

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE DI KALANGAN REMAJA PEDESAAN

Oleh :

Andri Handoko dan Rifai

Universitas Muhammadiyah Bengkulu

ABSTRAK

Fenomena pemuda desa mengalami permasalahan gaya hidup akibat smartphone di Desa Lubuk Gilang Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seluma pada era digitalisasi. Gaya hidup remaja di era digitalisasi telah berubah selama tujuh tahun terakhir, mengakibatkan perubahan perilaku dan interaksi sosial mereka. Perubahan zaman era digitalisasi ini membawa dampak positif maupun negatif yang ditimbulkan dari perkembangan zaman tersebut. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perubahan aksi sosial yang mempengaruhi remaja di Desa Lubuk Gilang. Metode penelitian kualitatif digunakan, dan informan penelitian yang diidentifikasi *Purposive sampling* digunakan untuk mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ini membantu para peneliti mencapai tujuan mereka. Khususnya remaja Desa Lubuk Gilang dan para orang tua remaja Desa Lubuk Gilang yang mampu menjelaskan bagaimana perubahan gaya hidup mereka di era digitalisasi. Reduksi data dan penarikan kesimpulan merupakan metode yang digunakan untuk analisis data. Teori Max Weber membuat poin penting tentang bagaimana pemuda dan masyarakat cenderung meniru hal-hal baru dalam perubahan sosial yang mencolok. Hal ini terkait dengan pandangan Max Weber tentang aksi sosial sebagai akibat dari digitalisasi. Karena remaja memiliki kecenderungan untuk meniru dengan cara-cara baru dan tidak menyadari dampak fatal zaman di era digitalisasi ini, terbukti remaja mengalami masalah gaya hidup ini

Kata kunci : problematika gaya hidup remaja, tindakan sosial

PENDAHULUAN

Gaya hidup individu dapat diubah oleh perubahan teknologi digitalisasi yang semakin nyata ini.

Dalam kebanyakan kasus, individu menjalani gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari perangkat serba elektronik. Teknologi digitalisasi telah

berkembang menjadi alat yang dapat memfasilitasi pekerjaan profesional bagi sebagian besar orang. Dampak positif alam semesta yang ditandai dengan perubahan keberhasilan teknologi data dan komunikasi dapat memberikan kesadaran diri dan tanggap terhadap segala keingintahuan mereka. Pemuda atau orang mengalami transformasi dan pertumbuhan dalam periode global. Namun, dampak negatif era digitalisasi dapat dilihat pada generasi muda berupa tercerabut dari rutinitasnya sendiri dan terpicat dengan kebiasaan asing, mengubah gaya hidup dan kebajikan, mengembangkan perilaku berisiko, dan masalah sosial lainnya

Perubahan digital telah memberikan dampak yang signifikan bagi kehidupan banyak orang, khususnya kaum muda di desa Lubuk Gilang. Sejak 2017, pentingnya perubahan digital semakin meningkat. Akibatnya, banyak anak muda yang aktif di ponselnya mengabaikan tanggung jawabnya sebagai pelajar atau warga negara. karena pergeseran

menuju digitalisasi telah mengakui sifatnya yang fiktif. Saat ada ujian kerja atau sekolah, anak muda rutin mengandalkan calo online sebagai senjata, sehingga sulit membiasakan diri. Nyatanya, banyak anak muda yang tidak mau mengikuti perintah orang tua hanya karena aktif menggunakan perantara online yang sudah mengetahui apa yang dipikirkan mereka, yang dipandang sebagai faktor negatif.

Hal ini menunjukkan bahwa segala sesuatu yang berhubungan dengan data dapat dengan mudah diakses atau dilihat dari perubahan gaya hidup masyarakat dan anak muda pada masa digitalisasi. Dengan demikian, terlihat bahwa periode dan perubahan gaya hidup era digitalisasi sangat berpengaruh di kalangan masyarakat. Perubahan digitalisasi sangat berharga dalam membantu mendukung ekonomi pemuda dalam menciptakan bisnis perdagangan secara positif dengan mampu membantu dan mendukung para pejabat yang mampu memperluas

pemahaman dengan pengetahuan dan membuka peluang bagi upaya membantu kaum muda untuk meningkatkan keterampilan dalam administrasi bisnis.

