

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi telah membawa banyak perubahan terhadap setiap lini kehidupan. Globalisasi merupakan kebebasan akses informasi dimana setiap orang mampu mendapatkan akses informasi yang sama secara langsung dengan kecanggihan teknologi yang tersedia. Kecanggihan teknologi ini mengakibatkan terjadinya fenomena globalisasi yang merupakan penerimaan informasi atau budaya dari luar negeri secara berlebihan. Globalisasi berdampak terhadap setiap sektor meliputi ekonomi, politik, budaya hingga sosial serta dapat mengubah aspek kehidupan pada keluarga, hubungan sosial hingga hubungan nasional.³

Kecanggihan teknologi menjadi suatu pembeda pada zaman ini yang lebih dikenal dengan era digital. Penguasaan terhadap teknologi secara global menjadi indikator kemajuan pada suatu negara.⁴ Negara Indonesia menjadi salah satu negara yang mengikuti kemajuan media informasi dan teknologi. Dalam kemajuan teknologi yang terjadi, dukungan terhadap perangkat digital *gadget* menjadi suatu prioritas, yang bukan hanya digunakan untuk berkomunikasi namun juga untuk pendidikan dan bermain

³ Herimanto dan Winarno, “*Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*”, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), h. 87.

⁴ Muhammad Ngafifi, “Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya”, (Wonosobo: *Jurnal Pembangunan Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, 2014), h. 34.

game Gadget pada umumnya diartikan sebagai barang elektronik yang dibuat dengan tujuan untuk mempermudah komunikasi dan interaksi antar manusia. Selain itu juga, untuk mempermudah antara hubungan antar masyarakat dengan berbagai bentuk. Diantaranya yaitu mulai dari handphone, smartphone, playstation, laptop, computer atau tablet. Salah satu faktor penggunaan *gadget* menjadi sangat populer karena memiliki akses langsung terhadap internet dan membuat “dunia” baru yang dikenal sebagai dunia maya.

Karena berbagai fitur yang ditawarkan berhasil membuat hampir seluruh masyarakat mulai dari yang anak- anak, remaja, dewasa, dan lanjut usia memiliki *gadget*. Dimulai dari kalangan anak - anak berumur 7 - 11 tahun, remaja yang berumur 12 - 21 tahun, dan dewasa atau lanjut usia berumur 60 ke atas. Tidak jarang ditemukan, *gadget* digunakan oleh anak anak yang masih berumur 4 - 6 tahun yang seharusnya belum layak untuk menggunakannya.⁵

Dunia maya ini menghubungkan setiap orang pada seluruh penjuru dunia dan melakukan interaksi di dalamnya. Interaksi ini membuat seolah-olah menjadikan dunia menjadi semakin dekat dan memberikan dampak kemajuan teknologi informasi dengan kecanggihan *gadget* yang

⁵ Jordan Efraim Palar, “Franly Onibala dan Wenda Oroh, Hubungan Kleuarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara”, (Universitas Sam Ratulangi: *ejournal keperawatan (e-Kp)*, Vol. 6, No. 2, 2018), h. 2, dalam <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/20646>, diakses 10 November 2023.

menghadirkan dunia dalam genggaman.⁶ Namun, ada juga tantangan yang muncul seiring dengan kemajuan teknologi ini. Misalnya, masalah privasi dan keamanan data menjadi lebih kompleks karena semakin banyaknya informasi pribadi yang dibagikan secara daring. Selain itu, adopsi teknologi informasi yang cepat juga dapat meningkatkan kesenjangan digital antara mereka yang memiliki akses dan kemampuan untuk menggunakan teknologi tersebut, dan mereka yang tidak.

Selain itu, dengan harga *gadget* yang terjangkau menjadi salah satu faktor pola penggunaan gadget yang menyeluruh di kalangan masyarakat. Ditambah dengan mudahnya akses internet pada masa sekarang membuat melejitnya penggunaan *gadget* dengan segudang manfaatnya. Kecanggihan teknologi membuat manusia bisa melakukan apapun dengan bebas. Perlunya keseriusan dalam menyikapi kemajuan teknologi agar terhindar dari resiko penyalahgunaannya.

