

**PERILAKU MASYARAKAT DI ERA DIGITAL
(STUDI DI DESA WATUTUMOU III KECAMATA KALAWAT KABUPATEN
MINAHASA UTARA)**

GABRIELLA MARYSCA ENJEL NIKIJULUW

ARI RORONG

VERY Y LONDA

Gebsgebi06@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini mengetahui bagaimana perilaku di era digital di desa watutumou III kecamatan kalawat kabupaten minahasa utara. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara, observasi dan pengumpulan dokumen. Sedangkan teknik analisa data yang peneliti gunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif Miles dan Huberman. Berdasarkan hasil penelitian dapat di Tarik kesimpulan yaitu Perilaku masyarakat di era digital khususnya di desa watutumou III sudah berkembang karena sudah berada di era digital yang mengharuskan untuk menikmati dan menggunakan teknologi yang berkembang saat ini karena penggunaan gadget itu sendiri sudah menjadi gaya hidup yang di miliki oleh setiap elemen masyarakat. Pemahaman masyarakat akan penggunaan teknologi gadget di era digital telah berkembang, beberapa masyarakat telah memahami cara penggunaan teknologi gadget ini, efek yang baik dari penggunaan gadget di era digital ini sudah di rasakan para pengguna gadget dan juga memudahkan dalam hal pekerjaan mendapatkan informasi dalam berbisnis. Di samping itu penggunaan gadget yang sering dapat berpengaruh pada kesehatan mata khususnya untuk kalangan anak-anak dan lansia.

Kata Kunci : Karakteristik Biografi, Kemampuan, Pembelajaran.

*The Behavior of Society in the Digital Age. A study in Watutumou III Vilage Kalawat Distric North
Minahasa Regency*

GABRIELLA MARYSCA ENJEL NIKIJULUW

ARI RORONG

VERY Y LONDA

obetkemle@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is about behavior in the digital age is in watutumou III village kalawat distric north minahasa regency. The method of research used in this study is a descriptive study method with a qualitative approach. Data collection in this study is done through observation, interviews and document collection. While the data, analyzer techniques that researchers are using are qualitative with Miles Huberous approachis. Based on the results of research can be draw that is the behavior of society ih the digital age especially in the watutumou III village has developed because it is in the digital age which requires us to enjoy and use the technology that exist today because of the use of gadgets themselves be come a life style that belongs to every elemen of society. People's understanding of useing gadget technology in the digital age has developed some societies have understood the use of these gadgets technology. The good effect that use of gadgets in the digital age has been felt by gadget user and also makes it easiers for the job, get information, on business. Besides that use of gades often has an effect on eyes health especially among children and the elderly.

Keyword : Biographical Characteristics, Ability, Learning.

PENDAHULUAN

Perilaku merupakan sebuah tindakan yang di dalamnya membutuhkan berbagai tindakan dan juga aktivitas manusia. Dimana cakupan pengertiannya pun sangat luas, dalam hal ini akan berkaitan dengan cara seseorang tertawa, bekerja dan juga berjalan. Perilaku manusia adalah sebagai suatu fungsi dari interaksi antara person atau individu dengan lingkungannya (Miftah Thoha 1983). Dari adanya uraian yang telah dijelaskan pun dapat disimpulkan adanya perilaku kehidupan manusia akan berkaitan dengan aktivitas manusia itu sendiri. Beberapa ahli membedakan bentuk-bentuk perilaku ke dalam tiga domain yaitu pengetahuan, sikap, dan tindakan atau sering kita dengar dengan istilah *knowledge, attitude, practice* (Sarwono, 2004).

Masyarakat dalam istilah bahasa Inggris adalah *society* yang berasal dari kata Latin *socius* yang berarti kawan. Istilah masyarakat berasal dari kata bahasa Arab *syaraka* yang berarti ikut serta dan berpartisipasi. Masyarakat adalah sekumpulan manusia yang saling bergaul, dalam istilah ilmiah adalah saling berinteraksi. Suatu kesatuan manusia dapat mempunyai prasarana melalui warga-warganya dapat saling berinteraksi. Definisi lain, masyarakat adalah kesatuan hidup manusia yang berinteraksi menurut suatu sistem adat istiadat tertentu yang bersifat kontinu, dan yang terikat oleh suatu rasa identitas bersama. Kontinuitas merupakan kesatuan masyarakat yang memiliki keempat ciri yaitu: 1) Interaksi antar warga-warganya, 2). Adat istiadat, 3) Kontinuitas waktu, 4) Rasa identitas kuat yang mengikat semua warga (Koentjaraningrat, 2009: 115-118).