Teramati, anak muda mengalami permasalahan akibat pergeseran gaya hidup yang terjadi pada masa digitalisasi. Anak-anak muda ini secara keliru ingin terlibat dalam aktivitas seperti game online dan perjudian selama periode digitalisasi. Ini karena anak muda sudah kecanduan bermain judi online karena sudah bisa memenangkan uang dengan bertaruh di internet.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di latar belakang yang akan diteliti adalah:

1. Perubahan apa yang terjadi pada sikap anak muda di dusun Lubuk Gilang sejak hadirnya teknologi digital?
2. Apa keuntungan dan kerugian dari pergeseran waktu selama periode digitalisasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Penulis juga ingin mempelajari bagaimana perubahan digitalisasi mempengaruhi perilaku anak muda di Dusun Lubuk Gilang Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seluma dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi cara hidup mereka.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pelatihan bagi kalangan akademisi, masyarakat umum, dan peneliti yang ingin menjadi kompeten.

2. Manfaat Praktis

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemahaman yang lebih baik tentang perkembangan digital yang terjadi di Dusun Lubuk Gilang dan pentingnya masa depan anak-anak bagi generasi penerus bangsa.

TINJAUAN PUSTAKA

Gaya Hidup

Pengertian gaya hidup adalah minat individu terhadap berbagai hal yang gaya hidup dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan individu, yang diekspresikan dalam aktivitas, niat, dan pikiran dalam aktivitasnya. Gaya hidup mempengaruhi perilaku individu, yang pada akhirnya menentukan pola individu tersebut. penekanan istilah

Setiadi (2010: 145) mengungkapkan bahwa gaya hidup didefinisikan sebagai cara hidup yang dicirikan oleh bagaimana orang menghabiskan waktu mereka, bagaimana perasaan mereka tentang diri mereka sendiri, dan bagaimana negara di sekitar mereka memandang mereka. pikiran, tindakan, dan minat seseorang; aktivitas, minat, dan pendapat seseorang; gaya hidup seseorang biasanya tidak stabil dan bergerak cepat.

Secara umum, dapat dipahami sebagai cara hidup yang diketahui dari apa yang dilakukan orang dengan

waktunya (aktivitas), apa yang mereka pikirkan tentang bidang tersebut (minat), dan bagaimana perasaan mereka tentang diri mereka sendiri dan dunia. Namun menurut Minor dan Mowen (2002), gaya hidup mengungkapkan cara hidup seseorang, penggunaan media sosial untuk kebutuhan sehari-hari, dan manajemen waktu mereka. Selain itu gaya hidup menurut Suratno dan Rismiyati (2001) adalah gaya hidup sehari-hari seseorang yang berorientasi pada tindakan. Mereka menggunakan media sosial untuk menunda aktivitas sehari-hari. Gaya hidup adalah deskripsi komprehensif tentang bagaimana orang berhubungan dengan daerah tersebut. Dapat disimpulkan bahwa gaya hidup adalah gaya hidup seseorang yang tercermin dalam tindakan, aktivitas media sosial, dan manajemen waktu. Karena banyak anak muda memiliki kecenderungan untuk mengubah gaya hidup mereka selama periode digitalisasi, pembuat gaya hidup memainkan peran penting dalam pembentukan gaya hidup. Ada

beberapa aspek gaya hidup yang terjalin dalam sebuah geng atau komunitas yang sedikit berbeda satu sama lain. Aspek-aspek tersebut meliputi gaya hidup masyarakat di desa dan perkotaan, dimana gangguan tersebut menimbulkan ciri-ciri yang mempengaruhi gangguan tersebut, teman-teman lainnya:

1. **Gaya Hidup di Pedesaan**

Masyarakat pedesaan adalah sekelompok orang yang bertempat tinggal di dusun. Masyarakat pedesaan berbeda dengan masyarakat perkotaan karena masyarakat pedesaan hidup dengan gaya hidup yang sangat sederhana. Masyarakat pedesaan biasanya solid, harmonis, dan bersatu, dan ikatan keluarga sangat penting. Mayoritas orang di desa mengandalkan produk dari planet untuk kelangsungan hidup mereka, dan cara hidup mereka setidaknya sebanding dengan masyarakat pedesaan: ramah, etis, dan peduli terhadap lingkungan. Disiplin profesional sangat kurang di desa, tetapi setidaknya terbuka untuk disiplin profesional baru.

2. **Orang Kota**

Orang yang tinggal di kota besar memiliki gaya hidup yang elegan, dan cenderung hanya memikirkan diri sendiri dan bukan tentang orang lain. Pola pikir orang perkotaan rata-rata logis (tidak seperti takhayul), disiplin profesional lebih mudah tersedia bagi orang yang tinggal di kota, dan fasilitas lebih baik di kota. Orang perkotaan tidak terlalu menghormati adat istiadat.

Tindakan Sosial

Tindakan Sosial yang berpotensi memengaruhi orang lain mencakup semua perilaku yang dilakukan individu. Tindakan sosial, di sisi lain, mencakup tindakan sosial yang berdampak pada orang dan terdiri dari tiga rancangan: tindakan, tujuan, dan pemahaman.

Menurut Emiel Durkheim, tindakan sosial merupakan kategori simpati geng tempat orang hidup dan sikap individu yang ditampilkan oleh orang normal. Karl Marx mengungkapkan bahwa gerakan

sosial adalah tindakan orang-orang yang berusaha membuat sesuatu, atau berusaha menyelesaikan sesuatu. Tindakan individu tidak semuanya setara dengan tindakan sosial.

Remaja Di Era Digital

Pemuda di Era Digital Pemuda merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa. Individu mengalami banyak transformasi dan perubahan saat ini, apakah itu spiritual, sosial, biologis, atau otak. Menurut Hurlock (2002), masa muda terjadi antara usia 13 dan 18 tahun, ketika seorang anak muda mengubah tubuhnya. Jika merujuk pada tujuan Badan Sosial dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) untuk melayani kaum muda, yakni mereka yang berusia antara 18 sampai 24 tahun yang belum menikah.

Seorang anak akan lebih banyak berhubungan dengan lingkungannya dan tidak hanya akan memberi arti bagi lingkungannya, tetapi ia juga akan menerima banyak masukan dari lingkungan itu sendiri.

Masa muda adalah masa yang mempengaruhi terciptanya konsep diri. Konsep diri seorang remaja akan dibentuk secara besar-besaran oleh komentar dan tanggapan dari orang lain tentang diri mereka atau pandangan mereka tentang diri mereka sendiri. Selain itu, mereka perlu membangun hubungan yang kuat dengan orang yang tepat agar disukai, dicintai, dan dihargai. Namun, pada masa revolusi industri 4.0, konsep diri anak muda banyak dipengaruhi oleh ikatan dan introspeksi yang terjadi di dunia maya melalui media sosial, selain ikatan yang terjalin di dunia nyata.

Pengguna internet sebenarnya menguasai dunia antara usia 13 dan 18, dengan tingkat terobosan 75,50 persen. Menggunakan desain Hurlock (2002), rentan usia 13 hingga 18 tahun yang lahir antara tahun 2010 dan 2011 dikategorikan sebagai kelompok remaja alfa. *compas.com* 2021), jadi Mark McCrindle, anggota grup ekspedisi, menyebut turunan berikutnya sebagai turunan alfa.

Generasi yang lahir antara tahun 2010 dan 2011 secara signifikan lebih melek digital daripada generasi sebelumnya, termasuk milenial, baby boomer, X, Y, dan Z. Generasi ini diperkirakan merupakan kelompok yang sangat besar.

