

Aplikasi OmeTV dan Waktu Luang Remaja Kota Padang

Melsy Jupri¹, Erianjoni Erianjoni^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: erianjonisososiologi@gmail.com

Abstrak

Penggunaan aplikasi OmeTV menunjukkan adanya tren fenomena baru dalam pemanfaatan waktu luang oleh remaja di Kota Padang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor pendorong remaja di Kota Padang memilih aplikasi OmeTV sebagai pemanfaatan waktu luang dengan menggunakan kerangka teori pilihan rasional dari James S. Coleman. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian studi kasus. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik *snowball sampling*. Peneliti memulai dari satu informan kunci, kemudian melalui rekomendasi informan tersebut diperoleh informan lain hingga terkumpul sebanyak 10 orang remaja pengguna aplikasi OmeTV. Teknik ini dilakukan secara bertahap, dimulai dari penentuan informan kunci, kemudian berkembang kepada jaringan informan berikutnya sesuai dengan kebutuhan penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi wawancara, studi dokumen, dan observasi partisipatif secara daring dimana peneliti secara langsung terlibat menggunakan aplikasi OmeTV. Wawancara mendalam dilakukan untuk mengetahui faktor pendorong remaja memilih aplikasi OmeTV sebagai pemanfaatan waktu luang. Studi dokumentasi diperoleh dari observasi peneliti dalam menggunakan aplikasi OmeTV. Analisis data dilakukan melalui pendekatan model interaktif Miles dan Huberman, yang terdiri atas tiga proses utama, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa terdapat faktor pendorong yang mempengaruhi remaja di Kota Padang memilih aplikasi OmeTV sebagai pemanfaatan waktu luang yaitu keinginan untuk mencari teman baru, menghibur diri, dan penikmat *cybersex*.

Kata Kunci: Aplikasi OmeTV; Pemanfaatan Waktu Luang; Remaja.

Abstract

The use of OmeTV application indicates a new trend phenomenon in the utilization of leisure time by adolescents in Padang City. This study aims to analyze the motivating factors for teenagers in Padang City to choose the OmeTV application as a means of utilizing their free time using the rational choice theory framework of James S. Coleman. This study uses a qualitative approach with a case study research type. The selection of informants was carried out using the snowball sampling technique. The researcher started with one key informant, then through the informant's recommendation, other informants were obtained until a total of 10 teenagers using the OmeTV application were collected. This technique was carried out in stages, starting from determining the key informant, then developing into a network of subsequent informants according to the research needs. Data collection techniques in this study included interviews, document studies, and bold participatory observation where the researcher was directly involved using the OmeTV application. In-depth interviews were conducted to determine the motivating factors for teenagers to choose the OmeTV application as a means of utilizing their free time. Documentation studies were obtained from the researcher's observations in using the OmeTV application. Data analysis was carried out using the Miles and Huberman interactive model approach, which consists of three main processes, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions or verification. The results of the study revealed that there are driving factors that influence teenagers in Padang City to choose the OmeTV application as a way to use their free time, namely the desire to find new friends, entertain themselves, and enjoy *cybersex*.

Keywords: OmeTV Application; Teenagers; Use of Free Time.

How to Cite: Jupri, M. & Erianjoni, E. (2025). Aplikasi OmeTV dan Waktu Luang Remaja Kota Padang. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 8(4), 426-434.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2025 by author.

Pendahuluan

Aplikasi OmeTV belakangan ini menjadi salah satu platform digital yang banyak di minati oleh remaja di Indoneisa, termasuk di Kota Padang. OmeTV sebagai aplikasi *video call* acak menawarkan pengalaman komunikasi yang memungkinkan penggunanya berinteraksi dengan orang asing dari berbagai negara. Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran pola remaja dalam memanfaatkan waktu luang dari aktivitas konvensional ke aktivitas berbasis teknologi digital. Pengisian waktu luang yang produktif dan sesuai dengan usia remaja merupakan isu yang masih dihadapi oleh banyak remaja, dimana rasa bosan dan kurangnya inisiatif untuk melakukan aktivitas menjadi masalah yang umum dijumpai (Monks, Knoers, Haditono, 2022).

Keunggulan utama aplikasi OmeTV terletak pada sistem penghubung acak yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan cepat antar pengguna. Bagi remaja, OmeTV dipilih sebagai sarana mengisi waktu luang, mencari hiburan, mencari teman baru, dan menyalurkan minat terhadap interaksi seksual daring. Penggunaan OmeTV juga dipengaruhi oleh teman sebaya, sehingga partisipasi sosial menjadi salah satu faktor yang mendorong remaja untuk memanfaatkan aplikasi OmeTV. Teman sebaya berperan signifikan dalam membentuk sikap, perilaku dan citra diri remaja dalam konteks sosial (Ruaidah, Husna, & Zulhendri, 2023).

Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2023, tingkat penetrasi internet telah mencapai 78,19% dari total populasi di Indonesia sebanyak 275,77 juta jiwa, atau setara dengan 215,63 juta pengguna internet. Survei ini dilakukan pada periode Januari 2023 dengan responden sebanyak 8.150 orang yang tersebar di 38 provinsi. Tingkat penetrasi internet di Sumatera Barat adalah 80,31 (APJII Indonesia, 2024). Pertumbuhan akses internet mendorong perubahan pola interaksi sosial remaja yang kini lebih banyak memanfaatkan platform digital sebagai sarana komunikasi dan hiburan sehari-hari. Aplikasi seperti OmeTV menjadi salah satu pilihan remaja untuk mengisi waktu luang dengan cara yang lebih interaktif dan terkoneksi secara global.

Jumlah pengguna OmeTV di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan seiring dengan semakin mudahnya akses internet dan kepemilikan *smartphone* di kalangan remaja. Data menunjukkan bahwa jumlah pengguna aplikasi OmeTV telah mencapai lebih dari 10 juta pengguna aktif dengan total unduhan melewati angka 50 juta kali melalui Google Play Store (Aini, 2014). Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada tahun 2025, angka unduhan OmeTV terus meningkat hingga mencapai 100 juta kali. Tingginya jumlah unduhan tersebut menegaskan besarnya daya tarik aplikasi OmeTV sebagai salah media sosial yang populer di kalangan remaja, sekaligus menjadi alasan penting untuk mengkaji lebih jauh tentang faktor-faktor yang mendorong remaja memilih aplikasi ini dibandingkan bentuk hiburan atau kegiatan lainnya.

Fenomena serupa juga terjadi di Kota Padang. Remaja memanfaatkan OmeTV dengan berbagai tujuan, seperti mengisi waktu luang, mencari hiburan, menjalin pertemanan baru, hingga terlibat dalam akses terhadap konten seksual. Pola penggunaan tersebut dipengaruhi oleh dinamika pergaulan, khususnya dorongan dari teman sebaya yang mendorong mereka untuk mencoba dan secara bertahap menjadikannya sebagai kebiasaan. Penggunaan aplikasi *live streaming* dan chat sebagai sarana komunikasi daring memang menjadi tren di kalangan pelajar (Setyawan & Marzuki, 2018). Penggunaan aplikasi OmeTV oleh remaja memberikan pengalaman yang beragam, mulai dari sarana mengekspresikan diri, mencari pertemanan baru, hingga memperoleh bentuk interaksi yang berbeda dari komunikasi daring (Oktaviani, Endang, & Octaviani, 2024).

Studi tentang pemanfaatan media sosial termasuk aplikasi OmeTV telah banyak dikaji oleh peneliti sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Faizal (2022) menunjukkan bahwa OmeTV menjadi tren sekaligus sarana komunikasi untuk menjalin relasi dengan orang asing. Penelitian (Khonsa & Darmawanti, 2024) menyoroti penggunaan media sosial dalam mengisi waktu luang. Penelitian berikutnya oleh Yolani, Umari, & Khadijah (2022) menemukan bahwa siswa banyak memanfaatkan waktu luang untuk aktivitas berbasis media digital, meskipun fokusnya tidak secara spesifik pada aplikasi OmeTV. Selanjutnya, penelitian (Ramadhani & Susanto, 2022) lebih menekankan pada pemanfaatan waktu luang untuk aktivitas fisik seperti olahraga, sedangkan Jannah (2024) menelaah hubungan antara pemanfaatan waktu luang dengan aktualisasi diri siswa SMA. Dari studi-studi ini terlihat bahwa sebagian besar penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada pemanfaatan waktu luang secara umum atau melalui media sosial yang bersifat populer dan luas penggunaannya, namun belum ada yang secara spesifik mengkaji fenomena penggunaan OmeTV pada remaja.

Penelitian ini memiliki urgensi untuk mengisi celah tersebut dengan memberikan gambaran yang lebih kontekstual mengenai bagaimana remaja di Kota Padang memanfaatkan OmeTV, tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana mencari teman baru, menghibur diri, hingga terlibat dalam aktivitas berisiko seperti *cybersex*. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang lebih spesifik pada aplikasi OmeTV, serta bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi remaja di Kota Padang dalam menggunakan OmeTV sebagai sarana mengisi waktu luang pilihan. Hal ini membedakan penelitian ini dengan studi sebelumnya yang cenderung bersifat umum dan tidak menelaah dinamika penggunaan aplikasi OmeTV secara mendalam dalam konteks lokal Kota Padang.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Metode studi kasus memungkinkan eksplorasi mendalam dan menyeluruh terhadap isu kompleks dalam konteks kehidupan nyata (Crowe et al., 2011). Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali secara mendalam pengalaman dan makna yang dialami remaja dalam menggunakan aplikasi OmeTV, sehingga peneliti dapat memahami fenomena sosial yang muncul secara kontekstual. Studi kasus dipandang relevan karena penelitian ini berfokus pada fenomena spesifik yang terjadi pada remaja di Kota Padang dalam memanfaatkan aplikasi OmeTV. Penelitian dilakukan di Kota Padang pada rentang waktu 9 Oktober 2024 hingga 20 Desember 2024. Teknik pemilihan informan dalam penelitian ini menggunakan *snowball*, yaitu metode pemilihan informan yang diawali dengan beberapa responden utama, kemudian dari hasil wawancara peneliti memperoleh rujukan informasi lain yang relevan dengan kriteria penelitian, sehingga jumlah partisipan bertambah melalui proses berantai (Nurdiani, 2014). Teknik ini dipilih karena karakteristik pengguna OmeTV cenderung tertutup dan sulit diidentifikasi secara langsung, sehingga rekomendasi dari pengguna yang sudah terlibat menjadi jalur efektif untuk memperoleh informan tambahan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi (Yusuf, 2015).

Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan 10 informan remaja yang berdomisili di Kota Padang dan merupakan pengguna aplikasi OmeTV. Wawancara dilakukan kepada informan dengan menggunakan pedoman wawancara. Observasi dilakukan secara online dengan peneliti ikut mengakses aplikasi OmeTV. Studi dokumentasi diambil dari hasil *screen shoot* yang peneliti ambil dari aplikasi OmeTV. Penelitian ini menggunakan triangulasi data untuk meningkatkan kekuatan teoritis, metodologis, dan interpretatif. Analisis data dilakukan berdasarkan pemikiran Miles dan Huberman, yang meliputi komponen reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan terkait faktor-faktor yang mendorong remaja memilih aplikasi OmeTV sebagai pemanfaatan waktu luang.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan penelitian mengenai penggunaan aplikasi OmeTV sebagai pemanfaatan waktu luang oleh remaja di Kota Padang, terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi keputusan mereka. Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai sebanyak 10 informan yang menggunakan aplikasi OmeTV. Faktor-faktor tersebut memiliki peran penting dalam menjelaskan alasan remaja di Kota Padang memilih aplikasi OmeTV. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai faktor-faktor tersebut:

Keinginan Untuk Mencari Teman Baru

Remaja memiliki kebutuhan sosial untuk mencari teman baru secara alami. Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan zaman, remaja yang sebelumnya menghabiskan waktu bersama teman sepermainan dan teman sebaya di tempat-tempat umum, seperti sekolah, taman, dan kafe, kini memiliki cara yang lebih modern untuk mencari teman dan berinteraksi dengan orang lain melalui aplikasi media sosial. Aplikasi seperti OmeTV secara rasional memberi kesempatan bagi untuk bertemu dengan teman baru serta berinteraksi, baik dengan sesama pengguna di dalam negeri maupun di luar negeri, sehingga kebutuhan sosial tersebut dapat terpenuhi. Hal ini dibuktikan dalam wawancara dengan seorang informan berinisial MT (20 tahun) sebagai berikut:

“...Saya memakai aplikasi OmeTV karena seru aja bisa ngobrol sama orang darimana saja kak. Kalau lagi ada waktu luang saya suka mencari teman baru di Ome, apalagi yang dari luar negeri bisa juga kita belajar bahasa inggris, jadi rasanya senang aja karena saya bisa bebas komunikasi tanpa takut di ejek-ejek bahasa inggris saya, kalau lawan bicara tidak cocok bisa tanggal klik next atau geser aja ke kiri kak...” (Wawancara 10 oktober 2024).

Pernyataan tersebut diperkuat oleh informan lainnya, yaitu AA (20 tahun) dan AH (20 tahun). Mereka menyampaikan hal yang senada yakni perasaan jenuh terhadap lingkaran pertemanan yang stagnan

dan rutinitas kegiatan sosial yang monoton. Bagi mereka aplikasi OmeTV menjadi jalan keluar untuk bertemu orang-orang baru dan mendapatkan pengalaman sosial yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi OmeTV berperan sebagai ruang alternatif sekaligus sebagai pilihan bagi remaja untuk memenuhi kebutuhan sosial yang tidak terpenuhi dalam lingkungan sehari-hari mereka. Perasaan jenuh terhadap pergaulan yang terbatas dan monoton mendorong mereka untuk mencari pengalaman baru melalui interaksi daring.

Peneliti turut menggunakan aplikasi OmeTV sebagai bagian dari teknik observasi partisipatif untuk memperoleh pemahaman dan data yang lebih mendalam seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1. Orang luar negeri yang ditemui dalam OmeTV

Sumber: Data Peneliti Tahun 2024

Pada gambar di atas ditunjukkan bahwa pengguna aplikasi OmeTV dapat bertemu dengan orang luar negeri secara acak melalui fitur yang disediakan oleh aplikasi tersebut. Pengguna juga dapat berkomunikasi secara langsung melalui video maupun dengan mengetik pesan melalui media yang tersedia. Penggunaan aplikasi OmeTV tidak hanya sebatas media hiburan, melainkan juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran bahasa asing, karena interaksi yang terjalin mempertemukan pengguna dengan penutur dari berbagai negara (Julianto & Tezar, 2022).

Berdasarkan pernyataan informan di atas, dapat disimpulkan bahwa mencari teman baru merupakan salah satu faktor yang mendorong remaja memilih aplikasi OmeTV dalam memanfaatkan waktu luang. Aplikasi OmeTV dianggap membantu remaja dalam mencari teman baru karena fitur-fitur yang tersedia mudah digunakan serta bersifat gratis. Hal ini sejalan dengan teori pilihan rasional yang menyatakan bahwa tindakan individu selalu diarahkan pada suatu tujuan, dimana tujuan tersebut ditentukan oleh nilai atau pilihan yang tersedia. Dengan demikian, mencari teman baru dapat dipahami sebagai tujuan sekaligus dasar tindakan remaja dalam memilih aplikasi OmeTV untuk mengisi waktu luang.