Perkembangan teknologi ke arah serba digital saat ini semakin pesat. Pada era digital seperti ini, manusia secara umum memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia. Era digital telah membawa berbagai

perubahan yang baik sebagai dampak positif yang bisa digunakan sebaik-baiknya. Namun dalam waktu yang bersamaan, era digital juga membawa efek baik dan tidak baik, sehingga menjadi tantangan baru dalam kehidupan manusia di era digital ini.

Tantangan pada era digital telah pula masuk ke dalam berbagai bidang seperti politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan, keamanan, dan teknologi informasi itu sendiri. Era digital terlahir dengan kemunculan digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Media baru era digital memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan atau internet. . Kemampuan media era digital ini lebih memudahkan masyarakat dalam menerima informasi lebih cepat. Dengan media internet membuat media massa berbondong-bondong pindah haluan. Semakin canggihnya teknologi digital masa kini membuat perubahan besar terhadap dunia, lahirnya berbagai macam teknologi digital yang semakin maju telah banyak bermunculan. Berbagai kalangan telah dimudahkan dalam mengakses suatu informasi melalui banyak cara, serta dapat menikmati fasilitas dari teknologi digital dengan bebas dan terkendali.

Media sosial adalah salah satu alat komunikasi atau informasi di era digital saat ini, sangat mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi seperti berita yang sedang terjadi misalnya Jadwal Peribadatan, kegiatan Kerja Bakti, ataupun Berita Duka dll. Contohnya beberapa masyarakat membuat sebuah penulisan atau status mengenai situasi yang terjadi saat itu dan di *upload* atau di bagikan di beberapa media sosial yang ada.

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Dewi Anggraeni (2011)

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku :

1. Karakteristik Biografi (*biographical carateristic*)

Karakteristik biografi adalah karakter-karakter personal yang melekat

di diri seseorang individu seperti usia, gender, dan status pernikahan. Di era digital setiap kalangan baik anak-anak, kaum muda, orang tua bahkan lansia dan tidak menutup kemungkinan seluruh elemen masyarakat tidak terkecuali telah menggunakan dan menikmati teknologi yang tersedia saat ini karena di setiap aktifitas akan selalu berhadapan dengan teknologi yang semakin berkembang bisa di bilang yang melekat dalam diri seorang di era digital ini yaitu teknologi.

2. Kemampuan (*ability*)

Kemampuan adalah kapasitas yang dimiliki oleh seseorang individu untuk melakukan suatu pekerjaan tertentu, terdiri dari kemampuan intelektual (IQ) dan kemampuan fisik. Setiap orang atau setiap individu bisa dan mampu menguasai atau menggunakan teknologi yang telah tersedia di era digital saat ini, dengan cara seseorang memperhatikan orang lain menggunakan salah satu teknologi di era digital ini dan ia mampu untuk menerapkan pada aktifitasnya sehari-hari.

3. Pembelajaran (*learning*)

Perilaku individu tidak muncul secara tiba-tiba. Seorang bayi tidak langsung melakukan sesuatu tanpa diajari terlebih dahulu oleh orang tuanya. Oleh sebab itu, pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menentukan perilaku seseorang individu. Di era digital ini setiap orang bisa mendapatkan ilmu dalam penggunaan teknologi, dan juga seseorang yang ingin menggunakan teknologi tidak perlu lagi mengeluarkan uang lebih untuk mengikuti kursus atau pelatihan tetapi bisa belajar lewat adanya internet. Contohnya jika seseorang ingin mahir menggunakan *Microsoft* ia hanya perlu belajar dengan cara *searching* google ataupun youtube untuk mendapatkan ilmu.

KONSEP PERILAKU

Perilaku adalah suatu kegiatan atau aktifitas organisme (mahluk hidup) yang bersangkutan. Oleh sebab itu, dari sudut pandang biologis sudut pandang semua mahluk hidup mulai dari tumbuh-tumbuhan, binatang sampai dengan manusia itu berperilaku, karena mempunyai aktifitas masing-masing. Manusia adalah makhluk yang unik. Setiap individu berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Perbedaan ini akan menyebabkan individu-individu pun berperilaku tidak seragam. Mungkin seorang individu akan berperilaku menyebalkan sedangkan individu yang lain ramah. Manusia adalah makhluk yang unik. Setiap individu berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Perbedaan ini akan menyebabkan individu-individu pun berperilaku tidak seragam. Mungkin seorang individu akan berperilaku menyebalkan sedangkan individu yang lain ramah.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku seorang individu Dewi Hanggraeni (2011) :

1. Karakteristik Biografi (*biographical carateristic*)

Karakteristik biografi adalah karakter-karakter personal yang melekat di diri seseorang individu seperti usia, gender, dan status pernikahan.

