

## Dampak *Gadget* Terhadap Perilaku *Alone Together*

Amalia Rosyadi Putri

Institut Agama Islam Tribakti Kediri

Jl. KH. Wachid Hasyim No. 62 Mojoroto Kota Kediri, Indonesia

[amaliarosyadi16@gmail.com](mailto:amaliarosyadi16@gmail.com)

### Abstract

*This article discusses the role of the device or gadget, which is the latest communication tool that must be owned by each individual in the new media era. Everyone's daily life is spent with gadgets that are equipped with all the features. It can answer every modern human need. Thus, gadgets have a significant impact, one of which is the attitude of being alone together. This study aims to reveal a social fact from the impact of gadgets, the impact of gadgets in terms of values and morals and the construction of an alone together attitude which is a side effect of using gadgets. This research is a qualitative research that will reveal the impact of gadgets on the attitude of being alone together which indicates social and moral decadence. The results of this study indicate that gadgets have reduced social values in which people communicate verbally and nonverbally. Social reality (not virtual reality) is the most important thing in building values in society, but with this gadget telecommunication system, people are increasingly trapped in virtual reality. The construction of the alone together attitude is an attitude of unconsciousness where this is a form of abnormality, because what is called normality are those who can communicate face-to-face. This does not necessarily erase the presence of gadgets with all their positive impacts, but society must be able to balance the progress of the times with intelligent minds and religious points of view as well as religiosity and values that are equally appropriate and also fill each individual's personal space.*

**Keywords:** *Alone Together; Impact; Gadget; Behavior*

### Abstrak

Artikel ini membahas tentang posisi gawai atau *gadget* yang merupakan alat komunikasi terkini yang pasti dimiliki oleh tiap individu di era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi seperti sekarang ini. Kehidupan sehari-hari tiap orang banyak dihabiskan dengan *gadget* yang dilengkapi dengan segala fitur. Ia dapat menjawab setiap kebutuhan manusia modern. Dengan demikian, *gadget* memiliki dampak signifikan salah satunya adalah sikap *alone together*. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap sebuah fakta sosial dari dampak *gadget*, dampak *gadget* secara tata nilai dan moral dan konstruksi sikap *alone together* yang merupakan efek samping dari pada penggunaan *gadget*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang akan mengungkap dampak *gadget* terhadap sikap *alone together* yang berindikasi pada dekadensi sosial dan dekadensi moral. Hasil penelitian ini menunjukkan, *Gadget* telah mengurangi nilai-nilai sosial di mana masyarakat melakukan komunikasi secara verbal maupun nonverbal. Kenyataan sosial (bukan kenyataan virtual) adalah hal yang paling penting dalam membangun tata nilai di dalam masyarakat namun dengan adanya sistem telekomunikasi *gadget* ini masyarakat semakin terbelenggu dalam *virtual reality*. Konstruksi sikap *alone together* merupakan sikap *unconsciousness* di mana hal ini merupakan wujud abnormalitas, karena yang disebut dengan normalitas adalah mereka yang dapat berkomunikasi secara tatap muka. Hal ini bukan serta merta menghapus kehadiran *gadget* dengan segala dampak positifnya namun masyarakat harus dapat mengimbangi kemajuan zaman dengan pikiran yang cerdas dan sudut pandang agama juga religiusitas dan tata nilai yang sama-sama jalan dan memadai juga mengisi setiap ruang pribadi masing-masing.

**Kata Kunci:** *Alone Together*; Dampak; *Gadget*; Perilaku

## Pendahuluan

Sejak ditemukannya telepon genggam untuk pribadi yang relatif sederhana, oleh Martin Cooper, pegawai perusahaan Motorola pada 3 April 1973, hingga sekarang di mana gawai terus bertransformasi, telepon genggam dengan segenap kemajuannya konsisten menjadi alat komunikasi yang paling efisien dan paling efektif dalam menjalin hubungan sosial antar pribadi bagi setiap kalangan (Rachman, 2017, pp. 2549–7626). *Gadget* merupakan satu-satunya media komunikasi yang paling tren, namun demikian dampak yang diakibatkan dari *gadget* tidak hanya dampak positif guna mempermudah komunikasi mempermudah segala urusan hanya dengan mengusap layar atau tombol. Di lain pihak, terdapat pula efek negatif yang muncul dari fenomena penggunaan gawai secara berlebihan, di antaranya perilaku *alone together* (Gordon & K., 207 C.E.).

Lebih lanjut sebagaimana yang diungkapkan oleh Fathoni (2017) *gadget* adalah teknologi yang belakangan paling banyak dipakai dan populer. Tidak hanya orang dewasa, anak-anak pun diberi bekal *gadget* oleh orang tuanya. Akhir-akhir ini, tak sedikit produk atau aplikasi dalam gadget yang sejak awal memang memiliki target pasar anak-anak. Jadi, gadget sudah dipakai segala kalangan dari berbagai latar belakang usia maupun strata sosial (Marpaung, 2018, pp. 55–64). Dari itu dampak yang harus diwaspadai ialah tidak terpaku hanya kepada orang dewasa saja melainkan anak-anak juga perlu pengawasan yang intens dari pada orang tua untuk menghindari dampak negatif yang dihasilkan dari pada *gadget*. Perilaku *alone together* tidak hanya menjadi ciri khas di kalangan remaja maupun dewasa anak-anak pun memiliki sikap perilaku demikian sedari dini karena mereka terlalu fokus dengan apa yang mereka pegang sehingga terjadilah banyak miskomunikasi di dalam keluarga yang mengakibatkan kurangnya keharmonisan di dalam keluarga.

