

**GAYA HIDUP MASYARAKAT PEDESAAN**  
**(Studi Penggunaan *Gadget* di Kalangan Remaja Desa Ambalresmi,**  
**Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen)**

**Skripsi**

Program Sarjana (S-1)

Jurusan Sosiologi



Oleh:

**Purwantri Sundariyanti**

NIM : 1806026129

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**

**2023**

## NOTA PEMBIMBING

Lamp : 5 (lima) eksemplar  
Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada  
Yth. Dekan  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu  
Politik  
UIN Walisongo Semarang

Di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa skripsi saudara/i:

Nama : Purwantri Sundariyanti  
NIM : 1806026129  
Jurusan : Sosiologi  
Judul Skripsi : Gaya Hidup Masyarakat Pedesaan (Studi Pemakaian Gadget di Kalangan Remaja Desa Ambalresmi, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen).

Dengan ini telah disetujui, dan mohon untuk segera diujikan pada ujian munaqosah. Demikian atas perhatiannya, diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Semarang, 30 Maret 2023

Pembimbing

Bidang Substansi Materi

Bidang Metodologi dan Penulisan



Dr. Mochamad Parmudi, M. Si  
NIP: 196904252000031001

Akhriyadi Sofian, M. A  
NIP: 197910222016011901

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**GAYA HIDUP MASYARAKAT PEDESAAN**

(Studi Penggunaan *Gadget* di Kalangan Remaja Desa Ambalresmi,  
Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen)

Disusun oleh:

**Purwantri Sundariyanti**

(1806026129)

Telah dipertahankan di depan majelis penguji skripsi pada Jumat, 14 April  
2023 dan dinyatakan

**LULUS**

Susunan Dewan Penguji



Ketua

Dr. H. Miftah Zulfah Elizabeth, M. Hum  
NIP: 196201071999032001

Sekretaris

Dr. H. Mochamad Parmudi, M. Si  
NIP: 196904252000031001

Dosen Penguji I

Endang Supriadi, M. A  
NIDN: 2010989901

Dosen Pembimbing I

Dr. H. Mochamad Parmudi, M. Si  
NIP: 196904252000031001

Dosen Pembimbing II

Akhrivadi Sofian, M. A  
NIP: 197910222016011901

### PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil kerja saya sendiri dengan penuh rasa jujur dan terdapat tanggungjawab didalamnya. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan dari pihak manapun untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya, kecuali pengetahuan dan informasi yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum atau tidak diterbitkan dan dicantumkan sebagai sumber referensi yang dapat menjadi bahan rujukan yang sudah dijelaskan didalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 30 Maret 2023



Purwantri Sundariyanti  
NIM: 1806026129

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

*Alhamdulillahirabbil'alamin* segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Gaya Hidup Masyarakat Pedesaan (Studi Pemakaian Gadget di Kalangan Remaja Desa Ambalresmi, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen)”**. Penulisan skripsi ini merupakan syarat untuk dapat menempuh gelar Sarjana Sosiologi pada Prodi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Shalawat dan salam kita curahkan kepada beliau Nabi Muhammad SAW, yang menjadi suri tauladan bagi umat muslim dan kita nantikan syafaat-Nya di yaumul akhir. Dalam proses penulisan dan penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak hal yang perlu untuk diperbaiki karena adanya keterbatasan dan kekurangan kemampuan yang penulis miliki. Akan tetapi, penulis berusaha untuk mempersembahkan skripsi ini sebagai suatu hasil riset supaya dapat berguna dan dapat menjadi pembelajaran bagi masyarakat luas. Dengan itu, adanya kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diperlukan untuk memperbaiki skripsi ini.

Dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan dukungan dari banyak pihak. Mulai dari dukungan yang bersifat moril dan materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis akan mengucapkan terima kasih kepada para pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Dr. Hj. Misbah Zulfa Elizabeth, M. Hum. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

3. Dr. Mochamad Parmudi, M.Si. Selaku Ketua Jurusan Sosiologi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dan selaku Dosen Pembimbing ke-1 yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyusun skripsi.
4. Akhriyadi Sofian, M.A. Selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi UIN Walisongo Semarang dan selaku Dosen Pembimbing Skripsi ke-2, yang telah banyak membimbing, mengarahkan, dan selalu menyemangati penulis dalam proses penyusunan skripsi. Ucapan terimakasih sebanyak-banyaknya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Dosen dan Staf Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang, yang telah memberikan ilmu dan membimbing penulis dalam belajar atau melakukan hal baru sehingga penulis dapat menyelesaikan Program Studi Sarjana Sosiologi.
6. Pemerintah Desa Ambalresmi yang sudah bersedia membantu memberikan data-data yang dibutuhkan oleh penulis untuk proses penyusunan skripsi.
7. Informan yaitu remaja Desa Ambalresmi yang sudah bersedia untuk memberikan keterangan sehingga penulis dapat memperoleh data dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan ibu tercinta, Bapak Supriyono (Alm) dan Ibu Sakirah yang selalu memberikan kasih sayang dan doa setiap saat.
9. Kakak-kakak saya tercinta Puji Astuti, Purwaningsih, Purwantri Yatno, Purwantri Yatni, dan Purwantri Jatmiko yang selalu memberikan saya semangat dalam proses menyelesaikan skripsi.
10. Sahabat terbaik penulis Titis Karlana, Saleha Masita, dan Amalia yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
11. Teman-teman Sosiologi C 2018 yang telah menemani penulis selama menempuh pendidikan perkuliahan dan semoga kalian sukses selalu.

12. Keluarga besar, sanak saudara, dan teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas doa dan dukungan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga masih banyak hal yang perlu dibenahi dan diperbaiki. Penulis berharap adanya kritik dan saran dari semua pihak agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi semua pihak.

*Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.*

Semarang, 30 Maret 2023



Purwantri Sundariyanti  
NIM.1806026129

## **PERSEMBAHAN**

*Karya ini saya persembahkan untuk: Bapak Supriyono (alm) dan Ibu Sakirah sebagai orang tua tercinta yang selalu mencurahkan dan memberikan kasih sayang, selalu memberikan dukungan moril dan materil, serta yang selalu memberikan semangat dan doa yang tiada henti untuk perjalanan pendidikan saya selama menempuh jenjang perguruan tinggi. Almamater Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang tempat saya belajar dan menimba ilmu serta dapat memperoleh pengalaman yang luar biasa semoga semakin sukses dan jaya selalu.*

**MOTTO**

**“Let’s Dream, Let’s Make it Happen, and Never Give Up”.**

**(Purwantri Sundariyanti)**

## ABSTRAK

Skripsi ini menganalisis tentang gaya hidup masyarakat pedesaan (studi tentang penggunaan *gadget* di kalangan remaja Desa Ambalresmi, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen). Gaya hidup remaja di Desa Ambalresmi pada saat ini merupakan akibat dari yang mereka konsumsi dalam kesehariannya, bahkan telah menjadi suatu kebiasaan dalam diri mereka yaitu *gadget* tanpa disadari, mereka dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yang menjadikan mereka tidak memiliki pilihan untuk menentukan perubahan yang akan terjadi dalam bergaya hidup. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau dampak penggunaan *gadget* terhadap gaya hidup remaja di Desa Ambalresmi berdasarkan teori gaya hidup dalam perspektif David Chaney yang dapat digunakan untuk menganalisis dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kualitatif ialah suatu metode untuk mendeskripsikan dan memahami makna dari individu atau kelompok masyarakat yang dianggap memiliki permasalahan sosial. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan terhadap beberapa informan yaitu kalangan remaja di Desa Ambalresmi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis induktif yang dilakukan dengan cara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan untuk dapat dikelola dan diceritakan sesuai hasil yang didapatkan di lapangan mengenai penelitian ini.

Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa *gadget* berdampak pada gaya hidup remaja Desa Ambalresmi di bidang sosial seperti tata pergaulan yang menjerumuskan pada kenakalan remaja, berpenampilan tidak sesuai dengan usianya, terciptanya bahasa gaul, dan bergesernya interaksi sosial dari tatap muka menjadi virtual. Sedangkan pada bidang ekonomi mengakibatkan adanya perilaku konsumtif dan tidak tepatnya pengelolaan keuangan dalam diri remaja.

**Kata Kunci: Gaya Hidup, Remaja, Gadget, Gaya Hidup  
David Chaney**

## **ABSTRACT**

This thesis analyzes the lifestyle of rural communities (a study of the use of gadgets among adolescents in Ambalresmi Village, Ambal District, Kebumen Regency). The lifestyle of teenagers in Ambalresmi Village at this time is a result of what they consume in their daily lives, it has even become a habit in them, namely gadgets without realizing it, they are required to keep up with the times which make them have no choice to determine the changes that will occur in their lives. lifestyle. This study aims to determine the effect or impact of using gadgets on the lifestyle of adolescents in Ambalresmi Village based on lifestyle theory in the perspective of David Chaney which can be used to analyze in this study.

This study used a qualitative research method with a descriptive approach. Qualitative research method is a method to describe and understand the meaning of individuals or groups of people who are considered to have social problems. Collecting data in this study using participatory observation techniques, interviews, and documentation. Interviews were conducted with several informants, namely teenagers in Ambalresmi Village. The data analysis used is inductive analysis which is carried out by collecting data, reducing data, presenting data, and drawing conclusions to be managed and told according to the results obtained in the field regarding this research.

The results of this study indicate that gadgets have an impact on the lifestyle of adolescents in Ambalresmi Village in the social field such as social interactions that lead to juvenile delinquency, appearance that does not match their age, the creation of slang, and shifting social interaction from face-to-face to virtual. Whereas in the economic field it results in consumptive behavior and inappropriate financial management in adolescents.

**Keywords: Lifestyle, Teenagers, Gadgets, Influence of Gadgets, Lifestyle**

**David Chaney**

## DAFTAR ISI

<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Kajian Pustaka.....	6
F. Kerangka Teori.....	10
G. Metode Penelitian.....	14
H. Sistematika Penulisan .....	20
<b>BAB II GAYA HIDUP MASYARAKAT PEDESAAN DAN TEORI</b>	
<b>GAYA HIDUP DAVID CHANEY.....</b>	<b>21</b>
A. Gaya Hidup, Masyarakat, Masyarakat Pedesaan, dan Gaya Hidup David Chaney .....	21
1. Gaya Hidup.....	21
2. Masyarakat .....	22
3. Masyarakat Pedesaan .....	24
4. Gaya Hidup dalam Perspektif Islam.....	25
B. Teori Gaya Hidup David Chaney.....	27
1. Konsep Dasar Teori Gaya Hidup David Chaney .....	27

2.	Asumsi Dasar Teori Gaya Hidup David Chaney .....	29
3.	Teori Gaya Hidup David Chaney .....	30
4.	Implementasi Teori Gaya Hidup David Chaney .....	31
<b>BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN .....</b>		<b>34</b>
A.	Gambaran Umum Desa Ambalresmi .....	34
1.	Kondisi Geografis.....	34
2.	Kondisi Topografi .....	37
3.	Kondisi Demografi .....	37
B.	Profil Desa Ambalresmi .....	41
1.	Sejarah Desa Ambalresmi .....	41
2.	Visi dan Misi Desa Ambalresmi.....	42
3.	Nama-nama Lurah yang Pernah Menjabat .....	42
4.	Struktur Pemerintahan Desa Ambalresmi Tahun 2022.....	43
<b>BAB IV MANFAAT GADGET DI KALANGAN REMAJA DESA AMBALRESMI.....</b>		<b>44</b>
A.	Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja Desa Ambalresmi .....	44
1.	Intensitas Penggunaan .....	44
2.	Penggunaan Gadget Pada Remaja .....	45
B.	Manfaat Gadget pada Remaja Desa Ambalresmi .....	47
1.	Komunikasi dan Hiburan.....	47
1)	Komunikasi .....	47
a.	Whatsapp.....	47
b.	Facebook.....	48
2)	Hiburan .....	49
a.	Media Sosial.....	49
b.	Game Online .....	51
c.	Yuotube .....	53

2. Ekonomi .....	55
1) E- Commerce.....	55
2) E- Wallet .....	56
<b>BAB V DAMPAK GADGET PADA GAYA HIDUP REMAJA DI</b>	
<b>DESA AMBALRESMI .....</b>	<b>59</b>
A. Sosial.....	59
1. Tata Pergaulan .....	59
2. Penampilan Busana .....	61
3. Penampilan Fisik .....	64
4. Bahasa Keseharian .....	66
5. Interaksi Sosial .....	69
B. Ekonomi .....	71
1. Konsumtif.....	71
2. Pengelolaan Keuangan .....	74
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>76</b>
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN 1.....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN 2.....</b>	<b>85</b>
<b>DAFTAR INFORMAN.....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN 3.....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN 4.....</b>	<b>94</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>94</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. 1 Jarak Orbitasi Desa Ambalresmi.....	36
Tabel 1. 2 Jumlah Penduduk Berdasarkan Gender .....	37
Tabel 1. 3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia.....	38
Tabel 1. 4 Jumlah Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan .....	38
Tabel 1. 5 Jumlah Penduduk Berdasarkan Persebaran KK.....	39
Tabel 1. 6 Jumlah Penduduk Berdasarkan Tahun .....	40

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Gaya hidup masyarakat pedesaan kini telah mengalami banyak perubahan khususnya remaja di pedesaan. Perubahan gaya hidup tersebut dikarenakan adanya pengaruh dari kemajuan teknologi yang semakin maju dan berkembang (Akbar, 2018). Salah satu kemajuan teknologi yang tidak terduga dampaknya pada masyarakat pedesaan adalah penggunaan *gadget*. Dengan adanya *gadget* semua masyarakat khususnya remaja dapat melakukan berbagai hal seperti komunikasi, mencari hiburan, transaksi online, dan lain sebagainya. Kecenderungan seperti itu pada saat ini tidak hanya terjadi di perkotaan tetapi juga di pedesaan. Hal tersebut dikarenakan media yang tidak hanya menyebar di perkotaan tetapi juga telah merambah hingga ke pedesaan (Cahyono, 2017). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa gaya hidup masyarakat di pedesaan dapat terdesiminasi karena adanya *gadget*.

Kajian mengenai gaya hidup telah dilakukan oleh Anggraeni dan Hendrizal (2018), serta Agianto dan Firmansyah (2020). Anggraeni dan Hendrizal menyatakan bahwa, munculnya gaya hidup pada masyarakat pedesaan dikarenakan adanya pengaruh penggunaan *gadget* sebagai penyedia media sosial yang menampilkan berbagai konten menarik. Sedangkan menurut Agianto dan Firmansyah, salah satu pengaruh adanya *gadget* dalam kehidupan masyarakat pedesaan dapat dilihat pada ranah gaya hidup, karena melalui *gadget* berbagai konten dan informasi ditampilkan. Selain itu, ditemukan juga bahwa *gadget* berperan sebagai aktor dalam gaya hidup yang berkembang pada kehidupan masyarakat pedesaan khususnya remaja. Dengan demikian temuan para peneliti terdahulu mengenai gaya hidup masyarakat di pedesaan tidak terlepas dari adanya penggunaan *gadget* yang menampilkan konten-konten dan informasi kepada masyarakat tersebut.

Menarik untuk mengamati subjek penelitian yang tengah dikaji oleh peneliti yaitu gaya hidup masyarakat pedesaan khususnya remaja di Desa Ambalresmi. Dimana *gadget* yang mereka miliki dan gunakan untuk berkomunikasi melalui whatsapp, mencari hiburan melalui game online, youtube, facebook, serta pemenuhan kebutuhan ekonomi melalui e-commerce dan e-wallet. Hal tersebut yang menjadi permasalahan menarik untuk diteliti karena dengan adanya *gadget* yang mereka gunakan untuk melakukan berbagai hal tentunya akan berdampak pada gaya hidup mereka baik dalam bidang sosial seperti tata pergaulan, penampilan busana, dan penampilan fisiknya. Selain itu, juga berdampak pada bidang ekonomi seperti timbulnya budaya konsumtif dan pengelolaan keuangan yang tidak baik pada diri remaja yang sebagian besar belum memiliki penghasilan sendiri atau masih bergantung pada keuangan keluarga. Gaya hidup pada remaja di Desa Ambalresmi dapat dilihat dari segi penampilannya dan kontrol diri mereka pada saat menggunakan *gadget*. Mereka yang belum memiliki penghasilan sendiri karena masih menduduki bangku sekolah, melakukan perbelanjaan tanpa melihat kondisi keuangan yang mereka miliki dan kebutuhannya, tetapi hanya untuk memenuhi keinginannya.

Gaya hidup tersebut jelas terlihat pada perubahan remaja pada perubahan penampilan busana, penampilan fisik, serta perilaku. Hal tersebut dikarenakan segala sesuatu dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat khususnya remaja di pedesaan melalui *gadget* yang mereka miliki. Saat ini remaja lebih memilih menggunakan *gadget* sebagai penunjang yang paling dibutuhkan (Bakar, 2019). Karena dengan adanya *gadget*, semua informasi terkini mengenai berbagai hal ditampilkan dan cepat diterima oleh remaja. Oleh karena itu, *gadget* sangat digandrungi oleh kalangan remaja Desa Ambalresmi karena menyediakan ruang untuk mereka melakukan komunikasi, mencari hiburan, bahkan pemenuhan kebutuhan mereka dalam berpenampilan (Bakar, 2019)

Sehingga, pada konteks ini, gaya hidup (*life style*) yang dirujuk tidak hanya pada penapilan busana atau *fashion*, tetapi juga penampilan fisik seperti gaya rambut, pergaulan sosial, serta pemenuhan kebutuhan remaja. Gaya hidup yang merupakan bagian dari kebutuhan sekunder seseorang dan dapat berubah seiring perkembangan zaman. Gaya hidup pada seseorang dapat dilihat dari beberapa hal seperti cara mereka berpakaian, kebiasaan, tempat yang sering mereka kunjungi, dan lain-lain. Gaya hidup sebagai suatu cara bagaimana seseorang dalam menghabiskan waktu, apa yang seseorang pikirkan tentang dirinya maupun orang lain di lingkungan sekitarnya. Sehingga gaya hidup merupakan bagian dari kehidupan sosial yang tentunya akan memberikan pengaruh pada suatu tatanan dan kriteria seseorang agar dapat mengenali identitas mereka (Sugihartati, 2018).

Dalam hal ini, *gadget* memberikan andil yang tidak sedikit dalam gaya hidup remaja di Desa Ambalresmi yang ingin tampil trendi, modis, bahkan berbeda dengan yang lainnya. Dengan adanya *gadget*, remaja Desa Ambalresmi menyamakan cara berpakaian, gaya rambut, bahkan gaya hidup mereka seperti idolanya masing-masing maupun yang mereka lihat dalam media maupun berdasarkan atas keinginan dari dalam diri mereka sendiri. Hal tersebut dapat dilihat dari apa saja yang sekarang menjadi pusat perhatian di media dan dijadikan acuan oleh remaja untuk meniru bahkan mengikutinya (Trisnawati, 2011).

Dengan demikian, munculnya gaya hidup pada remaja di Desa Ambalresmi dikarenakan adanya kemudahan dan kecanggihan yang ditawarkan oleh *gadget (handphone)* dengan berbagai fitur yang disediakan. *Gadget* yang semakin berkembang telah mengubah tatanan dan pola perilaku budaya masyarakat pedesaan khususnya remaja sebagai bentuk konsekuensi dari adanya penggunaan *gadget* secara terus menerus dalam kesehariannya. Namun, secara tidak langsung mereka dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yang menjadikan mereka tidak memiliki pilihan untuk menentukan perubahan yang akan terjadi pada diri mereka sendiri. Sehingga terbentuknya gaya hidup mereka pada

saat ini merupakan akibat dari yang mereka konsumsi serta individu lain di lingkungan sekitarnya (Prastiyo, 2018).

Penulis melakukan penelitian di Desa Ambalresmi karena penggunaan *gadget* tentunya akan berpengaruh pada gaya hidup yang ditampilkan oleh remaja di Desa Ambalresmi. Karena secara tidak langsung mereka dituntut mengikuti perkembangan zaman dengan media sosial pada *gadget* yang mereka gunakan. Oleh karena itu, penulis ingin meneliti gaya hidup yang terbentuk pada remaja Desa Ambalresmi akibat penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan demikian, berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Gaya Hidup Masyarakat Pedesaan (Studi Pemakaian *Gadget* di Kalangan Remaja Desa Ambalresmi, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* di kalangan remaja Desa Ambalresmi?
2. Apa yang remaja Desa Ambalresmi manfaatkan dari gadget?
3. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada gaya hidup remaja di Desa Ambalresmi?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mencari informasi mengenai penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari remaja Desa Ambalresmi.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap gaya hidup remaja Desa Ambalresmi.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoretis**

- a. Bagi Penulis: hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menerapkan dan membandingkan teori-teori yang telah dipelajari di bangku perkuliahan, serta untuk mengamati realitas sosial di lingkungan sekitar.
- b. Bagi Akademisi: hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan referensi bagi mahasiswa lainnya dalam penulisan skripsi atau penelitian lainnya yang berkaitan dengan tema penelitian ini.
- c. Bagi Mahasiswa: hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai literatur dalam pelaksanaan penelitian yang relevan di masa yang akan datang.
- d. Bagi Masyarakat: hasil penelitian ini dapat digunakan oleh masyarakat sebagai sumber ilmu pengetahuan guna dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Bagi Pemerintahan Desa: hasil penelitian ini dapat digunakan oleh perangkat Desa Ambalresmi guna memberikan pengetahuan mengenai penggunaan *gadget* beserta dampaknya bagi masyarakat Desa Ambalresmi.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Penulis: hasil penelitian ini dapat memberikan informasi secara jelas dan rinci mengenai fenomena penggunaan *gadget* dalam gaya hidup remaja pedesaan.
- b. Bagi Masyarakat: hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang pengaruh atau dampak penggunaan *gadget* terhadap gaya hidup remaja di pedesaan.
- c. Bagi Pemerintah: hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan awal untuk memberikan sosialisasi kepada masyarakat terkait dampak penggunaan *gadget* bagi masyarakat pedesaan khususnya remaja, sehingga dapat dijadikan pedoman oleh remaja dalam kehidupan sehari-harinya.

- d. Bagi Mahasiswa: hasil penelitian ini dapat digunakan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian lanjutan mengenai problematika anak remaja di pedesaan yang mengalami perubahan akibat penggunaan *gadget*.