Dalam perkembangan yang ditandai dengan kecanggihan perangkat atau media dalam mengakses hubungan sosial antar manusia, maka hadirilah media sosial dimana merupakan salah satu produk dunia maya yang menghadirkan jenis interaksi sosial baru dengan interaksi secara *online* melalui akses internet.⁷ Dalam perkembangan yang ditandai dengan kecanggihan perangkat atau media dalam mengakses hubungan sosial antar

⁶ Rulli Nasrullah, "*Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*", (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), h. 2.

⁷ Shiefti Dyah Alyusi, "*Media Sosial: Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*", (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2016), h. 3.

manusia, maka hadirilah media sosial dimana merupakan salah satu produk dunia maya yang menghadirkan jenis interaksi sosial baru dengan interaksi secara online melalui akses internet.

Bentuk dari perkembangan sosial dengan bantuan perangkat atau gadget sehingga terciptalah produk-produk digitalisasi yang membuat kebiasaan atau habit yang membuat disrupsi atau perubahan mendasar (fundamental) masyarakat di era digital yang terjadi saat ini.

Disrupsi digital ini biasa terjadi di perkotaan, namun bukan hanya di perkotaan, disrupsi digital sudah mulai merambah ke pedesaan mengacu pada masyarakat desa yang beralih untuk menggunakan perangkatnya dalam menjalankan beberapa kegiatan mendasar. Yang sering dijumpai pada masyarakat berupa berbagai macam hiburan yang dimana dahulu bisa dilakukan dengan menonton televisi sekarang masyarakat beralih untuk menonton melalui aplikasi yang ada di perangkatnya seperti *youtube*, *Netflix*.

Layanan transportasi dan memesan makanan melalui *Gojek*, *Grab*, *Maxim*, berbelanja yang bisa dilakukan hanya melalui perangkat seperti Tokopedia, Shopee. Hingga penggunaan *M-banking* yang semakin meluas karena mempermudah masyarakat dalam hal bertransaksi. Perubahan pola hidup masyarakat dalam era disrupsi digital telah mengubah paradigma kehidupan manusia secara menyeluruh. Seiring dengan perkembangan teknologi yang terus berlangsung, dampaknya tidak hanya terasa pada cara kita berkomunikasi, tetapi juga pada bagaimana kita bekerja, belajar,

berbelanja, bahkan hingga cara kita mengonsumsi hiburan. Fenomena ini memunculkan gaya hidup baru yang didorong oleh inovasi digital, di mana konektivitas yang terus meningkat dan aksesibilitas informasi yang lebih besar telah menjadi pemandangan sehari-hari. Dalam era ini, adaptasi terhadap perubahan menjadi kunci kelangsungan hidup, baik bagi individu maupun bagi organisasi, dalam menjawab tantangan dan peluang yang dihadirkan oleh disrupsi digital.⁸

Selain itu, sangat penting untuk memperhatikan pola penggunaan *gadget* agar tidak berlebihan, yang mengawatirkan terjadinya pergeseran interaksi antar manusia. Pergeseran interaksi tersebut dimaksudkan dimana media sosial menjadi lebih nyata dan dunia nyata menjadi semakin jauh serta membuat orang-orang yang memiliki ketertarikan terhadap interaksi *online* sehingga membuat pola interaksi yang terjadi adalah menjadi semakin tidak berkembang dengan menarik diri dari lingkungan sosialnya. Perilaku menarik diri dari lingkungan sosial tertentu mengakibatkan banyak gangguan kepribadian yang banyak terjadi pada dewasa ini.

Kegiatan individualistis yang mengakibatkan tidak pedulinya terhadap lingkungan sekitar.⁹ Hal tersebut tentu membuat gangguan kepribadian ini perlu diperhatikan karena dapat memberikan pengaruh

⁸ Damera dan Hendra, "Disrupsi Digitalisasi", (Medan: *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Teknologi*, vol. 3, no. 2, Juli 2023), h. 112.

⁹ Kursiwi, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri (UIN) Jakarta", (Jakarta: UIN Jakarta, 2016).

terhadap pola pikir atau sosial pada suatu individu yang mengalami gangguan kepribadian ini.