Usia anak-anak kecil adalah masa pertumbuhan dan perubahan. Ketika anak mencapai titik ini, dia akan mengalami sejumlah perubahan, dimulai dari dirinya sendiri dan berlanjut ke dunia sekitarnya. Selain itu, karakter mereka akan tampil lebih kuat. Jika tidak dibina sedemikian rupa anak diajarkan akhlak dan agama sehingga tindakan atau gaya hidup anak bisa salah.

Landasan Teori

Paradigma tindakan sosial inilah yang akan digunakan dalam penelitian ini. Karena tindakan pribadi terakhir terkait dengan orang lain dan/atau dengan paradigma ini.

Max Weber, seorang ahli ilmu sosial dan silsilah Jerman yang lahir pada tanggal 21 April 1864 di Erfurt

dan meninggal di Munich pada tanggal 14 Juni 1920, menyatakan bahwa di negara bagian ini. Weber menjabat sebagai profesor di Freiburg dari tahun 1894 hingga 1897, Heidelberg dari tahun 1897, dan Munich dari tahun 1921 hingga 1920.¹ Menurut Weber, paradigma tujuan sosial atau ilmu sosial adalah suatu jenis penelitian tentang tindakan sosial di antara ikatan sosial. Inilah yang dimaksud dengan paradigma tujuan sosial atau ilmu sosial. Ketika suatu tindakan diarahkan pada orang lain, diasumsikan bahwa tindakan tersebut sebanding dengan tindakan sosial. Penggunaan ilmu sosial Weber sebagai penelitian tentang tindakan sosial antara ikatan sosial adalah contoh utama dari paradigma ini. Anak muda sering dipengaruhi oleh hal-hal baru di era digital karena dampak dari pergeseran zaman. Ada empat cara kelompok beroperasi:

1. Kegiatan rasional instrumental (Zwerk Rational) adalah tindakan sosial yang dilakukan oleh seseorang atas dasar perkiraan dan

pilihan sehat yang sejalan dengan tujuan tindakan dan ketersediaan alat yang diperlukan untuk mencapainya. seorang anak muda yang sering menaruh perhatian pada teman-teman muda lainnya yang pertama kali belajar cara menggunakan smartphone dan memilikinya. Untuk mencapai tujuan tertentu, kegiatan ini telah direncanakan dengan hati-hati. Dengan kata lain, pikirkan dan tentukan tujuan-tujuan ini. Tindakan ini mungkin digunakan untuk mencapai tujuan lain.

2. Di sisi lain, tindakan logis rasional (Werk Rational) dicirikan oleh fakta bahwa alat yang tersedia hanyalah perkiraan dan perhitungan yang akurat, sedangkan tujuan sudah terhubung dengan nilai-nilai pribadi yang memiliki kepribadian penuh. Pemuda di desa memiliki sikap bahwa melalui perantara digital mereka sering memberikan informasi kepada teman dan orang

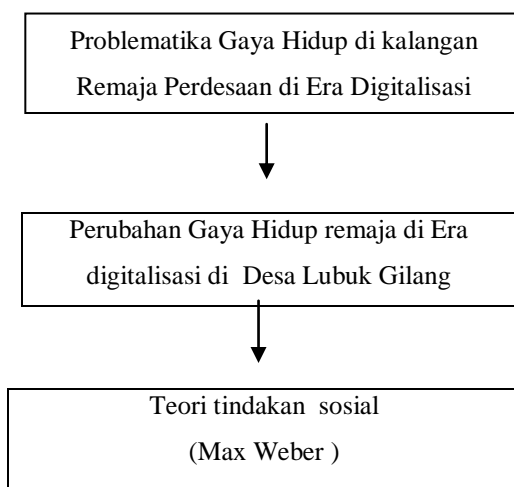
tua tentang aksi sosial ini yang mereka tidak yakin.