Menghibur Diri

Selain berfungsi sebagai sarana untuk memperluas jaringan sosial, temuan penelitian juga menunjukkan bahwa OmeTV dimanfaatkan sebagai media hiburan untuk mengisi waktu luang. Remaja yang menggunakan aplikasi OmeTV umumnya mencari pengalaman seru dan menghibur diri melalui interaksi spontan dengan orang baru, baik dari dalam negeri maupun luar negeri. OmeTV menawarkan pengalaman hiburan instan melalui komunikasi visual yang dinamis dan tidak terduga. Pilihan ini mencerminkan adanya pertimbangan terhadap manfaat jangka pendek, yaitu hiburan dan pelarian dari rutinitas harian, yang dinilai lebih bernilai dibandingkan potensi risiko yang mungkin timbul. Hal tersebut sejalan dengan prinsip rasionalitas tindakan, di mana individu dalam hal ini remaja memilih alternatif yang dianggap paling memuaskan berdasarkan situasi dan kondisi yang mereka hadapi. Hal ini dipaparkan oleh informan yang peneliti wawancarai dengan inisial YS (17 Tahun) mengatakan:

“... Saya sebenarnya main OmeTV ini untuk hiburan aja, kalau gabut nggak ada kerjaan saya memilih untuk main Ome. Saya senang aja main OmeTV itu kak soalnya bisa ketemu sama orang-orang random, bisa becandain orang pakai bahasa daerah soalnya orang yang kita temui di OmeTV itu belum tentu orang padang juga kak, trus melihat orang nggak ngerti dengan bahasa yang saya gunakan jadi bahan tertawaan aja untuk saya dengan kejadian yang seperti itu saya terhibur saja...” (Wawancara 6 Desember).

Pemanfaatan OmeTV sebagai sarana hiburan yang menyenangkan turut diperkuat melalui pernyataan informan lainnya. WS (20 tahun) mengungkapkan bahwa ia menikmati keseruan bertemu orang baru secara acak dan menganggap interaksi dengan pengguna dari luar negeri sebagai pengalaman yang

menghibur. Di sisi lain, disampaikan oleh P (20 tahun), yang secara spesifik menyoroti fitur pemilihan negara untuk dapat berinteraksi dan bercanda dengan bule sebagai aktivitas hiburan utamanya. Temuan ini menunjukkan bahwa remaja memanfaatkan OmeTV bukan sekedar sebagai aplikasi *video call* biasa, melainkan sebagai media hiburan yang menyediakan variasi interaksi sosial yang tidak tersedia di lingkungannya sehari-hari. Pola bercanda dengan bahasa daerah dan penggunaan bahasa asing mencerminkan upaya remaja dalam mengisi waktu luang sekaligus mengasah kemampuan berbahasa serta menikmati perbedaan budaya.

Penikmat Cybersex

Beberapa remaja mengunduh aplikasi OmeTV karena tertarik pada praktik *cybersex*. Remaja pada umumnya berada dalam fase eksplorasi sehingga cenderung ingin mencoba hal-hal baru, termasuk aktivitas seksual daring. *Cybersex* adalah aktivitas seksual yang dilakukan secara online, di mana dua orang atau lebih saling bertukar percakapan, pesan, atau konten bernuansa erotis melalui internet dengan tujuan memperoleh kepuasan seksual. Aktivitas ini dapat disertai dengan masturbasi maupun tidak, dan termasuk dalam kategori interaksi seksual berbasis daring (Daneback, Cooper, Månsson, 2005). Pada kondisi sunyi dan sepi, dorongan seksual pada remaja dapat muncul lebih kuat. *Cybersex* merujuk pada aktivitas mengakses materi pornografi melalui internet, baik berupa video, gambar, maupun cerita dengan muatan seksual. Selain itu, *cybersex* juga mencakup interaksi daring secara *real-time* dengan partisipan lain, di mana individu saling bertukar percakapan atau konten yang bersifat seksual untuk tujuan kepuasan atau eksplorasi seksual (Carnes, Green, Carnes, 2001).

Kegiatan *cybersex* meliputi berbagai perilaku daring, seperti menonton pornografi, melakukan percakapan seksual online, menggunakan webcam untuk tujuan seksual, mencari pasangan seksual melalui internet, serta memainkan peran seksual dalam dunia virtual tiga dimensi (Cooper, Delmonico, Burg, 2004). Remaja sebagai penikmat *cybersex* mengindikasikan bahwa sebagian remaja secara sadar mengejar pengalaman seksual secara daring sebagai bentuk eksplorasi diri maupun kepuasan pribadi. Meskipun aktivitas ini berada dalam wilayah yang kontroversial secara normatif, dalam logika pilihan rasional, tindakan tersebut dapat dipahami sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan afeksi dan sensasi melalui cara yang dianggap lebih mudah diakses dan aman secara fisik. Dalam konteks perilaku remaja pengguna aplikasi OmeTV, tindakan rasional tidak selalu sesuai dengan norma moral atau diterima secara sosial, melainkan merupakan tindakan yang dianggap logis dan wajar oleh pelaku berdasarkan tujuan yang ingin dicapai (Coleman, 1990). Hal ini dibuktikan oleh P (20 tahun) mengatakan sebagai berikut:

“...Awalnya saya main Ome Cuma untuk iseng aja gaada kegiatan, tapi ternyata ada cewek yang kayak gitu, kan jadi goyah iman saya ditambah untuk hiburan mata. Dulu saya ada rasa canggung sedikit, agak takut juga kak. Tapi lama-lama terbiasa, kan orang itu gak tau siapa saya, kayak anonim gitu kak...” (Wawancara 12 Desember)

Hal serupa juga diungkapkan oleh informan lain ZJ (19 tahun), yang menunjukkan adanya pola pengalaman umum di kalangan pengguna. Sementara itu, RM (20 tahun) menuturkan bahwa fenomena ini menjadi lebih marak sejak pandemic Covid-19. RM mengungkapkan ia melakukan hal tersebut dengan kondisi emosional tertentu, seperti kesepian yang mendorongnya untuk terus mencari dan melihat hal serupa saat sendirian. Fenomena di dunia nyata akses *cybersex* pada remaja muncul sebagai bentuk rasa ingin tahu serta sebagai alternatif pengganti interaksi yang terbatas. Temuan ini menunjukkan bahwa salah satu alasan remaja memilih memanfaatkan aplikasi OmeTV salah satunya sebagai penikmat *cybersex*. Dalam penggunaan aplikasi OmeTV, sifat anonim dan kemudahan akses menjadi faktor yang turut mempermudah terjadinya interaksi daring dengan perilaku seksual. Anonimitas pengguna aplikasi OmeTV memberikan rasa aman semu bagi para pelaku *cybersex*, sehingga dapat memunculkan rasa terbiasa.

Pengaruh Teman Sebaya

Secara umum, remaja cenderung meniru perilaku teman sebaya mereka. Di Kota Padang, pemilihan aplikasi OmeTV sebagai sarana pemanfaatan waktu luang juga dipengaruhi oleh lingkungan teman sebaya. Teman sebaya merupakan individu-individu yang memiliki kesamaan usia atau status sosial (Brown, 2011). Teman sebaya adalah individu yang memiliki kesamaan dalam berbagai aspek kehidupan, sehingga perilaku dan pilihan mereka dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap keputusan remaja lain, termasuk dalam menentukan penggunaan aplikasi OmeTV sebagai sarana untuk mengisi waktu luang.

Hal ini diungkapkan oleh MR (18 tahun) sebagai berikut:

“...awalnya saya tau tentang OmeTV ini dari teman di sekolah. Dia sering mengajak saya main di hp nya. Setiap kali ada jam kosong selalu diajak. Kadang main OmeTV itu rame-rame kak, seru kalau rame-rame. Karena sering diajak tu akhirnya saya download sendiri di hp. Terus

sekarang lebih sering main ome, pas mau tidur sering kali saya main ome sambil nunggu ngantuk saya mainkan saja ome...” (Wawancara 17 Desember).

Hal senada juga disampaikan oleh AH (20 tahun) dan MT (20 tahun), yang menyatakan bahwa mereka mengenal OmeTV melalui teman yang sudah lebih dulu menggunakan aplikasi tersebut. Dari data yang diperoleh, dapat dilihat bahwa sebagian informan mengenal OmeTV melalui temannya. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh teman memiliki peran penting dalam pengenalan dan penggunaan aplikasi OmeTV di kalangan remaja. Informan terpengaruh oleh teman-teman mereka yang sudah lebih dulu menggunakan aplikasi tersebut, dan kemudian mereka juga menjadi pengguna aktif. Penggunaan OmeTV juga seringkali dilakukan bersama-sama dengan teman-teman, sehingga memperkuat ikatan sosial dan meningkatkan kesenangan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti menganalisis hasil wawancara dengan menggunakan Teori Pilihan Rasional yang dikemukakan oleh Coleman (1989). Teori ini menjelaskan bahwa setiap tindakan individu dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, di mana tujuan tersebut ditentukan oleh nilai, preferensi, dan pilihan yang dimiliki oleh individu bersangkutan (Coleman, 1990). Fokus utama teori ini adalah bagaimana individu mengambil keputusan secara rasional dengan mempertimbangkan keuntungan dan kerugian dari setiap alternatif yang tersedia.

Teori Pilihan Rasional Coleman menekankan dua komponen utama, yaitu aktor sebagai individu pembuat keputusan, dan sumber daya sebagai segala sesuatu yang dimiliki atau dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan tertentu (Ritzer, 2008). Aktor merujuk pada individu atau entitas yang membuat pilihan, sementara sumber daya adalah segala sesuatu yang dapat dikelola atau dikendalikan oleh aktor untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian ini, remaja di Kota Padang diposisikan sebagai aktor yang memanfaatkan aplikasi OmeTV sebagai sumber daya untuk memenuhi tujuan pribadi maupun sosial, seperti mencari teman baru, menghibur diri, penikmat *cybersex*, serta mengikuti pengaruh teman sebaya.