## **E. Kajian Pustaka**

Untuk mengkaji tentang pengaruh atau dampak penggunaan *gadget* terhadap gaya hidup remaja di pedesaan, maka akan dikaji beberapa penelitian yang relevan. Untuk lebih mendalami kajian tersebut, penulis akan membagi menjadi tiga tema:

1. Gaya Hidup, Penelitian Oleh Rosdiana (2018), Serviana (2022), Rahmandika (2019), dan Ruth (2015) yang akan dijelaskan sebagai berikut:

Rosdiana (2018) mengkaji tentang gaya hidup yang ditimbulkan dalam usia remaja di era *cyber*. Di era *cyber* remaja menjadi target dan peran utama dalam membentuk gaya hidup mereka salah satunya yaitu gaya hidup yang terjadi melalui iklan yang ditampilkan oleh *gadget* yang akhirnya membentuk kebudayaan populer dikalangan remaja. Karena gaya hidup yang ditawarkan pada iklan beraneka ragam dan lebih bebas sifatnya, sehingga remaja bebas memilih dan membeli gaya pribadinya yang diinginkan. Sedangkan Serviana (2022) mengkaji tentang perubahan yang terjadi dalam gaya hidup masyarakat merupakan suatu macam cara hidup yang diterima karena adanya perubahan pada kondisi geografis, kebudayaan, dan penemuan baru masyarakat. Perubahan sosial khususnya dalam gaya hidup remaja pedesaan terjadi karena adanya proses pembelajaran terhadap kondisi lingkungan masyarakatnya dengan melihat dan meniru perilaku orang lain pada media maupun lingkungan sekitarnya.

Selanjutnya Rahmandika (2019) yang mengkaji tentang tentang gaya hidup remaja yang mengalami perubahan karena mengakses media sosial serta keinginan untuk mengikuti tren yang beredar di media sosial. Hal tersebut menyebabkan remaja menjadi berubah

segi penampilannya atau *fashionnya* dan gaya hidupnya. Perubahan itu terjadi karena remaja sering menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial. Sehingga pada saat mereka melihat konten-konten yang beredar di media dan dianggap memiliki daya tarik, maka mereka akan meniru konten yang mereka lihat pada media tersebut. Sedangkan Ruth S. Umbase (2018) mengkaji tentang faktor-faktor yang mempengaruhi gaya hidup remaja modern baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal yaitu berasal dari dalam diri remaja seperti usia, fisik, psikis, kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri remaja misalnya *handphone*, pendidikan, keluarga, dan lingkungan. Remaja yang memiliki gaya hidup modern mengadopsi nilai-nilai yang terkandung pada media yang tentunya akan berdampak pada diri mereka sendiri maupun remaja lain di lingkungan sekitarnya.

2. Masyarakat, Penelitian Oleh Asnawati Matondang (2019), Felicia Goenawan (2018), Debby Ingan Tarigan (2020), dan Ahmad Rafiq (2020) yang akan dijelaskan sebagai berikut:

Asnawati (2019) mengkaji tentang dampak pandemi modernisasi terhadap kehidupan sosial masyarakat yang tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga negatif yang dapat menimbulkan permasalahan sosial. Hal tersebut dikarenakan adanya kecanggihan teknologi yang dapat mengubah pola hidup masyarakat yang mencakup perilaku, pengetahuan, serta struktur keterampilan masyarakat sesuai dengan tuntutan kehidupan di zaman sekarang. Sedangkan Felicia (2018), mengkaji tentang media elektronik mengalami perkembangan yang sangat pesat baik dari segi konten maupun variasi segmen. Perkembangan teknologi dan masyarakat yang begitu maju, menjadikan media sebagai salah satu kebutuhan masyarakat untuk mendapatkan informasi. Namun, banyaknya program-program yang ada dianjurkan masyarakat lebih selektif

dalam memilih dan melihat sebuah program agar tidak mengarahkan pada hal-hal yang negatif karena keduanya saling bergantung.

Selanjutnya, Debby (2020) mengkaji tentang kehidupan masyarakat kota Manado yang mengalami perubahan sosial dari segi gaya hidup yang disebabkan oleh adanya pengaruh budaya barat yang beredar pada media yang berdampak negatif pada norma-norma dan kebiasaan yang ada pada masyarakat. Akibatnya, nilai-nilai dan norma dalam kehidupan masyarakat mulai luntur, nilai-nilai kesederhanaan sudah jarang ditemui, serta membeli barang tanpa melihat kondisinya karena yang paling penting adalah dapat memiliki barang tersebut. Sedangkan Arafiq (2020), mengkaji tentang media sosial serta dampak yang ditimbulkan terhadap masyarakat di Indonesia. Media sosial yang digunakan oleh berbagai kalangan dan usia menjadikan pola perilaku masyarakat mengalami pergeseran budaya, norma, dan etika. Dampak positif dari media sosial tersebut yaitu memudahkan para penggunanya untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, dan lebih mudah dalam mengekspresikan diri. Dampak negatifnya rentan terhadap pengaruh buruk orang lain, menimbulkan konflik, dan menurunnya interaksi secara tatap muka. Sedangkan Felicia (2018) mengkaji tentang

3. Masyarakat Pedesaan, Penelitian Oleh Sardjana Orba Manullang (2021), Rauf Hatu (2018), Muhammad Husein (2018), dan Grafita Ohy (2020), yang akan dijelaskan sebagai berikut:

Sardjana (2021) mengkaji tentang masyarakat pedesaan yang masih kental terhadap nilai-nilai lokal budaya, namun seiring dengan perubahan zaman maka paradigma tersebut telah mengalami perubahan. Kondisi masyarakat pedesaan dengan hadirnya teknologi internet, telah menghilangkan batas-batas antara perbedaan masyarakat kota dan pedesaan. Sedangkan Rauf (2018), mengkaji tentang perubahan sosial kultural pada masyarakat pedesaan terutama setelah adanya kemajuan yang pesat pada bidang ilmu

pengetahuan dan teknologi. Perubahan sosial kultural tidak hanya terjadi pada masyarakat kota, akan tetapi masyarakat desa juga telah banyak mengalami perubahan maupun perkembangan sebagai akibat dari introduksi teknologi dan komunikasi dalam tatanan kehidupan masyarakat luas.

Selanjutnya, Husein (2018) yang mengkaji tentang budaya dan karakteristik masyarakat pedesaan sangat penting untuk melihat potensi-potensi yang dimiliki oleh masyarakat. Karakteristik masyarakat pedesaan yang masih tradisional dan bergantung pada alam memerlukan kehadiran teknologi industri untuk memajukan sektor pedesaan dengan mewujudkan industri masuk desa yang dijadikan sebagai strategi utama untuk memajukan sektor tersebut. Sedangkan Grafita (2020), mengkaji tentang perubahan gaya hidup sosial masyarakat pedesaan yang terkait dengan aktivitas gaya hidup masyarakat terutama dilihat melalui perspektif ekonomi. Hal tersebut dikarenakan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang hampir merambah ke seluruh aspek kehidupan masyarakat, sehingga secara tidak langsung masyarakat pedesaan dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman.

Selain perbedaan pada waktu dan lokasi penelitian berdasarkan uraian di atas juga ditegaskan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti berbeda dengan penelitian terdahulu. Karena penelitian yang dilakukan oleh peneliti menitikberatkan pada manfaat dan dampak penggunaan *gadget* terhadap gaya hidup yang merujuk pada penampilan busana, penampilan fisik, pergaulan sosial, dan perekonomian remaja di pedesaan. Adapun persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu pada tema mengenai gaya hidup, masyarakat pedesaan, serta metode yang digunakan. Akan tetapi tetap berbeda pada lokasi penelitiannya, sehingga dengan lokasi yang berbeda hasil penelitian yang didapatkan pasti berbeda disebabkan kultur daerah dan karakter masyarakat yang tidak sama dari satu daerah dengan daerah yang lain.

## **F. Kerangka Teori**

### **1. Definisi Konseptual**

#### **a. Gaya Hidup**

Gaya hidup merupakan kebiasaan, persepsi, serta respon seorang individu disetiap kehidupan kesehariannya. Gaya hidup pada seseorang terbentuk karena hasil dari proses interaksi antara kebiasaan dengan realita sosial. Dalam mengekspresikan gaya hidup, seseorang melakukannya melalui berbagai kegiatan, minat, serta opini. Gaya hidup juga dilihat dan diekspresikan melalui gaya berbicara, gaya berpakaian, tingkah laku, dan pergaulan. Sehingga gaya hidup adalah seperangkat perilaku yang bermakna bagi individu dan orang lain pada suatu waktu, termasuk hubungan sosial, konsumsi komoditas, hiburan, dan pakaian. Perilaku yang muncul di dalam gaya hidup adalah campuran dari adanya suatu kebiasaan, suatu cara dalam melakukan sesuatu, dan perilaku terencana (Saiful, 2019).

#### **b. Masyarakat**

Masyarakat merupakan sekumpulan individu-individu atau orang yang hidup bersama dan disebut dengan “*society*” yang artinya adalah interaksi sosial, perubahan sosial, dan rasa kebersamaan. Masyarakat juga merupakan suatu kenyataan yang objektif secara mandiri, bebas dari individu-individu yang merupakan anggota-anggotanya, masyarakat sebagai sekumpulan manusia yang hidup bersama, bercampur untuk waktu yang cukup lama, mereka sadar bahwa mereka merupakan suatu kesatuan dan mereka merupakan suatu sistem hidup bersama. Selain itu, masyarakat ialah sekelompok manusia yang telah hidup bersama yang menghasilkan kebudayaan dan mempunyai kesamaan wilayah, identitas, kebiasaan tradisi, sikap, dan perasaan persatuan yang diikat oleh kesamaan (Prasetyo, 2020).

#### **c. Masyarakat Pedesaan**

Masyarakat pedesaan merupakan sekelompok orang atau individu yang tinggal di suatu tempat atau wilayah dan saling terkait satu sama lain. Masyarakat pedesaan selalu memiliki ciri-ciri dalam hidup bermasyarakat yang nampak pada perilaku keseharian mereka seperti mempunyai rasa kebersamaan yang tinggi, pembagian kerja cenderung membur dan tidak mempunyai batasan yang jelas, dan bergantung pada adat istiadat setempat (Husein, 2021).

d. Gaya Hidup dalam Pandangan Islam

Gaya hidup dalam pandangan Islam dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu gaya hidup Islami dan gaya hidup Jahili. Gaya hidup Islami ialah gaya hidup yang mempunyai landasan mutlak dan kuat yaitu Tauhid. Sedangkan gaya hidup Jahili, landasannya bersifat relatif dan rapuh yaitu syirik yang merupakan salah satu gaya hidup orang kafir. Oleh karena itu, sudah menjadi keharusan baginya untuk memilih gaya hidup Islami dalam menjalani kehidupannya (Naqiah, 2019).

**2. Gaya Hidup (*Life Style*) dalam Perspektif David Chaney**

a. Konsep Dasar Teori Gaya Hidup David Chaney

Gaya hidup merupakan ciri dari adanya dunia modern atau modernitas. Artinya, seseorang yang hidup dalam masyarakat modern tak terkecuali remaja akan menggunakan gagasan tentang gaya hidup untuk menggambarkan tindakannya sendiri maupun orang lain. Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lainnya. Istilah gaya hidup baik dari sudut pandang individual maupun kolektif, mengandung pengertian bahwa gaya hidup sebagai cara hidup yang mencakup sekumpulan kebiasaan, pandangan, dan pola-pola respon terhadap hidup terutama pada perlengkapan hidup. Namun hal tersebut bukan sesuatu yang alamiah, melainkan ditemukan, diadopsi, dan diciptakan (Chaney, 2011).

Seorang remaja yang ingin membangun citra harus mampu mengembangkan gaya hidup dengan perilaku yang khas dan memiliki selera memang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Pilihan gaya hidup yang ditampilkan termasuk dalam memilih jenis pakaian atau yang dianggap populer dan menarik, tentunya berkaitan dengan upaya yang membuatnya eksis dengan cara tertentu. Dalam hal ini terdapat suatu perilaku konsumsi, dimana remaja sebagai sosok yang berada dalam kondisi yang tak terpuaskan. Sehingga, remaja pada akhirnya akan dikonstruksi untuk membeli citra ketimbang produk yang artinya citra mampu membuat mereka tampak berbeda dan mengalami kebernilaian dalam keberbedaan itu (Sugihartati, 2018).

b. Asumsi Dasar Teori Gaya Hidup David Chaney

Menurut Chaney gaya hidup diartikan sebagai gaya, tata cara, atau cara menggunakan barang, tempat, dan waktu. Bourdieu mendefinisikan gaya hidup sebagai ruang bagi sekelompok sosial untuk membangun suatu kebiasaan. Bourdieu menyebut gaya hidup terbentuk sebagai hasil dari sebuah kebiasaan atau disebut dengan habitus. Seperti yang dikatakan oleh Bourdieu, *“Life-styles are thus the systematic products of habitus, which, perceived in the mutual relation through the schemes of the habitus, become sign systems that reasocially qualified (as ‘distinguished’, ‘vulgar’, etc)”* (Bourdieu, 1984).

Persoalan gaya adalah segalanya karena gaya mulai menjadi perhatian yang sangat penting bagi setiap orang. Hal tersebut dikarenakan munculnya media yang telah menjadi ladang persemaian gaya hidup. Gaya hidup yang ditawarkan melalui media menjadikan masyarakat memiliki kebebasan dalam mengeksplorasi. Selain itu, gaya hidup juga menunjukkan persoalan yang kompleks terutama mengenai

pergeseran cita rasa masyarakat dalam berbagai bidang dan berpengaruh pada pola konsumsi masyarakat (Chaney, 2011).

Chaney mengatakan bahwa praktik gaya hidup tidak sepenuhnya ditentukan oleh kekuatan-kekuatan yang ada dalam masyarakat yang lebih luas (dari jenis apapun), tetapi lebih menunjukkan praktik dari kehidupan tertentu mulai dari cara-cara menggunakan sumber daya simbolik konsumsi massa dan praktik-praktik dalam diri mereka sendiri (Chaney, 2011).

Dengan demikian, gaya hidup dapat membantu seseorang dalam memahami atau mendefinisikan sikap, nilai-nilai, dan posisi seseorang. Perkembangan gaya hidup dalam masyarakat yang modern menunjukkan bagaimana gaya hidup dan pola konsumerisme mengenai penggunaan barang-barang konsumsi untuk membeda-bedakan identitas. Selain itu, gaya hidup selain sebagai budaya tontonan (*a culture of spectacle*) juga dijadikan tolak ukur dari segi penampakan luarnya dalam kehidupan sehari-harinya (Chaney, 2011).

c. Istilah-istilah Kunci dalam Teori Gaya Hidup

- 1) Kamu bergaya, maka kamu ada.
- 2) Penampakan luar sebagai hal yang sangat penting.
- 3) Budaya tontonan (*a culture of spectacle*).
- 4) Gaya hidup sebagai cerminan diri seseorang maupun orang lain di sekitarnya.
- 5) Kebiasaan dalam gaya hidup menjadi modal simbolik dalam pergaulan sosial.
- 6) Gaya hidup menunjukkan sikap, nilai moral, dan tindakan seseorang.

d. Implementasi Teori Gaya Hidup David Chaney

Seperti yang Chaney katakan bahwa, persoalan gaya hidup bagi masyarakat modern menjadi perhatian yang sangat penting sehingga remaja di Desa Ambalresmi berbondong-bondong berburu gaya hidup melalui *gadget* yang merupakan modal

simbolik bagi seorang remaja. Dalam perburuan gaya hidup, *gadget* menampilkan berbagai informasi dan konten melalui media. Media yang menampilkan berbagai jenis pakaian atau yang dianggap populer dan menarik tentunya berkaitan dengan upaya yang membuat remaja agar terlihat eksis dengan cara tertentu dalam mempresentasikan dirinya. Remaja yang didominasi dengan sifat rentan terpengaruh dan masih labil menjadi sasaran utama dalam berubahnya gaya hidup mereka melalui *gadget* yang mereka miliki.

Dengan demikian, gaya hidup (*life style*) dalam perspektif David Chaney digunakan untuk mengetahui gaya hidup remaja di Desa Ambalresmi yang meliputi penampilan busana, penampilan fisik, tata pergaulan, dan perekonomian remaja sebagai dampak dari penggunaan *gadget* dalam kehidupan kesehariannya.

## **G. Metode Penelitian**

Metode penelitian digunakan untuk mempermudah penulis dalam mendapatkan kesimpulan yang tepat, maka proses penelitian menggunakan metode sebagai berikut:

### **1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan atau *field research*. Penelitian lapangan atau *field research* merupakan penelitian yang objeknya berupa gejala atau peristiwa yang terjadi pada sekelompok masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kualitatif ialah suatu jenis metode untuk mendeskripsikan dan memahami makna dari individu atau kelompok masyarakat yang dianggap memiliki permasalahan sosial. Penelitian ini melibatkan berbagai upaya penting seperti mengajukan pertanyaan, pengumpulan data yang spesifik dari informan, menganalisis data secara induktif dari tema yang khusus ke tema yang umum (Creswell dalam Rijali, 2019).

Penelitian kualitatif menitikberatkan pada observasi dan wawancara guna memperoleh informasi dari sesuatu yang diamati untuk mengungkapkan permasalahan atau fenomena yang terjadi dalam suatu penelitian secara mendalam.

Jenis penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap gaya hidup remaja di Desa Ambalresmi pada bidang sosial dan ekonomi. Dalam penelitian ini, pencarian data dilakukan secara kualitatif dengan cara observasi dan wawancara secara langsung dari peneliti kepada informan di Desa Ambalresmi.

## **2. Sumber dan Jenis Data**

Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan ada dua yaitu berupa data primer dan data sekunder.

### **a. Data Primer**

Data primer yaitu data yang faktual, asli, dan didapatkan secara langsung oleh peneliti dari objek yang menjadi fokus utama penelitian. Data primer didapatkan oleh peneliti dengan melakukan wawancara serta observasi secara langsung kepada narasumber atau informan di lokasi penelitian. Informan yaitu orang yang memberikan informasi tentang situasi dan kondisi mengenai fenomena yang akan diteliti (Moleong, 2000).

### **b. Data Sekunder**

Data sekunder yaitu sumber kedua dalam proses penelitian atau dapat dilihat dari sumber data tambahan dan sumber tertulis seperti buku, jurnal, arsip, dokumen pribadi, dokumen resmi dan data lain yang berkaitan dengan penelitian tersebut (Bungin, 2007). Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari dokumen-dokumen seperti yang ada di kantor kelurahan desa, studi literatur, catatan penelitian, dan lain-lain untuk digunakan sebagai pelengkap data hasil penelitian.

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tiga teknik pengumpulan data (Hardiansyah, 2015) yaitu:

#### **a. Observasi**

Observasi merupakan proses mengamati kegiatan masyarakat yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Teknik observasi yang dilakukan oleh penulis yaitu observasi partisipasi, artinya dalam observasi ini penulis melakukan pengamatan dan terlibat secara langsung terhadap peristiwa atau fenomena yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, penulis akan mengamati kegiatan atau aktivitas anak remaja di Desa Ambalresmi

Observasi partisipasi dalam penelitian ini juga bergantung pada relasi atau hubungan antara penulis dengan informan dan interaksi yang dilakukan tidak dapat dipisahkan dalam catatan lapangan yang ada. Data yang ditemukan dari lapangan tersebut selanjutnya akan diringkaskan menjadi satu yang kemudian akan dilakukan analisis untuk tahap berikutnya menjadi interpretasi dasar dari sebuah laporan penelitian.

#### **b. Wawancara**

Wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dengan tujuan untuk mencari informasi dalam penelitian. Metode wawancara yang digunakan adalah metode wawancara mendalam, yang artinya suatu proses mencari dan menggali berbagai informasi mengenai masalah penelitian dengan bertatap muka secara langsung dengan informan. Dalam melaksanakan wawancara mendalam, pertanyaan yang diajukan oleh penulis tidak hanya berpedoman pada pertanyaan-pertanyaan yang penulis siapkan tetapi juga pada kemampuan dan pengalaman penulis dalam mengembangkan pertanyaan lanjutan agar mendapatkan informasi yang sesuai dengan permasalahan penelitian.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling adalah teknik pengambilan sumber data berdasarkan pertimbangan tertentu yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti. Dengan menggunakan teknik tersebut, penulis memilih informan yang diharapkan dapat mengarahkan penulis untuk mencari informasi yang sesuai dengan penelitian ini supaya mendapatkan sumber data yang dibutuhkan penulis (Sugiyono, 2009).

Oleh karena itu, penulis akan melakukan wawancara kepada informan yang penulis anggap mampu memberikan informasi serta menguasai data yang dibutuhkan oleh penulis. Berikut delapan informan yang akan digunakan oleh penulis yaitu sebagai berikut:

Informan pertama adalah Eni (15 tahun), ia merupakan remaja Desa Ambalresmi dan bergaya tomboy. Alasan memilih informan tersebut karena sebagai wanita ia berani bergaya nyentrik didukung oleh gaya rambut, aksesoris, dan pakaian yang digunakan.

Informan kedua adalah Doni (16 tahun), ia merupakan gamers dan pengguna aktif media sosial. Alasan memilih informan tersebut yaitu karena ia telah menggunakan *gadget* selama 4 tahun.

Informan ketiga adalah Indah (16 tahun), ia adalah pengguna *e-wallet*, *market place* dan pengguna aktif media sosial. Alasan memilih informan tersebut karena ia selalu *top-up shoppe pay* setiap bulannya sejak dua tahun lalu hingga sekarang dan menggunakan *gadget* selama 5 tahun.

Informan keempat adalah Tegar (14 tahun), ia adalah remaja SMP, gamers, dan aktif bermedsos. Alasan memilih informan tersebut yaitu karena ia berpenampilan alay atau disebut dengan jamet.

Informan kelima adalah Iis (16 tahun), ia adalah remaja SMA, aktif bermedsos. Alasan memilih informan tersebut yaitu karena ia berpenampilan modis dan kekinian.

Informan keenam adalah Zuyina (17 tahun), ia remaja desa dan ketua karang taruna. Alasan memilih informan tersebut yaitu karena ia paling aktif di organisasinya dan memiliki pengetahuan yang luas dibandingkan remaja lainnya mengenai remaja di Desa Ambalresmi.