2. Kemampuan (*ability*)

Kemampuan adalah kapasitas yang dimiliki oleh seseorang individu untuk melakukan suatu pekerjaan tertentu, terdiri dari kemampuan intelektual (IQ) dan kemampuan fisik.

3. Pembelajaran (*learning*)

Perilaku individu tidak muncul secara tiba-tiba. Seorang bayi tidak langsung melakukan sesuatu tanpa diajari terlebih dahulu oleh orang tuanya. Oleh sebab itu, pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menentukan perilaku seseorang individu.

Ada beberapa teori yang menjelaskan proses pembelajaran. Teori pertama adalah teori *classical conditioning*.

Bahwa seseorang akan memberikan tanggapan terhadap sebuah stimulus tentu karena belajar, padahal sebelumnya individu tersebut tidak memberikan respon apa-apa terhadap stimulus tersebut. Respon terhadap stimulus timbul karena individu dikondisikan untuk bereaksi tentang pembiasaan secara terus-menerus.

Teori *operant conditioning* menjelaskan bahwa individu akan berperilaku dengan mempertimbangkan akibat-akibat yang akan ditimbulkan apabila perilaku tersebut ditampilkan oleh individu. Pada teori ini pembelajaran dihubungkan dengan keinginan untuk memperoleh sesuatu sebagai konsekuensi dari setiap tindakan. Seseorang berperilaku tertentu untuk menuju pada perolehan ganjaran (*reward*) dan atau untuk menghindari suatu hukuman (*punishment*).

Teori pembelajaran sosial (*social learning*) menjelaskan bahwa seorang individu akan mempelajari perilaku orang lain untuk kemudian dia tiru. Individu belajar melalui pengamatan dan pengalaman langsung. Di sini faktor-faktor sangat kuat memengaruhi perilaku individu.

Skinner dalam Notoatmodjo (2010:21) perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap rangsangan dari luar (stimulus). Perilaku dapat dikelompokkan menjadi dua:

1. Perilaku tertutup (*covert behaviour*)

Perilaku tertutup terjadi bila respons terhadap stimulus tersebut masih belum bisa diamati orang lain (dari luar) secara jelas. Respon seseorang masih terbatas dalam bentuk perhatian, perasaan, persepsi, dan sikap terhadap stimulus yang bersangkutan. Bentuk "*unobservabel behavior*" atau "*covert behavior*" apabila respons tersebut terjadi dalam diri sendiri, dan sulit diamati dari luar (orang lain) yang disebut dengan pengetahuan (*knowledge*) dan sikap (*attitude*).

2. Perilaku terbuka (*Overt behaviour*).

Apabila respons tersebut dalam bentuk tindakan yang dapat diamati dari luar (orang

lain) yang disebut praktek (*practice*) yang diamati orang lain dari luar atau "*observabel behavior*".

Perilaku terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori Skinner ini disebut teori "S-O-R" (*Stimulus-Organisme-Respon*). Berdasarkan batasan dari Skinner tersebut, maka dapat didefinisikan bahwa perilaku adalah kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka pemenuhan keinginan, kehendak, kebutuhan, nafsu, dan sebagainya. Kegiatan ini mencakup :

1. Kegiatan kognitif: pengamatan, perhatian, berfikir yang disebut Pengetahuan
2. Kegiatan emosi: merasakan, menilai yang disebut sikap (afeksi)
3. Kegiatan konasi: keinginan, kehendak yang disebut tindakan (*practice*)

Pada manusia perilaku operan atau perilaku psikologis lebih dominan berpengaruh akibat dari bentuk kemampuan untuk mempelajari dan dapat dikendalikan atau di ubah melalui proses pembelajaran. Sebaliknya reflek merupakan perilaku yang pada dasarnya tidak dapat untuk di kendalikan.

KONSEP MASYARAKAT

Masyarakat dalam istilah bahasa Inggris adalah *society* yang berasal dari kata latin *socius* yang berarti (kawan). Istilah masyarakat berasal dari kata bahasa Arab *syaraka* yang berarti (ikut serta dan berpartisipasi). Masyarakat adalah sekumpulan manusia yang saling bergaul, dalam istilah ilmiah adalah saling berinteraksi. Suatu kesatuan manusia dapat mempunyai prasarana melalui warga-warganya dapat saling berinteraksi. Definisi lain, masyarakat adalah kesatuan hidup manusia yang berinteraksi menurut suatu sistem adat istiadat tertentu yang bersifat kontinyu, dan yang terikat oleh suatu rasa identitas bersama. Kontinuitas merupakan kesatuan masyarakat yang memiliki keempat

ciri yaitu: Interaksi antara warga-warganya, Adat istiadat, Kontinuitas waktu, Rasa identitas kuat yang mengikat semua warga (Koentjaraningrat, 2009:115-118).