Coleman menjelaskan bahwa suatu tindakan sering kali dianggap tidak rasional apabila dilihat dari sudut pandang orang lain. Namun, rasionalitas sebaiknya dipahami berdasarkan pada perspektif individu yang melakukan tindakan tersebut, bukan dari penilaian eksternal (Ritzer, 2004). Dalam konteks ini, keputusan remaja menggunakan OmeTV dapat dianalisis melalui perspektif Teori Pilihan Rasional, yang menekankan bahwa individu cenderung memilih tindakan yang menurut mereka paling memuaskan dengan mempertimbangan manfaat serta risiko yang melekat pada setiap pilihan.

Teori pilihan rasional James S. Coleman dapat digunakan untuk menganalisis penggunaan aplikasi OmeTV oleh remaja di Kota Padang sebagai bentuk pemanfaatan waktu luang. Remaja dalam hal ini menimbang manfaat dari setiap pilihan tindakan, sehingga keputusan yang di ambil berdasarkan pada pertimbangan nilai keuntungan pribadi. Teori Pilihan Rasional menegaskan bahwa setiap individu memiliki tujuan tertentu, dan perilaku yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tersebut melalui cara yang dianggap paling rasional, terutama dalam rangka memaksimalkan manfaat atau keuntungan yang diperoleh dari tindakan tersebut (Coleman, 1989).

Penggunaan aplikasi OmeTV oleh remaja di Kota Padang dalam mengisi waktu luang menunjukkan pola tindakan sosial yang dapat dianalisis melalui pendekatan teori Pilihan Rasional oleh James S. Coleman. Dalam teori ini, individu dipandang sebagai aktor yang secara sadar membuat keputusan berdasarkan pertimbangan atas manfaat dan tujuan yang ingin dicapai, dengan memperhitungkan risiko dan alternatif tindakan yang tersedia (Coleman, 1990).

Setiap keputusan yang diambil remaja dalam memanfaatkan waktu luang dipandang sebagai tindakan rasional karena dianggap sebagai cara untuk mencapai tujuan tertentu. Remaja memilih alternatif yang diyakini mampu memenuhi kebutuhan maupun keinginan yang ingin dicapai. Dalam konteks ini, mereka menunjukkan kemampuan untuk mengelola diri dengan memahami keinginan, merumuskan tujuan yang ingin dicapai, serta menentukan strategi yang harus dilakukan untuk mewujudkan tujuan tersebut.

Dalam penelitian mengenai penggunaan aplikasi OmeTV sebagai sarana pemanfaatan waktu luang oleh Remaja di Kota Padang, Teori Pilihan Rasional digunakan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keputusan mereka. Teori ini membantu peneliti dalam menjelaskan alasan remaja memilih aplikasi OmeTV sebagai alternatif pemanfaatan waktu luang dibandingkan dengan pilihan aktivitas lainnya.

Dalam kajian pilihan rasional pada penelitian ini, aktor yang dimaksud adalah remaja di Kota Padang yang menggunakan OmeTV. Mereka memiliki kendali penuh atas keputusan dan tujuan yang diyakini dapat memberikan manfaat bagi diri mereka sendiri. Aplikasi OmeTV berperan sebagai sumber daya berbasis video call yang dapat diakses oleh remaja. Dalam konteks penelitian ini, sumber daya

merujuk pada hal-hal yang memiliki nilai tertentu sehingga mendorong terciptanya pilihan rasional. Keberadaan OmeTV menjadi faktor yang memengaruhi keputusan remaja dalam memanfaatkan waktu luang mereka.

Hal tersebut terlihat dari pernyataan informan MT (20 tahun), AA (20 tahun), dan AH (20 tahun) yang mana remaja tersebut memilih untuk mengunduh aplikasi OmeTV sebagai sarana mengisi waktu luang dengan tujuan mencari teman baru. Bagi mereka aplikasi OmeTV memberikan kesempatan untuk berbicara, mengobrol, dan mendapatkan teman baru sesama pengguna aplikasi OmeTV. Sesuai dengan pandangan Coleman, pilihan rasional tidak dilihat dari sudut pandang orang lain, melainkan dari perspektif individu itu sendiri. Dengan demikian, keputusan ketiga informan tersebut dipengaruhi oleh keinginan pribadi untuk memperluas pertemanan.

Selanjutnya faktor yang mempengaruhi remaja memilih aplikasi OmeTV sebagai sarana pemanfaatan waktu luang adalah kebutuhan untuk menghibur diri. Remaja pada umumnya memanfaatkan waktu luang dengan mencari sesuatu yang bisa menghibur dirinya. Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh informan YS (17 tahun), WS (20) tahun dan P (20) tahun yang menggunakan OmeTV untuk hiburan, seperti melalui candaan dengan pengguna lain yang ditemui secara acak. Hiburan tersebut tidak hanya terbatas pada interaksi dengan pengguna dalam negeri, tetapi juga dengan pengguna dari luar negeri melalui fitur pemilihan negara yang disediakan oleh aplikasi. Hal ini diperkuat oleh pernyataan informan RR (20 tahun) dan AH (20 tahun) yang menuturkan bahwa mereka bisa memilih negara lawan bicara yang di inginkan. Sesuai dengan pandangan James S. Coleman, aktor sosial bertindak secara rasional dengan memilih alternatif yang dianggap paling menguntungkan berdasarkan situasi yang dihadapi (Coleman, 1990). Dengan demikian, faktor hiburan menjadi alasan remaja menjadikan OmeTV sebagai pilihan dalam memanfaatkan waktu luang.

