



## Dampak Penggunaan Media Komunikasi (*Gadget*) terhadap Perubahan Perilaku pada Generasi Muda Hindu

oleh  
Ni Made Indrayani  
STAH Lampung  
[Dxxindrayani@yahoo.co.id](mailto:Dxxindrayani@yahoo.co.id)

Direvisi: 12 November 2020

Diterima: 24 Desember 2020

Diterbitkan: 1 Januari 2021

**Abstrak:** Permasalahan dalam penelitian ini, yaitu 1) Apakah penggunaan media komunikasi (*Gadget*) mengakibatkan perubahan perilaku pada generasi muda Hindu? 2) Apakah Penggunaan media komunikasi (*Gadget*) berdampak terhadap perubahan perilaku pada generasi muda Hindu? Metode dalam pengumpulan data diperoleh dari observasi, wawancara. Berdasarkan metode yang digunakan diperoleh hasil penelitian, yakni: 1) Dampak *Gadget* terhadap perubahan perilaku generasi muda terdapat dua dampak, yakni dampak yang bersifat positif dan dampak yang bersifat negative. Dampak positif dari media komunikasi yakni mempermudah hubungan jarak jauh dan memberikan kelancaran bagi pengguna *Gadget* dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Pengaruh negatif penggunaan *Gadget* seperti penyalahgunaan fasilitas yang tersedia pada *Gadget* yakni seperti ada gambar dan filem yang bersifat pornografi yang dapat merusak moral dan etika generasi muda. Penyalahgunaan *Gadget* menjadikan salah satu faktor terjadinya tindakan kriminalitas di lingkungan masyarakat. Peran keluarga dalam mengantisipasi dampak *Gadget* terhadap perubahan perilaku yaitu dengan memberikan pendidikan agama dan etika dalam keluarga yang memperkuat *sradha* dan *bhakti* anak, sehingga dapat menyelamatkan generasi muda dari perbuatan atau tindakan *adharma*.

**Kata Kunci:** *Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku*

**Abstract:** The problem of this research includes: 1) Does the use of communication media (gadget) cause behavioral change in Hindu young generation? 2) Does the use of communication media (gadget) impact behavioral change towards Hindu young generation? The data were collected through observation and interview method. Based on the method used, the research finds that 1) There are two impacts of gadget use toward behaviour of Hindu young generation such as negative and positive impacts. The positive impacts of communication media include easing long-distance communication and gaining information needed by the gadget user. The negative impacts of gadget use include misuse of the existing application in gadget such as

pornographic pictures and film which may damage the moral and etiquette of young generation. The gadget misuse becomes one of the factors of crime in society. The role of family in anticipating the impacts of gadget towards behavioural change is to give religious education and etiquettes in the family which strengthen believe (*sradha*) and service (*bhakti*) of the children to save the young generation from negative (adharma) act or behaviour.

**Keyword:** gadget use and behavioural change

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akhir-akhir ini mengalami kemajuan yang sangat pesat terlebih dalam bidang teknologi komunikasi. Hal ini ditandai dengan munculnya alat-alat komunikasi bergerak maupun tidak bergerak. Khususnya terhadap alat komunikasi *Gadget* penggunaannya sudah sangat meluas bahkan siswa, remaja, para orang tua rata-rata sudah menggunakan *Gadget*. Dalam perkembangan jaman banyak hal yang dilakukan oleh remaja dalam meningkatkan kualitas hidupnya dalam persaingan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya remaja Hindu dimana harus memiliki nuansa religius. Generasi yang terdiri dari manusia-manusia *suputra* yang tidak hanya cerdas intelektual, tetapi juga cerdas rasa dan cerdas spiritual. Hal ini ditentukan oleh berbagai

faktor dan salah satunya adalah faktor lingkungan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak terhadap perkembangan dan pertumbuhan generasi Hindu sebagai contoh dengan adanya media elektronik seperti *Gadget* dengan tambahan fasilitas kamera, video dan jaringan internet yang dapat berdampak pada kalangan anak muda. Fasilitas yang disediakan *Gadget* memudahkan anak melakukan dan memperoleh tayangan-tayangan, baik tayangan yang tidak menyimpang dari tujuan pendidikan agama Hindu atau tayangan yang menyimpang yang dapat mempengaruhi perkembangan moral dan etika anak, juga akan membuat generasi muda Hindu mengarah ketindakan-tindakan yang menyimpang dari norma-norma atau aturan-aturan agama dan masyarakat.

