

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Problematika terbesar yang terjadi di Indonesia sangat berhubungan erat dengan moralitas masyarakat, khususnya di kalangan remaja. Tidak bisa dipungkiri bahwa kemajuan dan perkembangan teknologi pada era digital ini sangat memberi manfaat yang besar bagi umat manusia. Era digital memberi kemudahan, kenyamanan, dan kesenangan bagi manusia, mendekatkan yang jauh, serta memudahkan manusia dapat saling berkomunikasi dan berinteraksi.

Kemajuan tekonologi dan ilmu pengetahuan yang berkembang secara menyeluruh, menjadikan sebuah era globalisasi yang penuh dengan kecanggihan. Modernisasi tidak hanya berlangsung dalam wilayah kehidupan material saja, seperti ekonomi, budaya, politik, akan tetapi kini proses tersebut meliputi wilayah non materi seperti karakter.¹ Jadi, kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan membawa kita pada era globalisasi yang serba canggih, di mana modernisasi tidak hanya menyentuh aspek material, tetapi juga memengaruhi pembentukan karakter dan nilai-nilai kehidupan.

Perkembangan teknologi sangat mengubah gaya kehidupan masyarakat. Internet dan media sosial sekarang menjadi sumber utama bagi remaja untuk memperoleh informasi serta bersosialisasi lewat perangkat digital. Ruang

¹ Maragustam, *Filsafat Pendidikan Islam; Menuju Pembentukan Karakter Menghadapi Arus Global* (Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2014), hlm.2.

kebebasan yang ditawarkan oleh sosial media seringkali dimanfaatkan untuk menyebarkan konten kekerasan dan seksualitas. Salah satu konten kekerasan yang tersebar di media sosial tersebut biasanya berisi tawuran, minum minuman keras, judi online atau kenakalan remaja lainnya.² Jadi, perkembangan teknologi dan media sosial telah mengubah gaya hidup remaja, namun juga membuka ruang bagi penyebaran konten negatif seperti kekerasan, minuman keras, judi online, dan berbagai bentuk kenakalan remaja.

Tawuran, miras, dan judi online adalah bentuk perilaku negatif yang semakin marak di kalangan remaja dan masyarakat Indonesia. Perilaku-perilaku ini tidak hanya merusak moralitas, tetapi juga melanggar hukum yang ada di negara ini. Secara yuridis, tindakan tawuran, konsumsi minuman keras (miras), dan perjudian online diatur dalam berbagai peraturan perundang-undangan yang bertujuan untuk melindungi masyarakat dan menciptakan ketertiban sosial.

Tawuran, sebagai bentuk kekerasan antar kelompok, diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 170 yang menyebutkan bahwa tindakan kekerasan terhadap orang atau barang, baik dilakukan secara bersama-sama maupun tidak, dapat dikenakan pidana. Tawuran yang melibatkan remaja dapat dikenakan sanksi pidana sesuai dengan pasal ini, karena tindakan tersebut mengancam keselamatan orang lain dan merusak ketertiban umum.³ Jadi, tawuran yang dilakukan oleh remaja termasuk perbuatan yang

² Farhan Saputra And Hafidz Fadzil Maemun, Faktor Psikologis Yang Mempengaruhi Perilaku Tawuran Pada Siswa SMK Di Kota Bekasi, *Jurnal Psikologi* 1, No. 4 (2024): hlm. 1.

³ Duwi Handoko, *Kitab Undang - Undang Hukum Pidana* (Pekanbaru: Hawa Dan AHWA, 2018), hlm. 39.

melanggar hukum berdasarkan Pasal 170 KUHP, karena dapat membahayakan orang lain serta mengganggu ketertiban masyarakat.

Minuman keras (miras) memiliki dasar hukum yang jelas dalam pengaturannya. Meskipun tidak semua jenis miras dilarang di Indonesia, konsumsi miras di kalangan remaja dan masyarakat umum sering menimbulkan dampak negatif, seperti gangguan kesehatan hingga tindak kriminal. Pengaturan distribusi dan pengendalian miras diatur dalam Perpres No. 74 Tahun 2013 tentang Pengendalian dan Pengawasan Minuman Beralkohol, sementara beberapa daerah menerapkan Peraturan Daerah (Perda) yang secara tegas melarang penjualan miras kepada anak di bawah umur.