Chusna (2017) mendefinisikan tentang *gadget* dengan penerjemahan sesuai bahasa Inggris, sebagai bahasa asal dari barang tersebut. Jika didefinisikan secara detail, *gadget* merupakan alat elektronik dengan ukuran kecil namun punya banyak fungsi demi menjawab kebutuhan manusia. Dalam perkembangannya, di Indonesia, *gadget* diterjemahkan sebagai gawai. Ia merujuk pada suatu piranti atau instrumen. Ia punya banyak kegunaan dengan tujuan yang praktis dan spesifik. Ia adalah penemuan baru yang punya banyak fungsi (Marpaung, 2018). *Gadget* punya korelasi kuat dengan elektronika. Contoh barang yang masuk kategori *gadget* antara lain, komputer, telepon genggam atau *handphone*, alat permainan *game* dan lainnya. Sifat efisiensi dari bentuk yang kecil inilah yang mengakibatkan alat telekomunikasi ini menjadi alat yang paling digandrungi oleh masyarakat di era media baru atau kerap disebut pula sebagai momentum revolusi industri 4.0.

*Gadget* muncul sebagai salah satu penanda revolusi industri 4.0. Ia membuat aktivitas dan totalitas masyarakat saat ini kebanyakan berada di dunia maya. Kegiatan sehari-hari tidak terlepas dari *gadget*, mulai dari pedagang hingga pengusaha besar menggunakan sarana *Gadget* sebagai sarana utama dalam mengisi kantong-kantong mereka. Alasan lain ialah manusia merupakan makhluk sosial yang tak tidak mungkin bisa dilepaskan dari interaksi maupun komunikasi dengan manusia lain. Meski tidak dapat dipungkiri, perkembangan teknologi membawa kreasi penemuan sistem dan alat yang dapat memudahkan segala bidang kehidupan. Termasuk, soal bagaimana interaksi dan komunikasi dijalankan. Perkembangan model teknologi komunikasi bisa dilihat sejak dari telegraf pada tahun 1837,

telepon pada tahun 1876, dan telepon genggam di tahun 1973. Dalam dasawarsa terakhir ini, teknologi komunikasi berbasis internet makin membuat penyebaran informasi sedemikian cepat (Marpaung, 2018).

Perkembangan zaman menuntut segalanya serba praktis dari awalnya sebesar meja berbentuk komputer dengan perangkat keras dan perangkat lunak nya hingga bertransformasi menjadi smartphone dalam hal ini adalah *gadget* yang memiliki bentuk sangat kecil hingga segenggaman tangan orang dewasa dan kini bertransformasi kembali menjadi di mainan tangan dari pada anak balita. Tentunya hal ini adalah penemuan terbesar di era saat ini yang menjadi sebuah pioner dan harus disikapi sedini mungkin karena dampak negatif yang dihasilkan dari alat telekomunikasi ini sehingga para ilmuwan tidak terlena pada dampak positif yang dihasilkan dari gadget melainkan juga dampak negatif diperhitungkan sedini mungkin.

Sikap *alone together* merupakan sikap yang tidak hanya berdampak secara sosial namun juga berdampak secara tata nilai dan moral. Mereka yang jauh menjadi sangat dekat komunikasi intens saling tegur sapa namun yang dekat menjadi jauh tidak pernah tegur sapa atau sekedar menghormati dengan bahasa nonverbal sebagaimana budaya bangsa yang kental akan rasa saling hormat menghormati satu sama lain (Marpaung, 2018). Sikap ini menjadi indikator utama dampak negatif yang dihasilkan dari gadget tidak hanya menjadi Tugas para psikolog yang menangani langsung dan bertanggung jawab atas perkembangan anak mulai dari psikomotor hingga psikososialnya melainkan hal ini adalah tanggungjawab bersama untuk kemajuan bangsa dalam menyikapi perkembangan zaman dan digitalisasi ini.

Bacharuddin Jusuf Habibie presiden ketiga republik Indonesia pernah mengatakan dalam pidato kepresidenannya bahwa bangsa Indonesia akan menjadi kiblat dunia ketika pulau-pulau yang menjadi identitas bangsa ini dengan 1000 pulau bisa disatukan dengan adanya bandara-bandara dan memudahkan interaksi satu sama lain. Terciptanya alat telekomunikasi dalam hal ini adalah *gadget* adalah jawaban utama dan klarifikasi atas pernyataan presiden Bacharuddin Jusuf Habibie bahwa hubungan antar pulau dapat terlaksana dengan sekali petik melalui *gadget*. Dengan hanya mengusap layar semua urusan terselesaikan, transformasi ini adalah konsep digitalisasi dan penemuan terakhir yang saat ini digunakan pada layar *gadget* berbasis android mulanya menggunakan *keyboard* sebagaimana komputer dan dikembangkan menjadi lebih efisien lagi oleh android dan kini menggunakan layar sentuh hal ini adalah perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang tak dapat dibendung lagi untuk kemudahan telekomunikasi manusia (West & Turner, 2008, pp. 130–140).

