

BAB III

GAMBARAN UMUM OBYEK DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Gambaran Umum Desa Loram Kulon kecamatan Jati kabupaten Kudus

a. Sejarah Singkat Desa Loram

Desa loram merupakan salah satu desa tertua yang terletak di kecamatan jati kabupaten kudus. Mengenai sejarah awal mula adanya desa loram. Nama loram sendiri di ambil dari dua kata "Lo" dan "Eram". Kata "Lo" di ambil dari pohon lo (kluwing) banyak tumbuh pada saat itu di jalan depan masjid keselatan dan eram di ambil dari bahasa jawa yang ngeram yang berarti berteduh, yang dulu biasa di lakukan oleh warga loram ketika pulang dari sawah. Dan jika dua kata tersebut jika di gabungkan menjadi "Loram".¹



Gambar 4.1

Dokumentasi: Peneliti dengan Narasumber 2021

¹ Hasil Wawancara Pribadi, Badrul Hima, 13 Agustus 2021

b. Letak Geografis Desa Loram

Desa Loram Kulon yang terletak dikecamatan Jati kabupaten Kudus memiliki letak geografis membujur dari utara keselatan. Memiliki beberapa batasan selatan desa Jetis barat daya tanjung, barat getas, utara dan timur loram wetan. Memiliki 11 dusun dan 34 RT daru 4 RW (Informasi dari bpk. Ahmad santoso kadus desa loram kulon).

c. Luas Wilayah

Desa Loram kulon kecamatan jati kabupaten kudus, memiliki luas wilayah 196, 22 ha/m² dengan letak geografis melintang dari utara ke Selatan. (Informasi dari bpk. Ahmad santoso kadus desa loram kulon)

d. Jumlah Penduduk Laki-Laki Dan Perempuan

Desa Loram Kulon Kecamatan Jati Kabupaten. Memiliki jumlah penduduk laki-laki berjumlah 4032 dan penduduk perempuan berjumlah 4041.

B. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Penelitian

a. Gambaran Umum Responden

Pada penelitian ini pengambilan data dilapangan melibatkan 6 responden. Adapun cakupan karakteristik yang disajikan menurut latar belakang responden menurut karakteristik berdasarkan jenis kelamin

dan usia. Responden pada penelitian ini dikhususkan pada pemuda berusia 20 tahun awal sampai 30 tahun yang tinggal di Desa Loram Kulon yang berjumlah 60 pemuda pemudi yang kemudian diambil 10%nya yaitu 6 orang. Diharapkan dari 6 responden yang dijadikan sebagai subjek pada penelitian ini dapat diperoleh hasil yang akurat

b. Karakteristik Berdasarkan Usia

Tabel 4.1

Umur

Umur	Jumlah
20 tahun	2 Orang
23 tahun	2 Orang
30 tahun	2 Orang

Berdasarkan tabel diketahui bahwa jumlah atau presentase umur tidak memiliki yang signifikan, hal ini karena dalam penelitian dilakukan pembatasan umur pemuda sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan.

c. Jenis dan Merk Gadget

Adapun hasil wawancara yang telah penulis dapatkan dalam penelitian, bahwa pemuda-pemuda Desa Loram Kulon memiliki lebih dari 1 gadget dengan beda jenis dan merk gadgetnya. Jenis dan merk yang dimiliki pemuda dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2**Nama Responden**

No	Nama Responden	Jenis dan Merk Gadget	Jumlah	Lama Pemakaian
1	Ahmad Abdul Aziz	Oppo Reno 5F dan Nokia 1202	2 buah	2 tahun
2	Kharis Hermawan	Redmi 9A	1 buah	1 tahun
3	Muhammad Yusuf	Vivo Y5 dan Iphone 7	1 buah	3 tahun
4	Dewi Rahmawati	Xiomi Redmi Not 9	1 buah	2 tahun
5	Neneng Yulianti	Nokia 1201 dan Samsung A10	2 buah	4 tahun
6	Siti Nur Afifah	Vivo Y20	1 buah	2 tahun

Berdasarkan hasil wawancara dengan sejumlah pemuda yang akan diambil sampel data mendapatkan hasil seperti diatas bahwa dari keenam pemuda tersebut kebanyakan menggunakan gadget yang memiliki akses dan fitur yang canggih atau yang biasa disebut dengan android.

d. Penggunaan Aplikasi Gadget

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti didapatkan data sebagai berikut :

Tabel 4.3**Kriteria Usia**

Kriteria Usia	Aplikasi yang Digunakan
20 tahun	Facebook, Instagram, Twitter, WhatsApp, Youtube, TikTok, Google, Games Online.
23 tahun	Facebook, Instagram, Twitter, WhatsApp, Youtube, Telegram, Line, TikTok, Google.
30 tahun	Facebook, WhatsApp, Youtube, ,

Google, SMS, Telepon.

