



Analisis Perubahan Sosial akibat Penggunaan Gadget pada Remaja di Dusun Gadungsari, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Gunungkidul

Bima Febrian¹, Andi Nurlela²

^{1, 2} Program Studi Sosiologi, Fakultas Hukum, Ilmu Sosial dan Ilmu

Politik Universitas Terbuka

Email: 042481314@ecampus.ut.ac.id¹, andinurlela@unhas.ac.id²

Abstrak

Berkembangnya teknologi tak terlepas dari kehidupan modern manusia. Teknologi semakin berkembang pesat dan menuntut manusia dapat mengikuti perkembangannya. Sehingga segala sesuatu dapat diakses melalui berbagai macam teknologi, terutama gadget dan internet. Masuknya teknologi seperti gadget dan internet dapat memudahkan akses di segala hal, termasuk untuk belajar dan bermain di dunia maya. Hal ini dapat menimbulkan berbagai macam pengaruh dalam kehidupan sehari-hari, terutama kepada usia anak-anak hingga remaja. Remaja di Dusun Gadungsari mulai sibuk dengan gadget masing-masing, terlebih kehidupan di tengah kota yang banyak meminta mereka lebih intens mengakses gadget. Perubahan sosial didorong dengan adanya faktor sosial yaitu kondisi masyarakat yang terbuka dengan perubahan, pribadi yang sangat terbuka terhadap perubahan, dan terjadinya kontak dengan kebudayaan yang masuk. Dengan penggunaan gadget yang berlebihan ini dapat menimbulkan perubahan sosial, diantaranya remaja menjadi kurang harmonis dengan keluarga, sedikit bersikap acuh, kurang berinteraksi dengan teman lainnya, dan perubahan sikap lainnya. Sehingga diperlukan sinergitas antara keluarga, sekolah, dan lingkungan untuk dapat memberi batasan terhadap penggunaan gadget. Terlebih pada usia anak dan remaja, lebih sering untuk diadakan event/acara yang dilakukan secara tatap muka dan kegiatan positif membangun kepercayaan diri, kecerdasan intelektual, maupun public speaking ataupun kegiatan yang membangun kekompakan dengan remaja lainnya. Sehingga remaja akan lebih kritis dan inovatif terhadap sesuatu, tidak bersikap acuh bahkan terkesan anti sosial.

Kata Kunci: Perubahan Sosial, Masalah Sosial, Gadget, Remaja.

Abstract

The development of technology is inseparable from modern human life. Technology is advancing rapidly and demands that humans keep up with its developments. Therefore, everything can be accessed through various technologies, especially gadgets and the internet. The introduction of technologies such as gadgets and the internet can facilitate access to everything, including learning and playing in the virtual world. This can have various impacts on daily life, especially for children and teenagers. Teenagers in Gadungsari Hamlet are increasingly busy with their gadgets, especially in the city center which requires them to access them more intensively. Social change is driven by social factors, namely a society that is open to change, individuals who are very open to change, and contact with incoming cultures. Excessive gadget use can lead to social changes, including adolescents becoming less harmonious with their families, becoming less aloof, interacting less with other friends, and other behavioral changes. Therefore, synergy is needed between families, schools, and the community to be able to set limits on gadget use. Especially for children and teenagers, more frequent face-to-face events/programs and positive activities to build self-confidence, intellectual intelligence, public

speaking, or activities that build cohesiveness with other teenagers. So that teenagers will be more critical and innovative about things, not being indifferent or even appearing anti-social.

Keywords: *Social Change, Social Issues, Gadgets, Teenagers.*

A. Pendahuluan

Dewasa ini, berkembangnya teknologi tak terlepas dari kehidupan modern manusia. Teknologi semakin berkembang pesat dan menuntut manusia dapat mengikuti perkembangannya. Dalam hal ini, segala sesuatu dapat diakses melalui berbagai macam teknologi, terutama gadget dan internet. Masuknya teknologi seperti gadget dan internet dapat memudahkan akses di segala hal, termasuk untuk belajar dan bermain di dunia maya/ virtual.

Hal ini dapat menimbulkan berbagai macam pengaruh dalam kehidupan sehari-hari, terutama kepada usia anak-anak hingga remaja. Seperti yang disampaikan Rini (2020), “Kecanduan gadget maupun internet merupakan penggunaan secara berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari-hari pengguna, biasanya mengakibatkan keasyikan dan cenderung apatis terhadap sekitar dan sering kali marah apabila ada seseorang yang mengganggunya.” Penggunaan gadget semakin berkembang seiring dengan banyaknya kebutuhan dan keingintahuan pengguna.