Informan ketujuh adalah Liya (17 tahun), ia remaja desa, aktif bermedsos, dan pengguna market place. Alasan memilih informan tersebut karena ia selalu mengikuti tren *fashion* yang beredar melalui media sosial yang dimilikinya.

Informan kedelapan adalah Laksmi (17 tahun), ia remaja desa, aktif bermedsos, dan pengguna *market place*. Alasan memilih informan tersebut karena ia mengikuti perkembangan tren *fashion* melalui media sosial yang ia gunakan.

#### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan dalam suatu penelitian sosial yang dapat digunakan sebagai pendukung dalam penelitian (Bungin, 2007). Teknik dokumentasi tersebut dilakukan dengan memanfaatkan dokumen tertulis, gambar, foto, dan lain-lain yang berkaitan dengan penelitian.

#### **4. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah suatu proses pengelompokkan dan menata informasi secara sistematis hasil observasi, wawancara, dan lainnya guna meningkatkan pemahaman dan memudahkan penulis tentang fenomena yang akan diteliti, serta menyajikannya sebagai suatu temuan baru. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode induktif. Metode ini dipilih agar dapat digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan dari suatu data kualitatif, data bukan berupa angka dan selanjutnya dijelaskan

menggunakan kata-kata. Metode induktif tersebut berasal dari faktor yang bersifat khusus yang dapat ditarik kesimpulan ke dalam aktor yang sifatnya lebih umum atau luas (Moleong, 2000). Berikut teknik analisis data yang digunakan oleh penulis:

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah teknik menggali informasi di lapangan guna memperoleh informasi untuk mengetahui jawaban dari permasalahan penelitian.

b. Reduksi Data

Reduksi adalah proses pemilihan, penyederhanaan, dan meringkas hasil pengumpulan data ke dalam kategori dan tema penelitian. Reduksi data dilakukan secara terus-menerus selama berlangsungnya proses penelitian agar data benar-benar terkumpul.

c. Penyajian Data

Penyajian data adalah kegiatan menyusun dan menggabungkan informasi berdasarkan sekumpulan informasi yang diperoleh pada saat penelitian guna menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data kualitatif dapat berupa catatan hasil penelitian, grafik, bagan, dan lain-lain. Proses ini akan memudahkan peneliti untuk melihat apa yang sedang terjadi dan apakah kesimpulan yang diambil sudah tepat atau sebaliknya melakukan analisis kembali (Rijali, 2019).

d. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah. Sehingga penarikan kesimpulan juga merupakan sebuah upaya penarikan kesimpulan berupa hasil akhir dari sebuah penelitian yang dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian agar hasil penelitian menjadi lebih jelas dan terperinci sehingga mudah untuk dipahami.

## H. Sistematika Penulisan

Dalam kaidah penulisan penelitian ini penulis memberikan paparan mengenai beberapa sub bab yang akan dibahas untuk kedepannya, maka dari itu sistematika penulisan dibagi menjadi enam bab sebagai representasi untuk mempermudah dalam memahami materi penelitian, antara lain sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN:** Isi dari bab ini terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II GAYA HIDUP DALAM PERSPEKTIF DAVID CHANEY:** Dalam bab ini, peneliti membahas mengenai teori yang relevan dengan pokok permasalahan penelitian yaitu Gaya Hidup dalam Perspektif David Chaney.

**BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN:** Pada bab ini memaparkan gambaran umum lokasi penelitian dari profil desa, kondisi geografis, demografi, dan topografi. Selain itu, juga memaparkan profil Desa Ambalresmi yang berisikan sejarah desa, komposisi penduduk, kondisi sosial budaya, dan bagan struktur pemerintahan desa.

**BAB IV PENGGUNAAN GADGET DI KALANGAN REMAJA DESA AMBALRESMI:** Bab ini terdiri dari dua poin yaitu (a) manfaat gadget pada kalangan remaja di Desa Ambalresmi sebagai media komunikasi dan hiburan (b) manfaat *gadget* pada bidang ekonomi.

**BAB V PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM GAYA HIDUP REMAJA DESA AMBALRESMI:** Bab ini terdiri dari dua poin yaitu (a) Dampak *gadget* pada bidang sosial (b) Dampak *gadget* pada bidang ekonomi (c) Implikasi Teori

**BAB VI PENUTUP:** Berisikan kesimpulan dan saran.

## BAB II

### GAYA HIDUP MASYARAKAT PEDESAAN DAN TEORI GAYA HIDUP DAVID CHANEY

#### A. Gaya Hidup, Masyarakat, Masyarakat Pedesaan, dan Gaya Hidup David Chaney

##### 1. Gaya Hidup

Gaya hidup adalah sekumpulan kebiasaan, pandangan, dan respon seorang individu terhadap kehidupan kesehariannya. Gaya hidup dapat dibentuk, diubah, dan dikembangkan dari hasil interaksi antara kebiasaan dengan realita. Gaya hidup seseorang dapat diekspresikan melalui aktivitas, minat, serta opini. Gaya hidup juga dapat dilihat dan diekspresikan melalui gaya berbicara, gaya berpakaian, tingkah laku, dan pergaulan (Saiful, 2019).

Gaya hidup merupakan cara individu dalam mengaktualisasikan dirinya di dalam lingkungannya melalui cara yang unik dan menyimbolkan status serta peranannya. Gaya hidup atau *lifestyle* juga merupakan bagian dari kebutuhan sekunder manusia yang dapat berubah seiring perkembangan zaman dan keinginan dari dalam diri seseorang untuk mengubah gaya hidupnya. Gaya hidup mereka dapat dilihat dari cara berpakaian, kebiasaan, tempat-tempat yang sering dikunjungi, pergaulan, dan lain-lain (Serviana & Akhiruddin, 2022).

Setiap individu atau kelompok dalam suatu struktur sosial memiliki gaya hidup yang khas dan berbeda yang menjadi prestise dalam sistem stratifikasi sosial. Dalam struktur stratifikasi inilah gaya hidup dapat dilihat dari barang-barang yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari, cara berperilaku, cara bersosial, bahasa yang digunakan, dan lain sebagainya (Bakar, 2019). Gaya hidup yang mulai berubah didorong dengan adanya penggunaan *gadget* pada remaja dan menjadikan remaja ingin tampil menjadi pribadi yang dapat menarik perhatian orang lain. Selain itu, gaya hidup juga lebih memaksakan setiap individu untuk membeli serta meniru suatu

yang sedang trending guna mengedepankan gengsi karena takut dianggap kurang update atau ketinggalan zaman. Hal tersebut dapat terjadi karena mereka melihat para artis dan selebgram melalui *gadget* yang mereka miliki maupun lingkungan sekitarnya mengikuti trending yang beredar pada media (Agianto & Firmansyah, 2020).

Gaya hidup masyarakat pedesaan pada saat ini terus berkembang seiring dengan adanya perkembangan dan kemajuan *gadget*. Perkembangan *gadget* telah menyentuh seluruh aspek kehidupan masyarakat pedesaan khususnya pada gaya hidup remaja. Hal tersebut tercermin pada masyarakat pedesaan khususnya remaja di Desa Ambalresmi, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen. Mereka telah menikmati berbagai kemudahan dan kecanggihan yang ditawarkan oleh *gadget* dengan berbagai macam fitur yang menarik. Sehingga kecanggihan dan kemudahan yang disediakan *gadget* menjadikan mereka lebih modern dalam bergaya hidup. Hal tersebut terlihat pada penampilan, kebiasaan, perilaku pembelian remaja untuk memenuhi gaya hidupnya, dan lain sebagainya.

## 2. Masyarakat

Masyarakat merupakan sekumpulan individu-individu atau orang yang hidup bersama dan disebut dengan "*society*" yang artinya adalah interaksi sosial, perubahan sosial, dan rasa kebersamaan. Masyarakat juga merupakan suatu kenyataan yang objektif secara mandiri, bebas dari individu-individu yang merupakan anggota-anggotanya, masyarakat sebagai sekumpulan manusia yang hidup bersama, bercampur untuk waktu yang cukup lama, mereka sadar bahwa mereka merupakan suatu kesatuan dan mereka merupakan suatu sistem hidup bersama. Selain itu, masyarakat ialah sekelompok manusia yang telah hidup bersama yang menghasilkan kebudayaan dan mempunyai kesamaan wilayah, identitas, kebiasaan tradisi, sikap, dan perasaan persatuan yang diikat oleh kesamaan (Prasetyo, 2020).

Sedangkan menurut KBBI, masyarakat ialah sejumlah manusia dalam arti seluas-luasnya dan terikat oleh suatu kebudayaan yang mereka anggap sama. Masyarakat sebagai sekumpulan manusia yang hidup bersama dalam suatu lingkungan, diantara mereka tentunya akan saling berinteraksi, berpartisipasi, dan bekerja sama untuk memenuhi kebutuhan dan mencari makna kehidupan. Masyarakat tidak hanya sekumpulan individu, tetapi juga suatu pergaulan hidup yang terbentuk karena hubungan antar anggotanya (Purwaningsih, 2010).

Menurut Selo Soemadjan, masyarakat memiliki ciri-ciri dan syarat-syarat terbentuknya sebagai berikut (Nofriastuti, 2021):

- 1) Ciri-Ciri Masyarakat
  - a. Manusia yang hidup bersama sekurang-kurangnya terdiri atas dua individu.
  - b. Bergaul dalam waktu yang cukup lama sebagai akibat hidup bersama, dan menimbulkan sistem komunikasi serta peraturan-peraturan yang mengatur hubungan diantara mereka.
  - c. Menyadari bahwa mereka merupakan satu kesatuan.
  - d. Merupakan suatu sistem hidup bersama. Sistem kehidupan bersama menimbulkan kebudayaan karena mereka merasa dirinya terkait satu dengan yang lainnya.
- 2) Syarat-syarat terbentuknya masyarakat:
  - a. Terdapat sekumpulan individu di dalamnya.
  - b. Berdiam atau bermukim di suatu wilayah dalam jangka waktu yang relatif lama.
  - c. Menghasilkan kebudayaan.
  - d. Memiliki nilai dan norma.
  - e. Menyadari adanya integrasi sosial.
  - f. Memiliki tujuan dan kepentingan bersama.

### 3. Masyarakat Pedesaan

Masyarakat pedesaan merupakan sekelompok orang atau individu yang tinggal di suatu tempat atau wilayah dan saling terkait satu sama lain. Masyarakat pedesaan selalu memiliki ciri-ciri dalam hidup bermasyarakat yang nampak pada perilaku keseharian mereka seperti mempunyai rasa kebersamaan yang tinggi, pembagian kerja cenderung membaur dan tidak mempunyai batasan yang jelas, dan bergantung pada adat istiadat setempat. Masyarakat pedesaan pada hakikatnya bersifat gradual atau bertahap. Selain itu, penduduk masyarakat desa pada umumnya hidup dari pertanian atau bergantung pada alam (Husein, 2021).

Selain itu, masyarakat pedesaan juga merupakan masyarakat yang masih terikat dengan kebiasaan atau adat-istiadat yang telah turun-menurun. Masyarakat pedesaan melangsungkan hidupnya berdasar pada patokan kebiasaan adat-istiadat yang ada di dalam lingkungannya. Menurut Talcot Parsons masyarakat pedesaan atau sebagai masyarakat tradisional memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Afektifitas ada hubungannya dengan perasaan kasih sayang. Perwujudannya dalam sikap dan perbuatan tolong-menolong, menyatakan simpati terhadap musibah yang diderita orang lain dan menolongnya tanpa pamrih.
- 2) Orientasi kolektif sifat ini merupakan konsekuensi dari afektifitas, yaitu mereka mementingkan kebersamaan, tidak suka menonjolkan diri, tidak suka akan orang yang berbeda pendapat, intinya semua harus memperlihatkan keseragaman persamaan.
- 3) Partikularisme pada dasarnya adalah semua hal yang ada hubungannya dengan keberlakuan khusus untuk satu tempat atau daerah tertentu. Perasaan subyektif, perasaan kebersamaan sesungguhnya yang hanya berlaku untuk kelompok tertentu saja.
- 4) Askripsi yaitu hubungan dengan mutu atau sifat khusus yang tidak diperoleh berdasarkan suatu usaha yang tidak sengaja,

tetapi merupakan suatu keadaan yang sudah merupakan kebiasaan atau keturunan.

- 5) Kekabaran, sesuatu yang tidak jelas terutama dalam hubungan antara pribadi tanpa ketegasan yang dinyatakan eksplisit.
- 6) Masyarakat desa menggunakan bahasa tidak langsung, untuk menunjukkan sesuatu.

#### 4. Gaya Hidup dalam Perspektif Islam

Dalam pandangan Islam gaya hidup dikelompokkan dalam dua golongan yaitu, gaya hidup islami dan gaya hidup jahili. Gaya hidup islami mempunyai landasan yang mutlak dan kuat yaitu tauhid dan merupakan gaya hidup orang yang beriman. Sedangkan gaya hidup jahili landasannya bersifat relatif dan rapuh yaitu syirik yang merupakan gaya hidup orang kafir. Gaya hidup dalam Islam dianjurkan untuk tidak berlebihan, tidak hanya dilihat dari kuantitas dan kualitas dalam melakukan pembelian atau pembelanjaan. Misalnya ada seorang remaja yang sudah memiliki barang, namun karena melihat pakaian di media, menjadikan mereka ingin membeli barang tersebut padahal baru saja membeli pakaian namun mereka ingin membeli lagi dengan alasan berbeda model pakaianya. Dilihat dari hal tersebut, ternyata remaja lebih mementingkan keinginannya bukan kebutuhannya. Jika seorang remaja tidak bijak dalam menyikapi hal tersebut dapat menimbulkan pemborosan pada diri remaja hanya untuk sekedar mengikuti keinginan. Di samping itu, gaya hidup yang bermewah-mewahan atau berlebihan dalam berbagai hal adalah hal yang dilarang oleh Islam (Amalia, 2018). Berikut adalah ayat Al-Qur'an yang membahas dan memiliki keterkaitan mengenai hal yang berlebihan atau berwahan dalam gaya hidup, (Q. S. Al-Furqon (25): 67):

وَالَّذِينَ إِذَا أَنْفَقُوا لَمْ يُسْرِفُوا وَلَمْ يَقْتُرُوا وَكَانَ بَيْنَ ذَلِكَ قَوَامًا

Artinya:

“Dan orang-orang yang apabila membelanjakan (harta), mereka tidak berlebih-lebihan, dan tidak (pula) kikir, dan adalah (pembelajaan itu) di tengah-tengah antara mereka”.

Maksud dari ayat tersebut adalah larangan untuk tidak berlebih-lebihan dalam membelanjakan sesuatu. Sehingga mereka tidak mubadzir (boros) dalam membelanjakan harta mereka agar membelanjakan sesuai dengan kebutuhan bukan berdasarkan keinginannya. Dalam hal ini yang dimaksud dengan membelanjakan tidak hanya berdasar pada pembelian atau pembelajaan, tetapi juga dalam berbagai hal yang berkaitan dengan gaya hidup masyarakat dalam menggunakan *gadget*.

*Gadget* di zaman modern sekarang ini telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat khususnya remaja di pedesaan. Dengan adanya *gadget* mereka tidak memiliki batasan baik dari segi waktu maupun memilah antara informasi yang positif maupun negatif yang beredar pada media. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap ketergantungan remaja Desa Ambalresmi dalam menggunakan atau memanfaatkan *gadget* dalam kesehariannya untuk berburu pakaian. Sedangkan dalam ajaran Islam terdapat batasan-batasan dalam mengerjakan suatu perbuatan salah satunya dalam berperilaku konsumen. Dalam Islam tidak adanya konsep utilitas yang artinya kepuasan dalam melakukan suatu perbuatan, sama halnya dengan berbelanja dan berperilaku yang mengedepankan kebutuhan bukan keinginan. Karena jika selalu mengedepankan keinginan maka akan timbul sifat berlebihan dan Allah tidak menyukai sifat tersebut, seperti yang dijelaskan dalam Q. S. Al-A'raf ayat 31, yaitu (Naqiah, 2019):

يٰۤاَيُّهَا اٰدَمُ خُذْ وَاٰزِيۡتَكَمۡ عِنۡدَ كُلِّ مَسۡجِدٍ وَكُلُوۡا وَاشۡرَبُوۡا وَلَا تُسۡرِفُوۡا اِنَّهٗ لَا يُحِبُّ الْمُسۡرِفِيۡنَ ؕ

Artinya:

*“Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di setiap (memasuki) masjid, makan, dan minumlah, dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan”.*

Dengan demikian penting ayat di atas mengandung arti penting bahwa dalam pemenuhan kebutuhan hidup harus terpenuhi secara wajar agar kelangsungan hidup berjalan dengan baik. Namun, apabila kebutuhan hidup terpenuhi secara berlebih-lebihan dapat menimbulkan dampak yang buruk pada diri masyarakat salah satunya yaitu remaja. Dampak buruk tersebut yaitu memiliki sifat boros atau konsumtif, egoisme, dan tunduknya diri terhadap hawa nafsu.

## **B. Teori Gaya Hidup David Chaney**

### **1. Konsep Dasar Teori Gaya Hidup David Chaney**

Gaya hidup merupakan ciri dari adanya dunia modern atau modernitas. Artinya, seseorang yang hidup dalam masyarakat modern tak terkecuali remaja akan menggunakan gagasan tentang gaya hidup untuk menggambarkan tindakannya sendiri maupun orang lain. Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lainnya. Istilah gaya hidup baik dari sudut pandang individual maupun kolektif, mengandung pengertian bahwa gaya hidup sebagai cara hidup yang mencakup sekumpulan kebiasaan, pandangan, dan pola-pola respon terhadap hidup terutama pada perlengkapan hidup. Namun hal tersebut bukan sesuatu yang alamiah, melainkan ditemukan, diadopsi, dan diciptakan (Chaney, 2011).

Gaya hidup secara sederhana merupakan bagaimana seseorang hidup (*how one lives*), termasuk bagaimana seseorang menggunakan uangnya, bagaimana mengalokasikan uangnya, bagaimana mengalokasikan waktunya, dan sebagainya yang berkaitan dengan cara atau praktik hidup seseorang dalam kesehariannya. Hal terlihat dari cara mereka berpakaian,

tempat-tempat yang menjadi tempat santai mereka, kebiasaan-kebiasaan, dan lain-lain. Setiap individu tentunya memiliki perbedaan dalam pandangan serta kebiasaan yang akan dilakukan (Husna, 2018). Oleh karena itu, perbedaan-perbedaan tersebut melatar belakangi gaya hidup pada remaja di Desa Ambalresmi salah satunya.

Penjelasan diatas sama halnya dengan menurut Assael (1984) yang mengatakan bahwa gaya hidup adalah “*A mode of living that is identified by how people spend their time (activities), what they consider important in their environment (interest), and what they think of themselves and the world around them (opinions)*”. Sehingga, dalam pergaulan sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat dan menimbulkan konstruk sosial yang dimulai secara personal dari individu ke individu lainnya dan kemudian menjamur pada suatu kelompok dan disebut dengan gaya hidup (Tarigan, 2020).

Jadi, seorang remaja di Desa Ambalresmi yang ingin membangun citra dalam dirinya harus mampu mengembangkan gaya hidup dengan perilaku yang khas dan memiliki selera memang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Pilihan gaya hidup yang ditampilkan termasuk dalam memilih jenis pakaian atau yang dianggap populer dan menarik, tentunya berkaitan dengan upaya yang membutnya eksis dengan cara tertentu. Dalam hal ini terdapat suatu perilaku konsumsi, dimana remaja sebagai sosok yang berada dalam kondisi yang tak terpuaskan. Sehingga, remaja pada akhirnya akan dikonstruksi untuk membeli citra ketimbang produk yang artinya citra mampu membuat mereka tampak berbeda dan mengalami kebernilaian dalam keberbedaan itu.

## 2. Asumsi Dasar Teori Gaya Hidup David Chaney

Menurut Chaney gaya hidup diartikan sebagai gaya, tata cara, atau cara menggunakan barang, tempat, dan waktu. Bourdieu mendefinisikan gaya hidup sebagai ruang bagi sekelompok sosial untuk membangun suatu kebiasaan. Bourdieu menyebut gaya hidup terbentuk sebagai hasil dari sebuah kebiasaan atau disebut dengan habitus. Seperti yang dikatakan oleh Bourdieu, *“Life-styles are thus the systematic products of habitus, which, perceived in the mutual relation through the schemes of the habitus, become sign systems that reasocially qualified (as ‘distinguished’, ‘vulgar’, etc)”* (Bourdieu, 1984).

Persoalan gaya adalah segalanya karena gaya mulai menjadi perhatian yang sangat penting bagi setiap orang. Hal tersebut dikarenakan munculnya media yang telah menjadi ladang persemaian gaya hidup. Gaya hidup yang ditawarkan melalui media menjadikan masyarakat memiliki kebebasan dalam mengeksplorasi. Selain itu, gaya hidup juga menunjukkan persoalan yang kompleks terutama mengenai pergeseran cita rasa masyarakat dalam berbagai bidang dan berpengaruh pada pola konsumsi masyarakat (Chaney, 2011).

Chaney mengatakan bahwa praktik gaya hidup tidak sepenuhnya ditentukan oleh kekuatan-kekuatan yang ada dalam masyarakat yang lebih luas (dari jenis apapun), tetapi lebih menunjukkan praktik dari kehidupan tertentu mulai dari cara-cara menggunakan sumber daya simbolik konsumsi massa dan praktik-praktik dalam diri mereka sendiri (Chaney, 2011).

Dengan demikian, gaya hidup dapat membantu seseorang dalam memahami atau mendefinisikan sikap dan nilai seorang remaja di Desa Ambalresmi. Perkembangan gaya hidup dalam remaja modern di Desa Ambalresmi menunjukkan bagaimana gaya hidup dan pola konsumerisme mengenai penggunaan

barang-barang konsumsi untuk membeda-bedakan identitas. Selain itu, gaya hidup selain sebagai budaya tontonan (*a culture of spectacle*) juga dijadikan tolak ukur dari segi penampakan luarnya dalam kehidupan sehari-harinya (Chaney, 2011).

### 3. Teori Gaya Hidup David Chaney

Istilah-istilah kunci atau inti mengenai teori gaya hidup menurut Chaney (Chaney, 2011):

1) Kamu bergaya, maka kamu ada!

