

RIZKI VHANEZTA & FRIENDS

Trouble is Pacaran

Diterbitkan secara mandiri
melalui Nulisbuku.com

“Trouble is Pacaran”

Oleh: *Rizki Vhanezta & Friends*

Copyright © 2015 by *Rizki Vhanezta & Friends*

Penerbit

Rizki Vhanezta & Friends

vanztha72.blogspot.com

ztha72@gmail.com

Desain Sampul:

Rizki Vhanezta

Diterbitkan melalui:

www.nulisbuku.com

Ucapan Terimakasih:

Assalamualaikum Wr.Wb

Ucapan Terimakasih yang utama ane sampaikan kepada Allah SWT yang masih memberi ane kesempatan untuk berkarya dan menjalani hidup ini

The Next, ane ucapkan terimakasih kepada orang tua ane yang udah besarin ane sampe segede gini, tanpa kalian ane ga akan bisa lahir ke dunia ini :*

After that, ane ucapkan terimakasih kepada Ust. Felix Y Siauw dan Ust. Setia Furqon Khalid yang telah memberi ane inspirasi melalui dakwah yang sangat fleksibel, tanpa beliau saya dan kawan-kawan mungkin gak bisa menulis buku ini.

And finally, ane mengucapkan banyak terimakasih kepada pembaca yang sudah mau meluangkan waktunya membaca ketikan ane dan kawan-kawan yang semrawut ini. Hehe.. selamat membaca...

Wassalamualaikum..

Muqquadimah

Dewasa ini, kita mungkin sudah tidak asing dengan fenomena globalisasi yang menjamur di negeri kita ini, mulai dari kultur, cara bergaul, musik, dan apapun semuanya telah dicampur sama namanya "GLOBALISASI".

Sebagai cowok yang lahir di tahun 90'an, ane dan kawan2 miris sebenarnya melihat pergaulan anak di tahun 2000-an, bahkan ane sendiri pun mengalaminya. Tapi dengan usia ane dan kawan-kawan yang sudah masuki kepala 2, ane mulai berpikir dengan matang. Itulah alasan kenapa buku ini dibuat, buku ini dibuat karena ane prihatin dengan pergaulan jaman sekarang yang makin aneh saja.

Buku ini ane tulis berdasarkan hasil analisa ane pribadi dan pengalaman pribadi serta ungkapan dari kawan-kawan yang telah dicampur dengan beberapa nasihat dari Ust. Felix Y Siauw dan Ust. Setia Furqon Khalid yang dibumbui dengan bahasa "nyeleneh" yang beredar di internet agar nuansa remaja nya kental.. hehe

Bandung, Februari 2015

Tim Penulis

DAFTAR ISI

Ucapan Terimakasih	3
Muqqadimah	4
Daftar Isi	5
Chapter I : <i>It Changes Everything</i>	6
Chapter II : Pacaran itu “Wajib!”	25
Chapter III : Pacar = Raja?	50
Chapter IV : Trouble is Pacaran	65
Chapter V : Pacaran : Mentality “Self-destruct”	85
Chapter VI : Jomblo : Don’t worry be happy!	115
Final Chapter : Marriage is Good	123
Kesimpulan	130
Tentang Penulis dan Pasukannya.....	133

Chapter I : *It Changes Everything*

“So little time.... try to understand that I’m... trying to make a move just to stay in the game... I try to stay awake and remember my name but, EVERYBODY’S CHANGING and I don’t feel the same....” – Keane – Everybody’s Changing

Kata pembuka diatas merupakan sebuah ungkapan yang cocok untuk pergaulan jaman sekarang. Bagaimana tidak, anak-anak remaja dengan segala tingkah lakunya mulai mengarah ke budaya globalisasi yang notabene merupakan budaya asing yang menjamur di negeri tercinta ini.

Mengapa harus demikian? Dewasa ini perubahan mental remaja sangatlah signifikan dengan mental remaja yang lahir di tahun 90’an, ketika itu Handphone adalah barang termahal yang dapat dibeli oleh kalangan menengah ke atas, dan fungsi Handphone saat itu hanya untuk Telpon dan SMS saja. Biaya yang dikeluarkan pun sangat mahal. Rp.350 / SMS menjadi salah satu kendala, ditambah dengan Tarif nelpon yang mahal menjadikan Warung Telepon (Wartel) menjadi tempat alternatif untuk berkomunikasi saat itu.