Masyarakat adalah golongan masyarakat kecil terdiri dari beberapa manusia, yang dengan atau karena sendirinya bertalian secara golongan dan pengaruh mempengaruhi satu sama lain. (Hasan Shadily 1984:47). Menurut Mayor Polak dalam Abu Ahmadi (2003:96), menyebutkan bahwa masyarakat adalah wadah segenap antar hubungan sosial terdiri atas banyak sekali kolektiva-kolektiva serta kelompok dalam tiap-tiap kelompok terdiri atas kelompok-kelompok lebih baik atau sub kelompok. Sedangkan menurut Djodjodiguno tentang masyarakat adalah suatu kebulatan dari pada segala perkembangan dalam hidup bersama antara manusia dengan manusia dalam Abu Ahmadi (2003:97).

Pendapat lain mengenai masyarakat adalah suatu kelompok manusia yang telah memiliki tatanan kehidupan, norma-norma, adat istiadat yang sama-sama ditati dalam lingkungannya. Syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat menurut Abu Ahmadi (2003):

1. Harus ada pengumpulan manusia, dan harus banyak, bukan pengumpulan binatang.
2. Telah bertempat tinggal dalam waktu yang lama dalam suatu daerah tertentu.
3. Adanya aturan-aturan atau undang-undang yang mengatur mereka untuk menuju kepada kepentingan-kepentingan dan tujuan bersama.

Semua warga masyarakat merupakan manusia yang hidup bersama, hidup bersama dapat diartikan sama dengan hidup dalam suatu tatanan pergaulan dan keadaan ini akan tercipta apabila manusia melakukan hubungan. Mac Iver dan Page dalam Soerjono (2006:22) memaparkan bahwa masyarakat adalah suatu sistem dari kebiasaan, tata cara, dari wewenang dan kerja sama antara berbagai kelompok, penggolongan, dan pengawasan tingkah laku

serta kebiasaan-kebiasaan manusia. Masyarakat merupakan suatu bentuk kehidupan bersama untuk jangka waktu yang cukup lama sehingga menghasilkan suatu adat istiadat. Menurut Ralph Linton dalam Soerjono (2006:22) masyarakat merupakan setiap kelompok manusia yang telah hidup dan bekerja bersama cukup lama, sehingga mereka dapat mengatur diri mereka dan menganggap diri mereka sebagai suatu kesatuan sosial dengan batas-batas yang dirumuskan dengan jelas. Sedangkan masyarakat menurut Selo Soemardjan dalam Soerjono (2006:22) adalah orang-orang yang hidup bersama yang menghasilkan kebudayaan dan mereka mempunyai kesamaan wilayah, identitas, mempunyai kebiasaan, tradisi, sikap, dan perasaan persatuan yang diikat oleh kesamaan.

Dari penjelasan dan ciri-ciri di atas dapat disimpulkan bahwa masyarakat adalah sekelompok manusia majemuk yang tinggal dalam satu teritorial tertentu dan terdiri dari beraneka ragam kelompok yang memiliki kesepakatan bersama berupa aturan-aturan ataupun adat istiadat yang timbul dan tercipta karena kebersamaan tersebut. Adanya aturan atau adat ini sangat bergantung dengan masyarakat itu sendiri dan juga kesepakatan bersama yang timbul setelah kehidupan itu berlangsung dalam waktu yang lama.

a. Unsur-unsur Masyarakat.

Soerjono (2006) dalam masyarakat setidaknya memuat unsur sebagai berikut ini:

1. Beranggota minimal dua orang.
2. Anggotanya sadar sebagai satu kesatuan.
3. Berhubungan dalam waktu yang cukup lama yang menghasilkan manusia baru yang saling berkomunikasi dan membuat aturan-aturan hubungan antar anggota masyarakat.
4. Menjadi sistem hidup bersama yang menimbulkan kebudayaan serta keterkaitan satu sama lain sebagai anggota masyarakat.

b. Kriteria Masyarakat yang Baik.

Marion Levy dalam Soerjono (2006) diperlukan empat kriteria yang harus dipenuhi agar sekumpulan manusia bisa dikatakan/disebut sebagai masyarakat.

1. Ada sistem tindakan utama.
2. Saling setia pada sistem tindakan utama.
3. Mampu bertahan lebih dari masa hidup seorang anggota.
4. Sebagian atau seluruh anggota baru didapat dari kelahiran / reproduksi manusia.