Artinya, pada zaman modern sekarang ini “Kamu bergaya maka kamu ada, Kalau kamu tidak bergaya, maka akan dianggap tidak ada, diremehkan, atau bahkan diabaikan”. Sehingga, gaya hidup sebagai penunjuk penampilan diri dan pergaulan sosial dalam kehidupan sehari-hari yang tentunya dapat menjadi benih penyemaian gaya hidup ada pada kalangan remaja di Desa Ambalresmi.

2) Penampakan luar sebagai hal yang penting atau segalanya.

Dalam hal ini, penampakan atau penampilan luar akan memberikan atau menciptakan citra mereka (gaya hidup mereka) untuk mendapatkan perhatian dan sanjungan dari lingkungan dimana mereka hidup.

3) Budaya tontonan (*a culture of spectacle*).

Budaya tontonan (*a culture of spectacle*) yang merupakan semua yang kita miliki akan menjadi budaya tontonan. Semua orang ingin menjadi penonton dan sekaligus ditonton, ingin melihat dan sekaligus dilihat.

4) Gaya hidup sebagai cerminan diri seseorang maupun orang lain di sekitarnya.

Maksudnya adalah gaya hidup selain digunakan untuk menggambarkan gaya hidup seseorang juga apa yang orang lain lakukan, tetapi gaya hidup tersebut dapat

dijadikan cerminan atau contoh bagi orang lain untuk meniru dan mengikutinya.

- 5) Kebiasaan dalam gaya hidup dapat menjadi modal simbolik dalam pergaulan sosial.

Dalam hal ini, kebiasaan dalam diri seseorang di zaman sekarang ini tidak dapat dianggap sebagai suatu hal yang sepele. Hal tersebut dikarenakan kebiasaan yang ada pada diri seseorang dapat menjadi modal simbolik dalam mempresentasikan dan membangun citra di depan publik.

- 6) Gaya hidup menunjukkan sikap, nilai moral, dan tindakan seseorang.

Gaya hidup yang merupakan bagian dari kehidupan sosial sehari-hari, karena gaya hidup bergantung pada bentuk-bentuk kultural masing-masing seperti gaya, tata krama, cara menggunakan barang-barang, kebiasaan, dan pengalaman sosial mereka.

#### **4. Implementasi Teori Gaya Hidup David Chaney**

- 1) Kamu bergaya maka kamu ada!

Gagasan tersebut sangat berkaitan dengan praktik gaya hidup pada remaja di Desa Ambalresmi dalam memanfaatkan *gadget* yang mereka miliki. Hal tersebut terlihat pada penggunaan barang-barang, waktu, dan kehidupan sosial sehari-hari mereka dengan *gadget* yang dimilikinya. Di zaman modern sekarang ini, *gadget* sangat berkaitan dengan gaya hidup remaja mulai dari penampilan, tata pergaulan, dan pemenuhan kebutuhan remaja. Dengan adanya *gadget* berbagai konten yang ditampilkan pada media tentunya akan berdampak pada gaya hidup mereka semata-mata agar terlihat berbeda dan dianggap oleh remaja lainnya karena ketika kamu bergaya maka kamu ada, dan begitupun sebaliknya.

2) Penampakan luar sebagai hal yang penting atau segalanya  
Kegandrungan remaja di Desa Ambalresmi dalam berburu gaya hidup salah satunya terlihat pada penggunaan *gadget* yang mereka miliki. Salah satunya yaitu digunakan untuk berburu penampilan baik busana atau pakaian dan gaya rambut atau model rambut. Penampilan merupakan hal yang penting atau segalanya dikarenakan untuk membangun citra diri mereka di ruang publik. Melalui konten atau informasi yang beredar pada media, mereka dapat mengetahui bahkan mencari berbagai informasi mengenai *fashion trendy* terkini untuk menunjang kebutuhan mereka dalam bergaya hidup.

3) Budaya tontonan (*a culture of spectacle*)

Gaya hidup yang dijadikan budaya tontonan oleh masyarakat menjadikan remaja di Desa Ambalresmi ingin terlihat trendy dan modis. Melalui *gadget* yang mereka dengan mudah menerima informasi mengenai fashion trendy terkini. Mereka ingin melihat dan dilihat, ingin menjadi pentonton dan ditonton baik terutama dalam berpenampilan. Sehingga, penampilan menjadi tolak ukur bagi mereka di dalam kehidupannya yang tidak hanya untuk menunjang kebutuhannya tetapi keinginannya yang telah terpengaruh oleh iklan maupun konten-konten pada media.

4) Gaya hidup dijadikan cerminan bagi diri seseorang maupun orang lain.

Gaya hidup yang ada pada remaja di Desa Ambalresmi tidak jauh dari gaya hidup remaja yang berada di sekitarnya. Karena gaya hidup selain untuk menjadikan tampil paling trendi, juga akan menjadi cerminan bagi remaja lainnya. Ketika seorang remaja melihat gaya hidup orang lain baik di lingkungannya atau

media, dan menimbulkan adanya ketertarikan maka secara tidak langsung gaya hidup tersebut akan ditiru oleh remaja tersebut dan kemudian akan ditiru juga remaja lainnya. Oleh karena itu, gaya hidup pada seorang remaja berkaitan dan berpengaruh pada gaya hidup remaja lainnya.

5) Kebiasaan sebagai modal simbolik dalam pergaulan sosial

Dalam hal ini, kebiasaan-kebiasaan yang telah ada pada remaja di Desa Ambalresmi dijadikan modal simbolik dalam pergaulan. Salah satu modal simbolik tersebut yaitu penggunaan gadget. Dengan adanya *gadget* dalam lingkup pergaulan menjadikan mereka merasa percaya diri ketika bergaul dengan temannya. Namun juga dapat memberikan dampak yang negatif dalam pergaulannya jika tidak dapat memilah informasi yang beredar dengan baik.

6) Gaya hidup menunjukkan sikap, nilai moral dan tindakan seseorang

Maksudnya yaitu, gaya hidup yang ada dalam diri remaja di Desa Ambalresmi baik dari segi penampilan, pergaulan dan lain sebagainya dapat menjelaskan mengenai posisi diri seseorang dalam bersikap dan bertindak. Dari sikap dan tindakan tersebut, maka seseorang dapat memberikan makna atau penjelasan mengenai apa yang mereka lakukan, alasan mereka melakukannya, serta manfaat dari apa yang dilakukan untuk diri sendiri maupun orang lain.

Dengan demikian, gaya hidup dalam Teori Gaya Hidup David Chaney digunakan untuk mengetahui gaya hidup remaja di Desa Ambalresmi dari segi penampilan busana, penampilan fisik, tata pergaulan, dan perekonomian remaja sebagai dampak dari penggunaan *gadget* dalam kehidupan kesehariannya.

## BAB III

### GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

#### A. Gambaran Umum Desa Ambalresmi

Pada bagian ini penulis akan memaparkan mengenai kondisi wilayah penelitian seperti kondisi geografis, kondisi demografi, dan kondisi topografi.

##### 1. Kondisi Geografis

Desa Ambalresmi merupakan salah satu desa dari 32 desa di Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen. Desa Ambalresmi terletak 1,5 km dari Samudera Hindia dengan luas desa sekitar 390 Ha. Jarak dari pusat pemerintahan kurang lebih 0,5 km ke arah barat. Sedangkan untuk jarak ke Ibu Kota Kabupaten Kebumen sekitar 20 km ke arah barat daya.

*Gambar 1. 1 Peta Wilayah Desa Ambalresmi*



*Sumber: Data Kantor Kelurahan Desa Ambalresmi 202*

Desa Ambalresmi merupakan kota kecamatan dan pusat ekonomi bagi Kecamatan Ambal, karena terdapat pasar daerah, pasar hewan, lapangan pacuan kuda, dan wisata pantai. Wilayah Desa Ambalresmi didominasi oleh persawahan dan perkebunan. Desa Ambalresmi terbagi menjadi 6 dusun, dengan 3 rukun warga, dan 12 rukun tetangga sebagai berikut (Suratinoyo, 2019):

1) Dusun Jogoresmen,

Merupakan dusun yang berada paling utara wilayah Desa Ambalresmi. Meliputi daerah pemukiman dan ladang serta pasar hewan disebelah selatannya. Wilayah dusun tersebut didominasi dengan hutan bambu atau bisa disebut dengan *papringan* dalam bahasa jawa. Bambu menjadi sumber daya paling besar yang dimanfaatkan secara langsung oleh masyarakat Josoresmen setelah pohon kelapa.

2) Dusun Karangtengah

Merupakan dusun yang membentang dari utara ke selatan dan menjadi batas Desa Ambalresmi di sisi timur. Dusun Karangtengah memiliki area ladang yang cukup luas, lapangan bola manunggal, lapangan pacuan kuda, dan Sekretariat Kampung Jawa.

3) Dusun Kapung Wetan

Merupakan dusun yang memiliki wilayah paling luas diantara dusun-dusun lainnya. Dusun Kapung Wetan menjadi pusat aktivitas warga desa karena titik-titik strategis berada di wilayah tersebut.

4) Dusun Sawahan

Merupakan sebuah dusun yang terdapat situs cagar budaya di dalamnya yaitu Rumah Bupati Ambal. Rumah tersebut merupakan saksi sejarah pemerintahan Bupati Ambal khususnya, sebagai rumah kadipaten dahulu kala.

5) Dusun Kapung Kulon

Merupakan sebuah dusun yang memiliki aset yang baru dieksplor yaitu wisata edukasi Kampung Jawa Kebumen yang memfasilitasi anak-anak untuk tetap bermain permainan tradisional.

6) Dusun Manisjangan

Merupakan dusun paling selatan yang berbatasan langsung dengan pantai laut selatan atau Samudera Hindia. Memiliki ladang persawahan dan perkebunan paling luas sampai menuju ke daerah bibir pantai.

Selain itu, terdapat batas-batas wilayah Desa Ambalresmi yaitu sebagai berikut:

- 1) Sebelah Utara : Desa Ambal Kliwonan
- 2) Sebelah Selatan : Samudera Hindia
- 3) Sebelah Barat : Desa Kenoyojayan
- 4) Sebelah Timur : Desa Kaibon Petangkuran

***Tabel 1.1 Jarak Orbitasi Desa Ambalresmi***

<b>No.</b>	<b>Orbitasi</b>	<b>Jarak</b>
1	Jarak dari Pusat Pemerintahan Kecamatan	0, 5 km
2	Jarak dari Kota/ Ibu Kota Kabupaten	20 km
3	Jarak dari Ibu Kota Provinsi	442 km

*Sumber: Data Kelurahan Desa Ambalresmi 2022*

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa jarak terdekat dari Desa Ambalresmi adalah jarak ke pusat pemerintahan kecamatan yaitu dengan jarak 0,5 km. Jarak untuk ke Ibu Kota Kabupaten 20 km. Sedangkan jarak terjauh adalah jarak Desa Ambalresmi ke Ibu Kota Povinsi yaitu 422 km.

## 2. Kondisi Topografi

Desa Ambalresmi merupakan daerah dataran rendah dengan ketinggian 0-2 meter di atas permukaan air laut, dengan bentuk permukaan lahan yang relative datar dengan kemiringan 0-8%. Selain itu, Desa Ambalresmi berada pada jarak 1,5 Km dari bibir pantai selatan. Permukaan tanah yang datar mengakibatkan wilayah Desa Ambalresmi didominasi oleh persawahan dan perkebunan. Penggunaan lahan di Desa Ambalresmi umumnya digunakan sebagai lahan persawahan terutama di wilayah utara. Sementara semakin ke selatan atau pesisir, lahan yang mengandung lebih banyak pasir digunakan untuk pertanian palawija dan sentra buah serta sayur mayur.

## 3. Kondisi Demografi

### 1) Jumlah Penduduk

Penduduk Desa Ambalresmi berdasarkan data kantor kelurahan Desa Ambalresmi tahun 2022, dengan total keseluruhan penduduk berjumlah 4.204 jiwa dengan rincian pada tabel berikut:

*Tabel 1.2 Jumlah Penduduk Berdasarkan Gender*

No.	Gender	Jumlah
1.	ALaki-laki	2.109 jiwa
2.	Perempuan	2.095 jiwa
<b>Total</b>		<b>4.024 jiwa</b>

*Sumber: Data Kantor Kelurahan Desa Ambalresmi 2022*

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa penduduk Desa Ambalresmi berdasarkan data terakhir pada tahun 2022 berjumlah 4.204. Jumlah keseluruhan penduduk laki-laki di

Desa Ambalresmi berjumlah 2.109 jiwa. Sedangkan untuk jumlah penduduk perempuan berjumlah 2.095 jiwa.

**Tabel 1.3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia**

No.	aUmur	aJumlah
1.	0 – 14 tahun	818 jiwa
2.	15-64 tahun	2.815 jiwa
3.	> 65 tahun	563 jiwa
<b>Total</b>		<b>4.200 jiwa</b>

*Sumber: Data Kantor Kelurahan Desa Ambalresmi 2022*

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa, jumlah keseluruhan penduduk Desa Ambalresmi berdasarkan usia berjumlah 4.200 jiwa. Jumlah penduduk dengan jumlah terbanyak pada usia 15-64 tahun. Sedangkan jumlah penduduk paling sedikit pada usia lebih dari 65 tahun yaitu 563 jiwa, serta jumlah penduduk pada usia 0-14 tahun berjumlah 2.815 jiwa.

**Tabel 1.4 Jumlah Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan**

No.	Tingkat Pendidikan Terakhir	Jumlah
1.	Tidak tamat SD	1.162 jiwa
2.	Tamat SD	1.390 jiwa
3.	Tamat SMP	778 jiwa
4.	Tamat SMA	744 jiwa
5.	Tamat Sarjana	120 jiwa
<b>Total</b>		<b>4. 194 jiwa</b>

*Sumber: Data Kantor Kelurahan Desa Ambalresmi 2022*

Berdasarkan tabel di atas, Desa Ambalresmi merupakan desa yang memiliki tingkat pendidikan dengan kategori kurang maju. Dapat dilihat dari data kelurahan Desa Ambalresmi, bahwa sebagian besar masyarakat Desa Ambalresmi dengan jumlah sebanyak 1.162 jiwa tidak tamat SD dan 1.390 jiwa hanya tamat SD. Sedangkan untuk tamatan SMP berjumlah 778 jiwa, SMA berjumlah 744 jiwa, dan sarjana 120 jiwa.

**Tabel 1.5 Jumlah Penduduk Berdasarkan Persebaran KK**

<b>No.</b>	<b>Dusun</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Jogoresmen	588 jiwa
2.	Karangtengah	630 jiwa
3.	Kapung Wetan	798 jiwa
4.	Sawahan	840 jiwa
5.	Kapung Kulon	714 jiwa
6.	Manisjangan	634 jiwa
<b>Total</b>		<b>4.204 jiwa</b>

*Sumber: Data Kantor Kelurahan Desa Ambalresmi 2022*

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa, jumlah keseluruhan penduduk Desa Ambalresmi berdasarkan persebaran KK (Kartu Keluarga) berjumlah 4.204 jiwa. Jumlah penduduk paling banyak pada pedukuhan Sawahan dengan jumlah 840 jiwa, sedangkan jumlah penduduk paling sedikit berdasarkan persebaran KK yaitu pada pedukuhan Jogoresmen. Selain itu, jumlah penduduk pada pedukuhan Karangtengah berjumlah 630 jiwa, pedukuhan Kapung Wetan berjumlah 798 jiwa, pedukuhan Kapung Kulon berjumlah 714 jiwa, dan pedukuhan Manisjangan berjumlah 643 jiwa.

**Tabel 1. 6 Jumlah Penduduk Berdasarkan Tahun**

<b>No.</b>	<b>Tahun</b>	<b>Total Jumlah Penduduk</b>
1.	2020	4. 008 jiwa
2.	2021	4. 110 jiwa
3.	2022	4. 204 jiwa

*Sumber: Data Kantor Kelurahan Desa Ambalresmi 2022*

Berdasarkan tabel di atas dijelaskan bahwa jumlah penduduk Desa Ambalresmi terbanyak berdasarkan tiga tahun terakhir yaitu pada tahun 2022 dengan jumlah 4.204 jiwa. Sedangkan pada tahun 2020 berjumlah 4.008 jiwa, dan 2021 berjumlah 4.110 jiwa.

2) Mata Pencaharian Penduduk Desa Ambalresmi

Pada umumnya penduduk Desa Ambalresmi yaitu bercocok tanam atau pertanian. Tanaman utama yang menjadi sumber bahan makanan utama adalah padi. Selain itu, tanaman-tanaman utama lainnya yang banyak ditanam oleh penduduk adalah palawija. Di samping itu, masih terdapat juga hasil-hasil peternakan dan perkebunan rakyat seperti melon, semangka, serta hasil-hasil pertanian lainnya yang diperdagangkan dan dikonsumsi oleh penduduk Desa Ambalresmi.

3) Bangunan-bangunan Fisik

Desa Ambalresmi memiliki bangunan-bangunan yang secara langsung atau tidak berpengaruh terhadap kemajuan dan kesejahteraan penduduk, khususnya pembangunan pada bidang ekonomi dan pariwisata seperti, pasar tradhisional, lapangan pacuan kuda, dan pantai. Karena pembangunan pada kedua bidang tersebut sangat berpengaruh pada perkembangan dan perubahan cara berpikir masyarakat mengenai potensi-potensi yang dimiliki oleh Desa Ambalresmi.

## **B. Profil Desa Ambalresmi**

### **1. Sejarah Desa Ambalresmi**

Desa Ambalresmi merupakan gabungan dari kata Ambal dan Resmi. Kata “Ambal” merujuk pada sejarah Kadipaten Ambal yang pernah berdiri di daerah tersebut yang berarti satu kali, karena Kadipaten Ambal berdiri hanya satu kali pada masa Adipati Poerbinegoro (1830-1871 M). Sedangkan kata “Resmi” merupakan nama tokoh salah satu panglima perang Kerajaan Mataram yang bernama Ki Jagaresmi dan masyarakat biasa menyebutnya dengan nama Mbah Jogoresmi.

Namun, berdasarkan pada terbentuknya pemukiman di daerah urut sewu atau daerah Ambal, sebagaimana disebutkan dalam babad Banyumas yang dimulai ketika terjadinya Perang Paregreg zaman Kerajaan Majapahit. Pada periode ini, terjadi eksodus atau perpindahan penduduk secara besar-besaran sehingga bangsawan Kerajaan Majapahit yang akhirnya mendiami wilayah urut sewu. Migrasi besar-besaran ini kemudian terjadi lagi ketika peralihan kekuasaan Kerajaan Majapahit ke Kerajaan Demak. Kemudian ketika Dewan Walisongo memerintahkan Sunan Kalijaga untuk mendampingi dan mengirimkan pembimbing untuk berdakwah di daerah Mataram hingga urut sewu. Namun Sunan Kalijaga memerintahkan salah satu putranya yaitu Panembahan Hadi atau Sunan Adi untuk berdakwah di daerah tersebut.

Pada masa Kerajaan Mataram di bawah Sultan Agung, di Pulau Jawa bagian barat pasca dikalahkan oleh Fatahillah dari Sunda Kelapa, Portugis masih berusaha masuk ke Pulau Jawa melalui jalur laut selatan hingga mereka mendirikan benteng di Segara Anakan, Nusa Kambangan, Cilacap. Sultan Agung menugaskan empat perwira untuk mengamankan Segara Anakan dari Portugis, yaitu Ki Jaga Resmi, Ki Jaga Laut, Ki Jaga Playa, dan Ki Jaga Praya. Karena Ki Jaga Resmi menjadi sesepuh di daerah Ambal, jadi penamaan “Resmi” dari Desa Ambalresmi diambil dari nama Ki Jagaresmi.

Selain itu, karena makam beliau juga berada di daerah tersebut yang sekarang menjadi sebuah desa yaitu Desa Ambalresmi.

## **2. Visi dan Misi Desa Ambalresmi**

### **a. Visi Desa Ambalresmi**

Mewujudkan Ambalresmi yang sejahtera, mandiri, aman, dan damai melalui peningkatan sumber daya manusia di bidang ekonomi, sosial, budaya, dan semangat gotong royong.

### **b. Misi Desa Ambalresmi**

- 1) Mewujudkan tata pemerintahan yang baik sehingga tercipta desa yang swadaya dan mandiri.
- 2) Meningkatkan kualitas pelayanan terhadap masyarakat.
- 3) Revitalisasi gabungan kelompok tani (Gapoktan).
- 4) Pengembangan ekonomi masyarakat dengan mengoptimalkan pengelolaan potensi yang ada.
- 5) Mengembangkan BUMDes untuk peningkatan pendapatan asli desa dan menciptakan lapangan kerja.
- 6) Peningkatan kualitas pendidikan masyarakat.
- 7) Peningkatan pemberdayaan karangtaruna melalui kegiatan olahraga dan pelatihan.
- 8) Meningkatkan pembangunan yang berkesinambungan dan mengurangi angka kemiskinan.
- 9) Melanjutkan perencanaan pembangunan yang belum terlaksanakan.

## **3. Nama-nama Lurah yang Pernah Menjabat**

- |                      |           |
|----------------------|-----------|
| 1) Djosari           | 1932-1940 |
| 2) Sakarama          | 1940-1956 |
| 3) Mochamad Yasin    | 1956-1960 |
| 4) San Diwiryono     | 1961-1970 |
| 5) Satar Atmodiharjo | 1970-1986 |
| 6) Subandi           | 1987-1994 |
| 7) Tugiman           | 1994-1999 |
| 8) Abdul Khamid      | 1999-2004 |



**BAB IV**  
**MANFAAT GADGET DI KALANGAN REMAJA DESA**  
**AMBALRESMI**

**A. Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja Desa Ambalresmi**

**1. Intensitas Penggunaan**

Intensitas penggunaan *gadget* pada remaja Desa Ambalresmi dapat dilihat dari seringnya remaja menggunakan *gadget* dalam satu hari atau dilihat dari setiap minggunya berdasarkan berapa hari dalam seminggu seorang remaja menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering dapat mengarah pada kehidupan remaja yang cenderung hanya memperdulikan *gadgetnya* daripada melakukan berbagai aktivitas di luar rumahnya.

