

## Exploring Culinary Arts Vocational High School Student in Learning English Specialized Vocabulary

Yohana Ramadhanila Mayori<sup>1</sup> & Binti Muanah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

Email: <sup>1</sup> [yohanamayori03@gmail.com](mailto:yohanamayori03@gmail.com) & <sup>2</sup> [uun.lilanur@gmail.com](mailto:uun.lilanur@gmail.com)

### Abstract

The purpose of this research is to describe the behavior of adolescent gadget users by using theory from the scope of Gadget sociology, apart from being a tool to facilitate and assist humans in completing their work, it can also be the cause of behavioral deviations towards its users, especially among teenagers who are still mentally unstable and looking for his identity. There are so many adolescent behaviors that tend to experience significant changes after a long time and are accustomed to using gadgets. Childhood to adolescence is a period where Individuals carry out socialization to determine their role in community life. Socialization is a process of knowingly or unintentionally introducing the values and norms of society in such a way that it forms a complete individual. To become a complete individual, each individual must take a role in a community group so that he is accepted as part of a community group. The method used is library research. The results of this study can be concluded (1) The scope of sociology (2) The need for socialization in order to form a complete individual (3) The behavior shown by some teenagers when using gadgets, namely, selfies, introverted, difficult to concentrate on the real world, social deviation, anti-social.

**Keywords:** Penggunaan *Gadget*, Perilaku Remaja, Ruang Lingkup Sosiologi.

## 1. PENDAHULUAN

Fenomena penyimpangan sosial yang sering muncul dalam berita di berbagai media (baik cetak maupun elektronik) yang menimpa kalangan remaja di Indonesia (pada khususnya), memberikan gambaran kepada semua khalayak bahwa telah terjadi dekadensi moral. Munculnya video porno, aksi *bulllying* dan kekerasan yang dilakukan oleh para kalangan remaja usia sekolah (bahkan usia yang masih sangat belia yang seharusnya masih bermain. Penyalahgunaan narkoba akan memberikan kesan kepada kita semua bahwa moralitas suatu negara bangsa sudah berada ujung tanduk (kalau tidak mau dikatakan diambang kehancuran). Moralitas adalah sistem menjaga perdamaian, bahkan moralitas adalah pembeda antara manusia dengan makhluk yang lainnya. Remaja dengan segala sifat dan sistem nilai tidak jarang memunculkan perilaku yang ditanggapi masyarakat yang seharusnya tidak diperbuat oleh remaja. Perilaku tersebut tampak baik dalam kenakalan biasa maupun perilaku yang menjurus tindak kriminal. Masyarakat secara langsung maupun tidak langsung menjadi sangat gelisah menghadapi gejala tersebut (Hadisaputro, 2004:9-18). Belum lagi suatu ancaman yang muncul dari

media seperti tayangan kekerasan, pornografi dan pornoaksi. Se jauh ini kekhawatiran yang menjadi pusat perhatian banyak kalangan adalah tindak kekerasan yang dilakukan anak muda atau remaja, dan itu sudah merupakan keadaan gawat yang perlu segera diatasi, namun hal lain yang lebih mengkhawatirkan yaitu usia pelaku tindak kriminalitas semakain banyak dan semakin muda (Borba, 2008).

Komariah (2011:45-54) menyatakan bahwa masalah moral adalah suatu masalah yang menjadi perhatian orang dimana saja dan kapan saja, baik dalam masyarakat yang telah maju, maupun dalam masyarakat yang maasih belakang. Karena kerusakan moral seseorang akan mengganggu ketentraman yang lain. Jika dalam suatu masyarakat banyak yang rusak moralnya, maka goncanglah keadaan masyarakat itu. Jika ditinjau dari keadaan masyarakat di Indonesia terutama di kota-kota besar sekarang ini kita akan mendapati bahwa moral Sebagian anggota masyarakat telah rusak atau mulai merosot. Dimana kita lihat, kepentingan dan keuntungan pribadilah yang menonjol pada banyak orang.

Generasi muda adalah tulang punggung bangsa, yang diharapkan di masa depan mampu meneruskan tongkat estafet kepemimpinan bangsa ini agar lebih baik. Dalam mempersiapkan generasi muda juga sangat tergantung kepada kesiapan suatu masyarakat yakni dengan keberadaan budayanya. Termasuk didalamnya tentang pentingnya memberikan filter tentang perilaku-perilaku yang negative, yang antara lain : minuman keras, mengonsumsi obat terlarang, seks bebas dan lain-lain yang dapat menyebabkan terjangkitnya penyakit HIV/AIDS (Sulistianingsih, 2012).

Remaja adalah aset masa depan sebuah bangsa akan ditentukan oleh remaja saat ini. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang semakin pesat. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak dapat terhitung jumlahnya kita dapat jumpai di zaman yang modern ini. Salaha satu contoh teknologi yang sangat populer adalah dadget dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer tablet, *smart phone* dan lain-lain. Gadget ini dapat ditemui dimanapun dan semua orang mempunyai baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak sekarang telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. Jangankan anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai gadget sampai disebut *gadget freak*.