Konsep Digital

Digital adalah sebuah konsep pemahaman dari perkembangan Zaman mengenai Teknologi dan Sains, dari semua yang bersifat manual menjadi otomatis, dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas. Digital adalah sebuah metode yang Complex, dan fleksibel yang membuatnya menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia. Teori Digital selalu berhubungan dengan Media. Media adalah sesuatu yang terus berkembang. Perkembangan teknologi ke arah serba digital saat ini semakin pesat. Pada era digital seperti ini, manusia secara umum memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia. Lima karakteristik digital, yakni numerik representasi, modularitas, otomatisasi, variabilitas dan transcoding, teori digital selalu berkaitan erat dengan media, karena media selalu berkembang seiring dengan majunya teknologi, dari media lama hingga media terbaru, sehingga mempermudah manusia dalam segala bidang yang berkaitan dengan digital. Lev Monovic (2001)

Teknologi telah dapat digunakan oleh manusia untuk mempermudah melakukan apapun tugas dan pekerjaan. Peran penting teknologi inilah yang membawa peradaban manusia memasuki era digital. Era digital telah membawa berbagai

perubahan yang baik sebagai dampak positif yang bisa digunakan sebaik-baiknya. Namun dalam waktu yang bersamaan, era digital juga membawa banyak dampak negatif, sehingga menjadi tantangan baru dalam kehidupan manusia di era digital ini.

Tantangan pada era digital telah pula masuk ke dalam berbagai bidang seperti politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan, keamanan, dan teknologi informasi itu sendiri. Era digital terlahir dengan kemunculan digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Media baru era digital memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan atau internet. Media massa beralih ke media baru atau internet karena ada pergeseran budaya dalam sebuah penyampaian informasi. Kemampuan media era digital ini lebih memudahkan masyarakat dalam menerima informasi lebih cepat.

Dengan media internet membuat media massa berbondong-bondong pindah haluan. Semakin canggihnya teknologi digital masa kini membuat perubahan besar terhadap dunia, lahirnya berbagai macam teknologi digital yang semakin maju telah banyak bermunculan. Berbagai kalangan telah dimudahkan dalam mengakses suatu informasi melalui banyak cara, serta dapat menikmati fasilitas dari teknologi digital dengan bebas dan terkendali. Era digital juga membuat ranah privasi orang seolah-olah hilang. Data pribadi yang terekam di dalam otak komputer membuat penghuni internet mudah dilacak, baik dari segi kebiasaan berselancar atau hobi. Era digital bukan persoalan siap atau tidak dan bukan pula suatu opsi namun sudah merupakan suatu konsekuensi. Teknologi akan terus bergerak ibarat arus laut yang terus berjalan ditengah-tengah kehidupan manusia. Maka tidak ada pilihan lain selain menguasai dan mengendalikan teknologi dengan baik dan benar agar memberi manfaat yang sebesar-besarnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian ini adalah metode yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan masalah secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2005). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Karakteristik Biografi

Penggunaan Teknologi gadget berdasarkan usia, di era digital sudah menjadi kebutuhan. Penggunaan gadget untuk anak-anak bersifat negatif dan positif. Seperti contoh pada dampak negatif yaitu menyita waktu untuk belajar, waktu untuk istirahat dan juga berdampak pada kesehatan seperti kesehatan pada mata. Untuk kalangan anak muda seperti kaum milenial saat ini sudah tidak bisa terlepas lagi dari gadget. Karena selain menjadi kebutuhan, dengan adanya teknologi gadget, para pengguna khususnya kaum milenial bisa mendapatkan informasi lewat internet bahkan teknologi juga dapat mempermudah untuk menjual barang dagangan dan mengekspresikan diri lewat media sosial. Penggunaan gadget untuk orang tua/usia produktif juga tidak bisa terlepas dari penggunaan gadget, karena tuntutan pekerjaan yang mengharuskan menggunakan gadget, internet, dan media sosial, misalnya mendapatkan dan

memberikan informasi dan mendapatkan data yang diperlukan lewat gadget. bukan hanya di lingkungan pekerjaan. Bahkan para ibu-ibu rumah tangga banyak memanfaatkan teknologi gadget ini untuk berjualan secara online dan juga sebagai hiburan. Penggunaan gadget untuk kalangan lansia karena tidak semua menggunakan gadget akan tetapi beberapa lansia masih aktif menggunakan teknologi gadget.

Penggunaan Gadget di desa watutumou III lebih dominan ke perempuan, karena lebih banyak pengguna teknologi gadget cenderung ibu-ibu rumah tangga.

Di era digital ini membuat hubungan suami istri ada yang lebih harmonis ada juga tidak karena penggunaan gadget tergantung masing-masing pengguna apakah menggunakan ke arah yang baik atau tidak.