Penjelasan di atas sesuai dari hasil wawancara dengan Tegar bahwa ia menggunakan *gadget* dalam waktu yang cukup lama yaitu 18 jam dalam satu hari. *Gadget* telah menjadi bagian pokok dalam kebutuhan sehari-hari untuk mencari hiburan dan informasi. Selain itu, ia paling sering menggunakan *gadget* untuk bermain game atau *maabar* (*main bareng*) dengan teman-teman sebayanya. Ia juga merasa mengalami ketergantungan pada penggunaan *gadget*.

“Aku main *gadget* sehari bisa sampe 18 jam mba, ya buat *chatingan*, *youtuban*, *tiktokan*, *instagraman*, *maabar*. Paling sering buat *maabar* si mba sama temen-temen. Kalo lagi gabut pasti langsung ambil *gadget* terus buat *maabar* apa buka *youtube*, *instagram*, *tiktok* buat nonton *video-video* lucu sama konten-konten yang pengen aku tonton mba” (Tegar, Remaja Desa Ambalresmi, 10 November 2022).

Penggunaan *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika durasi penggunaan *gadget* lebih dari 120 menit/hari dengan sekali penggunaan berkisar >75 menit. Selain itu, dalam sehari menggunakan secara berkali-kali (lebih dari tiga kali penggunaan) dengan durasi penggunaan *gadget* sekitar 30-75 menit. Penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang, durasi lebih dari 40-60 menit/ hari

dengan intensitas penggunaan 2-3 kali/ hari dalam setiap penggunaan. Sementara penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah, yaitu dengan durasi penggunaan <30 menit/ hari dan ntensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian (Fitriana & Ahmad, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga, 2020).

## 2. Penggunaan Gadget Pada Remaja

Penggunaan *gadget* pada zaman sekarang ini banyak digunakan oleh masyarakat khususnya remaja di pedesaan salah satunya yaitu Desa Ambalresmi. Penggunaan *gadget* pada remaja di Desa Ambalresmi memiliki waktu penggunaan yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas penggunaannya. *Gadget* pada remaja biasa digunakan sekitar 1-2 jam dalam sekali penggunaan atau bahkan berkali-kali dalam sehari. *Gadget* umumnya digunakan untuk bermain game, media sosial, youtube, dan masih banyak lainnya. Penggunaan *gadget* pada remaja kebanyakan dilakukan pada saat dirumah pada saat makan dan menjelang tidur (Kurnia, 2019).

Gadget memiliki peranan penting dalam kehidupan masyarakat terutama dalam komunikasi, menambah relasi, wawasan, pengetahuan, dan pendidikan. Namun, penggunaan *gadget* di kalangan remaja tidak hanya untuk memenuhi fungsi utama dari *gadget*, tetapi juga untuk mencari informasi baru yang beredar pada media. Perlu diperhatikan bahwa segala sesuatu jika digunakan secara baik akan menimbulkan dampak yang baik begitupun sebaliknya (Syahyudin, 2019). Dengan adanya *gadget* memungkinkan terjadinya berbagai perubahan karena penggunaan *gadget* yang tidak tepat sasaran oleh remaja di Desa Ambalresmi.

Salah satu remaja di Desa Ambalresmi bernama Ramdan mengatakan bahwa di zaman sekarang ini remaja tidak dapat dilepaskan dari penggunaan *gadget* dalam kehidupannya. *Gadget* digunakan untuk berkomunikasi baik dengan temannya, keluarganya, bahkan orang-orang disekitarnya. Selain itu, *gadget*

juga mereka gunakan untuk bermain game, menonton film, youtube, instagram, dan media sosial lainnya. Aplikasi dan media sosial merupakan aplikasi yang paling sering mereka gunakan karena mereka lebih sering menghabiskan waktu luangnya dengan *gadget* sebagai media penghibur sarana mencari informasi baru mengenai berbagai hal.

“Seringnya aku satu bulan ngisi kuota lima puluh ribu mba tapi bisa lebih dari itu, tergantung penggunaan juga si mba. Aku seringnya buat chat sama temen, nonton youtube, instagram, musik, sama game mba. Aplikasi itu yang paling sering aku buka mba. Aku juga males keluar rumah, jadi *gadget* bermanfaat buat aku pribadi yang males main ke luar karena aku nyaman di rumah sambil main *gadget* daripada harus keluar main sama tetangga” (Ramdan, Remaja Desa Ambalresmi, 10 November 2022).

Kecenderungan masyarakat untuk tergantung pada *gadget* semakin hari semakin tinggi yang pada akhirnya menjadikan pola hubungan sosial di masyarakat menjadi berubah. Studi lain yang diungkapkan oleh Tenchmark mengungkapkan bahwa pengguna *gadget* sering memeriksa dan disibukkan oleh daripada harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungannya. Perkembangan *gadget* yang sangat pesat tentunya akan mengubah gaya hidup yang terjadi di masyarakat terutama pada diri remaja (Kamil, 2018).

Penjelasan diatas sesuai hasil wawancara dengan Fitri yang mengatakan bahwa ia menggunakan *gadget* dalam sehari selama 6-12 jam untuk membuka whatsapp, sosmed, internet, dan market place. *Gadget* digunakan pada saat waktu luang dan sebelum tidur untuk melihat berbagai konten yang beredar melalui media. Sekarang ini, hidup tanpa *gadget* sangat sulit untuk dilakukan karena sudah menjadi suatu kebutuhan. Ia lebih sering menghabiskan waktu luang untuk bermain *gadget* daripada untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar karena ia lebih nyaman di rumah dibandingkan

harus keluar rumah berkumpul dengan teman-teman jika tidak ada suatu hal yang penting atau mendesak.

“Gadget aku gunain sekitar enam sampe dua belas jam buat buka WA, google, sosmed, facebook. Yang paling sering aku buka WA sama sosmed si mba, sama google juga buat pas lagi ada tugas dari sekolah. Sebelum tidur aku pasti main *gadget* dulu, bangun tidur juga iya. Soale di zaman sekarang ini ga cuma aku mba tapi remaja lain juga pasti iya ga bisa jauh dari *gadget*” (Fitri, Remaja Desa Ambalresmi, 14 November 2022).

## **B. Manfaat Gadget pada Remaja Desa Ambalresmi**

### **1. Komunikasi dan Hiburan**

#### **1) Komunikasi**

##### **a. Whatsapp**

Whatsapp merupakan salah satu aplikasi berbasis internet yang paling populer dan digemari remaja di Desa Ambalresmi sebagai media komunikasi. Selain mudah dan populer, aplikasi ini didesain agar setiap pengguna dapat saling berbagi informasi dan konten yang didukung oleh fitur di dalamnya. Whatsapp dijadikan sebagai media alternatif dalam komunikasi, karena dapat membuktikan fleksibilitas atau menyesuaikan dengan kondisi sinyal jaringan. Kecepatan dalam mengirim dan menerima pesan, foto, audio, dan video dapat dilakukan walaupun dalam kondisi sinyal jaringan lemah. Whatsapp tidak hanya digunakan sebagai media informasi dan komunikasi perorangan, melainkan dapat membuat group dengan sejumlah atau sekelompok orang (Nasrullah, 2016).

Whatsapp sebagai media komunikasi hampir sering digunakan oleh remaja Desa Ambalresmi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat komunikasi dan interaksi sosial melalui pesan, gambar, audio, video, dokumen, dan hal yang unik lainnya termasuk diskusi menjadi lebih efektif dan mudah. Oleh karena itu, penggunaan whatsapp

sebagai media penyampaian informasi maupun komunikasi sangat digemari oleh kalangan remaja di Desa Ambalresmi dengan alasan lebih efektif dalam penggunaannya.

Penjelasan di atas sesuai dengan hasil wawancara dengan Laksmi yang mengatakan bahwa, aplikasi yang paling sering ia gunakan untuk melakukan komunikasi adalah whatsapp. Karena menurutnya, whatsapp sangat penting untuk berkomunikasi dengan orang lain, kerabat, dan keluarga dalam kehidupan sehari-hari. Ia lebih memilih berkomunikasi melalui whatsapp atau tanpa bertatap muka secara langsung, karena melalui fitur yang terdapat pada whatsapp ia juga dapat bertatap muka melalui dunia maya dengan fitur video call. Selain itu, juga karena ia lebih nyaman berinteraksi melalui *gadget* daripada harus keluar rumah.

“Aku kalau kuota paling cuma dua puluh ribuan cuma buat pas lagi di luar, soale di rumahku ada wifi mba. Aku make *gadget* sekitar sepuluh jam mba buat browsing di google cari materi sama ngerjain tugas, nyari hiburan, sosmed, sama shopee. Tapi aku sering WA sama shopee soale aku males keluar rumah mba, males main ke tetangga mending buat main *gadget* di rumah apalagi ada wifi jadi betah banget di rumah mba” (Laksmi, Remaja Desa Ambalresmi, 20 November 2022).

#### **b. Facebook**

Sebagai sebuah aplikasi facebook memiliki kekuatan utama menciptakan jejaring sosial seluas-luasnya bagi para penggunanya. Hal tersebut diwujudkan melalui bentuk interaksi antar pengguna melalui konten yang dibagikan, grup diskusi, pesan *massanger*, halaman beranda, dan bentuk hubungan (relasi) antar pengguna facebook. Facebook memberikan kemudahan bagi para penggunanya untuk membagikan sebuah pesan *masangger*, artikel atau

berita, dan konten lainnya melalui tombol share yang berelasi dengan *social network* pada facebook. Sehingga, melalui facebook remaja di Desa Ambalresmi dapat berkomunikasi dengan mengirim pesan dan berekspresi secara bebas mengenai berbagai hal ataupun kegiatan yang ingin mereka ceritakan melalui halaman yang ada pada beranda facebook (Nasrullah, 2016).

Seperti yang dikatakan oleh Fitri bahwa facebook telah menjadi suatu wadah baginya dan teman-temannya untuk mengirim pesan dan berbagi cerita melalui platform “Apa yang Anda pikirkan sekarang?”. Melalui platform tersebut dengan mudahnya para remaja dapat berbagi cerita, foto, dan lain sebagainya. Hampir setiap hari facebook diakses oleh kalangan remaja di Desa Ambalresmi untuk mengisi waktu luang dan mencari hiburan di dalamnya.

“Pastinya remaja-remaja punya akun facebook mba, karena facebook itu asik, banyak cerita dan video lucu juga. Ga cuma di rumah mba main facebooknya, tapi di sekolah juga iya kalau lagi jam istirahat. Biasanya aku bikin status, posting foto, nontonin video. Ga cuma itu mba, chat lewat facebook juga bisa lewat inbox gitu mba. Meskipun udah ada whatsapp tapi masih juga chat di facebook, apalagi kalau ada inbox dari kenalan baru pasti lewat inbox dulu baru ke whatsapp mba” (Fitri, 14 November 2022).

## 2) Hiburan

### a. Media Sosial

Media sosial adalah media online yang mendukung adanya suatu interaksi sosial. Media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini di kalangan remaja Desa Ambalresmi seperti blog, twitter, instagram, tiktok dan lain-lain. Media memiliki beberapa fungsi seperti, memperluas interaksi sosial manusia berbasis internet, mentransformasi praktik

komunikasi searah pada media siaran dari satu institusi media ke banyak audience, menjadi praktik komunikasi dialogis antar banyak audience mendukung dalam mencari pengetahuan dan informasi, serta mentransformasi manusia dari pengguna isi pesan menjadi pembuat pesan itu sendiri (Doni, 2017).

Sedangkan perilaku penggunaan media sosial adalah tindakan atau kegiatan nyata yang dilakukan karena seorang individu memiliki keinginan untuk melakukan sesuatu tertentu. Minat perilaku terhadap penggunaan media tentunya akan menentukan dan berpengaruh kepada perilakunya. Perilaku yang diinginkan adalah perilaku yang kejadiannya merupakan sebagai hasil atau akibat langsung dari usaha-usaha di bawah sadar yang dilakukan oleh individu tersebut. Dengan demikian, perilaku penggunaan sosial media adalah suatu bentuk tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam konteks penggunaan teknologi informasi mengenai penggunaan dari teknologi tersebut (Mujahiddin & Harahap, 2018).

Zuyina mengatakan bahwa, ia menggunakan *gadget* dalam satu hari selama 12 jam. Selain untuk melakukan komunikasi dengan orang lain juga untuk mendukung pembelajaran dalam mencari informasi melalui google, mengakses sosial media, serta berbagai macam hiburan yang terdapat pada fitur-fitur yang disediakan di dalam *gadget*nya. Selain itu, dalam kesehariannya ia tidak bisa tanpa menggunakan *gadget* karena saat ini *gadget* memiliki peranan yang sangat penting dalam melakukan segala sesuatu di lingkup keluarga dan sosial.

“Satu bulan aku ngisi data sekitar serratus ribu mba, terus *gadget* sehari aku pakai sekitar dua belas jam kurang lebih buat nyari materi pelajaran, nyari informasi, komunikasi, sama buat hiburan si mba. Asli mba sekarang aku

sendiri ga bisa lepas dari *gadget*. Mungkin ga cuma aku tapi di luar sana pasti banyak kok yang sama kaya aku ga bisa lepas dari *gadger*. Apalagi sekarang semuanya serba *gadget* terutama di keluarga buat komunikasi” (Zuyina, Remaja Desa Ambalresmi, 20 November 2022).

Penggunaan media membawa kemudahan bagi kalangan remaja di Desa Ambalresmi dengan segala fasilitas yang disediakan. Melalui media soisal beragam akses informasi dan hiburan dari berbagai pelosok dunia dapat diakses melalui satu pintu saja yaitu sosial media. Media sosial yang terkoneksi dengan internet dapat menembus batas dimensi kehidupan, ruang dan waktu penggunaannya sehingga dapat digunakan oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun. Fasilitas yang disediakan menjadikan remaja di Desa Ambalresmi melalui koneksi internet yang disediakan dapat mengakses langsung berbagai informasi. Selain itu, penggunaannya dapat menemukan banyak pilihan mengenai informasi yang ingin diketahui dan diperlukan hanya dengan mengetik kata kunci di form yang disediakan oleh pembuat media sosial tersebut (Cahyono, 2017).

#### **b. Game Online**

Game online bukan lagi fenomena yang hanya terjadi pada kalangan remaja di perkotaan, melainkan juga pada remaja di pedesaan. Game online pada kalangan remaja di Desa Ambalresmi menjadikan mereka malas belajar, malas bekerja, bahkan menjuruskan pada perjudian. Penulis menjelaskan bahwa terdapat beberapa masalah yang dapat ditimbulkan dari aktivitas penggunaan game online yang berlebihan seperti, kurangnya kepedulian terhadap aktivitas sosial, hilangnya kontrol terhadap waktu, turunnya kinerja remaja, rendahnya hubungan sosial, dan fungsi kehidupan penting lainnya. Bahaya utama yang ditimbulkan oleh

kecanduan game online adalah investasi waktu yang berlebihan dalam bermain game (Mujahiddin & Harahap, 2018).

Selain itu, intensitas waktu yang berlebihan dalam bermain game online juga akan berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari mereka. Karena hal tersebut dapat mengubah prioritas remaja yang artinya memiliki minat yang sangat rendah dalam segala hal yang tidak terkait dengan game online. Remaja Desa Ambalresmi yang kecanduan bermain game online semakin tidak mampu mengatur waktu dan sibuk bermain game yang ada pada *gadgetnya*. Akibatnya, remaja kurang peka terhadap lingkungan disekitarnya serta peran di dalamnya. Munculnya kecanduan game online pada remaja di Desa Ambalresmi berawal dari stimulus yang diterima oleh individu dari lingkungan terdekatnya mulai dari keluarga, teman bergaul, hingga lingkungan sekolah. Seorang remaja yang memiliki lingkaran pertemanan pemain game online memiliki kecenderungan untuk bermain game online juga sangat besar. Hal tersebutlah yang menjadi awal munculnya kecanduan game online karena meniru dan belajar dari lingkungan pergaulannya.

Penjelasan diatas sesuai hasil wawancara dengan Doni yang mengatakan bahwa, menggunakan *gadget* selain untuk komunikasi juga untuk bermain game online, salah satunya yaitu mobile legend karena sangat asik dan menghibur baginya apalagi ketika bermain bersama teman-temannya (mabar). Baginya bermain game sudah menjadi suatu kebiasaan dan menjadi hiburan karena tidak ada kegiatan lain selain bermain *gadget* untuk menghabiskan waktu luangnya dan sebagai penghilang pusing setelah seharian mengikuti pembelajaran di sekolah.

“kuota yang aku beli satu bulannya sekitar lima puluh sampai seratus lima puluh ribu mba, tapi aku belinya pulsa nanti aku paketin sendiri sama buat top up diamond game online mba. Main *gadget* sehari bisa sampe sepuluh jam selain buat akses internet juga buat main game paling sering mba. Apalagi kalau udah mabar sama temen-temen aku betah mba, ga harus keluar rumah udah bisa main game bareng. Kalau lagi ga mabar ya buat youtuban, tiktokan, sama wanan si mba paling sering” (Doni, 26 November 2022).

Pada abad ke-21 sekarang ini, *gadget* memberikan peluang yang cukup besar bagi remaja di pedesaan untuk menguasai aplikasi-aplikasi dan fitur-fitur yang tersedia salah satunya yaitu game online. Penggunaan game online pada Remaja Desa Ambalresmi dapat dilihat sebagai suatu kegiatan yang memungkinkan seorang remaja memahami dunianya melalui lingkungan digital. Game online pada *gadget* dikatakan bersifat multisensory dan berpusat pada remaja tersebut dengan menghubungkan pengetahuan yang didapat sebelumnya melalui umpan balik ataupun pembelajaran sosial. Dengan demikian, permainan game online dapat digunakan untuk menerapkan pengetahuan faktual dan memperoleh pengalaman virtual sehingga dapat membentuk perilaku karena adanya kombinasi dari proses pembelajaran dan permainan yang dilakukan (Novrialdy, 2019).

**c. Yuotube**

Youtube merupakan salah satu *Social Network* terbesar di dunia untuk kategori multimedia sharing. Multimedia sharing adalah social network yang dikhususkan untuk berbagi file multimedia seperti gambar atau foto, audio, video yang tersebar melalui jaringan internet yang menjadi bahan untuk terciptanya komunikasi, interaksi, dan jejaring antar pengguna. Youtube telah identik dengan layanan

streaming video di internet meskipun terdapat sejumlah social media dengan fitur serta layanan yang serupa. Youtube menciptakan koneksi jejaring sosial antar pengguna di dalamnya, melalui bentuk interaksi yang terjadi antar pengguna dari konten-konten yang tersedia (khususnya video). Setiap pengguna memiliki hak yang sama untuk berbagi file multimedia ke dalam youtube serta memberi komentar, penilaian, dan diskusi (Nasrullah, 2016).

Penjelasan di atas sesuai dari hasil wawancara dengan Kiki sebagai remaja di Desa Ambalresmi, ia mengatakan bahwa salah satu bentuk penggunaan *gadgetnya* yaitu untuk mengakses youtube. Mereka mengakses youtube untuk mencari hiburan seperti menonton live streaming, video dari konten-konten youtuber yang mereka sukai, mendengarkan musik, menonton film, dan lain-lain. Saat ini, penggunaan di kalangan remaja Desa Ambalresmi seperti kebutuhan primer sebagai pengganti televisi dan pengisi waktu luang serta media untuk mencari hiburan.

“Gadget di aku ga cuma buat main game mba, tapi missal aku pulang sekolah kan cape biasanya aku langsung main *gadget* terus buka youtube buat nyari hiburan. Kalo langsung main game apalagi mabar masih cape jadi ya nonton youtube dulu apa dengerin musik mba. Aku jarang chatingan si, jadi paling sering ya buat buka youtube sama main game. Aku juga kan anake pemalu, jadi jarang keluar rumah paling kalau ada hal penting mba. Jadi ya buat main *gadget* di rumah biar ada hiburan dan jelas terhibur si mba” (Kiki, Remaja Desa Ambalresmi, 2 Desember 2022).

## 2. Ekonomi

### 1) E- Commerce

Penggunaan *gadget* yang semakin meningkat di kalangan remaja juga berpengaruh pada perkembangan *e-commerce* di Indonesia khususnya di pedesaan. Elektronik *commerce* atau biasa disingkat *E-commerce* ialah perdagangan melalui elektronik atau lebih lengkapnya disebut sebagai proses pelaksanaan transaksi bisnis seperti distribusi, pembelian, penjualan, dan pelayanan yang dilakukan secara elektronik melalui jaringan komputer terutama internet serta jaringan eksternal. *E-commerce* juga diartikan sebagai proses pembelian, penjualan, bertukar produk atau mentransfer, jasa atau sebuah informasi melalui jaringan komputer melalui internet. Tidak bisa dipungkiri bahwa belanja online pada saat ini telah menjadi pilihan oleh banyak konsumen khususnya kalangan remaja di Desa Ambalresmi untuk memperoleh barang yang diinginkan tanpa menggunakan banyak waktu dan tenaga. Hal tersebut dikarenakan adanya kemudahan untuk melakukan transaksi dengan harga yang cukup bersaing dan kualitas barang yang bagus, salah satunya yaitu melalui *market place* seperti shopee yang merupakan salah satu *market place* paling banyak digunakan oleh remaja di Desa Ambalresmi (Ekawati, 2021).

Saat ini *e-commerce* mengalami pertumbuhan yang signifikan di kalangan remaja, karena gaya masyarakat khususnya remaja yang mulai bergeser dari belanja offline menjadi cenderung berbelanja online. Pergeseran gaya belanja tersebut ditandai dengan adanya pertumbuhan *market place* yang tersedia seperti shopee, lazada, toko pedia, dan lain sebagainya. Fenomena maraknya berbelanja online melalui *market place* di kalangan remaja sangat diminati karena dinilai lebih mudah dan praktis. Salah satu *marketplace* yang paling sering digunakan pada kalangan remaja di Desa Ambalresmi yaitu shopee, yang merupakan salah satu platform belanja

online yang mengalami peningkatan sangat pesat di Indonesia. *Marketplace* shopee juga selalu mengadakan promosi tahunan sehingga kosumen online shop memutuskan untuk membeli di shopee sebagai media pembelian dan penjualan online (Khofifah, 2022).