Terkait dengan dampak komunikasi *Gadget*, kini masyarakat dihadapkan

dengan pola hidup yang modern sebagai wujud kemajuan dibidang teknologi. Perubahan kehidupan bukan hanya dibidang kehidupan sosial perubahan tersebut juga terjadi dibidang pola pikir yang lebih maju atau modern. Sebagai contoh kehidupan modern sekarang masyarakat tidak terbatas ruang dan waktu untuk mendapatkan informasi baik dari dalam negeri dan luar negeri yang dapat diterima dalam waktu yang relatif singkat.

Terkait dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di bidang komunikasi *Gadget* dikalangan anak muda Hindu mendapat berbagai tanggapan dari masyarakat, baik yang bersifat mendukung untuk memudahkan melakukan komunikasi jarak jauh ataupun yang tidak mendukung dari penyalahgunaan *Gadget* dikalangan anak muda untuk melakukan perbuatan yang melanggar nilai-nilai etika yang terdapat di masyarakat.

Yang menjadi keluhan masyarakat atau orang tua mengenai media komunikasi khususnya *Gadget* yaitu terhadap perkembangan jiwa anak, hal ini dapat dilihat dari perubahan tingkah laku anak setelah mengenal dan menggunakan

sarana komunikasi *Gadget*, kebiasaan-kebiasaan dan pola tingkah laku yang diluar pola perkembangan jiwa anak menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan *Gadget*. Hal ini dapat dilihat dari pergaulan yang mereka lakukan sehari-hari. Adanya tayangan-tayangan yang bersifat negatif seperti halnya filem porno dan foto-foto yang tidak seharusnya ada dan dinikmati di *Gadget* mereka, dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak sehingga dengan mudah terjadi perubahan-perubahan yang menyimpang dari kebiasaan anak secara umum. Perubahan itu meliputi perubahan pengetahuan, perubahan sikap dan perubahan perilaku nyata.

Berdasarkan hal-hal tersebut diatas, nampak sebgaiain pelajar tengah mengalami krisis moral, krisis mental, krisis keteladanan, dan nilai-nilai demokrasi yang seharusnya dijunjung tinggipun mereka tinggalkan. Oleh karena itu, maka penulis ingin meneliti lebih jauh apa penyebab para pelajar ini hingga terjerumus pada hal-hal yang negatif dan meninggalkan nilai-nilai agamais, demokratis, dan ingin mengetahui sejauh

mana peran *Gadget* dapat membentuk perubahan karakter generasi muda Hindu.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Peran Media Komunikasi *Gadget*

Menurut Soekanto, (1990:268) “Peran adalah aspek dinamis dari kedudukan apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka dia menjalankan suatu peran”. Perilaku individu dalam hidup bermasyarakat berhubungan erat dengan peran. Karena peran merupakan hak dan kewajiban yang harus dijalani seorang individu dalam bermasyarakat. Sebuah peran harus dijalankan sesuai dengan norma-norma yang berlaku juga di masyarakat.

Media merupakan suatu alat yang dipergunakan untuk mempermudah terjadinya suatu hubungan. Media komunikasi merupakan sarana untuk memperlancar penyampaian informasi, sehingga dengan adanya media komunikasi informasi atau berita lebih mudah menyampaikannya. Menurut Wiryanto (2000:54) komunikasi merupakan hubungan yang terjadi antara beberapa orang melalui suatu alat baik secara lisan maupun tulisan.

Pengertian Gadget Bisa dikatakan bahwa Gadget merupakan sebuah media modern yang dapat diartikan sebagai sebuah benda/alat yang sangat penting, yang dapat dipergunakan untuk semua bidang kehidupan, sebagaimana peralatan elektronik yang lain, Gadget pun dapat dipergunakan secara positif maupun negatif, banyaknya Gadget di kalangan anak-anak merupakan indikasi kemewahan yang secara spesifik, banyaknya anak-anak yang ditinggalkan oleh orang tua nya karena kesibukan orang tua dan orang tua pun lupa akan kehidupan masa depan anak-anaknya, sehingga disisi lain akan terjadi kecemburuan sosial anak terhadap temannya atau mungkin seorang anak akan lebih suka meniru orang lain yang dijadikan idolanya daripada mengikuti orang tua nya, maka, Gadget menjadikan pedang bermata dua, apabila dimanfaatkan dengan baik, dia akan memberikan manfaat bagi orang dewasa maupun anak-anak. namun apabila penggunaan Gadget dipakai secara negatif, maka bahayanya akan lebih besar daripada manfaat yang diberikan (Achmad Sunarto, 2014: 141).