Dalam Laporan State Of Mobile, yang dikeluarkan oleh Data.ai (2024) Indonesia merupakan urutan pertama untuk durasi penggunaan gadget dalam satu hari, yakni mencapai 6,05 jam. Sehingga penggunaan gadget dan internet yang terlalu sering ini dapat dikatakan sebagai kecanduan. Selain perubahan sikap dan perilaku, kemungkinan juga akan terjadi permasalahan fisik.

Seperti yang diungkapkan Maulida (2017) bahwa masalah fisik seperti mata kering, nyeri punggung karena terlalu lama

duduk di depan komputer, kebersihan dan pola tidur yang terabaikan, masalah psikologis dan sosial akan dialami oleh mereka yang kecanduan gadget. Masalah-masalah sosial akibat kecanduan gadget lebih sering kita lihat di lingkungan sekitar.

Seperti halnya di lingkungan sekitar penulis, banyak remaja yang lebih sering bermain gadget daripada bermain dan berkumpul dengan teman sebayanya maupun dalam organisasi masyarakat. Khususnya remaja di Dusun Gadungsari, Wonosari, Gunungkidul. Sehingga melalui penelitian ini, penulis akan menganalisis perubahan sosial remaja sebagai dampak dari penggunaan gadget.

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui bagaimana perubahan sosial pada remaja di Dusun Gadungsari, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Gunungkidul yang diakibatkan oleh penggunaan gadget.

B. Metode

Menurut Sugiyono (2013) “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Cara ilmiah yang dimaksud adalah kegiatan penelitian yang berdasarkan ciri keilmuan, yaitu bersifat rasional, empiris dan sistematis. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan metode studi kasus.

Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami persepsi dan pengalaman mendalam yang dimiliki remaja terhadap penggunaan gadget. Dengan metode

studi kasus, peneliti dapat mengetahui dan menganalisis jawaban remaja terkait perubahan sosial yang mereka rasakan semenjak menggunakan gadget. Metode survei deskriptif juga digunakan untuk memberikan gambaran umum tentang persepsi remaja, meskipun tidak mengutamakan jumlah atau distribusi data secara kuantitatif.

Penelitian ini berlokasi di Dusun Gadungsari, Kalurahan Wonosari, Kabupaten Gunungkidul. Pemilihan lokasi difokuskan pada area tempat tinggal penulis yang kebanyakan remaja saat ini kurang bersosial dengan lingkungan semenjak memiliki gadget. Subjek penelitian melibatkan remaja usia 11 (sebelas) hingga 20 (dua puluh) tahun yang bertempat tinggal di wilayah Gadungsari. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup beberapa metode kualitatif yang dirancang untuk memperoleh data, diantaranya: Wawancara mendalam dilakukan kepada subjek penelitian untuk mengeksplorasi persepsi pribadi mereka terhadap penggunaan gadget, termasuk pengalaman mereka ketika menggunakan internet dan waktu penggunaan gadget sehari-hari.

Wawancara ini akan digali secara semi-terstruktur agar responden lebih fleksibel dalam menyampaikan pendapat mereka tanpa dibatasi oleh struktur pertanyaan yang formal. Observasi partisipatif dilakukan di lokasi-lokasi yang biasanya digunakan sebagai titik kumpul para remaja Gadungsari dan jika memungkinkan pada kegiatan karang taruna. Peneliti berinteraksi secara langsung di lingkungan tersebut untuk mengamati dan mengetahui respon natural dari para remaja.

C. Hasil dan Pembahasan

- a. Penggunaan Gadget pada Remaja di Dusun Gadungsari, Wonosari

Seiring dengan berkembangnya zaman, manusia dituntut untuk dapat mengikuti perubahan zaman dengan masuknya teknologi yang semakin canggih. Sehingga tidak heran jika dari usia anak-anak, remaja, hingga dewasa saat ini lebih sering berinteraksi menggunakan gawai atau yang lebih dikenal dengan gadget berupa smartphone. Terlebih di beberapa kota yang cukup besar di setiap daerah, termasuk Kecamatan Wonosari yang merupakan pusat kota Kabupaten Gunungkidul.