Iis mengatakan bahwa, *gadget* selain digunakan untuk berkomunikasi melalui whatsapp, telegram, dan lain-lain juga ia gunakan untuk mengakses *marketplace*, salah satunya yaitu shopee. Selain itu, ia juga menggunakan *gadget* untuk berbelanja online serta mengakses sosial media seperti instagram, telegram, facebook, dan lain-lain. Ia tergolong remaja yang aktif dalam penggunaan *gadget* karena intensitas waktu penggunaannya yang cukup tinggi yaitu sekitar 18 jam dalam sehari. Karena *gadget* baginya adalah hal yang sangat penting baik di dalam rumah maupun di luar rumah.

“Setelah pulang sekolah aku pasti main *gadget* mba, di sekolah juga main *gadget*. Sehari aku main *gadget* delapan belas jam ya buat chatting, buka facebook, ig, tiktok, sama shopee buat beli baju sama barang kalau emang lagi pengen beli mba. Kayaknya dirasa-rasa tiap hari aku banyakan main *gadgetnya* daripada beajarnya mbaa hehehe. Belajarnya kaya cuma di sekolah sampe rumah *gadget* terus dipikiranku mba” (Iis, Remaja Desa Ambalresmi, 25 November 2022).

## 2) E- Wallet

*E-wallet* atau sering dikenal oleh masyarakat sebagai dompet elektronik merupakan salah satu bentuk *fintech* (*finance technology*) yang memanfaatkan media internet dan digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembayaran. *E-wallet* atau dompet elektronik muncul menawarkan lebih banyak kemudahan dengan teknologi terkini yang dapat diakses oleh semua kalangan khususnya generasi millennial di Indonesia, yang kebanyakan dari mereka adalah remaja baik di perkotaan maupun di pedesaan yang telah mengenal dan mengadopsi

teknologi. Akses terhadap internet telah dapat dinikmati oleh setiap kalangan di seluruh penjuru negeri, dan merupakan peluang yang sangat menjanjikan di era industry modern sekarang ini (Nawawi, 2020).

Meskipun pembayaran tunai masih dilakukan namun pembayaran dengan sistem digital melalui *e-wallet* saat ini sedang populer dan banyak digunakan oleh masyarakat khususnya oleh kalangan remaja. Hal tersebut dikarenakan, *e-wallet* memberikan beragam kemudahan bagi mereka dalam berbelanja, bertransaksi, dan *top up* saldo. Penggunaan *e-wallet* tak terlepas dari kalangan remaja yang pada umumnya selalu ingin bergaya hidup *up to date* serta konsumtif. Mereka meluangkan waktu dengan *gadget* untuk melihat barang-barang terbaru dan tersedia di situs belanja online, serta diskon yang ditawarkan oleh *merchant* yang akan menjadi daya tarik tersendiri bagi remaja untuk melakukan transaksi dengan metode pembayaran melalui *e-wallet* yang mereka miliki (Sialen & Prabawani, 2019).

Penjelasan diatas sesuai dari hasil wawancara dengan Laksmi yang mengatakan bahwa, penggunaan *e-wallet* tidak hanya untuk berbelanja produk pakaian, tetapi juga untuk membeli makanan, minuman, ovo, serta kebutuhan untuk bermain game online. Baginya, *e-wallet* sangat membantu ia dalam melakukan transaksi tanpa harus melakukan pembayaran secara langsung serta mendatangi mesin atm untuk melakukan pembayaran. Selain itu, *e-wallet* tidak hanya digunakan untuk membeli barang yang ia inginkan tetapi juga membeli makanan, minuman, grab, dan lain-lain.

“Gadget bagi aku ga cuma buat chat aja mba, tapi juga buat nyari lagu yang lagi populer, nyari baju, sandal lewat shopee. Terus kan tadinya aku kalau bayar shopee apa bayar yang lainnya ke alfamart

atau indomaret, tapi semenjak aku punya e-wallet aku ga perlu top up atau bayar transaksi online lewat alfa sama indo mba. Dan semenjak ada e-wallet jadi sering top up top up gitu mba” (Laksmi, Remaja Desa Ambalresmi, 20 November 2022).

*Gadget* memiliki banyak manfaat jika digunakan dengan cara yang benar dan semestinya, serta harus diingat akan dampak positif dan dampak negatif pada gadget tersebut. Karena gadget sekarang ini bukan hanya untuk mempermudah mencari informasi tetapi sebenarnya banyak sisi positif dan negatifnya dari penggunaan gadget, baik dari segi berkomunikasi, segi kesehatan, segi budaya, segi sosial, dan segi ekonomi. Maka dari itu perlunya batasan-batasan penggunaan gadget tersebut. Karena gadget sangat mempengaruhi remaja sehingga membuat banyak dampak seperti hilangnya kebiasaan lama yang sering terjadi saat berkumpul saling berkomunikasi langsung tatap muka, seperti pemborosan biaya, antisosial, tidak memiliki batasan penggunaan gadget, gadget telah merubah gaya hidup kebiasaan terdahulu (Haosoman, 2018).

Dengan demikian, *gadget* telah banyak dimanfaatkan oleh para remaja baik di perkotaan maupun pedesaan terutama remaja di Desa Ambalresmi untuk mengakses berbagai fitur yang tersedia pada *gadget* tersebut. Fitur-fitur dengan kecanggihan yang disediakan, memiliki daya tarik tersendiri bagi para penggunanya terutama pada kalangan remaja untuk menggunakan berbagai fitur yang disediakan. Selain itu, perkembangan zaman yang mengakibatkan remaja untuk mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi bahkan menjadikan mereka menjadi generasi milenial di era industry modern ini (Juliadi, 2018).

## BAB V

### DAMPAK GADGET PADA GAYA HIDUP REMAJA DI DESA AMBALRESMI

#### A. Sosial

##### 1. Tata Pergaulan

Remaja sebagai makhluk sosial tidak dapat dilepaskan dari kehidupan lingkungan sekitarnya khususnya remaja di Desa Ambalresmi. Dalam kehidupannya, remaja memerlukan orang lain untuk mencapai kedewasaannya seperti bagaimana seorang remaja bergaul, dengan siapa mereka bergaul, serta dampak pergaulannya bagi dirinya, orang lain, maupun lingkungannya. Pergaulan itu sendiri berasal dari kata “gaul”, yang menurut pandangan para remaja gaul yang itu adalah mengikuti trend dan hal-hal yang berkaitan dengan kesenangan serta keglamoran hidup yang nantinya akan memberikan prestise di dalam diri mereka sendiri dan lingkungan sekitarnya (Gabriela & Belinda, 2021).

Chaney mengatakan bahwa gaya hidup dapat menunjukkan sikap, nilai moral, dan tindakan yang dilakukan oleh seseorang melalui seperangkat praktik dan sikap yang masuk akal (Chaney, 2011). Hal tersebut seperti temuan peneliti di lapangan bahwa informan mengatakan bahwa dalam pergaulannya ia hanya cenderung ikut-ikutan atas dasar setia kawan. Meskipun terkadang tindakan yang dilakukan menunjukkan nilai atau stigma negatif dari masyarakat. Ketika ia sedang berkumpul dengan teman-temannya yang dominan merokok maka ia harus merokok dengan alasan untuk menghargai temannya yang merokok. Karena, jika ia menolak untuk merokok maka selain dianggap tidak setia kawan juga tidak gaul dengan alasan tidak mengikuti perkembangan zaman. Namun di sisi lain, tindakan tersebut menimbulkan stigma negatif dalam diri masyarakat.

“Aku si tergantung temenku ya mba, kalau temenku ngrokok aku ikut ngrokok. Ga kumpul sama temen juga kadang ngrokok cuma ga sering. Apalagi kalo di

rumah aku ga brani takut sama orang tuaku mba kalau ketahuan. Itu motor aku juga tak modif biar keliatan gaul, temenku juga gitu. Soale ya biar gaul aja mba. Kalau urusan modif motor biasanya sebelum aku bawa ke tukang modifnya aku nyari referensi di HP mba kaya racingnya, warnanya, modelnya baru nanti bilang ke tukang. Rata-rata temenku motore pada digituin mba biar gaul kalau dilihat teman-teman” (Tegar, Remaja Desa Ambalresmi, 10 November 2022).

Masa remaja adalah usia yang mudah terpengaruh oleh sesuatu yang ada di luar diri mereka terutama *gadget*. Sama halnya remaja di Desa Ambalresmi yang nampak terjebak dalam pergaulan yang tidak baik karena tidak sesuai dengan etika dan kesopanan yang telah tertanam pada masyarakat pedesaan. Salah satunya yaitu dewasa sebelum waktunya mulai dari penampilannya, pola pikirnya, serta sikap perilakunya. Memakai pakaian yang dianggap kurang sopan oleh masyarakat setempat, berbicara dengan kata-kata yang tidak sepatutnya diusia mereka, bahkan bertindak seenaknya “sekarepe dewe” oleh masyarakat setempat.

Chaney mengatakan bahwa gaya hidup dapat menunjukkan sikap, nilai moral, serta tindakan seseorang. Sehingga relevansi teori gaya hidup Chaney dalam penelitian ini dapat dilihat dari tindakan dan sikap pada remaja di Desa Ambalresmi dalam pergaulan sosialnya. Seperti yang dikatakan oleh Lasino bahwa remaja di Desa Ambalresmi saat ini sangat memprihatinkan, mereka tidak memiliki sikap sopan dan santun yang selayaknya diusia mereka adalah untuk belajar dan menerapkan sopan dan santunnya dalam bermasyarakat. Namun sebaliknya mereka tidak menerapkan pembelajaran atas sikap sopan dan santun di lingkungan sekitarnya. Tidak hanya dalam bersikap, tetapi juga penampilan yang dinampakkan tidak senonoh dan tidak sesuai dengan batasan usianya. Selain itu, pembicaraan dengan topik yang tidak sesuai dengan usia mereka seperti konten dewasa yang mereka lihat di media.

“miris mbak gaya hidup remaja zaman sekarang udah bandel, susah dibilangin, di bilangin baik-baik malah ngatain balik. Pergaulannya juga memprihatinkan mba, mereka pengen dianggap gaul dan waw oleh masyarakat tapi jatuhnya malah dapat penilaian yang jelek mba. Banyak tuh dari mereka kalau ngomong suka ngawur, karepe dewe, ke orang tua juga ga sopan ga bisa pakai bahasa kromo, pakaian ga sopan seperti celana dikecilin, disobek-sobek biar gaul katanya. Buat yang cewe roknya dipendekin, celana juga sama dirobek-robek, baju ngapret Mungkin karena mereka udah jadi kebiasaan ya mba ditambah udah ada HP jadi makin mudah terpengaruh dalam hal apapun” (Lasino, Ketua Karangtaruna Desa Ambalresmi, 6 Desember 2022).

Pendapat serupa juga dikatakan oleh Eni bahwa tersebut dikarenakan adanya berbagai informasi baik yang bersifat positif maupun negatif yang dengan mudah dapat diterima dan didapat oleh para remaja di Desa Ambalresmi melalui *gadget*. Informasi yang tersebar melalui *gadget* seperti media sosial, internet, dan sebagainya tentunya memberikan dampak yang positif maupun negatif tergantung pada penggunaan pada setiap remaja. Maka dari itu, para remaja semakin hari semakin tidak terkendali dengan kenakalan-kenakalannya karena melihat dan meniru konten-konten yang kurang baik yang bisa menjadi contoh buruk bagi remaja yang lain juga.

“Di kehidupan sekarang ini, *gadget* jelas sangat berpengaruh terutama dalam bidang teknologi mba. Untuk dampaknya tergantung pada penggunaannya mba buat ngapain aja kalau menurut aku. Kalau dipakai buat yang positif ya dampaknya positif dan sebaliknya mba. Informasi apapun ada dan mudah dicari oleh semua orang salah satunya ya remaja yang paling sering main *gadget* setiap harinya” (Eni, Remaja Desa Ambalresmi, 17 Desember 2022).

## 2. Penampilan Busana

Penampilan busana merupakan salah satu yang membawa pengaruh besar dalam gaya hidup masyarakat khususnya remaja di Desa Ambalresmi. Di zaman modern ini, perkembangan *fashion*

sangat menarik sehingga banyak remaja yang selalu ingin mengikuti trend. Fashion berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti mode, cara, gaya, model, serta kebiasaan. Fashion adalah istilah umum untuk gaya populer khususnya mengenai pakaian, sepatu, aksesoris, make up, dan lain-lain. Dengan kata lain, *fashion* juga diartikan sebagai mode pakaian atau perhiasan yang populer selama waktu tertentu atau pada tempat tertentu (Hendraningrum, 2018).

Karakter remaja adalah mudah meniru gaya dari orang lain. Kehidupan yang kerap menampilkan gaya hidup mewah dan instan pada media sosial telah menjadi “trend baru” bagi remaja di Desa Ambalresmi. Sebagai remaja mereka tentunya mulai mencari gaya hidup yang pas dan sesuai dengan selera. Mereka juga mulai mencari seorang idola atau tokoh yang bisa dijadikan oleh mereka sebagai panutan dalam pencarian gaya hidup salah satunya yaitu penampilan busana demi mendapat status di dalam pergaulannya.

Chaney mengatakan bahwa Penampakan atau penampilan luar adalah hal yang penting, karena semua yang dimiliki oleh seseorang akan menjadi budaya tontonan. Dalam hal ini, semua orang ingin menjadi penonton dan sekaligus ditonton, ingin melihat sekaligus juga dilihat (Chaney, 2011). Seperti halnya informan peneliti yang mengatakan bahwa di zaman sekarang *fashion* tidak hanya sebagai bentuk apresiasi terhadap diri sendiri tetapi juga sebagai tolak ukur kepribadian seseorang di dalam lingkungannya.

“Aku tau *fashion* ya karena sering ngelihat di HP mba kaya lewat Instagram sama Facebook. Kalau ga Shopee sekalian beli mba. Karena jaman sekarang menurut aku ya mba orang ngelihat kita dari pakaian yang kita pakai. Jadi dari situ aku belajar *ashion* lewat media sosial, kalau ga niru temenku. Kalau menurutku bagus lues ya aku tiru mba” (Liya, Remaja Desa Ambalresmi, 10 Desember 2022).

Busana yang dikenakan oleh remaja Desa Ambalresmi dapat menunjukkan bagaimana remaja tersebut memilih gaya hidup yang dilakukan. Remaja yang sangat *fashionable* secara tidak langsung

mengonstruksi dirinya sebagai remaja dengan gaya hidup modern dan selalu mengikuti *fashion trendy* terkini. Karena gaya hidup yang mereka pilih dapat membantu mereka dalam menunjukkan status sosial di lingkungan pergaulannya. Sehingga, di zaman sekarang ini banyak remaja di Desa Ambalresmi yang mengarah ke *fashion style* dalam mengikuti perkembangan zaman yang sangat berpengaruh dalam gaya hidup remaja saat ini.

Seperti yang dikatakan oleh Iis bahwa dunia *fashion* saat ini telah mempengaruhi gaya hidup remaja Desa Ambalresmi mulai dari yang beredar pada media sosial maupun di lingkungannya. Menurutnya, dunia *fashion* sangat luas dan banyak pakaian yang dapat di mix and match dengan beberapa pakaian lain yang dimiliki. Pengaruh media dan teman di lingkungannya sangat mendukung untuk memilih dan mengikuti trend *fashion* yang beredar. Karena dengan media pada *gadget* setiap remaja dapat meniru trend *fashion* selain sebagai bahan tolak ukur dimata masyarakat juga menjadikan lebih update mengenai perkembangan zaman sekarang khususnya *fashion style*.

“Di jaman sekarang ya mba *fashion* lebih dijadiin tolak ukur terutama pakaian. Misal kalau lagi jalan sama temenku dan pakaian temenku lebih wah dan lues dari aku, orang-orang apa temen-temenku nglihatannya kaya gimana gitu mba berasa salah kostum. Makanya kalau lagi main *gadget* aku ga lupa buat lihat pakaian di shopee apa instagram mba biar tetap update dan ga ketinggalan zaman” (Iis, Remaja Desa Ambalresmi, 25 November 2022).

*Gadget* menjadi wadah bagi para remaja untuk mencari informasi dan hiburan melalui media sosial terutama perihal busana. Tidak bisa dipungkiri bahwa keberadaan media mutlak diperlukan, karena di suatu sisi media menjadikan remaja tahu berbagai informasi, berita, penemuan, dan hal-hal baru. Jika remaja tidak selektif terhadap informasi yang beredar di media maka mereka akan menjadi korban media. Memang tidak salah ketika mereka membeli produk berdasarkan informasi dari media, namun

perlu diingat bahwa seberapa perlu barang tersebut bagi diri mereka sendiri.

Chaney mengatakan bahwa gaya hidup adalah cara yang dipilih seseorang untuk mengekspresikan diri dengan model gaya hidup yang ada. Sedangkan gaya hidup dalam penampilan busana yang ditawarkan melalui media sangat beranekaragam dan bebas bagi semua kalangan, sehingga menjadi citra yang mudah untuk dibeli, ditiru dan dipakai oleh setiap orang. Hal tersebut dapat dilihat pada remaja Desa Ambalresmi yang saat ini berbondong-bondong berburu penampilan khususnya busana untuk menunjang gaya hidup mereka. Hal tersebut dilakukan bukan lagi untuk pemenuhan kebutuhan tetapi untuk keinginan. Remaja yang cenderung mudah terpengaruh oleh media menjadikan mereka berlebihan dalam membeli busana hanya untuk mengikuti fashion trendy atau bahkan prestise dalam diri mereka sendiri.

### **3. Penampilan Fisik**

Masa remaja merupakan masa identifikasi yaitu masa dimana remaja sedang mencari identitas diri yang sebenarnya. Remaja merupakan fase pembelajaran dan masih labil. Perilaku yang dilakukan sangat mudah dipengaruhi oleh orang lain dan lingkungan sekitarnya. Salah satunya yaitu dengan meniru perilaku idolanya melalui media. Pilihan trend yang sedang marak digemari oleh kaum remaja Desa Ambalresmi saat ini adalah model rambut yang mereka lihat dari media sosial, tokoh idolanya, serta teman di lingkungannya yang diapresiasi pada diri mereka sendiri (Jaelani, 2021).

Hal yang sama juga dikatakan oleh Hastuti bahwa, remaja yang mengikuti trend melalui media mudah mengganti model rambut sesuai trend yang sedang beredar terutama pada tokoh idola yang diikutinya. Alasan lain mereka mengganti model rambutnya karena senang mengikuti model rambut pada tokoh bahkan sekedar mengikuti temannya. Meskipun tidak banyak dari mereka yang

melakukannya atas pilihan atau kemauan sendiri, tetapi agar mereka diterima dalam pergaulannya (Hastuti, 2017).

Chaney mengatakan bahwa dalam gaya hidup penampilan adalah segalanya. Artinya penampakan luar menjadi salah satu hal yang penting dalam gaya hidup. Menurutnya, semua hal yang kita miliki akan menjadi budaya tontonan (*a culture of spectacle*). Semua orang ingin ditonton sekaligus menjadi penonton dan ingin dilihat sekaligus melihat. Sehingga di zaman sekarang ini, banyak dari pria dan wanita khususnya remaja bersolek atau berias diri terutama dalam pemilihan model rambut yang merupakan bagian dari penampilan luar (Chaney, 2011).

Seperti halnya yang dikatakan oleh Chaney sepadan dengan informan peneliti yang mengatakan bahwa mereka memilih model rambut sesuai dengan trend dan tokoh idolanya sebagai salah satu upaya untuk mendapatkan rambut yang bagus, keren, lebih percaya diri, dan gaul di kalangan remaja.

“Aku potong rambut gini yak arena mengikuti model dan trend kaya di media sosial mba terutama instagram. Soalnya kan aku sering melihat idolaku lewat instagram mba jadi kadang aku ngikutin model potongan rambutnya. Jadi lebih percaya diri aja si mba kelihatan lebih maco karena model rambut di idolaku kelihatan cocok buat aku mbaa hehehe” (Ramdan, Remaja Desa Ambalresmi, 10 November 2022).

Penjelasan serupa juga dikatakan oleh Aji bahwa pemilihan model rambut yang dipilih adalah untuk mengikuti trend dan model rambut masa kini yang beredar di media sosial maupun di lingkungan sekitarnya, hal tersebut dilakukan olehnya agar lebih percaya diri ketika bersosialisasi dan bergaul, serta tampil beda dibandingkan dengan teman-temannya.

“Potongan rambutku bikin aku percaya diri dan kelihatan beda dari yang lain mba. Aku penampilan gini ngikutin trend di instagram sama facebook terutama artis idolaku si mba, tapi kadang juga

karena temen si mba ngikut temen modelnya. Tergantung yang lg trend di media sosial sama di temen-temen kaya apa nanti kalo cocok aku ngikut mba. Kalau dilihat orang bagus kan punya nilai tersendiri mba” (Aji, Remaja Desa Ambalresmi, 18 Desember 2022).

Namun tak jarang juga dari model rambut mereka yang terkesan terlihat nyentrik dan dinilai oleh masyarakat sekitar seperti anak jamet serta dengan warna rambut yang beragam. Hal tersebut seperti yang dikatakan oleh Eni bahwa model rambut anak jaman sekarang bermacam-macam, terkadang dilakukan untuk mengikuti trend yang beredar namun tak jarang juga yang hanya sekedar meniru. Mereka melakukannya agar terlihat keren namun malah sebaliknya, bahwa gaya rambut mereka terlihat seperti anak alay. Sealin itu, bagi masyarakat pedesaan gaya rambut dengan warna yang beragam mendapat stereotype negatif sebagai anak nakal.

“Menurut aku ga cowok atau cewek sekarang rambutnya banyak yang pada di semir mba, biar gaul. Termasuk aku mba, walaupun biasanya diece kaya anak jamet, bahkan potonganku sering tak model kaya cowo mba. Kadang juga dibilang yang engga-engga, tapi kan itu pilihan aku sendiri mba sesuai selera aku juga kalau potong rambut. Tapi ya mba kalau di desa rambut disemir pasti dikira anak nakal ga bener gitu mba” (Eni, Remaja Desa Ambalresmi, 17 Desember 2022).

#### **4. Bahasa Keseharian**

Salah satu bentuk dampak dari penggunaan *gadget* pada kalangan remaja di Desa Ambalresmi yaitu terbentuknya penggunaan bahasa gaul dalam gaya berbicara di keseharian remaja. Perkembangan bahasa gaul bagi kalangan remaja di media semakin cepat dan luas. Hal tersebut tidak terlepas dari perkembangan teknologi komunikasi yang dimanfaatkan dalam berkomunikasi.