Pemakaian Gadget dapat diklasifikasikan secara global, yaitu: 1) Gadget bisa dipakai untuk mengumumkan pelajaran, kemajuan, undangan dan sebagai alat pengingat dan bisa memberikan efektifitas terhadap kesulitan waktu dan ekonomi. 2) Memberikan kebebasan untuk membahas pesan pada waktu yang di inginkan ataupun menolak pesan yang tidak disukai. 3) Menghidupkan tali persaudaraan diantara mereka yang berkirim pesan dan Gadget bisa membantu komunikasi dengan orang lain. 4) Gadget bisa memberikan dampak kecanduan pemakaian. 5) Gadget bisa dipergunakan untuk mengejutkan orang lain, menteror, menghina orang lain, menjadikan autisme pemakainya, menyia-nyiakannya waktu pemakainya. (Sunarto, 2004: 58).

Perkembangan Gadget di Indonesia Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, komunikasi itu sendiri artinya adalah “Pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami”. Komunikasi terdiri dari berbagai bentuk, beberapa di antaranya adalah: 1) Komunikasi

Intrapersonal. Komunikasi dengan diri sendiri. Seorang individu menjadi sender dan juga sekaligus menjadi receivernya. 2) Komunikasi Interpersonal. Ada lawan bicara dalam proses komunikasi kita, komunikasi yang dilakukan untuk mendapat feedback dari orang tersebut. Komunikasi itu dapat dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung. 3) Komunikasi Kelompok, komunikasi kelompok adalah “Interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat.”. 4) Komunikasi Organisasi. Ahli komunikasi Devito mendefinisikan komunikasi yang satu ini sebagai upaya pengiriman dan penerimaan pesan baik dalam organisasi dikelompok formal maupun informal. 5) Komunikasi Massa. Merupakan suatu bentuk komunikasi dengan melibatkan khalayak luas yang biasanya menggunakan teknologi media massa seperti, surat kabar, majalah, radio, dan televisi. 6) Komunikasi Antar Budaya. Komunikasi antarbudaya menurut Charley H. Dood, meliputi

komunikasi yang melibatkan peserta komunikasi yang mewakili pribadi, antarpribadi, dan kelompok, dengan tekanan pada perbedaan latar belakang kebudayaan yang mempengaruhi perilaku komunikasi para peserta menurut Michael Burgoon (dalam Wiryanto, 2005).

Keberagaman bentuk tersebut menyiratkan bahwa memang setiap manusia merupakan makhluk sosial. Manusia tidak bisa hidup tanpa manusia yang lainnya. Dan manusia tidak bisa tidak berkomunikasi. Setiap individu pasti melakukan kegiatan komunikasi setidaknya komunikasi dengan diri sendiri atau biasa disebut intrapersonal. Melalui berbagai bentuk komunikasi yang ada, kita dapat memberikan penjelasan secara umum bahwa kegiatan komunikasi dapat dilakukan dengan berbagai cara. Seiring berjalannya waktu, komunikasi tidak dapat dipisahkan dengan ‘media massa’. Teknologi yang semakin maju, cara berkomunikasi yang beragam, serta semakin booming-nya sosial media menjadi salah satu contoh nyata perkembangan dalam dunia komunikasi.

Konsep McLuhan terbukti benar, kini khususnya di Indonesia, banyak sekali manusia yang bergantung pada

teknologi dan sangat sulit untuk lepas dari hal-hal seputar teknologi. Bahkan bisa dibayangkan di era ini bila seseorang tidak menggunakan teknologi-teknologi tersebut, orang tersebut tidak dapat diterima dengan baik di lingkungannya (contoh: dalam pekerjaan, beberapa perusahaan memiliki syarat khusus mengenai kemampuan menggunakan berbagai teknologi). Kemajuan teknologi dalam berkomunikasi massa ini telah membawa banyak dampak serta perubahan dalam masyarakat. (Kriyantono, Rachmat.2006).

Dalam proposal penelitian ini, media komunikasi yang di jadikan bahan kajian adalah media komunikasi *Gadget* sebagai media komunikasi yang membawa pengaruh perubahan etika budhi pekerti pada generasi muda khususnya generasi muda Hindu.