Faktor berikutnya adalah penggunaan aplikasi sebagai sarana *cybersex*. Beberapa remaja memilih aplikasi OmeTV karena mereka menjadi penikmat *cybersex*. Rasa penasaran tentang hal baru merupakan salah satu sifat alami remaja tak terkecuali tentang seksualitas yang dapat mendorong remaja menjadi penikmat *cybersex*. Hal tersebut peneliti lihat dari informan P (20 tahun), ZJ (19 tahun), dan RM (20 tahun) yang awalnya menggunakan OmeTV saat memiliki waktu luang atau dalam kondisi stress, kemudian menemukan pengguna lain melakukan *cybersex*. Banyaknya pelaku *cybersex* yang ditemui di aplikasi OmeTV menjadi salah satu alasan remaja memilih aplikasi OmeTV sebagai pemanfaatan waktu untuk menjadi penikmat *cybersex*. Sejalan dengan teori Pilihan Rasional bahwa aktor sepenuhnya memiliki keluasaan penuh untuk menentukan pilihannya termasuk menjadi penikmat *cybersex*. Tindakan sosial dapat dikatakan rasional selama individu menganggapnya sebagai sarana yang tepat untuk mencapai tujuan tertentu, tanpa mempertimbangkan penerimaan sosial terhadap tindakan tersebut (Coleman, 1990).

Faktor terakhir yang memengaruhi remaja menggunakan aplikasi OmeTV adalah pengaruh teman sebaya. Hal tersebut terjadi dikarenakan teman sebaya mempunyai pengaruh dengan cara mengajak temannya untuk bermain aplikasi OmeTV. Ketika seorang remaja memilih aplikasi OmeTV sebagai pemanfaatan waktu luang karena pengaruh dari teman sebayanya dapat disebut dengan modal sosial. Modal sosial menurut Coleman adalah aspek-aspek struktur sosial bagi pelaku, sebagai faktor yang dapat digunakan oleh pelaku agar dapat mewujudkan kepentingannya (Coleman, 1990).

Berdasarkan wawancara peneliti dengan informan MR (18 tahun), MT (20 tahun) dan AH (20 tahun) peneliti dapat melihat bahwasannya remaja mengetahui serta mengunduh aplikasi OmeTV dari ajakan teman sebayanya. Pada saat mempunyai waktu luang teman sebaya remaja sering mengajaknya memainkan aplikasi OmeTV bersama-sama sehingga remaja yang awalnya tidak tertarik dengan aplikasi OmeTV menjadi mengunduh aplikasi OmeTV dan menjadikan OmeTV sebagai pilihan jika mempunyai waktu luang.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa pengaruh teman sebaya dapat mendorong remaja untuk mengunduh aplikasi OmeTV. Pada awalnya, remaja mungkin tidak tertarik untuk menggunakan aplikasi ini, namun dorongan dari teman sebaya yang mengajak bermain bersama membuat mereka akhirnya memutuskan untuk mengunduh dan memanfaatkan OmeTV sebagai sarana pengisi waktu luang. Dalam penjelasan diatas tujuan dari aktor dapat dipahami secara rasional karena dipengaruhi oleh sumber daya non material yaitu ajakan dari teman sebaya.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan OmeTV oleh remaja bukan sekadar tindakan spontan, melainkan hasil pertimbangan rasional yang melibatkan kepentingan sosial, psikologis, dan emosional. Teori Pilihan Rasional Coleman menyediakan kerangka analisis yang tepat untuk memahami bagaimana remaja membuat keputusan dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pemenuhan kebutuhan dan pencapaian tujuan pribadi mereka.

Kesimpulan

Penelitian ini mengungkapkan bahwa remaja di Kota Padang memanfaatkan aplikasi OmeTV sebagai sarana memanfaatkan waktu luang. Pilihan penggunaan aplikasi ini dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal seperti keinginan untuk mencari teman baru, menghibur diri, sebagai penikmat cybersex, serta faktor eksternal terutama pengaruh teman sebaya yang mendorong partisipasi dalam tren sosial. Fenomena ini mencerminkan bahwa remaja membuat keputusan secara rasional, sesuai dengan teori Pilihan Rasional James S. Coleman, keputusan remaja menggunakan aplikasi OmeTV dapat dipahami sebagai pilihan rasional untuk memenuhi tujuan pribadi, yaitu mengisi waktu luang dengan cara yang dianggap paling efektif dan menguntungkan. Hal ini menegaskan bahwa perilaku pemanfaatan aplikasi OmeTV oleh remaja tidak sekedar impulsif, tetapi melalui pertimbangan yang cukup matang dalam konteks sosial dan pribadi.