Melalui *Gadget* masyarakat bertukar pikiran mulai dari bidang akademisi belajar menggunakan pemahaman melalui YouTube mencari sebuah pengetahuan hanya menggunakan satu kali ketik tanpa harus membaca berlembar-lembar halaman buku akademisi yang membuat seseorang perlu meluangkan banyak waktu untuk menemukan sebuah topik yang menjadi tema dalam pembelajaran namun dengan *gadget* hanya dengan satu ide kemudian dituangkan maka semuanya akan terbuka tanpa meluangkan banyak waktu. Namun demikian sikap taqdimul ustad dalam hal ini adalah tata nilai yang ditanamkan sejak zaman Ki Hajar Dewantara hingga pembentukan kurikulum terakhir yang diterapkan di kementerian pendidikan untuk anak bangsa sekian memudar dengan berkembangnya teknologi ini (Gordon & K., 207 C.E.).

Tidak hanya di dalam ranah pendidikan dalam ranah keluarga sikap *alone together* sangat terasa dan mengurangi tata nilai yang sudah tertanam sejak bangsa ini lahir. Sikap dan bagaimana tingkah seorang anak kepada orang tua; perlakuan orang tua kepada anak; perlakuan satu anggota masyarakat kepada sesama; serta perlakuan masyarakat kepada

negara juga tokoh masyarakat yang dimuliakan, sudah mulai tergerus oleh perkembangan zaman dan indikator utamanya adalah *gadget*. Pergeseran dan dekadensi moral juga tata nilai yang terjadi didalam keluarga merupakan sebab musabab dari adanya sikap *alone together* yang disebabkan kan oleh dampak negatif dari pada teknologi terkini dalam hal ini adalah *gadget* (Subahri, 2019). Penelitian ini akan mengungkap sebuah fakta sosial dari efek perilaku masyarakat di era 4.0 yang demam terhadap *gadget* di mana segala perilaku tidak terlepas dari gadget hingga menimbulkan efek *alone together* yang jarang ditemukan menjadi subjek maupun objek dalam penelitian sosial.

Penelitian ini merupakan penelitian yang berjenis mini riset tentang media khususnya dampak negatif dari *gadget* yang merupakan faktor utama dan arus tunggal revolusi industri 4.0 (Marpaung, 2018). dari itu penelitian ini memiliki tiga fokus masalah yang pertama bagaimana dampak *Gadget* secara sosial? kedua bagaimana dampak *Gadget* secara tata nilai dan moral? Dan yang ketiga bagaimana konstruksi sosial sikap *alone together* yang dibangun setiap masyarakat dan lapisan akibat *Gadget* sebagai candu?. Diharapkan penelitian ini dapat dan mampu menganalisa perkembangan zaman sehingga dapat memprediksi atas perilaku yang dihasilkan dari pada sebuah alat telekomunikasi juga diharapkan seluruh lapisan masyarakat dapat mengantisipasi dampak negatif dan dapat memetik dampak positif yang dihasilkan dari telekomunikasi juga perkembangan teknologi terkini.

## **Metode**

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah kualitatif. Artinya, riset ini memaparkan deskripsi mengenai fenomena masyarakat, dengan menyajikan kata-kata naratif. Bukan berfokus pada angka-angka sebagaimana riset kuantitatif. Teknik pengumpulan data dijalankan melalui observasi lapangan secara menyeluruh, dan jika diperlukan dilakukan pula wawancara. Hasil penelitian dihasilkan melalui reduksi data, kategorisasi dan memformulasikan kesimpulan (Sugiyono, 2007, pp. 89–95).

Penelitian ini dilakukan di Institut Agama Islam Tribakti Kediri dengan menganalisa perilaku mahasiswa semester lima dengan tujuan mahasiswa yang memiliki kepribadian stabil sehingga bukan mahasiswa yang dikejar *deadline* tugas akhir juga mahasiswa yang baru beradaptasi di bangku kuliah sebagai candu di mana mereka banyak menghabiskan waktu. Di samping observasi yang dilakukan peneliti melakukan wawancara pada subjek yang sama yaitu mahasiswa semester 5 sebanyak 4 responden yaitu Andrianto, Farah, Zahra dan Suci lakukan dengan wawancara semi terstruktur juga berdasarkan kesediaan informan dalam memberikan informasi terkait pola perilaku mereka dalam menanggapi *gadget*.

## **Hasil dan Pembahasan**

### ***Dampak Gadget Secara Sosial***

Sosial berangkat dari akar kata *socius* yang berarti pertemanan atau persahabatan yang akrab, di mana secara istilah hal demikian sikap atau perilaku saling komunikasi antara satu sama lain atau saling tegur sapa satu sama lain guna mentransfer informasi dan menanggapi informasi tersebut (Ameliola & Nugraha, 2013). Sebagaimana ungkapan definisi dari sosiologi merupakan ilmu mengenai keadaan sosial masyarakat, yang di dalamnya mempelajari pula hubungan serta pengaruh timbal balik antara beragam gejala sosial maupun non-sosial. Tiap gejala pasti punya kaitan terhadap gejala lainnya. Sikap sosial adalah ciri utama manusia yang membedakan dengan makhluk ciptaan tuhan yang lainnya sangatlah penting memiliki sikap sosial satu sama lain guna terjalinnya sikap tolong-

menolong atas manusia satu dengan manusia lain, dengan harapan akan terwujudnya keharmonisan di dalam kehidupan bermasyarakat.