## **2.2 Perubahan Prilaku Keagamaan**

Kata perubahan mengandung sinonim “pembentukan” identik dengan kata “pembangunan”. Pembangunan merupakan proses atau cara untuk membangun suatu hal. Kegiatan membangun yang dimaksud dapat berupa fisik maupun non fisik. Pembangunan

fisik biasanya berupa infrastruktur, prasarana dan sarana. Sementara pembangunan non fisik biasanya lebih mengarah pada bidang politik, ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dan lain-lain.

Istilah perubahan dan karakter dapat dijelaskan sebagai dua fase kata yang membentuk sebuah aktivitas. Pembentukan adalah usaha untuk mengarahkan pikiran yang buruk menjadi lebih berguna dan lebih baik. Perubahan dalam hal ini adalah perubahan mengenai penggunaan teknologi komunikasi *Gadget*. Perubahan yang ditimbulkan dari pengaruh positif dan negatif dari penggunaan media komunikasi *Gadget* yang mempengaruhi sikap dan perilaku generasi muda.

Kata pekerti berasal dari kata dasar kerti berarti perbuatan. Kata dasar ini berasal dari kata “kr” berarti membuat. Budi pekerti berarti kesadaran perbuatan atau tingkah laku seseorang.

Kepribadian adalah organisasi dinamik dalam individu atas sistem-sistem psikofisis yang menentukan penyesuaian dirinya dengan khas terhadap lingkungan. Perubahan tingkah laku dapat dilihat dari perkembangan

kepribadian dari sejak lahir sampai anak pada masa dewasa.

Tingkah laku dalam ajaran agama Hindu berarti susila, Susila berasal dari kata “su” dan “sila”. Su adalah awalan yang berarti amat baik, atau sangat baik, mulia, dan indah. Sedangkan kata sila berarti tingkah laku atau kelakuan. Jadi Susila berarti tingkah laku atau kelakuan yang baik atau mulia yang harus menjadi pedoman hidup manusia. Manusia adalah makhluk individu dan juga makhluk sosial. Sebagai individu manusia mempunyai kemauan dan kehendak yang mendorong ia berbuat baik dan bertindak. Berbuat yang baik (Susila) yang selaras dengan ajaran agama atau dharma adalah cermin dari manusia yang Susila. Manusia Susila adalah manusia yang memiliki budhi pekerti tinggi yang bisa diterima oleh lingkungan di mana orang itu berada. Demi tegaknya kebenaran dan keadilan di dunia ini manusia yang ber-Susila atau bertingkah laku yang baik sangat diharapkan. Manusia yang susila adalah penyelamat dunia (Tri Buana) dengan segala isinya. Apapun yang dilakukan oleh orang Susila tentu akan tercapai. Sebab, Sang Hyang Widhi Wasa akan selalu menyertainya. Orang-

orang di sekitarnya selalu hormat dan menghormatinya. Kalau saja di dunia ini tidak ada orang yang Susila maka sudah tentu dunia ini akan hancur dilanda oleh ke-Dursilaan atau kejahatan. Sebab, Susila merupakan alat untuk menjaga Dharma. Pengertian Susila menurut pandangan Agama Hindu adalah tingkah laku hubungan timbal balik yang selaras dan harmonis antara sesama manusia dengan alam semesta (lingkungan) yang berlandaskan atas korban suci (Yadnya), keikhlasan dan kasih sayang.

Pada hakekatnya hanya dari adanya pikiran yang benar akan menimbulkan perkataan yang benar sehingga mewujudkan perbuatan yang benar pula. Dengan ungkapan lain adalah satunya pikiran, perkataan, dan perbuatan.

Pemahaman perilaku dalam hal ini adalah bentuk pelanggaran yang dilakukan oleh generasi muda baik itu berupa pelanggaran etika dalam berbuat, berkata dan berfikir dalam kehidupan bersosial masyarakat.

Adanya perubahan adalah pertanda kehidupan, yaitu merupakan kebenaran yang melandasi sejarah dan mempunyai tingkat perubahan yang berbeda-beda. Demikian pula laju perubahan tidak selalu

dan tidak perlu sama dalam segala sektor kehidupan. Adapun yang menjadi peletup perubahan adalah gagasan dasar (Sedyawati, 1975). Perubahan diartikan sebagai proses yang mengakibatkan keadaan sekarang berbeda dengan keadaan sebelumnya, perubahan bisa berupa kemunduran atau bisa berupa kemajuan/*progress* (Syani, 1995:83).