Dari faktor banyak teknologi yang bersaing menyebabkan harga diri gadget semakin sangat terjangkau. Yang dulunya gadget adalah sesuatu yang elit, akan tetapi sekarang sudah tidak lagi. Dari kenyataan sekarang, sudah menjadi hal yang biasa bahwa anak-anak SD saja memiliki gadget berupa smart phone ataupun Hand phone sebagai bahan mainan. Dahulu pun orang yang mampu membeli gadget hanyalah orang golongan menengah keatas, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan saja mampu membelikan gadget untuk anaknya.

Beberapa tahun lalu gadget hanya banyak dipakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah atas. Alasan mereka menggunakan gadget adalah untuk mempermudah bisnis mereka. Namun pada zaman sekarang, orang menggunakan gadget bukan hanya pembisnis saja, banyak para remaja bahkan anak-anak pun telah banyak menggunakan gadget. Semakin banyak produk yang ada di pasaran, maka

semakin tinggi pula tingkat konsumtif pelaku pasar. Alasan para remaja menggunakan gadget karena memiliki berbagai fungsi selain untuk berkomunikasi juga untuk berbagi, menghiburdenganaudio,video,gambar,game dan lain-lain.

Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan gadget. *Gadget* sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak dan sudah menjadi hal yang bias ajika anak-anak sudah menjadi biasa jika anak-anak saja sudah memakai gadget dalam kehidupan sehari-hari. Selain memiliki dampak yang positif gadget juga memiliki dampak negative, untuk itu peran orang tua sangat penting dalam bersikap dan berbuat dalam menanggapi perkembangan teknologi yang maju sangat pesat tanpa kendali di zaman sekarang ini.

## 2. METODE

Penyusunan jurnal ini menggunakan metode penelitian kajian pustaka (*library research*). Penelitian kajian pustaka (*library research*) merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara menganalisis dan menjadikan literatur tertulis berupa, jurnal ilmiah serta dokumen-dokumen (baik yang berbentuk cetak maupun elektronik) sebagai sumber utama penulisan jurnal. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus- Desember 2022, serta masalah yang dibahas antara lain pengaruh penggunaan *gadget* bagi perilaku laku remaja dalam persepektif ruang lingkup sosiologi.

## 3. HASIL

### Ruang Lingkup Sosiologi

Ruang lingkup sosiologi merupakan pengetahuan dasar yang mengkaji kemasyarakatan, yaitu dengan individu dengan individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Dilihat dari dasar sosiologi dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu sosiologi umum dan sosiologi khusus. *Pertama*, yang dimaksud dengan sosiologi umum adalah sosiologi yang mempunyai usaha untuk mengamati dan menyelidiki serta meneliti gejala *sosiokultural* secara umum. *Kedua*, yang dikatakan sosiologi dengan pengkhususan atau juga sering disebut khusus dari sosiologi umum adalah aspek sosiologi yang mengkaji atau menyyelidiki suatu aspek kehidupan *sosio-kultural* secara mendalam. Dibawah merupakan rung lingkup dari sosiologi:

- a. Sosiologi Pedesaan (*Rural Sociology*) sosiologi ini pertama kali diterapkan pada di Amerika Serikat pada perguruan tinggi dengan jurusan sosiologi pedesaan. Jurusan ini pertama kali muncul pada tahun 1930. Jurusan ini muncul karena untuk meneliti masalah pedesaan dan melatih para ahli sosiologi dalam bekerja sama dengan lembaga-lembaga pemerintah serta organisasi pertanian (Maunah, 2016:8).
- b. Sosiologi Industri, lahirnya sosiologi industri merupakan pemikiran dari Marx, Durkheim, serta Weber. Sosiologi industry ini berdiri pada tahun 1980, terdapat empat tema baru yang muncul dan riset-riset sosiologi industri antara lain: pertama sosiologi industri menekankan pada gaya tradisional yang patriarchal, serta akan memberikan peluang feminisme dalam riset, *kedua* runtuhnya komunisme di erops timur hal ini karena adanya globalisasi industri, pergesaeran dari fordisme menuju