2. Kemampuan

Sebagian masyarakat desa watutumou III memahami penggunaan teknologi gadget dan tau penggunaannya dengan sendirinya bahkan dari teman, anak dan juga dari tv.

Para pengguna gadget di desa watutumou III memanfaatkan penggunaan gadget ini ke arah yang positif seperti mendapatkan informasi, berita, belajar, bekerja, sebagai hiburan, bahkan tidak sedikit memanfaatkan media sosial ini untuk berjualan, karena menurut mereka khususnya ibu-ibu rumah tangga yang menggunakan media sosial sebagai sarana untuk berjualan lebih menguntungkan, praktis dan lebih banyak pembeli dari dalam maupun dari luar desa Watutumou III.

Masyarakat pengguna gadget di desa watutumou III sudah mengetahui penggunaan gadget karena sudah berada di era digital saat ini yang mengharuskan masyarakat

menggunakan sebaik-baiknya teknologi yang telah tersedia.

Penggunaan gadget untuk kaum lansia masih layak menggunakan karena sebagai hiburan gadget juga menjadi komunikasi antar keluarga jauh dan dekat akan tetapi harus memperhatikan jam penggunaan karena tentusaja bisa berpengaruh pada kesehatan mata.

Di era digital saat ini semua kalangan bisa menikmati dan menggunakan teknologi yang tersedia tidak terkecuali untuk seseorang yang mengalami cacat. Dengan bantuan orang-orang di sekitar seorang yang cacat masih bisa menikmati teknologi gadget di era digital ini.

3. Pembelajaran

Masyarakat desa watutumou III memahami cara menggunakan gadget, karena berada di era digital atau era sekarang masyarakat harus tau cara menggunakan gadget dan teknologi lainnya. Untuk kalangan anak-anak sampai anak muda mengetahui cara penggunaan gadget dan teknologi lainnya dengan cara otodidak dan mencari tau penggunaan di internet, karena perkembangan teknologi membuat kalangan ini lebih mampu dan cepat mengetahui cara penggunaan. Untuk kalangan orang tua dan lansia, mereka mengetahui cara penggunaan dari anak ataupun teman.

Tentunya memiliki efek yang negatif dan positif penggunaan gadget di era digital. Tetapi masyarakat lebih memanfaatkan penggunaan teknologi gadget ke arah positif dan menguntungkan bagi masyarakat. Untuk efek negatif lebih ke penggunaan teknologi gadget pada anak-anak dan lansia, karena bisa terganggu pada kesehatan mata dan kesehatan lainnya.

Teknologi telah semakin berkembang, begitupun dengan teknologi media. Perkembangan teknologi ini juga membawah dampak

terhadap perubahan perilaku masyarakat dalam pemanfaatan media massa dan akhirnya merubah pola pemikiran penggunaan teknologi yang efektif di era digital seperti saat ini. Lahirnya media sosial saat ini menjadikan pola-pola perilaku masyarakat umumnya mengalami pergeseran baik budaya, etika dan norma yang ada saat ini. Gaya hidup digital merupakan sebuah fenomena bagi masyarakat milenial dewasa ini. Hal ini menjelaskan bahwa gaya hidup digital merupakan revolusi gaya hidup akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat dengan menggunakan peralatan digital pekerjaan dapat di lakukan dengan efisien dalam arti hemat biaya dan juga waktu, dapat lebih efektif karena tujuan utama gaya hidup digital adalah cepat dari sebelumnya. Contohnya di situasi sekarang yaitu pandemik covid-19 membuat semua harus bekerja dari rumah dengan memanfaatkan media informasi dan komunikasi. Akan tetapi untuk kalangan anak-anak masih banyak yang salah menggunakan media teknologi ini.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Eni Haryati (2016) Perubahan Perilaku Masyarakat Lingkungan Karyawan Industri (Studi Desa Tarikolot, Kecamatan Citeureup, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perubahan perilaku masyarakat sekitar kawasan industri yang beralih mata pencaharian dari sektor pertanian ke masyarakat industri meliputi perilaku dalam kehidupan sosial dan ekonomi. Penelitian ini sejalan dengan judul yaitu berfokus tentang perubahan perilaku masyarakatnya.