Chaney mengatakan bahwa konsumsi dalam budaya konsumen dipahami sebagai pola-pola waktu luang masyarakat yang dicirikan dengan penggunaan waktu dengan cara-cara yang

bermakna secara pribadi (Bocock, 1993). Penjelasan Chaney tersebut, seperti halnya penggunaan *gadget* pada waktu luang remaja di Desa Ambalresmi telah menjadi budaya konsumsi baginya. Karena mereka banyak menggunakan waktu luangnya untuk bermain *gadget* bahkan sampai kecanduan. Penggunaan *gadget* yang dikonsumsi dalam kesehariannya, tentunya akan berpengaruh pada gaya hidup remaja khususnya dalam berbahasa atau berbicara.

Para remaja di Desa Ambalresmi menggunakan bahasa gaul untuk menyapa, bercanda, serta membangun keakraban dalam pertemanan. Keberadaan bahasa gaul pada remaja memiliki bahasa tersendiri dalam mengungkapkan ekspresi diri. Melalui bahasa gaul mestinya remaja ingin mengekspresikan dirinya terhadap berbagai bentuk bahasa yang dikreasikan agar tampil beda dalam membuat kata dan istilah. Tidak semua orang terutama remaja mengerti arti dari setiap kata dalam bahasa gaul tetapi tidak untuk remaja yang sering menggunakan jejaring sosial. Mereka sangat familiar dengan kata-kata aneh yang mereka gunakan dalam sehari-harinya. Hal tersebut tidak lepas dari peran media sosial dengan berbagai aplikasinya yang turut memfamiliarkan penggunaan bahasa gaul di kalangan mereka sendiri.

Penjelasan di atas sesuai dengan hasil wawancara dengan remaja di Desa Ambalresmi yaitu Aji yang mengatakan bahwa penggunaan bahasa gaul zaman sekarang telah menjadi suatu kebiasaan apalagi ketika berkumpul dengan teman sebayanya. Hal tersebut dilakukan selain untuk menambah keakraban dengan remaja lainnya juga untuk bercanda. Penggunaan bahasa gaul, mereka dapatkan dari media dan remaja lain di lingkungan sekitarnya yang telah menggunakan terlebih dahulu. Melalui media, bahasa gaul mudah dan banyak ditemukan yang kemudian ditiru oleh para remaja di Desa Ambalresmi.

“Bahasa gaul yang biasa aku pakai aku dapetin dari  
intsagram, tktok, facebook mba. Temen-temenku

juga pakai kan, jadi otomatis aku ikut-ikutan, terus lama-lama jadi keikut pakai mba. Banyak si bahasa gaul yang sekarang beredar mba kaya kuy, sabi,alay, lebay, gokil, dan lain-lain mba masih banyak. Sadar ga sadar pasti nyemlong mba apalagi kalai lagi becanda sama temen ya banyak yang keluar dari mulut kita mba” (Aji, Remaja Desa Ambalresmi, 18 Desember 2022).

Pendapat serupa juga dikatakan oleh Zuyina bahwa, penggunaan bahasa gaul yang beredar di media sosial secara tidak langsung dapat memberikan pengaruh pada diri remaja dalam berbahasa khususnya. Jika tidak digunakan secara kondisional alias tertanam menjadi sebuah kebiasaan maka dapat berpengaruh pada diri remaja dalam menggunakan bahasa yang baik dan benar dalam melakukan percakapan baik dengan temannya maupun masyarakat di lingkungannya.

“Menurut aku ya mba, bahasa gaul yang sedemikian rupa dan menjadi khas bagi remaja karena yang mengerti dan paham cuma diantara kita sebagai remaja mba, yang ga tau atau kurang update ya ga ngerti artinya apa. Tapi banyak juga dari mereka yang cuma niru-niru mba dan ga tau sebenarnya artinya apa. Termasuk aku sendiri mba, kadang cuma ikut-ikutan biar ga kelihatan kudate mba. Kadang juga karena lihat di medsos mba dan sadar ga sadar lama-lama jadi kebiasaan kaya kata anjir, lebay. iuh, galau dan lain-lain mba. Mungkin bagi orang lain kedengerannya aneh mba, tapi bagi kami engga si biasa aja” (Zuyina, Remaja Desa Ambalresmi, 20 November 2022).

Penggunaan bahasa gaul dalam gaya berbicara para remaja juga ditentukan oleh konteks pemakaiannya seperti obrolan santai, merespon persetujuan, merespon kekaguman atas sesuatu, serta merespon hal yang kurang disukai terhadap perilaku atau sikap yang ditunjukkan seseorang. Penggunaan bahasa gaul, oada walnya banyak digunakan untuk menyampaikan sesuatu secara lisan. Namun, sejalan dengan perkembangan teknologi maka semakin luas para remaja berkomunikasi dalam berbagai aplikasi

seperti whatsapp facebook, twitter, instagram, line, tiktok, dan lain-lain (Iswatiningsih, 2021).

Dengan demikian, melalui berbagai aplikasi pada *gadget* yang mereka miliki, maka semakin mudah para remaja di Desa Ambalresmi menemukan bahasa gaul yang beredar di media. Setelah itu, mereka gunakan dalam kesehariannya terutama pada saat berkomunikasi dengan remaja lain di lingkungannya dan tanpa disadari semakin lama menjadi suatu kebiasaan dalam diri mereka.

## **5. Interaksi Sosial**

Penggunaan *gadget* dalam jangka waktu yang lama membuat kalangan remaja terbiasa sendiri dan kurang dalam melakukan interaksi secara langsung. Adanya *gadget* kegiatan interaksi yang biasanya dilakukan secara tatap muka, saat ini mulai bergeser menjadi sebaliknya. Saat ini, kalangan remaja di Desa Ambalresmi cenderung lebih fokus pada *gadgetnya*, sehingga mereka kurang peduli terhadap lingkungan sekitar dan hubungan sosial. Namun, setelah adanya *gadget* kepedulian sosial pada diri remaja saat ini menjadi berkurang karena mereka beranggapan bahwa semua pembicaraan dapat dilakukan melalui media sosial.

Chaney mengatakan bahwa kebiasaan dalam diri seseorang dapat berpengaruh pada pergaulan sosial sehari-hari salah satunya yaitu dalam berinteraksi. Pernyataan tersebut seperti halnya yang terjadi pada remaja di Desa Ambalresmi, bahwa *gadget* yang berawal dari kebutuhan menjadi kebiasaan bahkan suatu keharusan dalam diri remaja khususnya dalam bergaya hidup. Dalam hal ini, *gadget* memudahkan remaja dalam melakukan komunikasi dalam jarak dekat maupun jauh. Dengan adanya *gadget*, interaksi sosial tidak lagi terbatas pada perjumpaan atau tatap muka secara langsung. Interaksi sosial kini dapat dilakukan secara virtual dan tidak hanya terjadi dengan orang-orang yang sudah saling mengenal sebelumnya. Interaksi tersebut dapat dilakukan melalui berbagai jenis aplikasi seperti whatsapp, line, facebook dan lain sebagainya.

“Menurut aku sekarang komunikasi ga harus ketemu mba, bisa lewat medsos. Aku paling sering lewat WA, tapi kadang juga lewat instagram juga facebook. Lewat *gadget* komunikasi juga lebih eketif mba, ga buang-buang waktu harus kesana ketemu orangnya. Aku jadi lebih sering komunikasi lewat *gadget* si mba daripada langsung, soalnya setelah pulang sekolah biasanya aku di rumah terus jarang main. Jadi aku komunikasi sama temen-temenku ya pakai *gadget*” (Indah, Remaja Desa Ambalresmi, 14 Desember 2022).

Hasil wawancara serupa juga dikatakan oleh Nurhayati, bahwa pilihan pada media sosial terutama whatsapp dan facebook menjadi aplikasi yang paling banyak digunakan atau diakses untuk melakukan interaksi sosial. Selain itu, aplikasi tersebut digunakan karena adanya peluang untuk mengenal dan melakukan interaksi yang lebih luas dengan banyak orang meskipun dengan jarak yang cukup jauh.

“Gadget sangat bantu aku si mba buat komunikasi sama keluarga, temen-temen juga. Ga cuma itu, misal ada hal penting yang jharus banget diomongin sekarang ga harus ke rumahnya bisa lewat whatsapp lebih cepat nyampe pesanya. Menurut aku, di jaman sekarang remaja-remaja juga seringnya komunikasi lewat *gadget* mba kecuali pas lagi di sekolah. Kalau udah di rumah pasti lewat *gadget*, apalgi yang males keluar rumah pasti lebih nyaman di rumah ngobrol lewat whatsapp group” (Nurhayati, 14 Desember 2022).

Secara perlahan, interaksi melalui *gadget* menggeser kedudukan dan peran komunikasi langsung atau interaksi tatap muka. Karena komunikasi dengan perantara jaringan internet yang secara sosial lebih menarik daripada komunikasi secara langsung. Fasilitas chatting yang terdapat pada *gadget* memberikan atau dapat meningkatkan efektivitas pesan komunikasi disertai emoticon yang dapat membantu untuk mengekspresikan perasaan sehingga dapat mengimbangi komunikasi yang dilakukan secara tatap muka

(Arifianto, 2013). Dengan demikian hal tersebut memberikan dampak yang negatif terhadap interaksi sosial bagi para penggunanya. Interaksi sosial dengan tatap muka secara langsung menjadi berkurang, karena banyak dari mereka yang lebih asik dengan *gadgetnya* dibandingkan memberikan perhatian pada komunikasi atau interaksi sosial tatap muka yang sedang berlangsung.

## **B. Ekonomi**

### **1. Konsumtif**

Perilaku konsumtif merupakan tindakan membeli barang bukan untuk mencukupi kebutuhan tetapi untuk memenuhi keinginan yang dilakukan secara berlebihan sehingga menimbulkan pemborosan dan inefisiensi biaya. Perilaku konsumtif pada remaja di Desa Ambalresmi terbentuk karena konsumtif itu sendiri sudah menjadi bagian dari proses gaya hidup. Melalui media pada *gadget* yang mereka miliki menjadi salah satu faktor utama dalam terbentuknya perilaku konsumtif, karena media sebagai medium yang menarik minat konsumen dalam membeli barang (Febrianti, 2018).

Chaney mengatakan bahwa, pada akhir modernitas semua yang kita miliki akan menjadi budaya tontonan (*a culture of spectacle*). Semua orang ingin menjadi penonton dan sekaligus ditonton. Ingin melihat tapi sekaligus juga dilihat. Di sinilah gaya mulai menjadi modus keberadaan manusia modern. Itulah sebabnya orang sekarang perlu bersolek atau berias diri, dan Baudrillard berasumsi bahwa masyarakat mengkonsumsi suatu barang atau jasa bukan lagi dilihat pada pemenuhan kebutuhan (*needs*), tetapi lebih kepada pemenuhan hasrat (*desire*) (Aprillia, 2022).

Ternyata penjelasan Chaney sama seperti informan peneliti yang mengatakan bahwa mengikuti perkembangan zaman terutama mengenai busana atau fashion menjadikan ia sering melakukan perbelanjaan. Hal tersebut dikarenakan adanya pengaruh media yang

menampilkan iklan maupun konten yang menarik mengenai fashion trendy terkini. Sehingga secara tidak langsung ia terpengaruh untuk membeli fashion tersebut. Tanpa disadari ia membeli bukan untuk kebutuhan tapi untuk keinginannya dalam mengikuti perkembangan zaman atau sama halnya membeli citra bukan manfaat yang sebenarnya dari barang tersebut.

“Adanya handphone aku jadi suka belanja online mba daripada belanja ke tokonya langsung. Selain buang-buang waktu juga kadang barange gak sesuai sama yang aku pengen mba. Aku juga udah beberapa kali beli skincare lewat online soale kadang lebih murah mba apa lagi pas ada promo. Aku sebulan buat beanja online bisa ngabisin uang tiga ratus ribu mba buat beli skincare sama baju biar lebih *fashionable* mba. HP juga bikin aku jadi lebih paham *fashion* terkini terutama facebook sama Instagram mba” (Liya, Remaja Desa Ambalresmi, 10 Desember 2022).

Pendapat serupa juga dikatakan oleh remaja lainnya di Desa Ambalresmi yaitu Retno bahwa dalam melakukan berbagai aktivitas tidak lupa membawa *gadget* atau dapat dikatakan remaja Desa Ambalresmi telah memiliki sifat ketergantungan terhadap penggunaan *gadget* dalam kesehariannya. Saat ini *gadget* juga menjadikan gaya hidup remaja di Desa Ambalresmi terlihat sangat *fashionable*, tidak memanfaatkan waktu luang dengan baik karena sepenuhnya digunakan untuk bermain *gadget*, sering melakukan transaksi berbelanja online, serta menghambur-hamburkan uang hanya untuk membeli barang yang diinginkan.

“Semenjak ada *gadget* setiap beraktivitas aku pasti bawa *gadget* mba, udah kebiasaan dan reflek. Misal mau keluar rumah pasti aku reflek langsung bawa *gadget*, ke warung bawa *gadget*, nyapu rumah sambil musikan di *gadget*. Pokoknya kemana-mana ga lupa bawa *gadget* karena *gadget* udah kaya barang yang harus dibawa mba kalau kemana-mana. Aku juga kelihatan lebih *fashionable* sekarang, soalnya model-model baju kekinian gampang dicari sekarang. (Retno, Remaja Desa Ambalresmi, 13 Desember 2022).

Perkembangan *gadget* yang semakin maju dengan fasilitas yang semakin canggih sangat berpengaruh dalam kehidupan remaja di Desa Ambalresmi. Dapat dilihat dari kehidupannya di zaman sekarang yang tampak dari kecenderungan perilaku mereka yang dihadapkan pada gaya hidup yang cenderung konsumtif dan mengutamakan kesenangan semata agar terlihat berbeda dengan remaja lain di lingkungan sekitarnya. Hal ini dikarenakan adanya penggunaan *gadget* yang tidak dapat dihindari oleh kalangan remaja di Desa Ambalresmi.

Seperti halnya informan peneliti yang mengatakan bahwa gaya hidup remaja di Desa Ambalresmi setelah mengenal *gadget* menjadi lebih update khususnya perihal berita-berita yang beredar melalui media, mengikuti perkembangan zaman, ketergantungan pada *gadget*, serta menjadi lebih sering melakukan perbelanjaan di online store. Selain itu, mereka juga dituntut untuk menggunakan *gadget* dalam kesehariannya baik untuk berkomunikasi, mengakses media sosial, game online, serta menghabiskan waktu luangnya hanya untuk menggunakan *gadget*. Dengan demikian kehidupan keseharian remaja di Desa Ambalresmi tidak lepas dari penggunaan *gadget* baik dalam berkomunikasi, berbelanja, hiburan, dan lain-lain.

“Menurut aku ya mba, remaja zaman sekarang lebih aware atau menyadari perkembangan berita terupdate terutama lewat facebook, wa, youtube, sama instagram. Tapi jeleknya jadi kecanduan main *gadget* daripada belajar mba, aku juga gitu sadar ga sadar ternyata kalau di rumah kebanyakan main *gadget*nya daripada belajarnya apalagi keluar rumah juga jadi jarang main. Gara-gara main *gadget* aku juga jadi sering beli baju sama barang-barang di shopee. Soalnya kalo ada iklan muncul di facebook apa instagram biasanya bikin aku pengen beli mba dan kalau kemana-mana pasti aku bawa *gadget* mba soalnya kalau ga bawa *gadget* kaya ada yang kurang gitu mba. Apalagi kalau temenku pada main *gadget* tapi aku engga rasanya kaya gimana gitu aku jadi ya bawa deh” (Indah, Remaja Desa Ambalresmi, 14 Desember 202

## 2. Pengelolaan Keuangan

Selain menimbulkan adanya budaya konsumtif, gadget juga dapat menimbulkan pemborosan dalam diri remaja Desa Ambalresmi yang akan berdampak pada pengelolaan keuangan mereka. Dengan adanya *e-commerce* dan *e-wallet* yang memudahkan mereka dalam melakukan transaksi salah satunya yaitu pembelian barang. Melalui keduanya, menjadikan mereka lebih sering membelanjakan uangnya untuk memenuhi gaya hidupnya terutama dalam berburu penampilan busana. Karena penampilan adalah segalanya atau bahkan menjadi hal yang sangat penting dalam bergaya hidup (Amalia, 2018).

Hal tersebut seperti yang dikatakan oleh Chaney bahwa penampilan atau penampilan luar menjadi tolak ukur seseorang dalam lingkungannya. Hal tersebut nampak pada remaja di Desa Ambalresmi yang melakukan perburuan gaya hidup melalui *e-commerce* seperti shopee, tokopedia, dan lazada. Sedangkan *e-wallet* mereka gunakan untuk melakukan top-up shopee pay untuk mendukungnya dalam melakukan perbelanjaan yang akan berdampak pada keuangan mereka. Seperti yang dikatakan oleh Laksmi bahwa ia sering melakukan perbelanjaan melalui shopee dan sebelumnya ia harus memastikan saldo shopee pay untuk melakukan pembayaran.

“Gadget di aku ga cuma buat komunikasi mba, tapi juga buat beli di shopee. Tiap bulan aku selalu isi shopee pay mba buat chek out barang yang udah aku masukin ke keranjang shopee terutama pakaian mba kaya baju, celana, kudung. Terus y amba, tiap bulan tuh ada aja baju yang modelnya baru, kalo ga ya celana apa jilbab pasti tiap bulan ada model yang baru. Kalo menurut aku bagus pasti tak beli mba walaupun aku udah punya, paling cuma beda warna modelnya sama” (Laksmi, Remaja Desa Ambalresmi, 20 November 2022).

Pendapat serupa juga dikatakan oleh Indah bahwa penggunaan *e-wallet* tidak terlepas dari kalangan remaja yang pada umumnya selalu ingin bergaya hidup *up to date* serta konsumtif. Penggunaan

*e-commerce* dan *e-wallet* tidak hanya untuk membeli pakaian tetapi juga untuk membantu ia dalam melakukan pembayaran-pembayaran ketika berbelanja melalui online store.

“*e-commerce* yang sering aku pake shopee mba, terus kalo top up shopee pay udah ga harus ke alfamart apa indomaret apalagi desa kita jauh dari alfa apa indo. Sekarang aku pake dana mba jadi kalo mau top up shopee ga perlu lewat alfamart lagi mba. Misal ga top-up juga bisa langsung bayar ke shopeenya mba, kan lewat dana juga bisa buat transfer bayar barang yang aku beli jadi ga ribet mba” (Indah, Remaja Desa Ambalresmi, 14 Desember 2022).

Chaney mengatakan bahwa, konsumsi telah menjadi fokus utama kehidupan sosial dan nilai-nilai kultural yang mendasari dari budaya konsumen. Hal tersebut dapat dilihat pada cara atau praktik remaja Desa Ambalresmi yaitu melakukan transaksi pembelian pada online store sebagai bentuk konsumsi mereka dalam pemenuhan gaya hidup, karena mereka melihat pada *e-commerce* sehingga meimbulkan keinginan untuk membeli barang tersebut. Selain itu, dengan adanya *e-commerce* dan *e-wallet* menjadikan mereka tidak menyadari akan kondisi ekonomi mereka apalagi uang yang dimiliki masih bergantung pada ekonomi keluarga. Namun mereka tetap membeli ketika menginginkannya dan berdampak pada pengelolaan keuangan remaja Desa Ambalresmi salah satunya yaitu tidak memiliki tabungan akibat pemborosan yang dilakukan.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan tahap-tahap pembahasan tersebut yang diteliti oleh penulis mengenai pengaruh atau dampak penggunaan gadget terhadap gaya hidup remaja di Desa Ambalresmi dapat disimpulkan oleh penulis sebagai berikut:

*Pertama*, penggunaan gadget di kalangan remaja Desa Ambalresmi pada saat ini tidak hanya untuk memenuhi fungsi utama dari gadget yaitu sebagai alat komunikasi. Namun, gadget saat ini banyak digunakan oleh remaja Desa Ambalresmi untuk mencari informasi, game, media sosial, youtube, dan lain-lain. Gadget banyak digunakan oleh remaja Desa Ambalresmi untuk melakukan interaksi melalui media sosial, mencari hiburan, serta mengikuti perkembangan zaman yang tentunya akan berpengaruh pada gaya hidup remaja.

*Kedua*, bahwa dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* terhadap gaya hidup remaja di Desa Ambalresmi, tentunya memiliki dampak yang positif dan negatif. Dampak positifnya, secara umum yaitu menjadikan remaja lebih mengenal teknologi, mengikuti perkembangan zaman, dan lebih update mengenai berbagai informasi. Sedangkan dampak negatifnya, yaitu:

- 1) Sosial:
  - a. Tata Pergaulan: menjerumuskan pada kenakalan remaja, berpenampilan tidak sesuai sesuai dengan norma yang ada pada masyarakat pedesaan, berkurangnya sopan dan santun dalam berperilaku.
  - b. Penampilan Busana: menimbulkan adanya budaya konsumtif, tidak adanya batasan dalam berpenampilan, serta menjadi tolak ukur dalam masyarakat terutama dalam bergaul dengan temannya.
  - c. Penampilan Fisik (model rambut): adanya stigma negatif dimata masyarakat.