3. Tanpa refleksi intelektual atau perencanaan pemulihan, aktivitas afektif (Affective Action) lebih didominasi periodisme atau sentimen. Ekspresi wajah sentimental seseorang dan tindakan otomatis dan tidak logis disebut tindakan afektif. contoh: hubungan cinta antara dua orang muda yang sedang atau sedang jatuh cinta. Tindakan ini biasanya terjadi sebagai respons terhadap rangsangan eksternal yang memiliki kepribadian otomatis, memungkinkan hasil yang bermakna
4. Tindakan Tradisional Di kelas ini, seseorang bertindak dengan cara yang unik karena rutinitas yang diajarkan nenek moyangnya, tanpa refleksi atau perencanaan. Dua jenis perilaku terakhir biasanya hanya mengandalkan respons otomatis terhadap rangsangan eksternal. karena itu bukan bagian dari kelompok tindakan bermakna

yang dipelajari dalam studi ilmu komunitas.

Namun, ada kalanya salah satu dari kedua jenis tindakan tersebut dapat diubah menjadi tindakan yang bermakna sehingga dapat dijelaskan dan dipahami. Max Weber menganggap tindakan sosial sebagai tindakan pribadi selama tindakan itu memiliki signifikansi pribadi baginya dan ditunjukkan oleh tindakan orang lain. Tindakan pribadi yang dilakukan di depan benda mati tidak dianggap sebagai tindakan sosial; sebaliknya, suatu tindakan dianggap sebagai tindakan sosial ketika dilakukan di depan orang lain

Kerangka Pikir



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis metode kualitatif, dengan penyajian data secara deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang ilmiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Teknik pengumpulan data secara triangulasi (gabungan), analisis bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian (Sugiyono 2018)

Menurut Aprizal (Aprizal, 2016: 13), penelitian kualitatif adalah metode penelitian Ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia serta penelitian tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang telah diperoleh. Bentuk pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu pendekatan studi kasus. Studi kasus ialah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang

dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu peristiwa, dan aktivitas, Biasanya, peristiwa yang dipilih disebut kasus adalah hal yang actual (real-life events), yang sedang berlangsung, bukan sesuatu yang sudah lewat (Mudjia Rahardjo, 2017). Dalam penelitian ini menggunakan data primer maupun data sekunder, Teknik pengumpulan data melakukan tahapan observasi maupun dengan menggunakan wawancara. Remaja dan orang tua sebagai respondennya. Teknik analisis data menggunakan langkah - langkah pengumpulan pengumpulan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Adanya problematika gaya hidup dikalangan remaja digitalisasi akibat semtpone, ada faktor- faktor yang mendasarinya. banyak faktor yang penyebab suatu masalah di akibatkan di era digital oleh sematpne, di antaranya yaitu melupakan kesibukan sebagai mana seharusnya remaja

sewajarnya, melupakan kewajiban mereka yang masih dalam proses sekolah ataupun belajar. sesama remaja kurangnya sosialisasi sesama remaja di karenakan sibuk mengakses semtpone. di Desa Lubuk Gilang ini dominan masalah yang di hadapi dampak dari perkembangan zaman di era digital tersebut sangatlah berdampak terhadap keberlangsungan remaja tersebut di karenakan dari dampak positif yang di terima dari perkembangan zaman di era digital ini dampak negatif sangatlah besar yang di alami pada remaja Desa Lubuk gilang. Remaja desa Lubuk gilang tersebut sering kali mengunakan sematpone untuk mengakses judi online maupun sesama remaja sebaya mereka di saat berkumpul kurangnya komunikasi selayaknya orang sewajarnya di akibatkan sematpon dan remaja tersebut resing kali begadang diakibatkan bermain sematpone. Berdasarkan hasil wawancara dengan responden penelitian remaja dalam melakukan menggunakan sematpone seringkali

remaja tersebut menjadi penyendiri. Remaja tersebut menghabiskan waktu dengan smartphone di dunia maya dibandingkan berkumpul dengan keluarga maupun dengan kawan sebaya.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara kepada orang tua responden yang menyatakan bahwa hampir setiap malam remaja sering menghabiskan waktu mereka dalam bermain game dan sering menyendiri di saat di rumah.