Begitu pula sekolah negeri maupun swasta di kota ini yang dengan adanya perubahan kurikulum menjadikan siswa untuk lebih aktif dalam berinteraksi maupun dalam hal mencari informasi sendiri melalui teknologi yang ada saat ini. Gadget yang saat ini sudah banyak dimiliki anak usia sekolah menunjukkan bahwa semua bisa diakses melalui alat kecil yang bisa dibawa ke mana saja dan dibuka di mana saja, kapan saja. Hampir semua anak sekolah di Dusun Gadungsari mampu mengaplikasikan gadget sendiri, terutama remaja di Dusun Gadungsari.

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti pada beberapa remaja Dusun Gadungsari, peneliti menemukan bahwa remaja di Dusun Gadungsari berusia belasan tahun dan masih aktif sekolah. Hal ini sesuai dengan penjelasan WHO bahwa usia remaja berkisar dari 12–24 tahun. Sudah banyak dari mereka yang memiliki gadget sendiri dan menggunakannya terlalu sering. Seperti yang dikatakan oleh Dea bahwa dirinya sudah memiliki handphone sendiri sejak 8 tahun yang lalu sehingga penggunaannya tidak terbatas dan tidak menentu. Banyak pula remaja laki-laki yang merasa sangat senang dan antusias ketika menggunakan handphone dengan berbagai macam permainan yang dapat menghabiskan waktu luang mereka.

Beberapa remaja mengatakan bahwa handphone yang mereka gunakan dihabiskan untuk bermain game, mengakses media sosial

seperti TikTok, Instagram, WhatsApp, dan menonton YouTube.

Rata-rata remaja di Dusun Gadungsari menggunakan gadgetnya kurang lebih 5–7 jam ketika hari kerja, sedangkan ketika akhir pekan sekitar 6–10 jam. Seperti yang dikatakan oleh Zaskia, "Aku main HP hampir 12 jam sehari. Karena yaa sering gabut. Sering begadang juga soalnya seru kalau udah scroll-scroll." Kebiasaan ini selaras dengan yang disampaikan oleh Fitriana dkk (2020) dalam artikelnya bahwa rata-rata remaja menggunakan gadget selama 5–7 jam per hari, yang menunjukkan sebuah kecanduan.

Setelah ditelusuri dalam wawancara, penggunaan gadget yang berlebihan ini tidak hanya dilakukan di rumah maupun lingkungan sekitar, tetapi di sekolah pun mereka sering membawa dan menggunakan handphone-nya. Mengingat kurikulum saat ini banyak yang mewajibkan siswa untuk mengakses sendiri informasi yang dibutuhkan, penggunaan gadget di sekolah diperbolehkan selama pelajaran tertentu berlangsung. Ada juga yang setelah mata pelajaran tersebut selesai, handphone dikumpulkan kembali. "Sekolah mengizinkan, tapi ketika jam pelajaran HP dikumpulkan," kata Zaskia.

b. Perubahan Sosial akibat Penggunaan Gadget pada Remaja di Dusun Gadungsari, Wonosari

Penggunaan gadget yang berlebihan pada remaja akan memberikan pengaruh, baik dari segi positif maupun negatif. Secara positif, remaja akan lebih mandiri dalam mengetahui berbagai informasi. Sedangkan secara negatif, remaja akan mengalami berbagai perubahan sosial bahkan masalah psikologis. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Nurhayati (2023) bahwa faktor pendorong perubahan sosial di antaranya adalah faktor sosial, yaitu masyarakat yang terbuka dengan perubahan,

pribadi yang sangat terbuka terhadap perubahan, dan terjadinya kontak dengan kebudayaan yang masuk. Dengan faktor-faktor tersebut, remaja dapat mengalami perubahan sosial.

Menurut Dea saat diwawancarai, "Kebiasaan keluarga yang menggunakan HP memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya saya bisa mengakses informasi dan keluarga bisa mengakses hiburan melalui gadget masing-masing. Sedangkan dampak negatifnya kurangnya interaksi kepada keluarga, orang tua kurang perhatian dengan anak." Hal ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu oleh Fitriana dkk (2020) yang mengamati bahwa remaja yang menggunakan gadget secara berlebihan sangat terlihat ketergantungannya terhadap benda tersebut. Kondisi ini terkadang menimbulkan dampak negatif seperti menjadi pribadi yang memberontak dan malas yang berlebihan, serta kurangnya kehidupan sosial karena waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gadget. Kecenderungan remaja yang mulai bergantung pada gadget sangat banyak, dan perubahan sikap yang terjadi pun sangat drastis.