Sedyawati (1995/1996 : 138-139) mengungkapkan bahwa adanya perubahan disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah perubahan kebudayaan yang datang dari masyarakat pendukung kebudayaan itu sendiri yang disebabkan oleh karena berbagai macam dorongan, antara lain tantangan dari perubahan yang sifatnya alami dan demikian bermaknanya perubahan tersebut sehingga manusia didorong ke arah suatu keharusan untuk menyesuaikan diri, artinya mengadakan tindakan-tindakan perubahan. Penyebab yang lain adalah kejenuhan. Faktor eksternal adalah pengaruh-pengaruh dari luar karena adanya interaksi, misalnya interaksi antara bangsa. Pada masa-masa yang lalu, interaksi hanya dapat terjadi apabila ada pertemuan-pertemuan tatap muka. Berbeda dengan sekarang, berkat



kecanggihan teknologi komunikasi, interaksi dapat dilakukan melalui media komunikasi jarak jauh, baik personal maupun

Suparlan (dalam Sapardi, 2008 : 151) menyatakan bahwa perubahan menunjukkan suatu perbedaan dari awalnya atau dengan kata lain dari yang semula. Suparlan membedakan antara perubahan sosial dengan perubahan kebudayaan. Dikatakan bahwa perubahan sosial menyangkut perubahan dalam struktur dan pola-pola hubungan sosial, yang di dalamnya mencakup sistem status, hubungan keluarga dalam lingkungan kekerabatan, sistem politik, kekuatan penyebaran penduduk. Sedangkan perubahan kebudayaan adalah perubahan yang terjadi dalam sistem ide yang dimiliki bersama oleh para warga atau sejumlah warga masyarakat.

Arief (2005 : 74) mengatakan bahwa perubahan adalah suatu proses menuju sesuatu yang baru dan pada era sekarang sering diidentikkan dengan kemoderenan. Sehingga sesuatu yang telah berubah menjadi sesuatu yang baku adalah digandrungi.

Sedangkan perilaku keagamaan, menurut Bacon (dalam Wulandari, 2005:

9) menyatakan bahwa perilaku sebagai suatu bentuk tingkah laku yang mencakup empat faktor yaitu tujuan untuk melakukan sesuatu seperti melukai atau mencelakakan, individu yang melakukan, individu yang menjadi korban dari perilaku tersebut, penerima dari tingkah laku tersebut.

Perilaku manusia merupakan perkembangan dari sikap, dimana sikap adalah suatu pola perilaku, tendensi atau kesiapan antisipatif, predisposisi untuk menyesuaikan diri dalam situasi sosial, atau secara sederhana, sikap adalah respon terhadap stimuli yang telah terkondisikan (Azwar, 1995 : 5).

Poerwadarminta (1982 : 944), sikap memiliki pengertian "tokoh atau bentuk tubuh, cara berdiri, mendekap, memeluk erat-erat, memegang". Sedangkan Kaisler, Collin dan Miller (dalam Wardana, 2003 : 13), sikap merupakan predisposisi yang dipelajari untuk merespon secara konsisten terhadap obyek, baik dalam bentuk respon positif maupun negatif.

Sikap adalah keadaan mental dan saraf dari kesiapan, yang diatur melalui pengalaman yang memberikan pengaruh dinamik atau terarah terhadap respon individu pada semua objek dan situasi

yang berkaitan dengannya (Osears, 1992). Dengan alasan yang sama, sikap terutama digambarkan sebagai kesiapan untuk selalu menanggapi dengan cara tertentu dan menekankan implikasi perilakunya. Seperti yang dilaporkan Fishbein (1975), bahwa aplikasi pertama terori-teori belajar dalam bidang sikap, dilakukan oleh Leonard Doob, yang mendefinisikan sikap sebagai sesuatu yang dipelajari. Demikian juga Osgoog, Suci, dan Tannenbaum menyatakan, bahwa sikap terhadap suatu objek menunjuk pada penilaian secara keseluruhan terhadap objek tertentu.

Selanjutnya, dengan memperhatikan adanya hubungan antara sikap dengan perilaku, perlu dilihat interelasi antara komponen-komponen sikap. Menurut Allport yang dilaporkan oleh Mar'at (2002 : 13), terdapat tiga komponen sikap yaitu : (1) komponen kognisi, yang berhubungan dengan keyakinan, ide dan konsep, (2) komponen afeksi, yang menyangkut kehidupan emosional, dan (3) komponen konasi, yang merupakan kecenderungan untuk bertindak laku.