- d. Bahasa: Tergesernya kedudukan bahasa asli daerah dan kurang layak digunakan dalam keseharian khususnya dalam berinteraksi dengan masyarakat.
  - e. Interaksi sosial: minimnya sikap peduli terhadap lingkungan sekitar dan rendahnya jiwa sosial remaja bersosialisasi serta berinteraksi langsung dengan remaja lainnya maupun masyarakat sekitar.
- 2) Ekonomi
- a. Terbentuknya budaya perilaku konsumtif.
  - b. Buruknya pengelolaan keuangan

## **B. Saran**

Hasil penelitian mengenai gaya hidup kalangan remaja pengguna gadget di Desa Ambalresmi tersebut terdapat saran yang diberikan oleh penulis sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk memperluas subjek penelitian dan juga diharapkan dapat menggunakan teori sosiologi lainnya untuk mengkaji tentang gaya hidup remaja pengguna gadget di pedesaan.
2. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan pemerintah khususnya pemerintah desa dapat memberikan beberapa opsi atau solusi atas permasalahan yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agianto, R., & Firmansyah, R. (2020). Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup dan etika Remaja. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Volume 7, No. 2, 135-137.
- Akbar, R. S. (2018). Peran Media Sosial Dalam Perubahan Gaya Hidup Remaja . *Skripsi*, Surabaya: Universitas Airlangga.
- Amalia, R. (2018). Pengaruh Kepribadian, Gaya Hidup dan Konsep Diri *Journal Ekonomi dan Bisnis Islam*, Volume 7, No. 2, 26-30.
- Anggraeni, A., & Hendrizal. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial. *Jurnal PPKn & Hukum*, Volume. 13, No. 1, 63-66.
- Aprillia, S. N. (2022). Gaya Hidup dan Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Journal Universitas Lambung Mangkurat*, Volume 11, No. 2, 40-43.
- Arifianto, S. (2013). *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi serta Implikasinya di Masyarakat* . Jakarta: Media Bangsa.
- Aziz, M., & Nurainiah. (2018). Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Journal Al-Ijtimiyah*, Volume 4, Nomor 2, 27-30.
- Bakar, R. A. (2019). Gaya Hidup Remaja Di Era Cyber. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 8, No. 1, 144-146.
- Baudrillard, J. (2006). *The Ecstasy of Communication*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Bocock, R. (1993). *Consumption*. London: Routledge.
- Bourdieu, P. (1984). *A Social Critique of the Judgment of Taste*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Cahyono, A. S. (2017). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia. *Journal Interaksi*, Volume 1, No 2, 139-143.
- Chaney, D. (2011). *Life Styles Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Penggunaan Medea Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Journal Dinamika Penelitian*, Volume 17, Nomor 2, 321-325.
- Dalillah. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa . *Skripsi, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah*.
- Deria, S., Jalal, Siring, K., & Akhiruddin. (2022). Perubahan Gaya Hidup Remaja . *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, Volume. 1, No. 7, 1750-1754.
- Diananda, A. (2018). Psikologi Remaja dan Permasalahannya. *Jurnal Istighna*, Volume 1, No. 1, 117-121.
- Doni, F. R. (2017). Perilaku Penggunaan Media Sosial Pada Kalangan Remaja. *Indonesian Juournal on Software Engineering*, Volume 3, No 2, 16-20.
- Ekawati, Y. P. (2021). Analisis Penggunaan Media Sosial dan Market Place Terhadap Peningkatan Volume Penjualan. *Journal Universitas Merdeka Malang*, Volume 12, No 2, 62-65.
- Fajrin, N. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pola Pemikiran Remaja Di Era Globalisasi . *Skripsi, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga*.
- Febrianti, N. (2018). Perilaku Konsumtif di Kalangan Remaja. *Journal Riset Tindakan Indonesia*, Volume 2, No 1, 30-33.
- Fitriana, & Ahmad, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja. *Journal Psikologi*, Volume 5, No 2, 184-187.
- Gabriela, J., & Belinda. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Remaja Masa Kini. *Journal Excelsis*, Volume 5, No. 1, 101-104.
- Gainu, M. B. (2021). *Perkembangan Remaja dan Problematikanya*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Goenawan, F. (2018). Nilai dan Gaya Hidup Masyarakat di Dalam Media. *Journal Ilmu Komunikasi*, Volume 2, No. 2, 182-184.
- Haosoman, P. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Pola Komunikasi. *Journal Komunikasi*, Volume 12, No 1, 2-6.
- Hardiansyah, H. (2015). *Wawancara, Observasi, dan Focus Group: Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Hastuti, S. (2017). Gaya Hidup Remaja Pedesaan. *Journal Harmoni Sosial*, Volume 7, No. 3, 69-73.

- Hatu, R. (2018). Perubahan Sosial Kultural Masyarakat Pedesaan. *Journal Inovasi*, Volume 8, No. 4, 60-62.
- Hendraningrum, R. (2018). Fashion dan Gaya Hidup. *Journal Ilmu Komunikasi*, Volume 6, No. 2, 26-31.
- Herdiyanto, S., & Romadhona, E. S. (2018). Remaja dan Perilaku Menyimpang. *Jurnal Interaksi*, Volume 2, No. 1, 25-30.
- Herlyana, E. (2012). Fenomena Coffe Shop Sebagai Gejala Gaya Hidup Baru Kaum Muda. *Jurnal Thaqafiyat*, Volume 13, No. 1, 192-195.
- Husein, M. (2021). Budaya dan Karakteristik Masyarakat Pedesaan. *Journal Anthropological*, Volume , No. 2, 15 -17.
- Husna, A. A. (2018). Gaya Hidup Muslimah Urban . *Skripsi, Surabaya: UIN Sunan Ampel*. .
- Indraswari, P. P. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Pada Siswa. *Skripsi*,
- Iswatiningsih, D. (2021). Ekspresi Remaja Milenial Melalui Penggunaan Bahasa Gaul di Media Sosial. *Journal Kembara*, Volume 7, No. 2, 476-480.
- Jaelani, A. Q. (2021). Remaja dan Gaya Rambut. *Skripsi, Surakarta: Universitas Negeri Surakarta*, 70-75.
- Juliadi. (2018). Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja. *Skripsi, Riau: Universitas Riau*,.
- Kabalmay, Y. A. (2017). Gaya Hidup Remaja Perkotaan. *Journal Fakultas Ilmu Sosial*, Volume 11, No 5, 31-35.
- Kamil, M. F. (2018). Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari. *Skripsi, Lampung: UIN Raden Intan*.
- Kamilah, H., & Sari, S. (2020). Fenomena Gaya Hidup Ala Selebgram Pada Mahasiswa. *Journal Professional*, Volume 7, No. 2, 66-71.
- Khairat, M., Yusri, N. A., & Yuliana, S. (2018). Hubungan Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif . *Journal Psikologi Islam*, Volume 9, No 2, 132-135.
- Khofifah, R. (2022). Pemanfaatan Marketplace sebagai Komunikasi Pemasaran. *Journal Ilmu Komunikasi*, Volume 11, No. 5, 57-62.

- Kholifah, N. (2018). Gadget dan Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Multidisciplinary Studies*, Volume 2, No. 2, 82-86.
- Kurnia, I. (2019). Intensitas Penggunaan Smartphone dan Perilaku Komunikasi. *Journal Sosioteknologi*, Volume 14, Nomor 2, 173-177.
- Kursiwi. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa. *Skripsi, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah*.
- Manullang, S. O. (2021). Perubahan Sosial Masyarakat Pedesaan di Era Teknologi. *Journal Kajian Hubungan Internasional*, Volume 11, No. 2. 88-91
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Journal Kopasta*, Volume 5, No. 2, 55-64.
- Marpaung, J. (2018). pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Jurnal Kopasta*, Voume. 5, No. 2, 55-59.
- Marsal, A., & Hidayati, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Sosial. *Journal Ilmiah*, Volume 4, No 1, 71-74.
- Masyarakat Desa. (2018). *Journal Unita*, Volume 9, No 1, 41- 43.
- Matondang, A. (2019). Dampak Modernisasi Terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat. *Journal Wahana Inovasi*, Volume 8, No. 2, 188-190.
- Moleong, L. J. (2000). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mujahiddin, & Harahap, M. S. (2018). Model Penggunaan Media Sosial Di Kalangan Remaja. *Journal Interaksi*, Volume 1, No 2, 147-151.
- Mulyadi. (2018). Tingkahlaku Menyimpang Remaja Dan Permasalahannya. *Jurnal Al-Taujih*, Volume 4, No. 1, 23-25.
- Mulyawan, Y. (2018). Analisis Kenakalan Di Kalangan Remaja Pedesaan. *Skripsi*, Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Nadya, S., & Hidayah, S. (2021). Gaya Hidup Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, Volume 3, No 2, 129-132.
- Naqiah, Z. (2019). Perspektif Islam Tentang Pengaruh Kepribadian dan Gaya Hidup. *Journal UIN Banten*,
- Naraama, F. P. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Whatsapp Sebagai Media Informasi. *journal Ilmu Pendidikan*, Volume 14, No 1, 73-75.

- Nasrullah, R. (2016). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nawawi, H. H. (2020). Penggunaan E-wallet di Kalangan Mahasiswa. *Journal Emik*, Volume 3, No. 2, 190-193.
- Nofriastuti, A. (2021). Masyarakat Sederhana dan Masyarakat Modern. *Journal Al-Taujih*, Volume 7, No. 1, 68-71.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Journal Buletin Psikologi*, Volume 27, No 2, 152-156.
- Nuruduin. (2005). *Sistem Komunikasi Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ohy, G., & Kawung, E. J. (2020). Perubahan Gaya Hidup Sosial Masyarakat Pedesaan. *Jurnal Holistik*, Volume 13, No. 3, 12-16.
- Prasetyo, D. (2020). Memahami Masyarakat dan Perpspektifnya. *Journal Issue*, Volume 1, No. 1, 164-165.
- Prastiyo, E. B. (2018). Pergeseran Norma Sosial Pada Remaja . *Jurnal Sosiologi Reflektif*, Volume 12, No. 2, 389-391.
- Pratiwi. (2019). Hubungan Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa. *Skripsi, Medan: Universitas Medan*, 69-72.
- Purwaningsih, S. (2010). *Pranata Sosial dalam Kehidupan Sosial Masyarakat*. Semarang: PT. SINDUR PRESS.
- Putro, K. Z. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Journal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, Volume 11, NO. 3, 1411-1415.
- Rafiq, A. (2020). Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *Journal Global Komunika*, Volume 6, No. 2, 62-66.
- Rahmayanti, L., & Sari, W. N. (2021). Media Sosial Sebagai Media Interaksi Dalam Membentuk Gaya Hidup Remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Volume 6, No. 2, 81-84.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, Volume 17, No. 33, 90-93.
- Rosniawati. (2021). Gaya Hidup Mahasiswa Urban Unismuh Makassar. *Skripsi, Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Rukiah, Y. (2019). Fesyen Sebagai Gaya Hidup Masyarakat Kota. *Journal Dimensi DKV*, Volume 1, No. 02, 167-170.

- Safitri, R. M. (2015). Struktur Gaya Hidup Dalam Media: Kontruksi Majalah Dewi Online Atas Dunia Fashion. *Thesis*, Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Santhoso, & Heru, F. (2019). Hubungan Antara Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja. *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Sialen, E., & Prabawani, B. (2019). Pengaruh Kemudahan Menggunakan E-wallet. *Journal Ilmu Administasi Bisnis*, Volume 8, No. 5, 7-11.
- Sugihartati, R. (2018). *Membaca, Gaya Hidup, dan Kapitalisme*. Yogyakarta: Suluh Media.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suratinoyo, A. R. (2019). *Buku Profil Desa Ambalresmi, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Susanto, A. (2001). *Potret-Potret Gaya Hidup & Citra Metropolis*. Jakarta: Jakarta Kompas.
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi. *Journal Kehumasan*, Volume 2, No 2, 95-99.
- Tarigan, D. I. (2020). Kajian Gaya Hidup Masyarakat . *Journal Acta Diurna*, Volume 4, No. 4, 40-43.
- Trisnawati, T. Y. (2011). Fashion Sebagai Bentuk Ekspresi Diri Dalam Komunikasi. *Jurnal The Mesenger*, Volume 3, No. 1, 35-37.
- Tyaswara, B., Taufik, R. R., & Danyati, R. (2017). Pemaknaan Terhadap Fashion Style Remaja. *Jurnal Komunikasi*, Volume 8, No. 3, 293-295.
- Umbase, R. S. (2015). Gaya Hidup Remaja: Suatu Kajian Fenomenologis. *Jurnal Harkat*, Volume 11, No. 2, 123-127.
- Willis, S. S. (2017). *Remaja dan Permasalahannya*. Bandung: Alfabeta.

## LAMPIRAN 1

### a. Wawancara dengan remaja Desa Ambalresmi

1. Nama Informan :
2. Pekerjaan :
3. Usia :
4. Alamat :

### b. Pertanyaan Penelitian

1. Berapa lama waktu atau intensitas penggunaan *gadget* dalam sehari?
2. Berapa pulsa atau voucher yang dibutuhkan untuk satu bulan?
3. Mengapa Anda menggunakan *gadget*?
4. Aplikasi apa saja yang digunakan dalam sehari-hari?
5. Aplikasi apa yang paling sering digunakan beserta alasannya?
6. Apakah *gadget* sangat Anda butuhkan dalam kehidupan sehari-hari?
7. Jika berpegiangan atau beraktivitas apakah *gadget* selalu Anda bawa?
8. Apakah *gadget* memudahkan Anda dalam berkomunikasi dengan teman Anda?
9. Apakah *gadget* menjadikan Anda memiliki tokoh idola di dunia maya?
10. Apakah Anda menggunakan *gadget* untuk melakukan perbelanjaan di online store?

**LAMPIRAN 2**  
**DAFTAR INFORMAN**

No.	Nama Informan	Usia	Tingkat Pendidikan	Alamat
1.	Aji	14 tahun	SMP	Ambalresmi
2.	Doni	16 tahun	SMK	Ambalresmi
3.	Eni	15 tahun	SMP	Ambalresmi
4.	Fitri	16 tahun	SMA	Ambalresmi
5.	Indah	16 tahun	SMA	Ambalresmi
6.	Iis	16 tahun	SMK	Ambalresmi
7.	Kiki	14 tahun	SMP	Ambalresmi
8.	Laksmi	17 tahun	SMA	Ambalresmi
9.	Lasino	18 tahun	SMK	Ambalresmi
10.	Liya	17 tahun	SMA	Ambalresmi
11.	Nurhayati	17 tahun	SMK	Ambalresmi
12.	Ramdan	16 tahun	SMA	Ambalresmi
13.	Retno	15 tahun	SMP	Ambalresmi
14.	Tegar	14 tahun	SMP	Ambalresmi
15.	Zuyina	17 tahun	SMA	Ambalresmi

### LAMPIRAN 3

#### Struktur Pemerintahan Desa Ambalresmi

NAMA	JABATAN	FUNGSI KEWENANGAN
H. WAGINO	KEPALA DESA	<p>a. Menyelenggarakan pemerintahan desa, seperti tata praja pemerintahan, penetapan peraturan-peraturan di desa, pembinaan masalah pertanahan, ketentraman dan ketertiban, melakukan upaya perlindungan masyarakat, administrasi kependudukan, dan penataan dan pengelolaan wilayah.</p> <p>b. Melaksanakan pembangunan, seperti pembangunan sarana prasarana perdesaan, dan pembangunan bidang pendidikan, kesehatan.</p> <p>c. Pembinaan kemasyarakatan, seperti pelaksanaan hak dan kewajiban masyarakat, partisipasi masyarakat, sosial budaya masyarakat, keagamaan, dan ketenagakerjaan.</p> <p>d. Pemberdayaan masyarakat, seperti tugas sosialisasi dan</p>

		<p>motivasi masyarakat di bidang budaya, ekonomi, politik, lingkungan hidup, pemberdayaan keluarga, pemuda, olahraga, dan karang taruna.</p> <p>e. Menjaga hubungan kemitraan dengan lembaga masyarakat dan lembaga lainnya.</p>
<p>UMI MARLINA</p>	<p>SEKRETARIS DESA</p>	<p>a. Melaksanakan urusan ketatausahaan seperti tata naskah, administrasi surat menyurat, arsip, dan ekspedisi.</p> <p>b. Melaksanakan urusan umum seperti penataan administrasi perangkat desa, penyediaan prasarana perangkat desa dan kantor, penyiapan rapat, pengadministrasian aset, inventarisasi, perjalanan dinas, dan pelayanan umum.</p> <p>c. Melaksanakan urusan keuangan seperti pengurusan administrasi keuangan, administrasi sumber-sumber pendapatan dan pengeluaran, verifikasi administrasi keuangan, administrasi penghasilan Kepala Desa, Perangkat Desa, BPD, dan</p>

		<p>lembaga pemerintahan desa lainnya.</p> <p>d. Melaksanakan urusan perencanaan seperti menyusun rencana anggaran pendapatan dan belanja desa, menginventarisir data-data dalam rangka pembangunan, melakukan monitoring dan evaluasi program, serta penyusunan laporan.</p>
SAMIRAH, S.Pd	KAUR TATA USAHA DAN UMUM	a. Melaksanakan urusan ketatausahaan seperti tata naskah, administrasi surat menyurat, arsip, dan ekspedisi dan penataan administrasi perangkat desa, penyediaan prasarana perangkat desa dan kantor, penyiapan rapat, pengadministrasian aset, inventarisasi, perjalanan dinas, dan pelayanan umum.
WARNO	KAUR KEUANGAN	Melaksanakan urusan keuangan seperti pengurusan administrasi keuangan, administrasi sumber-sumber pendapatan, dan pengeluaran, verifikasi administrasi keuangan, dan administrasi penghasilan Kepala Desa, Perangkat Desa, BPD, dan

		lembaga pemerintahan desa liannya.
EKO SUTARTO	KAUR PERENCANAAN	Mengoordinasikan urusan perencanaan seperti menyusun rencana anggaran pendapatan dan belanja desa, menginventarisir data-data dalam rangka pembangunan, melakukan monitoring dan evaluasi program, serta penyusunan laporan.
MUHRODIN	KASI PEMERINTAHAN	Melaksanakan manajemen tata praja Pemerintahan, menyusun rancangan regulasi desa, pembinaan masalah pertanahan, pembinaan ketentraman dan ketertiban, melaksanakan upaya perlindungan masyarakat, kependudukan, penataan dan pengelolaan wilayah, serta pendataan dan pengelolaan Profil Desa
BERO	KASI KESEJAHTERAAN	Melaksanakan pembangunan sarana prasarana perdesaan, pembangunan bidang pendidikan, kesehatan, dan tugas sosialisasi serta motivasi masyarakat di bidang budaya, ekonomi, politik, lingkungan hidup, pemberdayaan keluarga,

		pemuda, olahraga, dan karang taruna.
PARIJO	KASI PELAYANAN	Melaksanakan penyuluhan dan motivasi terhadap pelaksanaan hak dan kewajiban masyarakat, meningkatkan upaya partisipasi masyarakat, pelestarian nilai sosial budaya masyarakat, keagamaan, dan ketenagakerjaan.
TURASIH, S. Pd	KEPALA DUSUN KAPUNG WETAN	<p>a. Membina ketentraman dan ketertiban, melaksanakan upaya perlindungan masyarakat, mobilitas kependudukan, dan menata serta mengelola wilayah.</p> <p>b. Membantu Kasi dan Kaur Pelaksana Kegiatan Anggaran (PKA) dalam pelaksanaan pengadaan barang atau jasa dalam hal sifat dan jenis kegiatannya tidak dapat dilakukan sendiri.</p> <p>c. Mengawasi pelaksanaan pembangunan di wilayah kerjanya.</p>
ROBINGAN	KEPALA DUSUN JOGOSREMEN	a. Membina ketentraman dan ketertiban, melaksanakan upaya perlindungan masyarakat,

		<p>mobilitas kependudukan dan menata serta mengelola wilayah.</p> <p>b. Membantu Kasi dan Kaur Pelaksana Kegiatan Anggaran (PKA) dalam pelaksanaan pengadaan barang atau jasa dalam hal sifat dan jenis kegiatannya tidak dapat dilakukan sendiri.</p> <p>c. Mengawasi pelaksanaan pembangunan di wilayah kerjanya.</p>
WARNO	KEPALA DUSUN SAWAHAN	<p>a. Membina ketentraman dan ketertiban, melaksanakan upaya perlindungan masyarakat, mobilitas kependudukan, dan menata serta mengelola wilayah.</p> <p>b. Membantu Kasi dan Kaur Pelaksana Kegiatan Anggaran (PKA) dalam pelaksanaan pengadaan barang atau jasa dalam hal sifat dan jenis kegiatannya tidak dapat dilakukan sendiri.</p> <p>c. Mengawasi pelaksanaan proses pembangunan di wilayah kerjanya.</p>

<p>SLAMET KUSYANTO</p>	<p>KEPALA DUSUN KAPUNG WETAN</p>	<p>a.Membina ketentraman dan ketertiban, melaksanakan upaya perlindungan masyarakat, mobilitas kependudukan, danamenata serta mengelola wilayah. b. Membantu Kasi dan Kaur Pelaksana Kegiatan Anggarn (PKA) dalam pelaksanaan pengadaan barangaatau jasa dalam hal sifat dan jenis kegiatannya tidak dapat dilakukan sendiri.</p>
<p>WAGIRAN</p>	<p>KEPALA DUSUN KAPUNG KULON</p>	<p>a.Membina ketentraman dan ketertiban, melaksanakan upaya perlindungan masyarakat, mobilitas kependudukan, dan menata serta mengelola wilayah.</p> <p>b. Membantu Kasi dan Kaur Pelaksana Kegiatan Anggarn (PKA) dalam pelaksanaan pengadaan barang atau jasa dalam hal sifat dan jenis kegiatannya tidak dapat dilakukan sendiri.</p>

SURADI	KEPALA DUSUN MANISJANGAN	<p>a. Membina ketentraman dan ketertiban, melaksanakan upaya perlindungan masyarakat, mobilitas kependudukan, dan menata serta mengelola wilayah.</p> <p>b.Membantu Kasi dan Kaur Pelaksana Kegiatan Anggarn (PKA) dalam pelaksanaan pengadaan barang atau jasa dalam hal sifat dan jenis kegiatannya tidak dapat dilakukan sendiri.</p>
--------	-----------------------------	--

**LAMPIRAN 4**  
**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

**A. Identitas Diri**

1. Nama : Purwantri Sundariyanti
2. NIM : 1806026129
3. Tempat, Tanggal Lahir : Kebumen, 11 Februari 1999
4. Alamat : Dk. Kapung Wetan RT 03/ RW 01,  
Kel. Ambalresmi, Kec. Ambal, Kab.  
Kebumen
5. Jenis Kelamin : Perempuan
6. Agama : Islam
7. No. Telp : 08319968141
8. Email : purwantrisundariya@gmail.com

**B. Riwayat Pendidikan**

1. Pendidikan Formal

No.	Sekolah	Tahun Lulus
1.	TK MEKAR SARI AMBALRESMI	2005
2.	SD NEGERI 1 AMBALRESMI	2011
3.	SMP NEGERI 1 AMBAL	2014
4.	SMA NEGERI 1 KUTOWINANGUN	2017

Demikian daftar Riwayat hidup ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 30 Maret 2023

Purwantri Sundariyanti

NIM: 1806026129