Jika sikap bersosial merupakan saling tegur sapa antara satu sama lain secara tatap muka guna mempererat persaudaraan antar sesama maka hal demikian tidak ditemukan dalam fenomena industri 4.0 dalam hal ini penggunaan *gadget*, masyarakat melakukan tindak perilaku sosial dari mereka yang ada dalam daftar kontak dari android masing-masing sementara sikap sosial yang berupa fisik dan tatap muka tidak pernah terlihat bagi setiap orang termasuk dalam sekelompok besar atau sebuah perkumpulan maupun komunitas (Gordon, Bruner & Kumar. 2007). Dengan demikian, terdapat sebuah kesenjangan sosial secara fisika atau tatap muka. Sehingga, muncul ungkapan: yang jauh menjadi dekat, yang dekat menjadi jauh. Hal ini yang disebut dengan istilah *lonely together*.

Berdasarkan riset yang dijalankan oleh perusahaan *Mobile Furry*, kecenderungan manusia untuk dekat dan tergantung pada telepon seluler pintar, makin hari makin tinggi (Hanika, 2015, pp. 42–51). Ketergantungan seperti itu mengubah pola atau model hubungan maupun interaksi sosial di lingkungan masyarakat kekinian. Studi lain menyimpulkan data mengagetkan, bahwa dalam satu hari, seseorang bisa memeriksa *smartphonenya* hingga 1.500 kali per hari. Jumlah yang tergolong banyak. Orang begitu sering mengecek notifikasi telepon seluler, apakah ada notifikasi, atau tidak. Fenomena ini menunjukkan, manusia makin disibukkan dengan *gadget*, dibandingkan dengan berinteraksi secara tatap muka dengan orang lain. Pembangunan hubungan baik dengan orang lain atau lawan bicara secara intensif menjadi jarang dilakukan di dunia nyata. Fokus kepada dunia maya menjadi terlalu besar. Faktanya, salah satu bentuk indikator bahwa komunikasi disebut efektif adalah kesamaan visi, pemikiran, dan pemahaman tentang suatu topik, antara yang dimiliki pengirim dengan yang dimiliki penerima pesan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat belakangan ini, tidak hanya di Indonesia, melainkan pula di seluruh dunia, membuat banyak pergeseran nilai dan budaya. Beberapa dekade yang silam, sistem komunikasi yang berkembang di Indonesia masih memakai peralatan yang sederhana (Nuha & Subahri, 2020). Komunikasi dan interaksi jarak jauh masih memakai media tradisional, atau pun jika teknologi sudah masuk, modelnya masih sederhana. Perkembangan *gadget* memberi banyak imbas bagi kehidupan manusia, antara lain (Marpaung, 2018):

- a. Komunikasi *gadget* telah menurunkan minat baca pada masyarakat, budaya literasi yang terbangun sejak zaman filosof dengan sekolah pertamanya Akademia, Telah berhasil menciptakan sebuah peradaban dan ilmu-ilmu baru yang dihasilkan dari sebuah analisa panjang dari budaya literasi membaca menulis dan berdiskusi secara langsung. Lahirnya sebuah alat telekomunikasi ini telah mengubur budaya baca khususnya pada anak remaja hingga dewasa di bangku perkuliahan dan tergantikannya sebagai literasi digital yang secara tidak langsung berdampak kepada sensorik motorik dan menurunkan minat terhadap buku-buku bacaan berkualitas.
- b. Komunikasi yang berbasis *gadget* dan terkoneksi internet, membuka kemungkinan munculnya praktik-praktik ilegal. Kemudahan dalam pemanfaatan aplikasi sistem teknologi berbasis *gadget* sudah tertanam di benak para pelajar dengan hanya *copy paste* semua urusan selesai sehingga hal ini menyebabkan *output-output* yang ilegal karena budaya praktis yang merupakan efek kemudahan yang didapatkan. Jauh daripada sebelumnya yang untuk menciptakan sebuah karya tulis dan karya baca memerlukan sebuah analisa yang panjang dengan ketekunan dan keterampilan daripada pencipta sebuah karya melalui proses-proses edukasi yang legal.
- c. Penggunaan *gadget* cenderung berorientasi pada gaya dan prestise. Bukan lagi pada kebutuhan. Oleh sebab itu, banyak orang yang berlomba-lomba punya *gadget* paling

mutakhir, padahal tidak tahu secara pasti fungsinya. Para kaum muda bahkan tidak jarang juga ditemukan pada usia dini bahwa *gadget* menjadi ajang gengsi tidak lagi fungsi, Mereka menjadikannya status sosial sehingga merek ternama dan harga termahal menentukan sebuah status sosial yang dimiliki oleh setiap kalangan dengan demikian hal itu akan membantu imoralitas daripada penerus penerus bangsa sehingga hal demikian merupakan dekadensi awal yang akan membentuk kepribadian mereka di masa yang akan datang.

*Gadget*, sebagaimana turunan dari perkembangan zaman lain, selalu bagai pisau bermata dua. Di satu sisi, ada manfaatnya. Di satu sisi, punya nilai-nilai yang mengancam bagi perkembangan mental seseorang. Pengenalan *gadget* pada anak-anak memang dibutuhkan. Di sisi lain, orang tua harus waspada pada dampak-dampak negatifnya. Bila ditelusuri, imbas negatif yang mungkin muncul dari pemanfaatan *gadget* secara berlebihan juga bisa timbul di aspek fisik atau biologis. Ia bisa merusak sel-sel dalam otak, karena punya gelombang elektromagnetik maupun pancaran radiasi.