Untuk mengetahui perilaku masyarakat di era digital maka penulis menggunakan 3 dimensi faktor yang mempengaruhi perilaku seorang individu menurut Dewi Hanggraeni (2011) yaitu :

1. Karakteristik Biografis.

Berdasarkan usia gender dan status pernikahan, hampir seluruh elemen masyarakat sudah menikmati dan menggunakan teknologi di era digital ini. Penggunaan gadget di desa watutumou III berbagai macam-macam yaitu selain sebagai alat komunikasi, mendapatkan informasi gadget juga sudah berperan sebagai kebutuhan setiap elemen masyarakat akan tetapi banyak masyarakat terbelah kusus orang tua yang tidak setuju penggunaan gadget terhadap anak karena bisa mengganggu pada konsentrasi belajar, pola pikir dan gangguan kesehatan terhadap mata. Penggunaan gadget terhadap kalangan anak mudah di desa watutumou III sudah menjadi kebutuhan karena disamping sebagai alat komunikasi gadget juga sudah mencakup hampir seluruh yang di butuhkan anak mudah seperti mengerjakan tugas kuliah, pekerjaan kantor, mengikuti peribadatan, sebagai hiburan bahkan tidak sedikit anak muda yang memanfaatkan penggunaan gadget untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Penggunaan gadget bisa di bilang sudah melekat pada diri seseorang atau sudah menjadi gaya hidup masa kini, masyarakat sudah tidak bisa terlepas lagi dengan namanya gadget karena di era digital gadget bukan lagi sebagai alat komunikasi melainkan sudah menjadi sebuah kebutuhan di era sekarang ini. Pengguna gadget di desa watutumou III lebih banya yaitu perempuan akan tetapi seiring berjalannya waktu penggunaan gadget kedepannya akan

seimbang baik laki-laki maupun perempuan karena penggunaan gadget kedepannya tidak terfokus berdasarkan jenis kelamin. dan untuk status pernikahan harus lebih memahami kembali cara penggunaan teknologi seperti gadget agar tidak salah penggunaan dan lebih peduli terhadap sepasang suami, istri dan keluarga. Jika gadget digunakan dengan baik, kemungkinan besar terhindar dari sesuatu yang tidak di inginkan, seperti kecemburuan, ketidak harmonisan rumah tangga dll. Sebaiknya setiap masyarakat mengetahui cara penggunaan teknologi gadget karena kedepannya teknologi semakin berkembang harus membuat masyarakat memahami dan mengerti cara penggunaan teknologi gadget agar tidak ketinggalan informasi dan sebagainya.

2. Kemampuan.

Beberapa masyarakat telah mengetahui cara penggunaan teknologi gadget secara otodidak dan untuk beberapa orang tua mengetahui cara penggunaan gadget dari anak-anak, tetapi seperti di poin pertama kedepannya pengguna gadget akan menyebar ke seluruh kalangan dan akan menjadi salah satu kebutuhan yang harus di miliki setiap individu baik untuk berkomunikasi, hiburan, mendapatkan informasi dll sesuai kebutuhan. Ibu-ibu rumah tangga pun memanfaatkan teknologi di eradigital ini untuk berbisnis dan mendapatkan penghasilan tambahan tetapi ada juga yang menggunakan teknologi gadget hanya sebagai hiburan, dan beberapa pegawai/pns wajib dan harus menggunakan gadget karena urusan yang mengenai pekerjaan, begitupun anak mudah selain sebagai hiburan gadget juga dapat membantu sebagian tugas-tugas perkuliahan, sekolah bahan pekerjaan karena lebih praktis.

Kemampuan kapasitas yang di miliki seoang individu yaitu kemampuan itelektusl dimana masyarakat sudah mampu menggunakan atau mengoprasikan penggunaan gadget untuk berbagai kepentingan sesuai kebutuhan. Bukan hanya ibu rumah tangga saja yang memanfaatkan teknologi gadget ini untuk berjualan, kaum mudahpun ikut memanfaatkan teknologi gadget, yaitu untuk mendapatkan penghasilan tambahan dengan berjualan secara online. Setiap elemen masyarakat bisa menikmati penggunaan gadget di era digital ini tidak terkecuali orang yang mengalami cacat fisik dan juga para kaum lansia, karena ada banyak cara agar setiap masyarakat dapat menggunakan dan menikmati teknologi di era digital dengan mudah, kedepannya dengan berkembangnya teknologi bisa lebih mempermudah setiap elemen masyarakat untuk dapat menggunakannya.