Peran orangtua sebagai “pengayom” dalam keluarga menjadi tergantikan oleh hadirnya *gadget*. Banyak dijumpai keluarga yang menjadikan *gadget* sebagai modal untuk memberikan pelajaran maupun tuntunan dan dilakukan tanpa pengawasan serta sikap orang tua sebagai *partner* komunikasi dimana seharusnya orangtua merupakan modal utama dalam hal pendidikan karakter.¹⁰

Peran orang tua dalam pengawasan merupakan suatu keharusan yang mutlak karena setiap karakter atau sifat dimulai dari keluarga itu sendiri. Hal ini tentu sangat berbahaya karena *gadget* telah menguasai bentuk interaksi dan membuat mereka nyaman bersama-sama namun mereka merasakan kesendirian.¹¹

Anak bisa mengakses berbagai macam atau fitur yang tersedia di *gadget* diantaranya yaitu anak dapat mengirim pesan dan menerima, mengakses internet dan mengunduh berbagai aplikasi, melakukan panggilan video atau yang biasa kita kenal dengan sebutan *videocall* serta bermain game yang sudah ada di dalam gadget tersebut. Peran orang tua sangat di butuhkan dalam mengawasi sang anak yang sedang menggunakan *gadget*. Bukan hanya itu saja, keseimbangan interaksi dan komunikasi yang

¹⁰ Marzuki, “*Pendidikan Karakter*”, (Jakarta: AMZAH, 2015), h. 69.

¹¹ Makmur dan Samsuddin Abin, “*Psikologi Umum*”, (Jakarta: CV Rajawali, 1990), h. 87.

dilakukan oleh orang tua terhadap anak juga sangat penting dengan harapan terjadinya keseimbangan antara dunia nyata dan dunia maya. Orang tua harus bisa berkomunikasi dengan anak – anaknya mengenai penggunaan gadget.

Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi sesuatu yang mengkhawatirkan bagi orang tua pada saat ini, dimana maraknya penyalahgunaan gadget pada anak - anak karena kurangnya pengawasan serta wawasan mengenai gadget terhadap orang tua kepada anaknya. Dalam artian, orang tua wajib untuk memberikan wawasan mengenai penggunaan gadget seperti halnya dampak negatif dan positif dari pola penggunaan gadget itu sendiri. Kurangnya interaksi yang terjadi dan mudahnya komunikasi tatap muka baik dalam keluarga maupun lingkungan sosial mengakibatkan berkurangnya silaturahmi yang terjalin antar manusia.

Sedangkan di dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwa kita sebagai manusia diperintahkan untuk bersilaturahmi antar sesama, seperti pada Q.S An Nisa' ayat 1 yaitu:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ اتَّقُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ نَفْسٍ وَاحِدَةٍ وَخَلَقَ مِنْهَا زَوْجَهَا
وَبَثَّ مِنْهُمَا رِجَالًا كَثِيرًا وَنِسَاءً ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي تَسَاءَلُونَ بِهِ وَالْأَرْحَامَ ۗ
إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ رَقِيبًا

Artinya: “Wahai manusia, bertakwalah kepada Tuhanmu yang telah menciptakanmu dari diri yang satu (Adam) dan Dia menciptakan darinya pasangannya (Hawa). Dari keduanya Allah memperkembangbiakkan laki-laki dan perempuan yang banyak. Bertakwalah kepada Allah yang dengan nama-Nya kamu saling meminta dan (peliharalah) hubungan kekeluargaan. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasimu.”¹²

Maka dari itu pentingnya kita menjaga silaturahmi, saling mengingatkan, saling bertegur sapa satu sama lain. Terlebih lagi kita merupakan makhluk sosial, interaksi dan komunikasi sangat di perlukan untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka peneliti bermaksud untuk menyusun skripsi yang berjudul **“Pengaruh Gadget Terhadap Komunikasi Dalam Keluarga Berdasarkan Perspektif Islam (Studi Kasus di Desa Sidorejo Kecamatan Doko Kabupaten Blitar)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian yang sudah dipaparkan oleh penulis, terdapat fokus penelitian yaitu:

1. Bagaimana pengaruh *gadget* dalam keluarga di Desa Sidorejo, Kecamatan Doko, Kabupaten Blitar?
2. Bagaimana pemenuhan hak non materiil dalam keluarga karena