- post fordisme, ketiga mulai berkembangnya teknologi informasi serta aplikasi-aplikasi dalam bidang perdagangan. Keempat mengasumsikan bahwa pekerjaan serta produksi merupakan kunci identitas sosial.
- c. Sosiologi Medis didalam sosiologi medis lebih menekankan pada pelestarian ilmu kedokteran terkhusus pada masyarakat modern. Bidang ini mulai berkembang pada tahun 1950-sekarang. Adapun beberapa alasan yang mendorong perkembangan sosiologi medis ini yaitu hubungan antara asumsi-asumsi yang menyatakan bahwa kesehatan masyarakat modern adalah bagaian dari masalah sosial, meningkatnya pada masyarakat akan peka terhadap pengobatan (Maunah, 2016:10).
  - d. Sosiologi Perkotaan bagian statistik yang berupa kajian populasi dalam kota-kota besar, kajiannya terutama pada pusat studi wilayah perkotaan dimana *zone industry* (Maunah, 2016:11).
  - e. Sosiologi wanita (*woman sociology*). Lahir dan berkembangnya sosiologi wanita diawali dengan adanya Gerakan feminisme yang dipelopori oleh Mary Wollstonecraft dalam bukunya *A Vindication of The Right of Women* pada tahun 1779. Sosiologi wanita merupakan suatu perspektif menyeluruh tentang keanekaragaman pengalaman yang terstruktur bagi kaum wanita. Kajian sosiologi wanita lebih memfokuskan pada suatu penilaian sistematis tentang seluruh wanita, termasuk warna kulit pada wanita, wanita karir, wanita lanjut usia, dan sebagainya.
  - f. Sosiologi militer (*military sociology*). Sosiologi militer merupakan kajian sosiologi yang menyoroti Angkatan bersenjata sebagai suatu organisasi bertipe khusus dengan fungsi-fungsi sosial secara spesifik. Akan tetapi secara formal studi-studi sosiologi militer tersebut baru dimulai selams Perang Dunia II. Kajian yang paling awal dilakukan *Research Branch of Information and Education of the Armed Forces* antara tahun 1942-1945 yang kemudian dipublikasikan. Sosiologi militer terus berkembang pesat khususnya di Amerika Serikat (Maunah, 2016:12).
  - g. Sosiologi agama (*religion sociology*). Sosiologi agama merupakan kumpulan studi praktek, sruktur sosial, latar belakang historis, pengembangan, tema universal, dan peran agama di dalam masyarakat. Sarjana sosiologi agama mencoba untuk menjelaskan efek masyarakat itu pada pada agama dan efek agama terhadap masyarakat; dengan kata lain, hubungan yang bersifat dialektis antar mereka agama ini terutama tertuju pada studi praktis, struktur sosial, latar belakang historis, perkembangan, tema universal, dan peran agama dalam masyarakat.
  - h. Sosiologi Pendidikan (*sociology of education*). Sosiologi Pendidikan merupakan bidang kajian sosiologi yang berusaha menghubungkan antara konsep sosiologi bidang Pendidikan. Pada dasarnya Sosiologi Pendidikan tidak hanya khusus dan terfokus kepada Pendidikan formal dan Lembaga-lembaga Pendidikan (sekolah) saja, tetapi sosiologi juga memiliki kajian pada Lembaga-lembaga antara lain lingkungan masyarakat, sekolah, lingkungan keluarga, lingkungan kelompok belajar dan bermain, lembaga-lembaga agama (masjid, pura,wihaja,kuil, gereja, dan sebagainya), serta beberapa media lain yang selalu berkaitan dengan sosiologi Pendidikan (Maunah, 2016:13).

## Konsep Teori Sosialisasi

### a. Pengertian Sosialisasi

Sosialisasi yaitu proses yang sangat penting yang dengan sadar atau tidak selalu kita hadapi setiap harinya kata sosialisasi sendiri dapat dimaknai sebagai suatu proses pengenalan nilai-nilai yang sedemikian rupa sehingga akhirnya membentuk sebuah individu yang utuh. Jadi dapat dikatakan jika seseorang tidak pernah menjalin sosialisasi dengan baik maka dapat dibaratkan sebagai seorang individu yang tidak utuh. Seorang individu yang tidak melakukan sosialisasi dengan sempurna dapat dibaratkan seperti halnya seorang individu yang tidak utuh. Beberapa teori telah dikemukakan dengan tujuan untuk mempermudah memahami mengenai sosialisasi. Walau teori tersebut bukanlah teori yang dilandaskan pada sebuah bukti empiris, tetapi teori-teori tersebut mencoba menyampaikan persoalan tentang sosialisasi dengan berbagai cara yang dipercayai bahwa cara yang mereka gunakan merupakan cara yang benar.

Seorang sosiolog terkemuka yaitu Peter Ludwig Berger atau yang lebih dikenal dengan Peter L. Berger telah mencatat bahwa terdapat perbedaan penting antara manusia dengan makhluk lainnya. Makhluk lain biasanya berperilaku sesuai dengan dengan insting atau naluri yang telah didapat sejak kehidupan mereka dimulai, misalnya hewan mereka bertindak tidak menggunakan akal karena hewan hanya mengandalkan insting atau nalurinya untuk menentukan sesuatu, sementara itu manusia harus berpikir dan menggunakan pikirannya untuk menentukan segala sesuatu sebelum memulai suatu tindakan. Manusia cenderung memiliki kebiasaan, dan dalam kebiasaan tersebut harus mendali sebuah proses interaksi atau penyesuaian diri. Proses itu disebut dengan sosialisasi. Beberapa sosiolog terkemuka telah mendefinisikan sosialisasi dengan berbagai pendapat. Seperti halnya Peter Ludwig Berger, beliau berpendapat bahwa sosialisasi merupakan suatu proses yang dimulai sejak kecil hingga dewasa untuk berinteraksi di masyarakat dalam kehidupan (Sunarto, 2004). Sedangkan Charles Wright Mills juga seorang sosiolog yang berasal dari Amerika memiliki pendapat tersendiri mengenai sosialisasi, menurutnya sosialisasi merupakan suatu proses tahapan seseorang individu memperoleh kebudayaan kelompok dan menggabungkan norma-norma sosial yang ada hingga tingkat tertentu.

Dalam hidup bermasyarakat sosialisasi menjadi tonggak yang penting bagi kehidupan. Sosialisasi tidak bersifat serempak atau sekaligus, namun sosialisasi adalah suatu proses yang terjadi secara berangsur - angsur tetapi terus berlangsung. Kehidupan sosialisasi dapat dimulai sejak anak usia dini dan akan terus terjadi hingga tua. Terkadang sosialisasi dapat terjadi tanpa kita sadari, tetapi ada juga sosialisasi yang kita lakukan dengan sengaja. Sosialisasi mengajarkan sebuah peranan-peranan yang akan kita lakukan dalam kehidupan bermasyarakat.