Bisa disimpulkan pula, *gadget* memiliki potensi dampak negatif di banyak aspek. Tidak hanya aspek budaya dan sosial. Melainkan pula, di aspek kesehatan fisik dan mental. Sejumlah sumber menyebutkan, gelombang elektromagnetik atau radiasi yang diciptakan *gadget* dapat mengakibatkan hidupnya sel-sel kanker. Oleh sebab itu, perlu ada kebijaksanaan dalam pemanfaatan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari (Ameliola & Nugraha, 2013). Perlu strategi maupun aturan ketat yang diberikan orang tua pada anak-anak. Sehingga, efek negatif bisa diminimalkan. Dengan demikian, tidak hanya dampak secara sosial melainkan dampak secara fisik atau biologi melalui gelombang elektromagnetik yang dihasilkan dari pada gadget memiliki output yang tidak baik pada kesehatan jika terdapat *overapplied* dalam penggunaannya.

### ***Dampak Gadget secara Tata Nilai dan Moral***

Masyarakat Indonesia terkenal dengan tata moral yang tinggi dan sikap saling menghargai, mencintai, maupun menghormati antar anggota masyarakat. Ada banyak tata nilai maupun norma moral dan keagamaan yang dijadikan patokan dalam kehidupan orang Indonesia. Para pemuda wajib menghormati orang yang lebih tua. Sementara orang yang lebih tua, wajib menghargai dan mencintai mereka yang lebih muda. Semua pihak juga mesti saling mencintai dan menghormati satu sama lain, meskipun ada banyak perbedaan di antara mereka. Mengingat, bangsa ini punya semboyan Bhineka Tunggal Ika (meskipun berbeda-beda, tetapi satu jua) dan yang sesama juga saling menghormati satu sama lain tanpa boleh menyinggung perasaan satu sama lain, hal demikian tidak hanya terdapat dari pada tingkah laku namun juga tertuang dalam komunikasi baik verbal maupun nonverbal pagi setiap lapisan masyarakat (Richard & H, 2007, p. 97).

Hadirnya *Gadget* menghapus sedikit demi sedikit tata nilai dan tata moral yang sudah terbangun bahkan jauh sebelum Indonesia merdeka. Anak-anak pada zaman dahulu diajarkan untuk tidak pernah menatap muka orang yang lebih dituakan dalam berkomunikasi tujuannya adalah untuk merendahkan diri serendah-rendahnya dan menyanjung kelebihan orang lain setinggi-tingginya begitupun orang dewasa harus memperlakukan mereka yang jauh umur di bawahnya dengan tutur kata selembut lembutnya guna memberikan pendidikan setinggi-tingginya. Ini sudah terjadi dari tahun ketahun sepanjang zaman dan sejarah panjang Indonesia terbentuk (Marpaung, 2018). Namun hadirnya *Gadget* yang menghadirkan mereka yang jauh di sana dan menghapus orang-orang di sekitar membuat tata nilai ini semakin terlupakan.

Sikap hormat-menghormati yang hanya terlihat secara tatap muka melalui komunikasi non verbal tidak dapat dijumpai dalam komunikasi jarak jauh. Tanda-tanda melalui pesan semiotik maupun simbolik hanya dapat terlihat melalui komunikasi tatap muka dan tidak mulai terlihat dalam komunikasi jarak jauh, karena yang digunakan hanyalah bahasa verbal yang tertulis dan tertuang dalam komunikasi berbentuk tulisan begitupun melalui *voice note* yang banyak disediakan oleh aplikasi media sosial yang dapat *download* langsung di setiap *Gadget* utamanya Android.

Dekadensi moral terjadi tatkala media sosial makin digandrungi masyarakat. Nilai dan norma sedikit demi sedikit tercerabut. Media sosial sendiri punya banyak platform. Salah satu yang paling populer adalah facebook. Facebook lahir pada Februari 2004, ditemukan oleh Mark Zuckerberg. Pada awalnya, bernama “Thefacebook” dan beralamat di thefacebook.com. Nama ini terinspirasi dari direktori informasi dan foto para mahasiswa di Universitas Harvard yang kerap disebut “face book”. Kemudian dilanjutkan pada generasi berikutnya di mana Facebook sudah mulai dilengserkan BlackBerry melebarkan sayapnya komunikasi menggunakan media sosial sudah sangat digandrungi oleh remaja-remaja penerus bangsa selanjutnya generasi Android telah menjadi puncak lahirnya dekadensi moral secara universal hingga detik ini (Nuha & Subahri, 2020).

Pergeseran tata nilai mulai terlihat dan tampak apalagi pada generasi yang sedini ini mulai mengenal *gadget* dan dapat dimungkinkan jika balita yang sekarang sudah menginjak pada masa remaja mulai bersosialisasi dan mengenal satu sama lain maka sangat tidak dapat dipungkiri tata nilai dan moral kebangsaan tidak lagi dapat diajarkan dikenal lebih-lebih dipraktekkan (West & Turner, 2008). Nilai-nilai dan tata moral adalah hal yang sangat penting dan menentukan *output* dari pada pendidikan bangsa sehingga hal ini harus benar-benar menjadi perhatian tidak hanya bagi mereka yang bertanggung jawab terhadap pendidikan akan tetapi setiap lapisan masyarakat harus memperhatikan nilai-nilai dan moral generasi penerus (Subahri, 2019).