Selaras dengan hal tersebut, remaja bernama Zaskia pun mengatakan bahwa "keluarga saya juga sering mengakses HP, bahkan orang tua sering membuka TikTok, WhatsApp, dan Instagram sebagai hiburannya." Dampak negatif lain yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget secara berlebihan adalah banyak remaja yang menjadi acuh dan kurang responsif terhadap lingkungan sekitar. Ketika mereka sedang fokus dengan gadget-nya dan ada panggilan dari orang lain atau teman, mereka cenderung mengabaikan panggilan tersebut. Seperti yang disampaikan oleh Dea dalam wawancara, ia lebih memilih "menyelesaikan dahulu permainan yang sedang dilakukan, baru kemudian mengangkat atau menjawab panggilan teman."

Rafa, seorang remaja berumur 13 tahun,

juga menyampaikan bahwa waktu luang yang dimilikinya lebih sering dipakai untuk bermain game dan scrolling media sosial. "Setelah bersekolah lima hari saya merasa lelah dan butuh waktu untuk refreshing. Beberapa kali saya mengabaikan panggilan orang tua ketika sedang bermain handphone," ujarnya. Rafa juga mengatakan bahwa ia tidak terlalu kenal dengan orang-orang sebaya di dusun tempat ia tinggal karena lebih sering berada di rumah untuk bermain handphone.

D. Kesimpulan

Perubahan social didorong dengan adanya faktor sosial, pribadi yang terbuka, dan juga terjadinya kontak dengan kebudayaan yang masuk. Dengan penggunaan gadget yang berlebihan ini dapat menimbulkan perubahan sosial, diantaranya remaja menjadi kurang harmonis dengan keluarga, sedikit bersikap acuh, kurang berinteraksi dengan teman lainnya, dan perubahan sikap lainnya.

Sebaiknya ada sinergitas antara keluarga, sekolah, dan lingkungan untuk dapat memberi batasan terhadap penggunaan gadget. Terlebih pada usia anak dan remaja, lebih sering untuk diadakan event/acara yang dilakukan secara tatap muka dan kegiatan positif membangun kepercayaan diri, kecerdasan intelektual, maupun public speaking ataupun kegiatan yang membangun kekompakan dengan remaja lainnya. Sehingga remaja akan lebih kritis dan inovatif terhadap sesuatu, tidak bersikap acuh bahkan terkesan anti sosial.

E. Ucapan Terimakasih

Pada kesempatan ini penulis sampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dosen Andi Nurlela karena telah menunggu dan meluangkan waktu untuk memberikan koreksi, saran dan masukan atas hasil penelitian saya. Kepada alمامater, Universitas Terbuka

secara umum dan Prodi Sosiologi, Fakultas Hukum, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik pada khususnya. Kepada orang tua, keluarga, dan seluruh informan yang berkenan penulis repotkan dengan berbagai pertanyaan sehingga membantu penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah sebagai persyaratan tugas akhir perkuliahan.

F. Daftar Pustaka

- Ash Shidiqie, N., Akbar, N. F., & Faristiana, A. R. (2023). Perubahan sosial dan pengaruh media sosial tentang peran Instagram dalam membentuk identitas diri remaja. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Bahasa*, 98–112.
- Data.ai. (2024). State of Mobile. Diakses pada 20 November 2024.
- Fitriana., Ahmad, A., & Fitria. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 5(2), 182–194.
- Indonesia. (2014). Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5606. Sekretariat Negara.
- Kemendikbud. (2016). KBBI Daring: Gawai. Diakses pada 22 November 2024, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gawai>
- Kemendikbud. (2016). KBBI Daring: Remaja. Diakses pada 9 November 2024, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/remaja>

- Krisnaningrum, I., Masrukhi., & Atmaja, H. T. (2017). Perilaku sosial remaja era globalisasi di SMK Muhammadiyah Kramat, Kabupaten Tegal. *Journal of Educational Social Studies (JESS)*, 6(3), 92–98.
- Kusuma Rini, M., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan dampak kecanduan gadget pada remaja: Literature review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 185–194.
- Maulida, R., & Sari, H. (2017). Kaitan internet addiction dan pola tidur pada mahasiswa Fakultas Keperawatan.
- Nurhayati, C., dkk. (2020). Teori perubahan sosial. Universitas Terbuka.
- Partini, dkk. (2023). Masalah-masalah sosial. Universitas Terbuka.
- Pratiwi, R. G., & Malwa, R. U. (t.t.). Faktor yang mempengaruhi kecanduan gadget terhadap perilaku remaja. *Jurnal Ilmiah PSYCHE*, 15(2), 105–112.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.