### b. Proses/Tahapan Sosialisasi

Dalam berlandaskan pemikirannya pada Teori Peran Sosial, George Herbert Mead dalam bukunya yang berjudul *Mind, Self, and Society from The Standpoint of Social Behaviorist* (1972) memiliki pendapat bahwa sosialisasi yang dilalui seseorang dapat diklasifikasikan melalui tahap-tahap berikut ini :

- 1) Pertama, Tahap Persiapan (*Preparatory Stage*). Pada tahapan ini telah dialami saat sejak lahir oleh manusia mengalami persiapan untuk mengenal dunia luar atau dunia

sosial. Manusia mulai melakukan serangkaian kegiatan yaitu meniru yang belum sempurna. Disini individu akan dibentuk menjadi anggota masyarakat serta mendapat pembekalan yaitu norma-norma yang berguna sebagai pedoman dalam berinteraksi di dalam lingkup masyarakat dan dilakukan oleh lingkup yang paling dekat yaitu keluarga.

- 2) Kedua, Tahap Meniru/Tahap Bermain (*Play Stage*). Pada tahapan ini akan terlihat dengan jelas bahwa semakin sempurnanya anak telah menirukan beberapa peran yang diintruksikan oleh orang dewasa. Dalam tahapan ini semakin terbentuknya kesadaran mengenai siapa nama diri dan nama orang tuanya, kaka, ataupun saudara.
- 3) Ketiga, Tahap Permainan (*Game Stage*). Dalam hal ini peniruan cenderung berkurang dan telah terhgantikan oleh tindakan secara langsung yang dilakukan oleh sedirinnnya dengan kesadaran. Meningkatnya posisi penepatan diri terhadap orang lain menungkat, sehingga akan timbul interaksi bermain secara bersamaan.
- 4) Keempat, Tahap Generalisasi (*Generalized Other*). Tahapan ini orang dianggap dewasa apabila sudah bisa menempatkan dirinya pada masyarakat secara luas, bisa dikatakan dapat berinteraksi dengan masyarakat dan mapu beradaptasi didalamnya (Ritzer & Goodman, 2004).

### c. Jenis dan Tipe Sosioalisasi

Dilihat dari jenisnya, Berdasarkan jenisnya, sosialisasi dibagi menjadi dua: sosialisasi primer (dalam keluarga) dan sosialisasi sekunder (dalam masyarakat). Menurut Goffman kedua proses tersebut berlangsung dalam institusi total, yaitu tempat tinggal dan tempat bekerja. Dalam kedua institusi tersebut, terdapat sejumlah individu dalam situasi yang sama, terpisah dari masyarakat luas dalam jangka waktu kurun tertentu, bersama-sama menjalani hidup yang terkukung, dan diatur secara formal.

Peter L. Berger dan Luckman mendefinisikan sosialisasi primer sebagai sosialisasi pertama yang dijalani individu semasa kecil dengan belajar menjadi anggota masyarakat (keluarga). Sosialisasi primer berlangsung saat anak berusia 1-5 tahun atau saat anak belum masuk sekolah. Sosialisasi primer akan mempengaruhi seorang anak untuk membedakan dirinya dengan orang lain yang berada di sekitarnya yaitu seperti ayah, ibu, dan saudara. Sosialisasi primer merupakan tempat menanamkan nilai-nilai budaya yang dianut keluarganya dalam hal aturan-aturan keluarga, agama, dan masyarakat.

Dalam tahap ini, individu tidak mempunyai hak untuk memilih agen sosialisasinya, individu tidak dapat menghindar untuk menerima dan menginternalisasi cara pandang keluarga, seperti: sekolah, lingkungan bermain, dan lingkungan kerja. Salah satu bentuk adalah *resosialisasi* dan *desosialisasi*. Dalam proses resosialisasi, seseorang diberi suatu identitas diri yang baru. Sedangkan dalam proses desosialisasi, seseorang mengalami pencabutan identitas diri yang lama. Termasuk di dalam praktik cuci otak (*brainwashing*) yang sering dilakukan para teroris terhadap jaringan barunya.

Beberapa lembaga yang ada dalam masyarakat berfungsi melaksanakan proses resosialisasi terhadap anggota masyarakat yang berperilaku menyimpang baik yang berkadar ringan sampai berat antara lain: penjara, rumah singgah, rumah sakit jiwa, Pendidikan militer dan sebagainya. Di Lembaga-lembaga itu, nilai-nilai dan cara hidup

yang menjadi milik seseorang karena tidak sesuai dengan norma dan nilai serta harapan sebagian besar masyarakat (resosialisasi).

Bentuk yang kedua adalah sosialisasi antisipatoris. Pada proses ini, individu dipersiapkan untuk perubahan status dan peran yang baru. Sosialisasi ini terjadi menjelang kita beralih dari suatu jenjang Pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, dari dunia sekolah ke dunia kerja, dari dunia kerja ke kehidupan pensiunan.