Konsumsi miras secara berlebihan dapat memicu tindakan kriminal seperti kekerasan dan gangguan ketertiban umum, yang dapat dijerat sanksi pidana sesuai dengan Pasal 492 KUHP yang mengatur tentang mabuk di tempat umum serta pasal-pasal lain yang relevan dalam kasus kriminalitas.⁴ Jadi, konsumsi minuman keras di kalangan remaja dapat menimbulkan dampak negatif yang serius, sehingga diatur secara ketat melalui peraturan perundang-undangan seperti Perpres No. 74 Tahun 2013 dan Pasal 492 KUHP untuk menjaga ketertiban dan keamanan masyarakat.

Judi online, yang kini menjadi masalah serius di kalangan remaja, secara tegas dilarang di Indonesia. Larangan perjudian diatur dalam KUHP terbaru yang disahkan melalui Undang-Undang No. 1 Tahun 2023, khususnya dalam Pasal 427 hingga Pasal 435, yang menjelaskan sanksi pidana bagi pelaku perjudian, termasuk yang dilakukan secara daring.

Judi online semakin mudah diakses melalui teknologi digital, yang menjadi salah satu bentuk perilaku tercela yang

⁴ *Ibid.*, hlm. 120.

berkembang di kalangan remaja. Beberapa platform yang mencoba menyamakan kegiatan ini, pemerintah tetap tegas dalam menanggapi aktivitas judi online. Pelaku judi online bisa dijerat dengan ancaman pidana berdasarkan pasal-pasal yang terdapat dalam undang-undang ini, yang bertujuan untuk melindungi masyarakat dari dampak buruk perjudian.⁵ Jadi, judi online yang marak di kalangan remaja dilarang keras dan diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) terbaru berdasarkan Undang-Undang No. 1 Tahun 2023 dengan sanksi pidana tegas guna melindungi masyarakat dari dampak negatifnya.

Modernisasi, yang dimulai di Eropa Barat dan Amerika Utara sejak abad ke-17 hingga abad ke-20, membawa perubahan besar dalam sistem sosial, ekonomi, dan politik.⁶ Pada permulaan abad ke-XX ini, istilah teknologi telah dipakai secara umum dan merangkum suatu rangkaian sarana, proses, dan ide disamping alat-alat dan mesin-mesin. Perluasan arti itu berjalan terus sehingga sampai pertengahan abad ini muncul perumusan teknologi sebagai sarana atau aktivitas yang dengannya manusia berusaha mengubah atau menangani lingkungannya. Ini merupakan suatu pengertian yang sangat luas karena setiap sarana perlengkapan maupun cultural tergolong suatu teknologi.⁷

Jadi, modernisasi yang bermula di Eropa Barat dan Amerika Utara sejak abad ke-17 membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, dan teknologi berkembang

⁵ *Ibid.*, hlm. 69.

⁶ Mahbubah Hasanah, Ainun Thayyibah, And Muhammad Fadhil Khairi, "Hakikat Modern, Modernitas Dan Modernisasi Serta Sejarah Modernisasi Di Dunia Barat," *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 1, No. 2 (2023): hlm. 310.

⁷ Onong Uchajana Effendy, *Ilmu Komunikasi, Teori Dan Praktek* (Bandung: Rosda Karya, 2004), hlm. 9.

menjadi konsep luas yang mencakup segala sarana dan aktivitas manusia dalam mengubah lingkungan.

Teknologi tidak hanya membawa manfaat tetapi juga tantangan sosial, termasuk munculnya perilaku tercela yang erat kaitannya dengan perubahan nilai budaya dan lemahnya kontrol sosial. Hadirnya teknologi digital mempercepat penyebaran perilaku buruk dan membuatnya sulit dikendalikan, terutama bagi remaja yang rentan terhadap pengaruh tren global yang bertentangan dengan nilai-nilai moral. Oleh karena itu, modernisasi dan teknologi harus diimbangi dengan penguatan nilai-nilai moral dan pendidikan karakter agar dapat digunakan secara bijak untuk kemajuan masyarakat tanpa merusak moralitas generasi muda.