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa kriteria umur 20 dan 23 tahun lebih dominan menggunakan aplikasi sosial media dibanding aplikasi lain, dan menggunakan aplikasi sms dan telepon hanya sesekali. Sedangkan kriteria umur 30 tahun lebih dominan menggunakan aplikasi sms dan telepon dan tidak terlalu dominan menggunakan sosial media.

Menurut hasil wawancara dengan Dewi Rahmawati didapatkan data sebagai berikut :

“Saya lebih suka menonton youtube, tiktok, dan instagram daripada menggunakan WhatsApp apalagi sms karena jarang berkomunikasi menggunakan aplikasi tersebut.”²

Sejalan dengan pendapat di atas, M. Yusuf pemuda Desa Loram Kulon menyampaikan pendapatnya sebagai berikut :

“Aplikasi yang sering saya gunakan adalah game online, karena lebih suka main game daripada menggunakan media sosial. Jadi hp saya kebanyakan isinya game, kadang-kadang buka sosial media”.³

Dapat disimpulkan dari hasil wawancara di atas bahwa, dalam penggunaan gadget dikalangan pemuda sangat bervariasi kegunaannya, ada yang digunakan untuk bermain game online atau untuk bermedia sosial.

² Hasil Wawancara Pribadi, Dewi Rahmawati, Pemuda Desa Loram Kulon, 13 Agustus 2021

³ Hasil Wawancara Pribadi, Muhammad Yusuf, Pemuda Desa Loram Kulon, 13 Agustus 2021

e. Batasan Waktu Penggunaan Gadget

Pada penelitian ini peneliti mengamati aktivitas subjek, dengan metode observasi yakni mengamati dan mencatat yang dilakukan objek ditemapt terjadi atau berlangsungnya peristiwa. Adapun hasil yang peneliti peroleh pada saat mengamati kegiatan objek yakni adalah batsan waktu penggunaan gadget dikalangan pemuda yang tidak menentu atau bisa dikatakan tidak bisa lepas dari gadgetnya. Sehingga lupa akan kewajiban seperti sholat lima waktu, dan berkomunikasi langsung tatap muka kepada orang tua, dan orang-orang dilingkungan sekitar.⁴



Gambar 3.2

Dokumentasi: Peneliti dengan Narasumber 2021

Penggunaan gadget dikalangan pemuda Desa Loram ini tergolong berlebihan dan tidak ada batasan dalam menggunakan gadgetnya, sehingga dalam hal ini membuat segala permasalahan timbul seperti halnya, disaat berkumpul dengan sesama untuk berbincang-bincang tetapi para pemuda lebih asik sendiri dengan

⁴ Hasil Wawancara Pribadi, Faela Sofa, 13 Agustus 2021

gadgetnya. Hal ini menyebabkan komunikasi tatap muka menjadi tidak tersalurkan. Selain itu, ketika memiliki waktu senggang pemuda Desa Loram ini lebih suka bermain gadget daripada sharing kepada orang tua, sehingga hubungan anak dan orang tua semakin renggang. Dikarenakan saking banyaknya menggunakan gadget, rasa hormat pemuda kepada orang tua menghilang. Bahkan pemuda sampai lalai melakukan kewajiban agamanya, seperti sholat lima waktu, pengajian, membaca Al-Qur'an.⁵

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua pemuda Desa Loram Kulon sebagai berikut :

“Pengaruh yang diberikan gadget kepada pemuda saat ini khususnya pada anak saya sendiri sudah terlalu memberikan dampak yang sangat luar biasa. Sekarang anak saya tidak bisa lepas dari HP. Mu makan saya harus bawa HP, ke kamar mandi juga bawa HP, hampir 24 jam HP nempel ditangan anak. Dampak buruknya anak jadi tidak pernah fokus dikehidupan nyata, selalu terpku pada HP sehingga lalai dengan kewajibannya”.⁶



Gambar 3.3

⁵ Hasil Observasi di Desa Loram Kulon

⁶ Hasil Wawancara Pribadi, Nooryanti, Orang Tua Pemuda Desa Loram Kulon, 23 Agustus 2021

Dokumentasi: Peneliti dengan Narasumber 2021

Melalui hasil pengamatan di kalangan pemuda pengguna gadget di Desa Loram Kulon, bahwa komunikasi yang terjalin menjadi tidak efektif karena perbincangan yang sedang terjadi menjadi *misscommunication*, dalam artian komunikasi antara pemuda dengan lainnya tidak tepat kesasaran komunikasi, hal ini disebabkan karena pemuda di Desa Loram Kulon berkomunikasi dengan lainnya tetapi masih asik dengan gagednya, artinya mereka masih belum mengetahui kapan, dimana, dan bagaimana waktu yang tepat untuk menggunakan gadget.