Sementara dilihat dari tipenya, sosialisasi dibedakan menjadi sosialisasi formal dan sosialisasi informal. Sosialisasi formal terjadi jika melalui Lembaga yang dibentuk oleh pemerintah dan masyarakat yang memiliki tugas khusus dalam mensosialisasikan nilai, norma dan peran-peran yang harus dipelajari oleh masyarakat. Seperti sekolah, Pendidikan militer dan lingkungan kerja. Sedangkan sosialisasi informal terjadi di masyarakat atau dalam pergaulan yang bersifat kekeluargaan. Seperti antar teman, sahabat, anggota, club, dan kelompok sosial yang ada di dalam masyarakat.

Baik sosialisasi formal maupun sosialisasi informal tetap terarah kepada pertumbuhan pribadi anak agar sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di lingkungannya. Dalam lingkungan formal seperti sekolah, seorang siswa bergaul dengan teman sekolahnya dan berinteraksi dengan guru dan karyawan sekolahnya. Dalam interaksi tersebut, ia mengalami proses sosialisasi. Dengan adanya proses sosialisasi tersebut, siswa akan disadarkan tentang peranan apa yang harus ia lakukan. Siswa juga diharapkan mempunyai kesadaran dalam dirinya untuk menilai dirinya sendiri. Meskipun proses sosialisasi dipisahkan secara formal dan informal, namun hasilnya sangat sulit untuk dipisahkan karena individu biasanya mendapat sosialisasi formal dan informal.

#### **d. Agen Sosialisasi**

Agen-agen sosialisasi yaitu keluarga, sekolah, teman bermain dan media massa.

##### **1) Keluarga**

Keluarga merupakan suatu kelembagaan yang sangat terkait pada sosialisasi sosial. Di dalam hidup manusia terdapat agen sosialisasi yang terdiri atas orang tua serta saudara kandung. Menurut Gertrudge Jaeger, pada peranakan ini agen sosial dalam sistem sosial sangat berpengaruh besar karena anak terdidik sepenuhnya di dalam lingkup keluarganya yang terutama yaitu orang tuannya sendiri. Seorang anak disini sangat bergantung pada orang tuannya, serta pada tahapan ini didikan orang tua pada anak jarang diketahui oleh pihak dari luar.

##### **2) Sekolah**

Agen sosialisasi yang juga dapat mempengaruhi yaitu pendidikan formal atau sering disebut sekolah. Sekolah umumnya telah melakukan persiapan untuk penguasaan peran-peran yang baru berguna di kemudian hari, dimana hal baru ini berguna supaya tidak bergantung dengan orang tua lagi. Robert Dreeben memiliki pendapat bahwa yang dipelajari anak disekolah tidak hanya membaca, berhitung, menulis saja namun ada beberapa peraturan yang harus dilakukan yaitu mengenai kemandirian, prestasi, universalisme, dan spesifikasi. Sekolah merupakan dunia sosial bagi anak-anak dengan adanya latar belakang yang berbeda dari anak-anak itu sendiri.

##### **3) Teman Bermain atau Teman Sebaya**

Teman pergaulan biasa disebut sebagai teman bermain, teman bermain biasa didapatkan saat seorang manusia mampu berpergian ke luar rumah. Pada awalnya, teman bermain ini merupakan teman sebagai kelompok yang bersifat rekreatif, namun dapat pula memberikan pengaruh dalam proses sosialisasi setelah keluarga. Puncak pengaruh teman bermain adalah pada masa remaja. Kelompok bermain lebih banyak berperan dalam membentuk kepribadian seorang individu. Berbeda dengan proses sosialisasi dalam keluarga yang melibatkan hubungan tidak sederajat (berbeda usia, pengalaman, dan peranan), sosialisasi dalam kelompok bermain dilakukan dengan cara mempelajari pola interaksi dengan orang-orang yang sederajat dengan dirinya. Oleh sebab itu, dalam kelompok bermain, anak dapat mempelajari peraturan yang mengatur peranan orang-orang yang kedudukannya sederajat dan juga mempelajari nilai-nilai keadilan.

#### 4) Media Masa

Media massa merupakan bentuk komunikasi dan rekreasi yang menjangkau masyarakat secara luas sehingga pesan informasi yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat. Media massa terdiri dari media cetak (surat kabar, brosur, baleho, buku, majalah, tabloid) dan media elektronik (radio, televisi, video, film, piringan hitam, kaset, CD/DVD). Media massa diidentifikasi sebagai media sosialisasi yang berpengaruh pula terhadap sosialisasi masyarakat. Pesan-pesan yang ditayangkan melalui media elektronik dapat mengarahkan masyarakat ke arah perilaku prososial maupun antisosial. Bimbingan orang tua atau guru dalam menyikapi dan menikmati informasi yang dimuat dalam media masa sangat diperlukan. Dengan bimbingan orang tua dan guru diharapkan anak-anak terhindar dari pengaruh negatif pemberitaan media masa dan sekaligus dapat menyerap hal-hal positif dari media massa.