Nilai-nilai moral selalu punya hubungan kuat dengan perbuatan, sikap, perilaku, yang punya poin-poin kebijakan maupun kebijaksanaan. Wujud atau bentuk nilai moral ada beraneka rupa. Di antara yang banyak itu, setidaknya ada tiga nilai moral yang mesti dipahami oleh kalangan muda, yakni, yang menyangkut tentang keimanan, tanggung jawab dan percaya diri (BKKBN, 2002). Nilai moral keimanan berkaitan erat dengan kepercayaan dan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Sebagaimana sila pertama Pancasila yang menggarisbawahi soal ketuhanan. Bila ditarik garis lurus, ada ajaran-ajaran agama di sana. Tiap ajaran agama maupun aliran kepercayaan di Indonesia, mengajarkan tentang cinta kasih, adab, dan bagaimana cara membangun hubungan baik dengan orang lain. Manusia harus hidup dengan ikhlas, tabah, dan patuh pada ajaran agama yang sarat kebijakan tersebut. Terpenting, nilai ketuhanan umumnya mengajarkan tentang elemen peribadatan. Yang perlu selalu diimplementasikan demi meneguhkan keyakinan tiap pemeluk.

Nilai moral tanggung jawab berhubungan dengan pemahaman terhadap risiko atau dampak. Apa yang dilakukan manusia pasti punya risiko dan dampak. Di mana individu yang melakukan itu mesti sudah mengukurnya. Termasuk, siap menghadapi risiko atau dampak tersebut. Remaja atau anak muda mesti diberi pemahaman tentang tanggung jawab semenjak dini. Agar kehidupannya tidak diisi dengan tindakan yang sembarangan, apalagi, sampai merugikan orang lain. Sementara nilai moral percaya diri adalah bekal manusia untuk menjalani kehidupan yang makin hari, makin penuh tantangan. Tanpa optimisme yang tebal, seseorang akan sulit mengarungi lautan cobaan dalam kehidupan ini. Dia akan tergulung gelombang zaman dan tertinggal kemajuan modernitas.

Secara umum, *gadget* tidak hanya memberikan kemudahan dan mendukung perkembangan zaman. Di sisi lain, ada tantangan-tantangan zaman yang mesti dijawab. Jika tidak, dampak negatif *gadget* secara nyata mengancam kaum muda kekinian. Terlebih, bagi bangsa yang sarat akan tata budaya dan nilai juga moral yang menjadi identitas bangsa ini.

### ***Konstruksi Sikap Alone Together***

Sikap *alone together* adalah sikap dimana mereka berada di kerumunan namun tanpa disadari mereka berada dalam kesunyian, mereka yang menghadirkan orang yang jauh di sana dalam pikiran mereka dan menjauhi lingkungan sekitar karena terlalu fokus dengan *Gadget* mereka masing-masing. Sikap ini tentunya merupakan sikap yang negatif jika dilihat dari sisi sosial komunikasi secara fisik karena sebagaimana poin-poin di atas hal ini telah mengurangi tata nilai sosial dan moral. Namun jauh dari padahal itu sikap ini telah membentuk kepribadian masyarakat di era revolusi 4.0.

Sikap adalah upaya mengkoordinasikan diri, seakan-akan menjadi “sebuah organisasi” dalam pribadi, demi mempertahankan diri agar tetap dalam kondisi baik. Di dalamnya, terdapat proses motivasi, emosi, persepsi, dan kognitif yang saling menguatkan dan membentuk keseluruhan dari sosok dan profil individu (Nuha & Subahri, 2020). Bila ditinjau lebih jauh, terminologi “sikap” dapat diterjemahkan dalam tiga komponen: 1) komponen kognitif atau yang berupa seperangkat pengetahuan, 2) komponen afektif, atau yang biasa disebut dengan aspek emosional dan punya kaitan terhadap mental manusia, dan 3) komponen kecenderungan perilaku atau kedekatan diri terhadap model keputusan tindakan tertentu. Sebagian pakar berpendapat, sikap punya hubungan dengan evaluasi dalam rentang periode tertentu. Ia bergantung pada kesukaan dan atau ketidaksukaan seseorang terhadap sebuah perasaan, tingkat emosional mental atau jiwa, serta kecenderungan untuk bertindak saat berhadapan dengan objek atau materi tertentu. Sikap memposisikan manusia pada seperangkat kerangka berpikir untuk menerjemahkan sebuah keadaan dan meresponnya. Sikap menjadi pedoman dalam bertindak serta berperilaku. Ia menjadi penguat watak karena aplikasinya terjadi secara konsisten. Sikap dalam diri seseorang sering kali sulit diubah (Ahmadi, 2003, p. 57).

Sikap merupakan pernyataan yang bersifat evaluatif. Oleh sebab itu, ia menuntut orang untuk mendefinisikan perasaannya. Baik yang menguntungkan, maupun tidak menguntungkan objek. Saat seseorang bilang kalau pekerjaannya tidak menyenangkan, artinya ada citra buruk pada pekerjaan itu. Sebaliknya, saat dia menyatakan kalau pekerjaannya menyenangkan, ada citra positif dalam objek pekerjaan tersebut. Sikap bersifat subjektif. Ia dipengaruhi oleh orang-orang maupun lingkungan sosial di sekitar individu (Nuha & Subahri, 2020).