2. Kegiatan Sehari-Hari Pemuda Menggunakan Gadget di Desa Loram Kulon

Kegiatan rutin pemuda-pemudi semasa dulu sebelum jauh mengenal kecanggihan gadget seperti saat ini yakni berkumpul dalam acara pembentukan atau rapat karang taruna untuk saling berkomunikasi langsung antara satu sama lainnya guna untuk mempererat tali silaturahmi dan mengenal sikap dan kepribadian antar pemuda-pemudi masing-masing. Bahwa komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan.

Dahulu pemuda-pemudi berkumpul dalam acara karang taruna, mereka selalu berbincang dengan satu sama lain tanpa menggunakan gadget. Hal ini membuat hubungan silaturrahi semakin erat, akan tetapi setelah munculnya gadget pada saat ini menjadikan kebiasaan berkumpul

pemuda-pemudi dalam acara apapun tidak saling berkomunikasi langsung karena gadget. Hal ini disayangkan karena akan membuat hubungan erat menjadi renggang tanpa adanya komunikasi langsung yang terjadi.

Kegiatan keseharian pemuda Desa Loram Kulon dalam menggunakan gadgetnya masing-masing berdasarkan kriteria umur dapat dilihat sebagai berikut:

a. Pemuda dengan kriteria umur 20 tahun

Kriteria umur 20 tahun kegiatan keseharian dalam menggunakan gadget adalah menggunakan gadget untuk bermain game online, dan sosial media. Kemanfaatan penggunaan gadget pada umur tersebut kurang karena pemuda lebih sering menggunakan gadget untuk bermain baik game online maupun media sosial dibandingkan untuk berkomunikasi atau berhubungan sosial. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pemuda Desa Loram yang bernama Kharis Hermawan bahwa ia mampu memainkan gadget selama 10 jam dengan permainan games yang ada diaplikasi gadgetnya, sehingga ia tidak pernah fokus jika diajak bicara dengan orang di sekitarnya.

b. Pemuda dengan kriteria umur 23 tahun

Dalam keseharian menggunakan gadget pada kriteria umur 23 tahun ini sering menggunakan aplikasi messenger yang ada diaplikasi seperti WhtasApp, Line, Telegram, Twitter, dan masih suka menggunakan sosial media meskipun tidak sesering seperti pemuda

yang berusia 20 tahun. Dikarenakan terlalu sering menggunakan menggunakan aplikasi messenger pada gadget, membuat komunikasi langsung tatap muka dikalangan pemuda tidak terjadi dengan baik, sehingga dapat memberikan dampak menjauhkan yang dekat dan mendekatkan yang jauh.⁷

Pada wawancara penulis dengan pemuda Desa Loram Kulon didapatkan hasil sebagai berikut :

“Saya kalau berkomunikasi dengan orang di lingkungan saya ya seperti biasa tidak terlalu sering, yang penting kalo ada yang nyapa saya sapa balik, tapi lebih sering saya lakukan komunikasi lewat media. Karena saya bekerja harus menggunakan gadget jadi mau tidak mau waktu saya lebih banyak menggunakan gadget daripada untuk bertemu dengan orang sekitar secara langsung”.⁸

c. Pemuda dengan kriteria umur 30 tahun

Berikut hasil wawancara dengan Ahmad Abdul Aziz salah satu pemudadi Desa Loram :

“Kalau saya menggunakan gadget hanya untuk kepentingan bisnis saja, seperti menggunakan aplikasi telepon untuk telpon rekan kerja, menggunakan Facebook, Instagram, untuk upload barang dagangan, sekarang saya mau mencoba menggunakan Tiktok karena sedang trand dikalangan anak muda. Jadi saya rasa ada peluang bagus untuk pemasaran barang dagangan. Kalau sekedar bermain game, youtuban, jarang sekali saya lakukan karena kurang suka juga”.⁹

Dari hasil wawancara yang penulis dapatkan dan telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa pemuda umur 20 tahun

⁷ Hasil Observasi di Desa Loram Kulon

⁸ Hasil Wawancara Pribadi, Siti Nur Afifah, Pemuda Desa Loram Kulon, 13 Agustus 2021