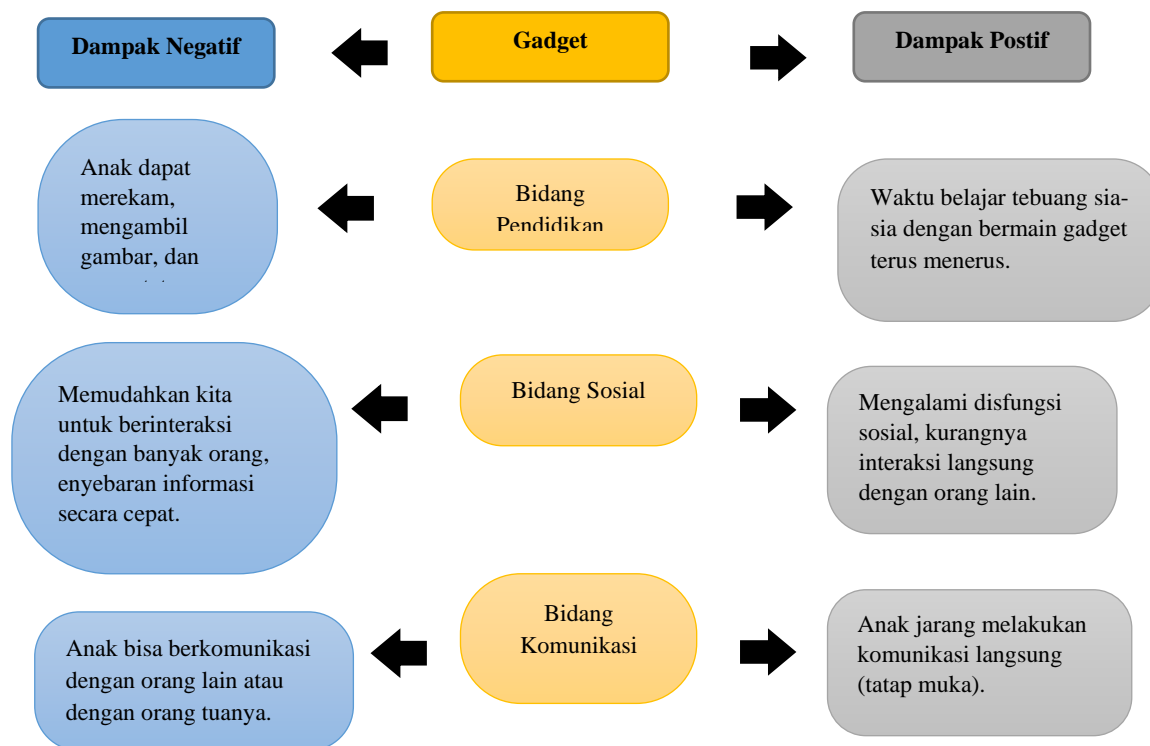
Bagan 1. Hubungan antara penggunaan gadget, manfaat, serta perilaku remaja



Pada saat ini dunia global telah memasuki babak baru. Dimana era zaman sekarang semua teknologi didunia terus berkembang dan jauh lebih modern. Perkembangan teknologi akan terus berkembang seiring bertambahnya ilmu pengetahuan. Bahkan bisa dikatakan teknologi modern lebih pintar daripada manusia. Semakin majunya perkembangan zaman maka semakin banyak pula gadget canggih yang perlu di gunakan terlebih lagi semakin banyaknya aplikasi canggih yang terus berkembang dan banyak remaja mengakses informasi apapun yang dibutuhkan setiap harinya menggunakan gadget tersebut. Pertumbuhan dan perkembangan gadget di Indonesia semakin pesat, bahkan peminat gadget semakin bertambah dan semua kalangan masyarakat perlu menggunakan gaddet, bisa dikatakan teknologi modern lebih pintar daripada manusia. Semakin majunya perkembangan zaman maka semakin banyak pula gadget canggih yang perlu digunakan terlebih lagi semakin banyaknya aplikasi canggih yang terus berkembang dan banyak remaja mengakses informasi apapun yang dibutuhkan setiap harinya menggunakan gadget tersebut. Pertumbuhan dan perkembangan gadget di Indonesia semakin pesat, bahkan peminat gadget semakin bertambah dan semua kalangan masyarakat perlu menggunakan gaddet.

Kemajuan gadget di era globalisasi telah berkembang pesat. Hal itu membawa pengaruh terhadap interaksi remaja di media sosial. Di dalam media sosial tidak ada batasan untuk kita berkomunikasi dimanapun dan kapanpun. Kita sangat mudah dan tidak membutuhkan waktu lama bagi kalangan remaja yang mempunyai media sosial dengan mudah mengetahui informasi yang terjadi masyarakat. Bagi kalangan remaja media sosial seakan-akan sudah menjadi rumah, bagi mereka tiada hari tanpa membuka media sosial bahkan hampir 24 jam mereka tidak terlepas dari gadget. Banyak sekali media sosial yang menawarkan berbagai macam fitur bagi para remaja untuk memudahkan remaja melakukan kegiatan sehari-hari. Pesatnya perkembangan media sosial dikarenakan semua orang telah beralih dari media tradisional menjali media sosial yang modern.

Di era modern manusia dibuat mudah dalam melakukan berbagi hal. Salah satunya yaitu kemudahan dalam berinteraksi sosial melalui jejaring sosial. Semakin cepatnya perkembangan internet memunculkan berbagai pola interaksi yang dapat dilakukan walaupun berjauhan dan tanpa harus berada dalam satu tempat bersamaan. *Anthony Giddens* berpendapat bahwa modernitas hubungan ruang dan waktu terputus yang kemudian ruang perlahan-lahan terpisah dari tempat. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa manusia menciptakan interaksi yang baru tanpa harus bertemu secara langsung, yang salah satunya dapat dilakukan melalui media sosial (Ritzer and Gooman, 2008).