Implikasi dari temuan ini adalah bahwa aplikasi video chat acak seperti OmeTV dapat berperan sebagai media sosial yang mendukung proses sosialisasi remaja di luar lingkungan fisik mereka, memberikan fleksibilitas dalam memilih lawan bicara, dan meningkatkan kesempatan untuk berinteraksi dengan berbagai individu dari latar belakang berbeda. Selain itu, fenomena ini juga menyoroti perlunya pemahaman tentang risiko yang mungkin timbul, termasuk interaksi seksual daring dan potensi paparan konten negatif, sehingga edukasi dan pengawasan menjadi hal yang penting bagi perkembangan remaja. Keterbatasan penelitian ini antara lain jumlah informan yang terbatas, fokus pada satu kota, dan tidak mencakup analisis mendalam terhadap aspek psikologis, sosial, dan keamanan penggunaan aplikasi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan wilayah, jumlah partisipan, serta mendalami faktor-faktor psikososial dan risiko penggunaan aplikasi video chat acak agar hasilnya lebih representatif dan dapat memberikan rekomendasi yang lebih komprehensif bagi kebijakan atau intervensi terkait penggunaan media sosial oleh remaja.

Daftar Pustaka

- Aini, N. (2014). Pengaruh Penggunaan Aplikasi OmeTV terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- APJII Indonesia. (2024). Internet Indonesia. Survei Penetrasi Internet Indonesia, 1–90.
- Brown, B. B. (2011). Peer relationships as a context for the development of adolescent risk. *Journal of Research on Adolescence*, 21(1), 1–25.
- Carnes, P.; Green, B.; Carnes, S. (2001). The sexual addiction screening test (SAST): A new scale for the identification of sexual compulsivity. *Sexual Addiction & Compulsivity*, 8(1–2), 79–93.
- Coleman, J. S. (1989). *Foundations of Social Theory*. Harvard University Press.
- Coleman, James S. (1990). Foundations of social theory. *Choice Reviews Online*, 27(11), 27-6637-27–6637.
- Cooper, A.; Delmonico, D.; Burg, R. (2004). Cybersex users, abusers, and compulsives: New findings and implications. *Sexual Addiction & Compulsivity*, 11(1–2), 1–29.
- Crowe, S., Cresswell, K., Robertson, A., Huby, G., Avery, A., & Sheikh, A. (2011). The case study approach. *BMC Medical Research Methodology*, 11(100), 1–9.
- Daneback, K.; Cooper, A.; Månsson, S.-A. (2005). An Internet study of cybersex participants. *Archives of Sexual Behavior*, 34(3), 321–328.
- Faizal, D. (2022). Trend Ome Tv di Kalangan Remaja Sebagai Sarana Komunikasi Untuk Menjalin Pertemanan Asing. Universitas Islam Riau.
- Jannah, N. (2024). Pemanfaatan waktu luang dan aktualisasi diri siswa SMA Islam Al Falah Aceh Besar. UIN Ar-Raniry.
- Julianto, J., & Tezar, M. (2022). Pemanfaatan Sistem Informasi Pada Aplikasi Ometv Sebagai Sarana Dalam Membantu Pembelajaran, Penguasaan, dan Pengembangan Bahasa Asing. *JURSIMA (Jurnal Sistem Informasi Dan Manajemen)*, 10(3), 1–8.
- Khonsa, S., & Darmawanti, I. (2024). Penggunaan Media Sosial di Waktu Luang Pada Dewasa Awal dan Implikasinya Terhadap Subjective Well-Being. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 15440–15453.
- Monks, F. J.; Knoers, A. M. P.; Haditono, S. R. (2022). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiamnya*. Yogyakarta.
- Nurdiani, N. (2014). Teknik Sampling Snowball dalam Penelitian Lapangan. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 5(2), 1110.

-
- Oktaviani, F. R., Endang, A., & Octaviani, V. (2024). Pengalaman pengguna Ome TV di kalangan remaja (Studi fenomenologi di SMPN 20 Kota Bengkulu). *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan (MUDE)*, 9(1).
- Putri, F. M., & Febriana, P. (n.d.). Motives for Using the Ome Tv Application Among Teenagers to Make Friends with Strangers [Kalangan Remaja Dalam Menjalin Pertemanan dengan Orang Asing], 1–9.
- Ramadhani, N., & Susanto, I. H. (2022). Pemanfaatan Waktu Luang dengan Aktivitas Olahraga Anggota Dit Pamobvit Bsi Banyuwangi. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(3), 63–70.
- Ritzer, G. (2004). *Modern sociological theory (6th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Ritzer, G. (2008). *Sociological Theory (7th ed.)*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Ruaidah, Husna, N., & Zuhendri. (2023). Peer Influence on Adolescent Psychosocial. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(2), 146–152.
- Setyawan, R. A., & Marzuki, Y. (2018). Survei Aplikasi Video Live Streaming dan Chat di Kalangan Peajar. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2018*, 185–191.
- Yolani, N. A., Umari, T., & Khadijah, K. (2022). Pemanfaatan Waktu Luang Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Siswa SMA N Bernas Provinsi Riau. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 9.
- Yusuf, A. M. (2015). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.