Teori modernisasi menjelaskan bahwa modernisasi merupakan proses perubahan sosial yang mengarah pada adopsi nilai, teknologi, dan gaya hidup baru, sebagaimana berkembang di negara-negara maju. Menurut Rostow, modernisasi membawa transformasi dari masyarakat tradisional ke masyarakat modern melalui adopsi inovasi teknologi dan perubahan struktur sosial. Namun, modernisasi juga sering kali mengabaikan kesiapan budaya lokal, sehingga dapat menimbulkan ketegangan sosial dan pergeseran nilai. Ketidaksiapan remaja desa dalam menghadapi modernisasi teknologi berpotensi menyebabkan penyimpangan perilaku dalam konteks penelitian ini.⁸ Jadi, teori modernisasi menjelaskan bahwa proses perubahan sosial menuju nilai dan teknologi baru dapat membawa kemajuan, tetapi ketidaksiapan budaya lokal terutama remaja desa dapat

⁸ Ferry Setiawan, Pengaruh Teori Pembangunan Dunia Ke -3 Dalam Teori Modernisasi Terhadap Administrasi Pembangunan Di Indonesia, *JISPAR, Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Pemerintahan* 8, No. 2 (2019): hlm. 64.

menimbulkan ketegangan sosial dan risiko penyimpangan perilaku.

Teori Difusi Inovasi, yang dipopulerkan oleh Everett Rogers dalam bukunya *Diffusion of Innovations*, menjelaskan bagaimana ide dan teknologi baru menyebar dalam masyarakat. Teori ini berfokus pada proses di mana inovasi dikomunikasikan melalui saluran tertentu dalam jangka waktu tertentu di antara anggota suatu sistem sosial.⁹ Jadi, Teori Difusi Inovasi menjelaskan bahwa penyebaran ide dan teknologi baru berlangsung melalui proses komunikasi dalam jangka waktu tertentu di antara anggota suatu masyarakat.

Teori Strain yang dikembangkan oleh Robert K. Merton menyatakan bahwa perilaku tercela terjadi ketika individu tidak mampu mencapai tujuan yang diinginkan melalui cara yang sah. Remaja desa mungkin merasa tertekan oleh standar gaya hidup modern yang dibawa oleh teknologi, tetapi mereka sering kali tidak memiliki sumber daya atau panduan moral yang cukup untuk mencapainya dalam konteks modernisasi. Hal ini dapat mendorong mereka pada perilaku tercela sebagai bentuk pelampiasan.¹⁰ Jadi, Teori Strain menyatakan bahwa ketidakmampuan individu, seperti remaja desa, dalam mencapai tujuan modern secara sah dapat mendorong mereka pada perilaku tercela sebagai bentuk pelampiasan tekanan sosial.

Masyarakat desa umumnya masih bersifat tradisional, namun semakin berkembangnya teknologi dan semakin majunya perkembangan zaman mau tidak mau masyarakat desa harus beradaptasi dengan perubahan dan perkembang

⁹ Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 180.

¹⁰ B Ali, *Kriminologi: Social Structure Theory (Teori Struktur Sosial)* (Malaysia: National University Of Malaysia, 2019), hlm. 12.

tersebut. Proses modernisasi tersebut menimbulkan banyak dampak negatif. Masyarakat desa yang terkenal dengan kearifan budayanya masih memegang teguh norma-norma yang ada di dalam masyarakat sehingga modernisasi yang berupa gaya hidup yang diadopsi dari budaya lainpun masih sulit untuk diterima.¹¹ Jadi, meskipun masyarakat desa yang masih memegang teguh nilai-nilai tradisional harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan modernisasi, proses ini sering menimbulkan dampak negatif karena bertentangan dengan kearifan lokal yang sudah mengakar kuat.

Modernisasi teknologi telah membawa perubahan besar bagi masyarakat, termasuk masyarakat desa yang umumnya masih memegang teguh nilai tradisional. Desa Kesamben, Kecamatan Ngoro, Kabupaten Jombang, yang terletak dekat dengan wilayah perkotaan, menjadi contoh bagaimana modernisasi memengaruhi gaya hidup dan perilaku masyarakat, khususnya remaja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Yudha selaku kepala Desa kesamben, beliau menjelaskan :

Remaja di desa kami kesulitan dalam menyaring budaya luar akibat modernisasi. Banyak dari mereka mengadopsi gaya hidup yang bertentangan dengan norma lokal, seperti konsumsi minuman keras, tawuran, judi online, perilaku tidak santun, dan mengikuti tren gaya Barat. Hal ini semakin terlihat dalam pola interaksi sosial mereka.¹²

Remaja di Desa Kesamben menghadapi tantangan besar dalam menyaring budaya luar yang masuk akibat

¹¹ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm.301.