1. Perubahan Gaya Hidup di Kalangan Remaja

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan awal mula terjadinya perubahan gaya hidup yang terjadi di kalangan remaja Desa Lubuk Gilang disebabkan oleh suatu perkembangan zaman di era digitalisasi, berikut perubahan gaya hidup remaja Desa Lubuk Gilang di antaranya :

- a. Mengubah kebiasaan gaya hidup dalam berbelanja yang dulunya secara manual atau tatap muka

akan tetapi dari perkembangan zaman di era digitalisasi memudahkan remaja dalam berbelanja secara online dan mempersingkat waktu dalam berbelanja.

- b. Kecendrungan remaja melupakan tugas mereka dalam belajar disebabkan oleh sibuk dalam bermain game online.
- c. Meniru penampilan orang kebarat-kebaratan dikarenakan sering melihat penampilan tersebut di dunia maya.

Dari penjelasan yang ada di atas ialah suatu perubahan gaya hidup yang terjadi pada kaum remaja Desa Lubuk Gilang disebabkan oleh suatu perkembangan zaman di Era digitalisasi.

2 Dampak negatif dan positif dari perkembangan zaman di era digitalisasi :

Dari hasil yang sudah di dapat disimpulkan dampak negatif maupun positif dari perkembangan di era digitalisasi ini sangat berdampak pada keberlangsungan remaja Desa Lubuk

Gilang. Dampak negatif yang di alami dari perkembangan zaman di era digitalisasi pada remaja ialah :

- a. Keseringan bermain game online dalam keseharian remaja tersebut yang mempengaruhi gaya hidup remaja tersebut malas dalam belajar.
- b. Keseringan bermain handpone sampai larut malam yang menyebabkan remaja tersebut minat dalam sekolah menurun.

Dari dampak negatif yang sudah di jelaskan, ada pula dampak positif dari perkembangan zaman di era digitalisasi ialah :

- a. Memudahkan remaja untuk melakukan belajar online, mencari informasi maupun hal apa yang ingin mereka ketahui lebih mudah dan dampak positif ini memudahkan kaum remaja belajar di rumah.
- b. Dari dampak positif ini juga remaja bisa belajar mandiri seperti wirausaha kecil – kecilan seperti berjualan online melalui

whatsapp, facebook maupun istagram

DAFTAR PUSTAKA

- Al- Husaini. 2018. “Pengaruh media online terhadap perilaku kedisiplinan remaja.” *compas.com*. 2021. “Mengenall Apa Itu Generasi Baby Boomers, X,Y,Z, Milleniales, dan Alpa.”
- Dista Maulinda. 2020. “Gaya Hidup Para Pengguna Media Sosial Di Kalangan Milenial.” *Gaya hidup para pengguna media sosial di kalangan melenial (Penelitian terhadap mahasiswa sosiologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung Angkatan 2017 Kelas B) 3*.
- Kahmad, D. 2009. *Perkembangan dan Paradigma utama teori sosiologi*.
- Moleong, J. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Bandung Pt Remaja Rosdakarya.
- Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si. 2017. “Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep

- Dan Prosedurnya.” (8.5.2017).
Prof.Dr.Damsar. 2017. *Pengantar Teori Sosiologi*.
Prof Aprizal Dr., MA. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: Rajawali Pers.
Rahmadika Syahrial Akbar. n.d. “Peran media sosial dalam perubahan gaya hidup remaja Di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya.” *peran media sosial dalam perubahan gaya hidup remaja Di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya 2*.
Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: BandungAlfabeta.
Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Bandung Alfabeta.
Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Bandung Alfabeta.
- Zainal Fatoni;Agustina
Sitamorang;Puguh
Prasitioputra;Andhika Ajie
Baskoro. 2020. *Remaja Dan Prillaku Beresiko Di Era Digital*.