Gambar 2. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget

Dari peta konsep diatas bahwa penggunaan *gadget* ini sangat mempunyai dampak yang beraneka ragam diantaranya sebagai berikut :

- a. **Introvet** : Kalangan remaja usia 15-19 tahun mendominasi pengguna internet di Indonesia sebanyak 64%. Penggunaan media sosial di kalangan remaja ini juga menimbulkan pro dan kontra. Penggunaan media sosial seringkali mengganggu proses belajar remaja, sebagai contoh ketika sedang belajar lalu ada notification chatting dari teman yang akhirnya dapat mengganggu proses belajar, dan kebiasaan seorang remaja yang berkicau berkali-kali di Twitter yang terkadang hanya untuk mengeluhkan betapa sulit pelajaran yang sedang dia kerjakan. Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget. Akibatnya, tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi introvert (Styastuti, 2012).
- b. **The Presentation of Self (Selfi)** : Kalangan remaja yang menjadi hiperaktif di media sosial ini juga sering memposting kegiatan sehari-hari mereka yang seakan menggambarkan gaya hidup mereka yang mencoba mengikuti perkembangan jaman, sehingga mereka dianggap lebih populer di lingkungannya. Contohnya saja di Twitter, para remaja menampilkan diri melalui mengunggah avatar yang paling bagus dilihat, memposting tweet dan retweet sebanyak-banyaknya dengan tujuan memperlihatkan eksistensinya di dunia maya, mereka berusaha memperlihatkan

eksistensi dirinya serta membangun citra sebaik mungkin. Para remaja juga berusaha memperlihatkan citra positif di Twitter. Begitupun halnya dengan Facebook, para remaja memposting foto-fotonya yang sedang bersenang-senang dengan teman-temannya dan seolah memperlihatkan betapa bahagia dirinya. Dengan demikian, dapat dikatakan individu menjadikan media sosial sebagai media presentasi diri. Namun apa yang mereka posting di media sosial tidak selalu menggambarkan keadaan social life mereka yang sebenarnya. Ketika para remaja tersebut memposting sisi hidupnya yang penuh kesenangan, tidak jarang kenyataannya dalam hidupnya mereka merasa kesepian. Setiap individu mampu menampilkan karakter diri yang berbeda ketika berada di dunia maya dengan dunia nyata. Hal ini dalam sosiologi disebut dengan istilah dramaturgi atau presentasi diri (*The Presentation of Self*) untuk menjelaskan bagaimana seseorang menampilkan diri pada lingkungan atau panggung tertentu (Rachmah, 2012).

- c. Sulit Konsertasi Pada Dunia Nyata : Kondisi anak saat ini jika berhadapan dengan gadget, jejaring sosial, atau barang sejenisnya cenderung melupakan lingkungan sekitarnya. Jenis permainan yang digandrungi anak pada zaman sekarang pun berbeda dengan permainan saat masa kecil saya dulu. Jenis permainan yang ada sekarang lebih banyak berupa *playstation* dan jenis permainan online lainnya yang bisa menghipnotis alam pikiran anak-anak dan ketagihan untuk bermain secara terus menerus. Akibatnya mereka tidak mampu *manage* waktu untuk kegiatan-kegiatan lainnya. Di sekolah pun mereka tidak fokus mengikuti pelajaran dan bosan berada dikelas.
- d. Anti Sosial Dan Alienasi : Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya, dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya, anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebaya. Tanpa interaksi dengan teman sebaya secara langsung individu menjadi teralienasi dengan lingkungan sosial dengan lingkungan sekitar mereka, karena mereka sibuk dengan gadget masing-masing. Mereka terjebak dalam pencitraan di dunia virtual, baik dalam menciptakan citranya sendiri maupun dalam memandang manusia lain. Manusia saat ini terhubung dengan berbagai aplikasi media sosial yang membantu mereka untuk terhubung dengan manusia lain yang bisa berjarak ribuan mil melalui layar dan jaringan. Namun pada saat yang sama membuat jarak dengan mereka yang dekat dan mengalienasi mereka dengan lingkungan sosialnya. Manusia pun terjebak menjadi makhluk citra, baik dalam artian secara harfiah maupun secara kiasan.
- e. Perilaku Menyimpang : Perilaku penyimpangan sosial dan berbeda dari adat kebiasaan, moral, etika, dan norma umum, dan tidak dapat diterima keberadaan perilaku tersebut oleh anggota masyarakat yang lain secara umum. Sehingga perilaku tersebut dianggap berbahaya bagi keberlangsungan tatanan masyarakat yang ada. Perilaku penyimpangan sosial terbagi kedalam dua golongan, pertama, disebut devia yang diartikan sebagai perilaku yang menyimpang dari tendensi sentral atau karakteristik rata-rata dari anggota masyarakat kebanyakan. Dan yang kedua