¹² Wandoko Sungkowo Yudha, *Wawancara*, Kepala Desa Kesamben, Pada Tanggal 4 Agustus 2024, Pukul 09.00 WIB.

modernisasi. Ketidaksiapan mereka membuat banyak remaja mengadopsi gaya hidup yang bertentangan dengan norma lokal, seperti konsumsi minuman keras, tawuran, judi online, perilaku tidak santun, dan mengikuti budaya barat. Perilaku ini semakin terlihat dalam pola interaksi sosial mereka, mencerminkan dampak negatif modernisasi yang sulit dikendalikan.

Observasi menunjukkan bahwa pendidikan agama dan etika yang terabaikan menjadi salah satu penyebab munculnya perilaku tercela ini. Remaja yang sebelumnya dikenal taat pada norma sosial mulai kehilangan orientasi moral mereka dalam menghadapi arus modernisasi. Desa Kesamben bahkan telah mendapat perhatian pihak kepolisian karena tingginya tingkat masalah sosial yang sering melibatkan remaja, seperti konflik saat karnaval dan takbir keliling.¹³ Jadi, kurangnya pendidikan agama dan etika di tengah arus modernisasi menyebabkan remaja kehilangan orientasi moral, yang berkontribusi pada meningkatnya perilaku tercela dan masalah sosial di Desa Kesamben.

Karnaval menjadi acara spesial pada perayaan HUT RI, yang biasanya diisi dengan pawai atau arak-arakan. Pesertanya menampilkan berbagai budaya, seperti tarian, musik, dan kostum khas daerah atau tema tertentu, membuat suasana jadi ramai dan penuh kebanggaan akan keberagaman Indonesia. Remaja di Desa Kesamben malah melakukan hal buruk, seperti minum minuman keras saat acara karnaval ini. Akibatnya, terjadi keributan, terutama saat mereka tidak terima diejek oleh penonton, yang akhirnya berujung pada

¹³ Observasi Pribadi Pada Tanggal 20 Agustus 2024, Pukul 10.00 WIB.

perkelahian dan tawuran.¹⁴

Jadi, meskipun karnaval HUT RI seharusnya menjadi ajang perayaan budaya dan kebanggaan bangsa, di Desa Kesamben justru dimanfaatkan sebagian remaja untuk melakukan tindakan menyimpang seperti mabuk dan tawuran, yang mencoreng makna acara tersebut.

Takbir Keliling adalah tradisi menyambut malam Idul Fitri atau Idul Adha yang diikuti berbagai dusun di Desa Kesamben, seperti Padar Kidul, Padar Lor, Tugu, dan Sumberbeji, dengan warga membawa lampion dan atribut untuk memeriahkan suasana. Tradisi ini ternodai oleh perilaku tercela beberapa remaja Dusun Padar Kidul yang membawa dan meminum minuman keras, akibatnya salah satu remaja dari dusun tersebut, yang tidak sadar karena pengaruh alkohol, menjadi sasaran pemukulan oleh remaja lain dari Dusun Tugu. Insiden ini memicu aksi tawuran dari remaja Padar Kidul merasa tidak terima karena salah satu teman mereka dipukuli oleh remaja Tugu tanpa alasan jelas, menciptakan ketegangan yang mencoreng makna religius takbir keliling.¹⁵

Jadi, tradisi religius Takbir Keliling di Desa Kesamben tercoreng oleh perilaku menyimpang beberapa remaja yang mengonsumsi minuman keras, sehingga memicu tawuran antar dusun dan mengganggu kekhidmatan perayaan.

Fenomena ini menjadi pijakan bagi penelitian ini untuk menganalisis pengaruh modernisasi teknologi terhadap perilaku tercela pada remaja di Desa Kesamben, sehingga judul penelitian ini adalah **“Pengaruh Modernisasi Teknologi Terhadap Perilaku Tercela Pada Remaja Di Desa Kesamben Kecamatan Ngoro Kabupaten Jombang”**.

¹⁴ Observasi Pribadi, Pada Tanggal 18 Agustus 2024, Pukul 13.00 WIB.

¹⁵ Observasi Pribadi, Pada Tanggal 9 April 2024, pukul 22.00 WIB.