Namun demikian antara *belief* (keyakinan), sikap dan *intention* (niat) terdapat kaitan yang sangat erat. Dengan

kata lain, masing-masing komponen tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan interaksi dari komponen-komponen tersebut secara kompleks. Ketiga komponen sikap tersebut merespon terhadap stimulus atau objek melalui pernyataan verbal.

Shaver (2007 : 29), menjelaskan hubungan ketiga komponen tersebut adalah : (1) komponen kognitif akan menjawab pertanyaan "*what do you think about the attitude object*", (2) komponen afektif akan menjawab pertanyaan "*How do you feel about the attitude object*", dan (3) komponen konatif akan menjawab pertanyaan "*How do you behave toward the attitude object*". Artinya komponen kognisi atau *belief* akan menjawab pertanyaan tentang apa yang dipikirkan atau dipersepsikan tentang objek itu. Komponen afeksi atau sikap akan menjawab pertanyaan tentang apa yang dirasakan, positif atau negatif, senang atau tidak senang. Sementara komponen konasi atau niat akan menjawab pertanyaan tentang bagaimana kesediaan atau kesiapan untuk bertindak terhadap objek tertentu.

Sarlito (2001 : 17) mengemukakan definisi sikap berdasarkan teori rangsang-

balas (stimulus respon), yakni sikap adalah kecenderungan atau kesediaan seseorang untuk bertingkah laku tertentu kalau ia menghadapi suatu rangsangan tertentu. Disini terdapat suatu stimulus sebagai objek sikap.

Berkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan perilaku keagamaan adalah serangkaian tingkah laku, perbuatan, kelakuan yang berkaitan dengan nilai-nilai keagamaan para remaja Hindu yang berkaitan dengan penjabaran ajaran-ajaran agama Hindu.

### III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yaitu data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau pelaku yang diamati dan akan diolah menjadi data non statistik. Metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan dan menjelaskan dampak penggunaan *Gadget* dan cara menanggulangi dampak *Gadget* bagi generasi muda Hindu di Desa Rama Murti melalui proses observasi, wawancara dan dokumentasi

Penelitian ini dilakukan di Desa Rama Murti, Kec. Seputih Rman, Kab. Lampung Tengah, yang dilaksanakan dari

bulan Juni sampai september 2019. Sumber data penelitian ini adalah Tokoh Agama, Sulinggih, Guru Agama. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dimulai dengan melakukan wawancara terhadap obyek penelitian, Data yang diperoleh melalui catatan lapangan kemudian disajikan dalam bentuk tulisan, terperinci dan sistematis, dianalisis berdasarkan teori dan fakta lapangan lalu dituangkan dalam hasil penelitian dan pembahasan. Dari hasil analisa peneliti dapat memberikan gambaran terhadap tujuan penelitian sesuai terhadap tujuan dilakukannya penelitian sehingga dapat menarik suatu kesimpulan.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Dampak Penggunaan Media Komunikasi (*Gadget*)

##### 4.1.1 Dampak Negatif *Gadget* Bagi Perubahan Perilaku Generasi Muda.

Berdasarkan penelitian terhadap generasi muda Hindu di Desa Rama Murti yang berjumlah 60 orang sekitar 20 orang pemuda sering menggunakan

*Gadget* sebagai sarana mengakses tayangan-tayangan yang bersifat negatif, 40 orang pengguna *Gadget* mempunyai aplikasi games. Dari data tersebut bisa diambil kesimpulan bahwa dampak negatif dari fasilitas *Gadget* telah masuk keberbagai lapisan masyarakat terutama kalangan generasi muda.

Dampak yang paling menonjol adalah lunturnya nilai-nilai sopan santun, terjadinya pergaulan bebas dikalangan remaja serta pola hidup yang kebarat-baratan. Perilaku-perilaku menyimpang bukan saja hanya terjadi dikalangan orang dewasa dan remaja tapi juga terlihat pada perilaku anak-anak yang lebih cepat menerima pengaruh kemajuan teknologi terutama media komunikasi baik itu berupa televisi, internet dan *Gadget* yang memberikan hiburan kepada anak-anak, dan mereka cenderung mengikuti apa yang telah mereka lihat di media komunikasi tersebut karena mereka belum bisa untuk memilih antara yang baik dan buruk, sehingga terjadilah perilaku yang menyimpang pada anak.