Media sosial berbasis internet yang bisa diakses melalui *gadget* pada awalnya didesain untuk memudahkan interaksi sosial masyarakat. Baik yang sifatnya satu arah, maupun yang memakai model interaktif dua arah (Nuha & Subahri, 2020). Internet dan media sosial yang menjadi turunannya telah mengubah pole interaksi, model komunikasi, serta metode penyebaran informasi di masyarakat. Semua *platform* media sosial yang dikenal masyarakat saat ini, punya fungsi publikasi terhadap gagasan, profil, aktivitas, dan segala hal yang melekat pada manusia. Ada ruang sosialisasi di media sosial atau dunia maya tersebut (Nasrullah, 2015, pp. 3-7).

Media sosial yang diakses melalui *gadget* ditopang internet, membuat informasi cepat tersebar, sehingga pemakainya dapat menjadi dinamis. Mungkin saja, yang bersangkutan



makin adaptif di dunia maya. Meski di dunia nyata, yang bersangkutan bisa jadi teralienasi. Manusia bisa terbuai dengan kemudahan dan fasilitas yang ada di ranah virtual. Hal itu bisa jadi membuatnya meninggalkan dunia nyata. Sebagai contoh, orang lebih bangga dengan foto-fotonya yang sudah diedit lebih putih, lebih kurus, dan lain sebagainya. Ketimbang, wajah aslinya sendiri. Kadang, dia menuliskan identitas yang bukan sebenarnya. Dia seperti tidak percaya diri dengan identitasnya saat ini. Dia sejatinya terisolasi dalam keramaian jagat maya: “*Alone Together*”. Fakta yang kerap tampak, dalam sekumpulan orang yang sebenarnya bertatap muka, masing-masing sibuk dengan *gadget*. Fenomena seperti itu, parahnya, juga terjadi di dalam rumah. Hal ini sejatinya problem sosial. Namun, karena sudah menjadi kewajaran yang terjadi di mana-mana, tidak menutup kemungkinan, lama-kelamaan dianggap biasa saja (Turkle, 2011, p. 46.).

Pada satu titik, manusia bisa terisolasi dari dunia nyata jika terlalu sering berada di alam virtual. Pada beberapa aspek, hidupnya jadi “kurang manusiawi”. Maka itu, muncul banyak ungkapan satire, bahwa teknologi membantu manusia menjadi lebih maju. Sayangnya, teknologi juga berdampak buruk karena membuat batas-batas imajiner dalam kehidupan manusia dengan manusia lainnya. Kenyataan siber telah menjadi imitasi yang buruk dari kondisi nyata yang dialami manusia (Turkle, 2011, pp. 78–85). Duplikasi keadaan yang gagal itu muncul, salah satunya, karena terlalu banyak menggunakan *gadget*. Hilangnya realitas sosial tidak sebatas berdampak jangka pendek maupun menengah namun juga berdampak jangka panjang sehingga masyarakat semakin terisolir dan sulit menampakkan diri dalam dunia nyata karena selalu ditarik kepada ada dunia maya yang banyak menyita kegiatan sosial di luar dunia virtual.

Kepribadian dan sikap yang seperti ini merupakan sikap *unconsciousness* atau alam bawah sadar yang menjadikan kepribadian abnormalitas dalam pandangan Sigmund Freud merupakan seorang bapak psikologi dunia dengan teorinya psikoanalisis. Freud mengatakan bahwa seseorang yang dikendalikan oleh *unconsciousness* adalah mereka yang hanya hidup di dalam khayalan dan tidak pernah hadir dalam dunia nyata, mereka asik dalam kehidupan dalam pikiran masing-masing tanpa pernah menghiraukan mereka yang ada di sisi mereka sendiri yang hadir setiap saat dan ada dalam setiap kehidupan dan sudut pandang mereka saat ini. Namun mereka yang abnormalitas tidak pernah menghiraukan hal itu justru menghadirkan mereka yang jauh disana tanpa mengetahui kontekstualitas dan hanya memandang tekstualitas belaka (Ahmadi, 2003, p. 20).

Kesadaran atau kehadiran dalam dunia nyata merupakan wujud kesehatan mental dalam ilmu jiwa. Dalam banyak kajian psikologi dan ilmu pengetahuan lintas bidang, bab tentang “kesadaran” selalu menjadi salah satu pokok bahasan. Sebagai ilustrasi, saat melakukan penelusuran kata melalui *platform proquest*, dengan kata kunci “*consciousness*”, pencarian akan menghasilkan adanya 11.435 artikel yang membahas istilah tersebut. Dengan penelusuran melalui prosedur yang sama, di *platform EBSCO*, dihasilkan 14.094 artikel. Secara definisi dalam pandangan psikologi: *conscious mind* merupakan interaksi yang saling berhubungan dan muncul akibat interaksi dari faktor eksternal, gerakan fisik maupun pemikiran manusia (Ahmadi, 2003, p. 67). *Subconscious mind* adalah elemen yang mengendalikan segenap memori dalam otak. *Unconscious mind* adalah tempat segala memori tersimpan. Di antaranya, ada memori-memori yang sudah lama terkubur. Ada juga yang sudah lama terlupakan. Namun, memori-memori tersebut, secara langsung atau tidak langsung, disengaja maupun tidak sengaja, membentuk apa yang dipercaya berkenaan tentang cara bertindak, kebiasaan dan perilaku itu sendiri. Memori *unconsciousness* tersebutlah yang membawa kita terlena di dalam dunia maya *smartphone*.