3. Pembelajaran.

Penggunaan gadget diera digital untuk masyarakat watutumou III saat ini terbilang sudah baik. Hal ini di buktikan dengan pemahaman masyarakat dalam mengoprasionalakan gadget itu sendiri. Tentunya untuk menggunakan atau memanfaatkan suatu teknologi tidak terlepas dari pembelajaran maka dari itu beberapa masyarakat pengguna gadget khususnya para orang tua tidak perlu kursus untuk bisa menggunakan gadget melaiikan belajar lewat anak atau orang terdekat agar bisa mudah menggunakan gadget. Berada di situasi atau kondisi era digital membuat setiap masyarakat harus memahami cara penggunaan gadget tersebut. Penggunaan teknologi di era digital ini memiliki dampak positif dan negatifnya tergantung cara penggunaan setiap individu untuk

menikmati media yang tersedia, untuk masyarakat penggunaan media sosial lebih ke arah yang positif selain mendapat keuntungan berbisnis, mempermudah urusan pekerjaan, perkuliahan, dan juga mendapat berita karena di era digital ini penggunaan gadget akan lebih berkembang dan maju yang mengharuskan masyarakat bisa menggunakan teknologi yang tersedia. Akan tetapi penggunaan gadget terlalu lama bisa berakibat radiasi dan gangguan pada mata. Berdasarkan hasil observasi menunjukan adanya efek yang tidak baik dari kegiatan penggunaan gadget bagi ibu rumah tangga yaitu pekerjaan rumah tangga jadi sedikit teganggu oleh sebab penggunaan gadget, dimana beberapa ibu rumah tangga terkadang menjadi terlalu fokus untuk menggunakan gadget dan menurunkan pengawasan terhadap anak, akibatnya anak-anak menjadi kurang terkontrol dan kurang perhatian dari seorang ibu. Untuk pengguna gadget khususnya para lansia dan anak-anak sebaiknya harus mengatur waktu penggunaannya agar tidak terjadi sesuatu yang tidak di inginkan.

Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perilaku masyarakat desa watutumou III berdasarkan krakteristik biografis yaitu usia, beberapa masyarakat sudah menggunakan teknologi gadget di era digital ini khususnya kalangan anak-anak kaum mudah, orang tua atau usia produktif, sudah menjadi salah satu kebutuhan sehari-hari, baik pekerjaan, tugas kuliah/sekolah mendapatkan informasi ataupun sebagai hiburan. Akan tetapi terdapat pro dan kontra dari

- penggunaan teknologi gadget karena terdapat efek negatif yang di timbulkan dikalangan anak-anak dan lansia termasuk juga ketidak harmonisan rumah tangga.
2. Karena berada di era digital maka masyarakat desa watutumou III telah mengetahui cara penggunaan gadget di era sekarang ini. Beberapa masyarakat memanfaatkan penggunaan teknologi gadget lebih ke arah kurang yaitu untuk mendapatkan keuntungan atau penghasilan dalam penjualan secara online, terlebih kusus para ibu-ibu rumah tangga dan para anak mudah, dan sudah mengetahui cara penggunaan teknologi daget ini. Penggunaan dagdet mempengaruhi kesehatan mata pada kaumlansia tentunya pada penggunaan yang terlalu sering dan lama. Semua kalangan masih bisa menggunakan teknologi gadget ini, tidak terkecuali untuk seseorang yang cacat karena dengan bantuan orang di sekirar membuat mereka bisa menikmati teknologi gadget ini.
 3. Pemahaman masyarakat akan penggunaan teknologi gadget di era digital telah berkembang, beberapa mayarakat telah memahami cara penggunaan teknologi gadget ini, efek yang baik dari penggunaan gadget di eradigital ini sudah di rasakan para pengguna gadget di desa watutumou III, Antara lain lebih menguntungkan dalam mengerjakan pekerjaan/ tugas kuliah/ belajar, mendapatkan informasi bahkan mendapatkan penghasilan atau berbisnis secara *online* yang menguntungkan.

Saran

Mengacuh pada hasil penelitian ini, maka dapat di kemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Perlu adanya pengawasan lebih dari orang tua dalam penggunaan gadget pada anak-anak.

2. Masyarakat pengguna teknologi gadget diharapkan bisa lebih memahami penggunaan gadget sehingga dapat memanfaatkan fasilitas di eradigital.
3. Desa watutumou III di harapkan melaksanakan sosialisasi dalam penggunaan teknologi gadget yang baik dan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. 2003. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanggraeni, D. 2011. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: GP Press.
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Manovic L. 2001. *The language of New Media*. University of California, San Diego. (MIT Press)
- Miles, B and M.Huberman. 1992. *Analisis data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Miles, B and M.Huberman. 1994. *A Sourcebook of New Methods Qualitative Data Analisis*. Newbury Park, CA: Sage.
- Notoatmodjo. 2010. *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Edisi revisi. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Notoatmodjo dan Soekidjo. 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Shadily, H. 1987. *Sosiologi untuk masyarakat Indonesia*. Rineka Cipta. Jakarta.

Sarwono dan S.Wiran. 2001. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Soerjono dan Soekanto. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo.Persada.

Walgito dan Bimo. 2003. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: ANDI.