#### 4.1.2 Pengaruh Positif *Gadget* Bagi Perubahan Prilaku Generasi Muda.

Akibat dari adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menimbulkan dampak yang sedemikian luas diberbagai sektor kehidupan manusia. Kini orang bias berbicara langsung tanpa dibatasi oleh jarak sehingga pergaulan tidak bias dibatasi oleh adanya unsur-unsur bangsa, daerah dan etnis.

#### 4.2 Dampak Penggunaan Media Komunikasi (*Gadget*) Terhadap Perubahan Perilaku Pada Generasi Muda Hindu

Orang tua mempunyai tanggungjawab terhadap sifat dan perilaku anak. Dalam Sarascamuscaya sloka 77 disebutkan:

*Kayena manasa vaca yadabhiksnam  
nisevyate,  
Tadevapaharatyenam tasmad  
kalyanamacaret*

Artinya:

Sebab yang membuat orang terkenal, adalah perbuatannya, pikirannya, ucapan-ucapannya; hal itulah yang sangat menarik perhatian orang, untuk mengetahui kepribadian seseorang; oleh karena itu hendaknya yang baik itu selalu

dibiasakan dalam laksana, perkataan dan pikiran.

Berdasarkan kutipan sloka di atas terdapat ajaran dan pesan yang baik untuk membentuk dan menciptakan budhi pekerti yang luhur bagi perkembangan moral dan etika manusia yang senantiasa berada di jalan dharma (kebenaran). Melalui penanaman ajaran *Tri Kaya Parisudha* (tiga perbuatan yang harus disucikan) seorang anak tidak akan salah dalam memilih dan mengambil langkah untuk menentukan antara yang baik dan buruk.

Penerapan ajaran susila sopan santun *Tri Kaya Parisudha* dalam keluarga secara dini membentuk karakter anak, sikap yang jujur dan bertanggung jawab. Melalui penghayatan dan melaksanakan ajaran *Tri Kaya Parisudha* dapat mensucikan tiga elemen yang ada pada diri manusia, yaitu pikiran, perkataan dan perbuatan. Betapa pentingnya peran orang tua untuk memberikan bekal kepada anaknya agar dalam bergaul dapat membedakan dan memilah-milah untuk memutuskan suatu tindakan agar anak tidak mudah terpengaruh dengan pengaruh negative dari kemajuan ilmu dan teknologi.

Seorang anak mempunyai kewajiban dan tanggung jawab yang harus dilaksanakan sebagai seorang anak yang berbakti dan berbudi pekerti yang baik di antaranya menjalankan brahmacari asrama yaitu suatu masa kehidupan aguron-guron atau menuntut ilmu pengetahuan weda. Dalam masa brahmacari asrama ini, anak dituntut dan diprioritaskan adalah *Dharma* sedangkan artha (kekayaan) keinginan dan kebahagiaan abadi belum menjadi pusat perhatian. Masa Brahmacari Asrama diutamakan untuk mengetahui kewajiban, kebenaran dan kebajikan yang semuanya itu disebut 5 *Dharma*. Kewajiban anak dalam masa Brahmacari Asrama adalah berdisiplin moral dan pemurnian mental melalui pemahaman diri dari perbuatan jahat dan melakukan perbuatan kebajikan berdasarkan *Dharma* secara aktif. Melakukan kebaikan disetiap waktu, tidak menyakiti (ahimsa) setia kepada kebajikan dan pemurnian diri. Tingkatan aguron-guron merupakan masa yang tepat untuk mendidik anak untuk menghilangkan sifat kebencian, kesombongan dan khayalan. Dengan berdisiplin anak akan terhindar dari pengaruh negatif dan

perbuatan tercela yang menimbulkan kesengsaraan dirinya dan keluarga.