Dengan demikian, konstruksi sikap *alone together* merupakan sebuah susunan sikap secara psikologis dari alam maya kepada alam nyata yang dalam istilah psikologi disebut

dengan *consciousness*. Masyarakat terlalu terlena dengan *unconsciousness* sehingga mereka susah untuk bangkit dari pada alam bawah sadar yang semakin berlarut-larut dan semakin membawa mereka kepada sikap realitas sosial *alone together* dan mereka menganggap hal itu lumrah karena mereka tidak bisa melupakan *virtual reality* yang semakin membelenggu jiwa dan fisik mereka pengguna *gadget* (Ahmadi, 2003, pp. 67–80). Demikianlah sikap *alone together* dalam pandangan psikologi bahwa hal tersebut merupakan hal yang negatif yang harus dipersiapkan oleh generasi penerus bangsa ini untuk tetap mempertahankan tata nilai tata budaya dan moral bangsa ini yang telah dibangun oleh nenek moyang dan dituangkan dalam ideologi bangsa melalui Pancasila.

Penelitian ini mendukung daripada hasil penelitian yang pernah diterbitkan dalam *Journal of The Counseling Guidance* tahun 2018 oleh Marpaung yang menyatakan bahwa *gadget* sangat mempengaruhi dalam kehidupan manusia. Hal yang serupa juga ditemukan dalam penelitiannya Chusna tahun 2017 pada jurnal yang diterbitkan di IAIN Tulungagung yaitu adanya sebuah pengaruh yang sangat signifikan pada *gadget* terhadap perkembangan karakter anak gimana Anak zaman ini lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* daripada melakukan hal-hal yang sifatnya fisik dan tatap muka secara langsung.

## Kesimpulan

Konklusi dari penelitian ini menghasilkan tiga temuan di antaranya: 1). *Gadget* telah mengurangi nilai-nilai sosial di mana masyarakat melakukan komunikasi secara verbal maupun nonverbal namun dalam prakteknya di era media baru, yang juga diistilahkan sebagai masa revolusi industri 4.0 ini, telah mengurangi sikap sosial dan komunikasi sehingga komunikasi hanya terjadi menggunakan komunikasi verbal saja dan membatasi komunikasi nonverbal. *Social reality* adalah hal yang paling penting dalam membangun tata nilai di dalam masyarakat namun dengan adanya sistem telekomunikasi *gadget* ini masyarakat semakin terbelenggu dalam *virtual reality* yang semakin menghalangi mereka untuk kembali pada *social reality* yang merupakan identitas mereka sebagai manusia. 2). *Gadget* secara tata nilai dan moral juga merupakan salah satu faktor utama di dalam dekadensi moral masyarakat Indonesia secara umum. Kendatipun *gadget* memiliki dampak positif namun terdapat dampak negatif salah satunya adalah *alone together* di mana komunikasi verbal tidak mendukung atas pendidikan moral dan tata nilai yang terkandung dalam Pancasila sehingga dalam waktu yang panjang akan menghapus tata nilai dan tata moral melalui perilaku fisik yang hanya dapat diajarkan melalui komunikasi nonverbal (Nuha & Subahri, 2020). Dan 3). Konstruksi sikap *alone together* merupakan sikap *unconsciousness* di mana hal ini merupakan wujud abnormalitas karena yang disebut dengan normalitas adalah mereka yang dapat berkomunikasi secara tatap muka dan sehat secara jiwa sedangkan mereka yang tidak sehat secara jiwa dalam pandangan psikoanalisis adalah mereka yang melakukan komunikasi dengan mereka yang jauh di sana dan menghapus kehadiran mereka yang ada di sisi dan ada setiap saat dalam komunikasi secara fisik sehingga dengan demikian dalam fakta komunikasi melalui *gadget* adalah wujud abnormalitas yang harus dihindari sedini mungkin karena menghapus tatanan sosial dan psikologis. Hal ini bukan serta merta menghapus kehadiran *gadget* dengan segala dampak positifnya namun masyarakat harus dapat mengimbangi kemajuan zaman dengan pikiran yang cerdas dan sudut pandang agama juga religiusitas dan tata nilai yang sama-sama jalan dan memadai juga mengisi setiap ruang pribadi masing-masing.

## Referensi

- Ahmadi, A. (2003). *Psikologi Umum*. PT. Asdi Mahasatya.
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah*.
- Gordon, C. B., & K., Anand. (207 C.E.). *Gadget lovers*. <https://doi.org/DOI10.1007/s11747-007-0051-3>.
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena Phubbing di Era Milenial. *Jurnal Interaksi*, 4(1).
- Marpaung, J. (2018). The Effect of Use of Gadget in Life. *Jurnal Kopasta*, 5(2).
- Nasrullah, R. (2015). *Media sosial Perspektif Komunikasi ,Budaya, dan Sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Nuha, A. A. U., & Subahri, B. (2020). Deotoritasi Guru di Era New Media. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2).
- Rachman, R. F. (2017). Menelaah Riuhan Budaya Masyarakat di Dunia Maya. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*.
- Richard, W., & H, T. L. (2007). *Pengantar Teori Komunikasi, Analisis dan Aplikasi*. Salemba Humanika.
- Subahri, B. (2019). Pengaruh Nilai-Nilai Agama Dan Kecerdasan Moral Terhadap Prestasi Belajar Afektif. *Dakwatuna: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi Islam.*, 5(2).
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why Expect More From Technology andLess From Each Other*. Basic Books.
- West, R., & Turner, L. H. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis Dan Aplikasi. Buku 1 edisi ke-3 Terjemahan Maria Natalia Damayanti Maer*. Salemba Humanika.