disebut diferensiasi yang diartikan sebagai perilaku yang berbeda dengan tingkah laku umum, seperti kejahatan. Kejahatan adalah bentuk perilaku yang menyimpang dari karakteristik umum serta bertentangan dengan hukum, dan melawan peraturan yang legal oleh karenanya selalu ditolak oleh masyarakat secara universal. Perilaku penyimpangan sosial dapat terjadi dikalangan pengguna gadget pada masa remaja, karena dalam gadget terdapat aplikasi dan konten yang seharusnya tidak dikonsumsi secara terus menerus oleh kalangan remaja, apa lagi remaja adalah kondisi dimana mental dan kepribadian masih sangat labil, dapat berubah secara drastis. Dan pada masa remaja pula proses sosialisasi dapat berjalan dengan cepat dan efektif, karena pada masa remaja individu mengalami rasa penasaran dan keingintahuan yang sangat tinggi, serta selalu ingin mencoba hal-hal yang baru. Konten dan aplikasi inilah yang menjadi agen perubahan perilaku (sosialisasi), jika konten dan aplikasi tersebut bersifat integratif tidak akan berdampak pada perilaku menyimpang.

#### 4. SIMPULAN

Ruang lingkup sosiologi merupakan pengetahuan dasar yang mengkaji kemasyarakatan, yaitu dengan individu dengan individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Dilihat dari dasar sosiologi dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu sosiologi umum dan sosiologi khusus. Pertama, yang dimaksud dengan sosiologi umum adalah sosiologi yang mempunyai usaha untuk mengamati dan menyelidiki serta meneliti gejala *sosiokultural* secara umum. Kedua, yang dikatakan sosiologi dengan pengkhususan atau juga sering disebut khusus dari sosiologi umum adalah aspek sosiologi yang mengkaji atau menyelidiki suatu aspek kehidupan *sosio-kultural* secara mendalam. Ruang lingkup sosiologi sendiri terdiri atas Sosiologi Pedesaan (*Rural Sociology*), Sosiologi Industri, Sosiologi Medis, Sosiologi Perkotaan, Sosiologi wanita (*woman sociology*). Sosiologi wanita (*woman sociology*). Sosiologi wanita (*woman sociology*). Sosiologi wanita (*woman sociology*).

Sosialisasi yaitu proses yang sangat penting yang dengan sadar atau tidak selalu kita hadapi setiap harinya kata sosialisasi sendiri dapat dimaknai sebagai suatu proses pengenalan nilai-nilai yang sedemikian rupa sehingga akhirnya membentuk sebuah individu yang utuh. Jadi dapat dikatakan jika seseorang tidak pernah menjalin sosialisasi dengan baik maka dapat dibaratkan sebagai seorang individu yang tidak utuh. Proses tahapan sosialisasi Tahap Persiapan (*Preparatory Stage*, Tahap Meniru/Tahap Bermain (*Play Stage*), Tahap Permainan (*Game Stage*), Tahap Generalisasi (*Generalized Other*). Agen dari sosialisasi adalah keluarga, teman sebaya, sekolah, media masa.

Perilaku remaja menggunakan gadget hal ini perlu ditindak lanjuti karena pada dasarnya membawa pengaruh terhadap interaksi remaja di media sosial. Di dalam media sosial tidak ada batasan untuk kita berkomunikasi dimanapun dan kapanpun. Tetapi perlu dicermati bahwa penggunaan gadget ini juga membawa dampak negatif bagi remaja yaitu Introvet, *The Presentation of Self (Selfi)*, Sulit konsertasi pada dunia nyata, Anti sosial dan alienasi, Perilaku menyimpang

Ramadhanila, Yohana, & Muanah, Binti. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Persepektif Ruang Lingkup Sosiologi. *Cendekia* (2022), 16(2): 65-77. [10.30957/cendekia.v16i2.759](https://doi.org/10.30957/cendekia.v16i2.759).

---

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amy Julia Rachmah. Pemanfaatan Situs Jejaring Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *EJPTI (Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika)* Volume 1, Nomor 3, Bulan November 2012.
- A.Sulistianingsih, *Hubungan Lingkungan Pergaulan dan Tingkat Pengetahuan tentang Kesehatan Reprodukсындаengan Sikap Seks Bebas pada Remaja*.
- Borba, M. *Membangun Kecerdasan Moral : Tujuh Kebijakan Utama agar Anak Bermoral Tinggi*. (Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. 2008).
- George Ritzer & Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern*. terjemahan oleh Alimandan dari *Modern Sociological Theory*, (Jakarta: Kencana, 2004).
- Hadisaputro, P. Studi Tentang Makna Penyimpangan Perilaku Di Remaja. *Jurnal Kriminologi Indonesia* Vol. 3. No. 3. 2004: 9-18.
- Komariah, K. Model Pendidikan Nilai Moral bagi Para Remaja Menurut Perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta`lim* Vol. 9 No. 1 2011: 45-54.
- Munah,Binti. *Sosiologi Pendidikan*, Yogyakarta, Kalimedia, 2016.
- Setyastuti, Yuanita. Aprehensi Komunikasi Berdasarkan Konteks Komunikasi dan Tipe Kepribadian Ekstrovert – Introvert . *Jurnal Komunikator*. Volume 4, Nomor 2, Bulan November 2012.
- Sunarto ,Kamanto. *Pengantar Sosiologi (Edisi Revisi)*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 2004.