B. Identifikasi Dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a. Ketidaksiapan remaja dalam menghadapi modernisasi teknologi yang membawa dampak besar pada perubahan nilai-nilai moral dan budaya lokal.
- b. Pengaruh media sosial sebagai saluran utama penyebaran perilaku negatif, seperti tawuran, konsumsi miras, dan judi online, yang semakin sulit dikendalikan.
- c. Kurangnya pendidikan karakter dan nilai-nilai moral yang membuat remaja rentan terpengaruh tren global yang tidak sejalan dengan norma lokal.

2. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah pada hal-hal berikut:

- a. Tawuran sebagai bentuk kekerasan antar kelompok remaja yang merusak tatanan sosial. Pengaruh modernisasi terhadap pola interaksi dan moral remaja desa yang masih dalam tahap pencarian jati diri.
- b. Konsumsi Minuman Keras (Miras) yang berdampak negatif pada kesehatan, moral, dan keamanan.
- c. Judi Online sebagai fenomena yang semakin mudah diakses melalui perangkat teknologi digital.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini, yaitu:

1. Adakah pengaruh modernisasi teknologi terhadap perilaku tercela tawuran pada remaja di Desa Kesamben Kecamatan Ngoro Kabupaten Jombang ?
2. Adakah pengaruh modernisasi teknologi terhadap perilaku tercela konsumsi minuman keras (miras) pada remaja di Desa Kesamben Kecamatan Ngoro Kabupaten

Jombang ?

3. Adakah pengaruh modernisasi teknologi terhadap perilaku tercela judi online pada remaja di Desa Kesamben Kecamatan Ngoro Kabupaten Jombang ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menjelaskan pengaruh modernisasi teknologi terhadap perilaku tercela tawuran pada remaja di Desa Kesamben Kecamatan Ngoro Kabupaten Jombang.
2. Untuk menjelaskan pengaruh modernisasi teknologi terhadap perilaku tercela konsumsi minuman keras (miras) pada remaja di Desa Kesamben Kecamatan Ngoro Kabupaten Jombang.
3. Untuk menjelaskan pengaruh modernisasi teknologi terhadap perilaku tercela judi online pada remaja di Desa Kesamben Kecamatan Ngoro Kabupaten Jombang.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan terkait pengaruh modernisasi teknologi terhadap akhlak remaja. Penelitian ini juga dapat menjadi landasan bagi penelitian lanjutan, khususnya dalam bidang pendidikan dan moral. Hasil penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi orang tua dan masyarakat secara umum dalam memahami, mencegah serta mengatasi perilaku tercela pada remaja di era modern.

2. Secara Praktis

a. Pejabat Desa

Penelitian ini memberikan manfaat praktis dalam membantu mengidentifikasi berbagai perilaku tercela yang muncul akibat modernisasi teknologi di kalangan remaja, seperti tawuran, konsumsi minuman keras dan judi online. Penelitian ini juga dapat dapat mendorong pengembangan fasilitas atau kegiatan seperti pelatihan digital positif dan kegiatan keagamaan untuk memberikan alternatif produktif bagi remaja sekaligus membangun karakter yang lebih baik.

b. Remaja Desa

Penelitian ini dapat membantu remaja desa menyadari dampak negatif dari modernisasi teknologi terhadap perilaku mereka, serta pentingnya menjaga perilaku yang sesuai dengan norma sosial dan budaya lokal di tengah pesatnya perkembangan teknologi.

c. Masyarakat Desa

Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada masyarakat desa tentang pengaruh teknologi terhadap perilaku remaja, sehingga dapat meningkatkan peran orang tua dan komunitas dalam memberikan bimbingan untuk mengarahkan remaja agar tidak terjerumus dalam perilaku tercela akibat pengaruh modernisasi.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian berdasarkan batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Tawuran

Penelitian ini memfokuskan pada tawuran yang terjadi di kalangan remaja sebagai bentuk kekerasan antar kelompok yang mengganggu tatanan sosial di masyarakat. Tawuran dianggap sebagai perilaku yang merusak norma sosial dan menciptakan ketegangan antar individu dan kelompok di masyarakat. Penelitian ini akan menggali bagaimana tawuran dapat mempengaruhi dinamika sosial di desa, terutama di kalangan remaja yang sedang mencari jati diri.