⁹ Hasil Wawancara Pribadi, Ahmad Abdul Aziz, Pemuda Desa Loram Kulon, 13 Agustus 2021

atau dapat dikatakan masih duduk menempuh pendidikan mereka belum mampu memanfaatkan gagednya dan komunikasinya pun jarang lebih sering menggunakan gaged untuk bermain game saja daripada memanfaatkan gaged untuk berkomunikasi. Sedangkan kriteria umur 23 tahun yakni pemuda yang sudah mulai bekerja lebih sering berkomunikasi menggunakan media sosial seperti WhtasApp, Twitter, Line, dan lain sebagainya. Sedangkan kriteria umur 30 tahun masih mampu berkomunikasi tatap muka karena dalam kegiatannya tidak terlalu menggunakan gadget. Jadi pengaruh gadget sangat berdampak kepada komunikasi langsung tatap muka dikalangan pemuda Desa Loram Kulon. Artinya masih kurangnya pemuda dalam memanfaatkan gagednya kedalam hal yang positif bahkan komunikasi tatap mukapun tidak terjadi antar pemuda. Hal ini disayangkan karena dapat menjauhkan yang dekat.

3. Pengaruh Penggunaan Gaged terhadap Komunikasi Tatap Muka pada Pemuda Desa Loram Kulon

Gadegt saat ini sangat berpengaruh bagi kehidupan masyarakat di Desa Loram Kulon, dimana yang dahulu mereka pada kegiatan rutin karang taruna selalu menggunakan dan memanfaatkan kondisi untuk saling berkomunikasi langsung. Hal ini tidak terjadi pada zaman sekarang yang disebabkan pemuda menggunakan gagednya tidak ditempat dan kondisi yang memungkinkan, karenanya itu membuat komunikasi langsung tatap muka sering kali diabaikan, seolah-olah komunikasi

langsung ini tidak terlalu penting, karena komunikasi melalui media lebih dominan digunakan untuk kaum pemuda. Pengaruh gadget bahkan tidak berdampak kepada komunikasi saja, bahkan kewajiban seperti; menjalankan Sholat lima, pengajian rutin, pun terlalaikan karna gadget, sungguh disayangkan jika pemuda melalaikan Sholat lima waktu hanya karena asyik memainkan gadget dan silaturahmi pun sangat jarang terjadi.

Silaturahmi itu sendiri berarti mengikat tali persahabatan di antara sesama yang dilaksanakan secara langsung, dan tidak melalui perantara gadget seperti sekarang. Walaupun dahulu dapat menggunakan surat atau telegram namun ketergantungan akan dua perantara itu tidak se-besar ketergantungan akan gadget seperti saat ini. Efek samping yang di ciptakan dari meledaknya gadget adalah kerenggangan dalam hubungan sosial suatu kelompok ataupun dari individu ke individu yang lain.

Tidak hanya menjadi kebutuhan sehari-hari saja, gadget sudah lekat hubungannya dengan kegiatan bersosialisasi manusia pada saat ini. Gadget dapat mengurangi dampak negatif dari jarak, yakni dapat mendekatkan yang jauh namun disisi lain juga dapat menjauhkan yang dekat. Banyak contoh yang telah terjadi di masyarakat khususnya di Desa Loram Kulon. Hampir disetiap lapisan masyarakat akan mengalami dari dampak penggunaan gadget ini.

Gadget bisa membawa dampak dari berbagai macam segi, dimana dampak tersebut menimbulkan gejala-gejala yang jauh dari apa

yang kita perkirakan, contohnya seperti hilangnya rasa hormat, tidak mempunyai sopan santun, dan tidak memiliki rasa kepedulian.¹⁰ Seperti contoh penggunaan gadget dapat menimbulkan seorang anak tidak memiliki rasa hormat kepada orang tuanya, hilangnya sopan santun dan pemuda yang mengabaikan lingkungan sekitar dan tidak mempunyai rasa kepedulian terhadap sesama, sehingga membuat hubungan bersosialisasi hilang dan komunikasi tatap muka yang biasanya terjadi harus hilang dengan kebiasaan buruk yang dilakukan pemuda dalam menggunakan gadgetnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua dari pemuda Desa Loram sebagai berikut :

“Perilaku yang anak saya lakukan disaat dia memainkan gadgetnya sangat jauh dari kebiasaannya, misalkan pulang kerumah langsung memegang gadget diam tanpa suara, diotak-atik gadgetnya entah apa yang diotak-atik, sampai- sampai kalo saya manggil tidak cukup satu kali buat manggilnya, misalkan kalau disuruh sholat jawabnya nanti-nanti terus kalau tidak bentar lagi gitu jawabnya”.¹¹

¹⁰ Hasil Wawancara Pribadi, Nooryanti, Orang Tua Pemuda Desa Loram Kulon, 23 Agustus 2021

¹¹ Hasil Wawancara Pribadi, Nooryanti, Orang Tua Pemuda Desa Loram Kulon, 23 Agustus 2021