Suasana pergaulan remaja saat itu masih primitif, dimana anak usia SD masih doyan dengan permainan sederhana yang dilakukan di lapangan masing-masing. Ada permainan Petak Umpet, Gobak Sodor, Bentengan, dll.. Bisa dikatakan *our childhood is awesome!* Disanalah para anak-anak dituntut untuk kreatif dalam bertindak dan merancang taktik tersendiri. Lingkungan kampung yang masih dengan suasana nyaman pun seakan berubah ketika anak-anak mulai menyerbu lapangan.

Tidak sedikit yang menimbulkan gelak tawa ketika anak-anak bermain permainan tradisional tersebut.

“Siang dipenuhi anak-anak, ba'da ashar puncak kegiatan, dan menjelang magrib... anak-anak bergegas pulang...” how my childhood is very awesome at all..



Ilustrasi Permainan Anak SD

Ya memang tidak bisa dipungkiri, jaman teknologi berubah pesat, dan kini permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh anak jaman sekarang. Mengapa demikian? Pada awal tahun 2000-an layanan internet mulai mendunia termasuk Indonesia dapat mencicipi akses internet. Ketika itu, hanya orang dewasa yang sudah mempunyai ahli yang dapat mengakses informasi di internet. Namun rasa penasaran yang menggebu dari remaja membuat internet semakin dikuasai oleh kalangan remaja saat ini.

Semua berawal dari 1 poin, yaitu *social networking*. Dimana saat itu, *Internet Relay Chat* menjadi populer karena sebagai sarana perkenalan antar sesama pengguna fasilitas tersebut. Disanalah perkembangan komunikasi remaja mulai memasuki era digital.

Dimana surat-menyurat kini mulai sepi dan beralih ke *Internet Relay Chat*.

Tidak hanya itu, pada tahun yang sama muncullah jejaring sosial Friendster. Sama halnya dengan *Internet Relay Chat*, pengguna Friendster menysasar kepada para remaja. Fasilitas yang ditawarkan cukup lengkap, mulai dari profil, koleksi album foto, update status,

hingga merubah desain profil kita sesuai dengan kita inginkan.

Dan pada akhirnya, semua merubah segalanya. Dominasi teknologi pada kehidupan remaja merubah cara berpikir dan bergaul juga. Ini teringat kepada jaman dimana anak-anak SD masih doyan mengaji dibanding jaman sekarang yang memilih kecanduan *game online*.

Sejak era teknologi telah dimulai, paradigma remaja jaman sekarang semakin mengarah pada budaya globalisasi. Hal ini terjadi karena pengaruh media terhadap *mindset* para remaja. Sebagai contoh pada tahun 2000-an televisi Indonesia sering memberi tayangan film kartun di pagi hari sampai siang.

Ini bertujuan agar anak-anak pada siang harinya dapat fokus belajar.

Namun semua berubah ketika negara api menyerang... (emangnya Avatar The Legend of Aang???)

Berawal dari pengalihfungsi sinetron dewasa ke remaja, ini adalah titik awal dari perubahan *mindset*

remaja jaman sekarang. Padahal sejatinya sinetron ditonton hanya untuk orang dewasa, contoh sinetron *Tersanjung* yang sampe berjilid 8, dll.

Faktor inilah yang membuat budaya barat semakin mengental, ditambah sinetron impor yang mendominasi pertelevisian Indonesia saat itu membuat semua jam menonton film kartun semakin berkurang, ditambah penggantian kartun dengan acara musik semakin tidak jelas tentang penayangan film kartun.

Saat itulah budaya “berpacaran” telah dimulai, para remaja (termasuk penulis) mulai mengenal budaya itu dan mempraktikkannya di dunia nyata, seolah hidup seperti apa yang ditonton di sinetron tersebut.

Bahkan tidak sungkan anak yang masih ingusan pun mulai menggoda lawan jenisnya.

Berbicara masalah contoh kasus, berikut ini adalah pengalaman pribadi ane yang merasakan sendiri dampak perkembangan teknologi dan pergaulan.

Maret 2003. Ane masih kelas 3 SD, ane ngaji di suatu Masjid. Disana ane masih gatau apa itu pacaran, ane sama temen-temen punya kebiasaan waktu pulang