¹² Al-Quran Digital Surah An-Nisa’ ayat 1 dalam <https://quran.nu.or.id/an-nisa> diakses 11 Juni 2024

adanya pengaruh *gadget* di Desa Sidorejo, Kecamatan Doko, Kabupaten Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian dan fokus penelitian yang sudah dipaparkan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh *gadget* dalam keluarga di Desa Sidorejo, Kecamatan Doko, Kabupaten Blitar.
2. Untuk mengetahui pemenuhan hak non materiil dalam keluarga karena adanya pengaruh *gadget* di Desa Sidorejo, Kecamatan Doko, Kabupaten Blitar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian memberikan wawasan dan pengetahuan, baik dalam ranah teori maupun aplikatif. Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian sesuai dengan judulnya:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini akan memberikan teori, ilmu pengetahuan, serta referensi khususnya tentang pengaruh gadget terhadap komunikasi keluarga masyarakat di Desa Sidorejo Kecamatan Doko Kabupaten Blitar dalam perspektif islam.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai referensi kepada seluruh civitas akademik yang ada di Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

- b. Bagi Pemerintah Desa Sidorejo, Kecamatan Doko, Kabupaten Blitar

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai pemenuhan hak non materiil dalam keluarga karena adanya pengaruh *gadget* di Pemerintah Desa Sidorejo, Kecamatan Doko, Kabupaten Blitar.

- c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan menambah wawasan bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian yang serupa di masa yang akan datang.

E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati, mengacu pada sebuah objek atau fenomena yang dapat direplikasi oleh orang lain. Dalam penggunaan istilah ini, tujuannya adalah untuk

mencegah pembaca dari salah memahami definisi istilah-istilah yang ada dalam proposal ini yang berjudul. “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Pemenuhan Hak Non Materiil dalam Keluarga”.

1. Pengaruh

Pengaruh adalah kekuatan yang dimiliki oleh segala sesuatu, termasuk benda, individu, dan lainnya, yang turut membentuk keyakinan, karakter, atau perilaku seseorang.¹³

2. Penggunaan

Penggunaan merupakan aktivitas yang di lakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.¹⁴

3. *Gadget*

*Gadget adalah sebuah frasa dalam bahasa Inggris yang merujuk kepada perangkat elektronik kecil yang memiliki beragam fungsi khusus. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya.*¹⁵

¹³ Rachmat Widodo, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, (Surabaya : Karya Ilmu), h. 541.

¹⁴ Trigus dan Sri, “Perubahan Penggunaan Lahan dan Kesesuaiannya terhadap RDTR di Wilayah Peri-Urban Studi Kasus: Kecamatan Mlati”, (Semarang: Biro Penerbit Planologi Undip, *Jurnal Pembangunan Wilayah dan Kota*, vol. 8, no. 4, 2012), h. 333.

¹⁵ Puji Asmaul Husna, “Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak”, *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No. 2, 2017, h.318.

4. Pemenuhan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pemenuhan merujuk pada proses, cara, atau perbuatan memenuhi sesuatu. Ini mengacu pada langkah-langkah atau tindakan yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan atau memperoleh sesuatu yang diinginkan.¹⁶

5. Hak

Dalam pandangan Kamus Besar Bahasa Indonesia, hak merujuk pada kebenaran, kepemilikan, atau kepemilikan seseorang. Ini bisa mencakup hak individu untuk memiliki atau memperoleh sesuatu yang dianggap sebagai kepemilikannya, serta hak untuk diperlakukan secara adil dan setimpal berdasarkan kebenaran atau keadilan. Konsep ini menjadi dasar dalam pembentukan sistem hukum dan masyarakat untuk memastikan perlindungan hak individu dan mencapai keadilan sosial.¹⁷

6. Non Materiil

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, materiil artinya bersifat fisik, bersifat kebendaan. Dalam konteks ini, jika "materiil" mengacu pada hal-hal yang memiliki arti fisik atau keberadaan nyata, seperti barang, benda, atau bentuk fisik lainnya, maka "non-materiil" akan merujuk

¹⁶ Rachmat Widodo, "*Kamus Bahasa Indonesia*", (Surabaya: Karya Ilmu Surabaya), h.241.