Penanaman pendidikan etika berbakti dalam lingkungan keluarga akan menjadikan seorang anak yang memiliki peranan penting dalam lingkungan keluarga yakni:

- a. Menghormati Orang Tua
- b. Berbudi luhur
- c. Mengikuti pendidikan dengan baik (berpengetahuan)
- d. Menyelamatkan Arwah Leluhur dari Neraka
- e. Melaksanakan Kebajikan (*Dharma*)
- f. Pengendalian Diri
- g. Penyadaran akan tujuan hidup
- h. Percaya Kepada Tuhan (*Ida Shang Hyang Widhi Wasa*)

## V. PENUTUP

Dampak negatif dari media komunikasi *Gadget* telah merubah dan merusak moral anak-anak bangsa yang merupakan generasi penerus bangsa Indonesia. Tersedianya fasilitas canggih dalam perkembangan *Gadget* seperti, kamera, internet, dan fasilitas 3G sangat mempermudah untuk memperoleh informasi, melihat rekaman dan gambar-

gambar yang bersifat pornografi. Pengaruh dari perkembangan *Gadget* membawa dampak negatif terhadap gaya hidup generasi muda sekarang yaitu terjadinya pergaulan bebas diantara anak muda sekarang, seperti transaksi obat-obat terlarang (narkoba), hubungan seks diluar nikah, dan tindakan kriminalitas lainnya yang sering terjadi dilingkungan masyarakat. Selain itu pengaruh negatif dari perkembangan *Gadget* telah mempengaruhi moral dan etika anak, sehingga seorang anak tidak lagi mempunyai rasa hormat dan sopan santun terhadap orang tua.

Pengaruh positif dari perkembangan *Gadget* membawa banyak perubahan yang baik terhadap kehidupan masyarakat, yaitu selain untuk mempermudah komunikasi jarak jauh, tetapi juga sebagai alat yang digunakan untuk mempermudah informasi di dunia pendidikan dan pekerjaan. Dengan media komunikasi *Gadget* masyarakat dengan cepat dapat mengetahui segala macam bentuk informasi penting yang dibutuhkan dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Selain itu media komunikasi *Gadget* dapat mempererat hubungan kekeluargaan dengan orang lain.

Orang tua mempunyai tugas dan tanggungjawab terhadap anak/keturunan untuk mendidik menjadi anak yang saputra yang berdasarkan dharma. pendidikan agama dalam keluarga akan membentuk nilai kesradhaan anak terhadap keyakinan kebenaran ajaran agama yang diyakini dalam keluarga. Sebagai orang tua harus mampu memberikan nasehat dan bimbingan menjadi ajaran agama dan nilai-nilai etika pekerti dalam bertindak dan bersikap sehingga tidak akan merugikan orang lain dan diri sendiri. Keteladanan orang tua merupakan guru utama dalam membentuk keimanan anak, melalui tuntunan keagamaan dalam keluarga nilai kebenaran agama akan selalu dijadikan tolak ukur dalam bersikap karena sudah tertanam pondasi keagamaan secara kuat dalam keluarga.

Apabila pondasi keseradhaan terhadap agama sudah terbina dengan baik, maka anak memiliki nilai etika budhi pekerti yang baik. Dapat dilaksanakan dengan mengajarkan tentang etika dalam berfikir, berkata, dan berbuat dalam ajaran Hindu disebut *Tri Kaya Parisudha*. Melalui pendidikan etika budhi pekerti dalam keluarga,

seseorang anak dalam bergaul dapat menilai perbuatan yang baik atau buruk sehingga tidak mudah terpengaruh oleh kemajuan teknologi yang bersifat negatif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali Zaki. 2008. *Memfaatkan Beragam Perangkat Teknologi Digital*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Deni Darmawan. 2006. *Dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: UPI PRSS.
- Didik M. Arief Mansur. 2005. *Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung: PT. Rafika Aditama.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Budi Pekerti dalam Budaya Jawa*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.
- Gauzali, Saydam. 2006. *Sistem Telekomunikasi di Indonesia*. Bandung: CV. Alpha Beta.
- Hafied Cangara. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 1980. *Media Pendidikan*. Bandung: Transito Alumni.
- Mas, A.A.G. Raka. 2000. *Tuntunan Susila Untuk Meraih Hidup Bahagia*. Surabaya: Paramita.
- Misky, Dudi. 2005. *Kamus Informasi dan Teknologi*. Jakarta: Edsa Mahkota.
- Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

- Netra, Anak Agung Gede Oka. 1997. *Tuntunan Dasar Agama Hindu*. Jakarta: Hanoman Sakti
- Onong Uchjana Effendy. 2005. *Ilmu Komunikasi Teori dan Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Sidharta, Arief. 2006. *Media Pembelajaran*. Depdiknas Dirjen PMPTK PPPG IPA.
- Sura, I Gede. 2001. *Pengendalian Diri dan Etika Dalam Ajaran Agama Hindu*. Denpasar: Hanuman Sakti.
- Waryanto. 2000. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Gramedia.