2. Minuman Keras

Penelitian ini juga membahas masalah pada konsumsi minuman keras (miras) di kalangan remaja. Konsumsi miras dianggap memiliki dampak negatif baik terhadap kesehatan fisik maupun mental remaja, serta berhubungan dengan penurunan moral dan tingkah laku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai sosial dan agama. Peneliti akan mengeksplorasi bagaimana kebiasaan ini mengganggu kesejahteraan remaja dan mengancam keamanan mereka dalam masyarakat.

3. Judi Online

Judi online merupakan fenomena yang semakin marak di kalangan remaja, terutama dengan adanya akses yang mudah melalui perangkat teknologi digital. Penelitian ini akan mengkaji pengaruh judi online terhadap perilaku remaja, dampak sosialnya, serta keterkaitannya dengan kecanduan digital dan moralitas remaja yang terpengaruh oleh perkembangan teknologi.

G. Penegasan Variabel

1. Penegasan Konseptual

a. Modernisasi Teknologi

Teori modernisasi teknologi menurut Walt Whitman Rostow menjelaskan transformasi masyarakat tradisional menuju modernitas melalui lima tahap pertumbuhan ekonomi. Inovasi teknologi dan perubahan struktur sosial mempercepat proses ini. Tahapannya meliputi masyarakat tradisional dengan ekonomi agraris sederhana, pra-kondisi lepas landas dengan pengenalan teknologi dan infrastruktur, lepas landas dengan penerapan teknologi untuk meningkatkan produktivitas, menuju kedewasaan dengan diversifikasi ekonomi, dan masyarakat konsumsi tinggi, di mana teknologi modern sepenuhnya diadopsi. Model ini menyoroti peran teknologi dalam membentuk masyarakat modern.¹⁶

Jadi, teori modernisasi teknologi menurut Rostow menegaskan bahwa adopsi teknologi mendorong transformasi bertahap masyarakat dari tradisional menuju masyarakat modern dengan konsumsi tinggi dan struktur ekonomi yang kompleks.

b. Perilaku Tercela

Teori Strain yang dikembangkan oleh Robert K. Merton menyatakan bahwa perilaku tercela terjadi ketika individu tidak mampu mencapai tujuan yang diinginkan melalui cara yang sah. Remaja desa dalam konteks modernisasi mungkin merasa tertekan oleh

¹⁶ J Matunhu, A Critique of Modernization and Dependency Theories in Africa: Critical Assessment, *African Journal of History and Culture* Vol.3, No. 5, hlm. 66.

standar gaya hidup modern yang dibawa oleh teknologi, tetapi tidak memiliki sumber daya atau panduan moral yang cukup untuk mencapainya. Hal ini dapat mendorong mereka pada perilaku tercela sebagai bentuk pelampiasan.¹⁷

Jadi, teori Strain menjelaskan bahwa tekanan akibat ketidaksesuaian antara tujuan hidup modern dan keterbatasan akses untuk mencapainya secara sah dapat mendorong remaja desa terjerumus pada perilaku tercela sebagai bentuk pelampiasan.

Perilaku tercela dalam penelitian ini mencakup tiga hal yaitu :

1) Tawuran

Tawuran berdasarkan *Theory of Planned Behavior* (TPB) yang dikembangkan oleh Icek Ajzen, merupakan bentrokan fisik kelompok yang umumnya terjadi di kalangan remaja.¹⁸ Jadi, berdasarkan *Theory of Planned Behavior* (TPB) oleh Icek Ajzen, tawuran merupakan perilaku bentrokan fisik kelompok yang sering terjadi di kalangan remaja, yang dipengaruhi oleh sikap, norma sosial, dan kontrol perilaku yang mereka rasakan terhadap tindakan tersebut.

2) Konsumsi Minuman Keras (Miras)

Minuman keras menurut Jancis Robinson dalam *The Oxford Companion to Wine*, minuman keras adalah minuman yang dihasilkan melalui

¹⁷ Ali, *Kriminologi: Social Structure Theory (Teori Struktur Sosial)*, (Malaysia : National University of Malaysia, 2019), hlm. 12.