¹⁷ *Ibid*, h. 543.

pada hal-hal yang tidak memiliki bentuk fisik atau keberadaan fisik yang dapat dirasakan atau dilihat.¹⁸

7. Keluarga

George Murdock mendefinisikan keluarga berdasarkan analisis terhadap hamper 500 masyarakat, sebagai “kelompok sosial yang dicirikan oleh tempat tinggal bersama, kerja sama ekonomi, dan reproduksi”. Murdock mengemukakan bahwa keluarga terdiri dari "Orang dewasa dari kedua jenis kelamin, minimal dua di antaranya menjalin hubungan seksual yang diakui secara sosial, dan memiliki satu atau lebih anak, baik yang lahir maupun yang diadopsi, yang tinggal bersama dalam satu rumah tangga.".¹⁹

8. Perspektif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, perspektif diartikan sebagai sudut pandang atau cara menggambarkan objek dalam tiga dimensi (panjang, lebar, dan tinggi) pada bidang datar.²⁰ Persepsi adalah kemampuan seseorang dalam suatu pengamatan, kemampuan tersebut berupa keterampilan membedakan, mengelompokkan, dan memfokuskan. Maka, seorang yang berbeda kemungkinan besar juga

¹⁸ Rachmat Widodo, “*Kamus Bahasa Indonesia*”, (Surabaya: Karya Ilmu Surabaya), h.450.

¹⁹ Kenneth J. Neubeck dan Davita Silfen Glasberg, “*Sociology: Diversity, Conflict, and Change*”, (New York: Phillip A. Jagal, 2005), h. 470.

²⁰ [Arti kata perspektif - Kamus Besar Bahasa Indonesia \(KBBI\) Online](#) diakses pada 07 Februari 2024.

memiliki persepsi yang berbeda meskipun subjeknya sama. bisa dibayangkan ini karena perbedaan nilai dan karakteristik yang dimiliki oleh seseorang. Penjelasan tersebut merupakan pendapat dari Sarlito Wirawan Sarwono yang dikutip Nyayu Saroya dalam karya tulis yang berjudul Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Kompetensi Dosen Dalam Mengajar Pada Program Studi PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.²¹

9. Islam

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Islam adalah agama yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW, prinsip-prinsipnya didasarkan pada Hadis dan Al-Quran.²² Dari segi etimologi, Islam berasal dari bahasa Arab, yakni dari kata "salima" yang berarti selamat, damai, dan sentosa. Kemudian, kata tersebut diubah menjadi bentuk "aslama" yang berarti menyerahkan diri dan memasuki kedamaian.²³

²¹ Nyayu Saroya, "Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Kompetensi Dosen Dalam Mengajar Pada Program Studi PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang", *Tadrib*, vol. 4, no. 1, 2018, h. 186.

²² Rachmat Widodo, "Kamus Bahasa Indonesia", (Surabaya : Karya Ilmu), h. 258.

²³ Hayana Liswi, "Kebutuhan Manusia Terhadap Agama", *Jurnal Pencerahan*, Vol. 12, No. 2, (September 2018), h. 211-212.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan agar memudahkan pembaca dalam memahami isi dari pembahasan penelitian. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, bab ini berisi tentang alasan secara teoritis dan praktis tentang judul yang akan diteliti. Terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, identifikasi masalah dan batasan masalah, penegasan istilah, serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, bab ini berisi mengenai teori atau kajian yang dijadikan sebagai landasan teori dari penelitian. Terdiri dari: sistem pengendalian internal, kompetensi aparatur, *fraud*, pengelolaan dana desa, kajian terdahulu, serta kerangka berfikir teoritis.

BAB III METODE PENELITIAN, bab ini berisi tentang metode, jenis penelitian, serta cara peneliti dalam mendapatkan data yang digunakan dalam melakukan penelitian. Terdiri dari: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, serta tahap-tahap penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN, bab ini berisi tentang hasil penelitian yang sudah diteliti berdasarkan obyek penelitian yang terdiri dari pertanyaan dari peneliti dan jawaban dari narasumber.

BAB V PEMBAHASAN, bab ini berisi tentang pembahasan yang sesuai dengan rumusan masalah yang sudah dipaparkan yang ada pada bab I. Pada bab pembahasan ini didukung oleh teori dari berbagai sumber dan hasil dari lapangan.

BAB VI PENUTUP, bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan pembahasan dalam penelitian ini, serta terdapat saran untuk berbagai pihak atas dasar penelitian ini.