¹⁸ Ummul Khair and Yolivia Irna Aviani, Intensi Perilaku Tawuran Ditinjau Dari Theory Of Planned Behavior, *Jurnal Riset Psikologi* 2019, no. 3 (2019): hlm. 2.

fermentasi gula oleh ragi atau proses distilasi.¹⁹ Jadi, minuman keras adalah minuman yang diperoleh melalui fermentasi gula oleh ragi atau melalui proses distilasi, dan konsumsi minuman ini dapat berdampak signifikan pada kesehatan serta perilaku sosial individu.

3) Judi Online

Judi online adalah mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa - peristiwa permainan, yang dimainkan dengan menggunakan *smartphone* melalui website dan aplikasi judi online.²⁰ Jadi, judi online adalah aktivitas mempertaruhkan nilai tertentu melalui perangkat digital seperti *smartphone* dengan harapan mendapatkan keuntungan, meskipun disertai risiko kerugian.

c. Remaja

Remaja adalah individu yang berada dalam masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa, yang ditandai dengan perubahan fisik, emosional, dan sosial. Masa remaja sering kali disebut sebagai masa kegoncangan jiwa, di mana individu mulai menghadapi berbagai tantangan, baik dari dalam diri maupun pengaruh eksternal, seperti perubahan nilai-nilai budaya akibat modernisasi. Remaja dalam penelitian ini, berada pada rentang usia 11 hingga 24

¹⁹ Jancis Robinson, Julia Harding, And Thara Q. Thomas, *The Oxford Companion To Wine*, Cet. V (Oxford: Oxford University Press, 2023), hlm. 432.

²⁰ Kartini Kartono, *Patologi Sosial 2 : Kenakalan Remaja* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 58.

tahun dan umumnya belum menikah.²¹

Jadi, remaja adalah individu berusia 11 hingga 24 tahun yang berada dalam masa transisi dari anak-anak menuju dewasa, ditandai oleh perubahan fisik, emosional, dan sosial, serta sering menghadapi tantangan internal dan eksternal, termasuk pengaruh modernisasi budaya.

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan batasan penegasan di atas, maka secara operasional yang dimaksud dengan “Pengaruh Modernisasi Teknologi Terhadap Perilaku Tercela Pada Remaja Di Desa Kesamben, Kecamatan Ngoro, Kabupaten Jombang” adalah dampak yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi digital, seperti penggunaan ponsel pintar, internet, media sosial, dan aplikasi digital lainnya, terhadap perubahan perilaku remaja di desa tersebut.

Dampak ini tercermin dalam munculnya perilaku-perilaku yang menyimpang dari norma sosial dan budaya setempat, seperti tawuran, konsumsi minuman keras, perjudian online, perilaku tidak sopan, dan pengadopsian tren gaya hidup yang bertentangan dengan nilai-nilai lokal. Penelitian ini bertujuan untuk menggali sejauh mana pengaruh teknologi tersebut mempengaruhi perilaku remaja dan bagaimana hal ini berhubungan dengan perubahan dalam pola interaksi sosial dan nilai-nilai yang dijunjung oleh masyarakat desa.

H. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini dibagi menjadi 6 bab dan dalam setiap bab

²¹ Masdudi, *Aplikasi Psikologi Perkembangan Dalam Perilaku Sosial Individu* (Cirebon: Eduvision, 2015), hlm. 29.

terdapat sub – sub pembahasan yang menyajikan data – data hasil penelitian serta analisis penelitian dari peneliti. Sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

2. BAB II Kajian Teori

Bab ini berisikan deskripsi terhadap beberapa teori dan referensi yang menjadi landasan dalam mendukung penelitian ini yaitu modernisasi teknologi, akhlak mazmumah, dan remaja, serta memuat penelitian terdahulu dan kerangka konseptual/kerangka berfikir penelitian.

3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisikan rancangan penelitian (pendekatan penelitian & jenis penelitian), variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi – kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data.

4. BAB IV Hasil Penelitian

Bab ini membahas hasil penelitian yang berisi tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis. Data hasil penelitian yang meliputi data angket, dan data dokumentasi.

5. BAB V Pembahasan

Bab ini membahas temuan penelitian dengan menjawab masalah yang diajukan dan menunjukkan pencapaian tujuan penelitian. Temuan ditafsirkan

menggunakan logika dan teori yang relevan, serta diintegrasikan dalam konteks keilmuan yang lebih luas. Modifikasi teori dilakukan jika diperlukan, dengan menjelaskan perubahan yang dibuat.

6. BAB VI Penutup

Bab ini merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran- saran.