

# Relasi Antara Penggunaan Android dan Perubahan Sosial Perdesaan: Studi Perubahan Sosial di Kabupaten Bogor Jawa Barat

Iskandar Zulkarnain<sup>1</sup>, Husaini<sup>2</sup>, Khamid Baekhaki<sup>3</sup>, F. Yoppie Christian<sup>4</sup>

Mahasiswa Doktoral, Program Pascasarjana Sosiologi Pedesaan, IPB  
(Dosen Sosiologi FISIP UBB)

2,3,4 Mahasiswa Magister, Program Pascasarjana Sosiologi Pedesaan, IPB

## Abstract

*Social changes is all changes on social institutions within community which impacting on its system including values, norms and patern of behaviour between groups in community, technology is one of the cause. Technology of media cq Android presumed will give impact on traditional rural social system, thus these mixed-method research intended to study how far the impact of the usage of Android on rural social changes. The present of internet followed by the more personalized Android in the rural community has made a transformation on interaction dimension between member of community both in Babakan village as urban-rural, and Petir as rural-village. The ownership and usage of Android between member of community today has various of meanings, whether to build peer-relation, tighten the family cohesion or to support the economic activities. The social change as impact of the usage of Android apparrently only occurs on interaction dimension without changing the structural or the cultural dimension. Research found, the prolonged social norms which has been rooted and maintaned by the community still able to work as social control mechanism, however the research shows the indication that the rationlisation on individual is ongoing, this may more or less loosen the social cohesion of rural community.*

**Keywords:** social changes, Android, mobile phone, rural

## Pendahuluan

Desa Babakan dan Desa Petir merupakan dua desa yang berada di wilayah administrasi Kecamatan Dramaga, Kabupaten Bogor. Desa Babakan mencirikan sebuah desa yang berinteraksi sangat intens dengan masyarakat pendatang, karena berada dekat dengan kampus Institut Pertanian Bogor (IPB) dan mayoritas penduduk bekerja di sektor mata pencahariaan kota. Sedangkan Desa Petir masih didominasi pekerjaan sebagai petani hortikultura, namun sebagian war-

ganya terutama usia muda kebanyakan bekerja pada sektor informal di perkotaan. Jadi persentuhan dengan aktivitas perkotaan telah sama-sama dialami oleh warga kedua desa ini.

Salah satu perluasan aktivitas perkotaan yang masuk ke kedua perdesaan ini adalah penggunaan *mobile phone/gadget* atau lebih dikenal dalam bahasa Indonesia sebagai *handphone* atau gawai. Perluasan penggunaan gawai dengan sistem operasi Android berbasis teknologi canggih telah merambah ke semua kelompok sosial

maupun wilayah termasuk ke perdesaan. Perkembangan gawai dengan sistem operasi Android tak hanya menunjang komunikasi secara langsung melainkan komunikasi berbasis teks. Aplikasi ini disambut baik karena dinilai memotong jarak dan waktu secara signifikan, sehingga intensitas komunikasi sangat tinggi (Martono, 2012).

Permasalahan yang muncul dari penggunaan gawai sebagai media komunikasi komunitas ini sudah dialami di perkotaan. Hampir semua aktivitas sehari-hari komunitas perkotaan selalu berhubungan dengan gawai seperti internet dengan belanja *online* dan interaksi lewat aplikasi *Blackberry Massanger* (BBM) dan *WhatsApp* (WA). Keberadaan aplikasi ini dinilai sejalan dengan pola perilaku yang telah terinternalisasi ke dalam praktik-praktik kehidupan yang bercorak interaksi langsung yang rendah dan relasi yang berpostur organik. Tetapi, teknologi ini dinilai tidak seirama dengan model interaksi individu di perdesaan yang bersifat langsung dan mekanis (Bryant, 2007). Maka implikasi yang muncul adalah kecenderungan interaksi individual bersifat organik dan interaksi langsung sebagai fondasi relasi sosial masyarakat pun akan berubah. Menurut Kleden (1987), perkembangan ilmu dan teknologi yang begitu canggih akan menyebabkan perubahan fisik dan perubahan sosial menjadi sedemikian tipis, khususnya pada basis material yang pada gilirannya akan menimbulkan perubahan pada basis sosial dan basis mental kebudayaannya.

Berangkat dari latar belakang kondisi sosial dan tinjauan teoretis dari kondisi yang terjadi di atas, penelitian ini hendak mengkaji sejauh mana relasi antara penggunaan gawai berbasis Android dengan perubahan sosial di perdesaan. Penelitian ini merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

Bagaimana relasi antara penggunaan Android

dan terjadinya perubahan sosial di perdesaan?

Sejauh mana perubahan sosial yang terjadi di masyarakat perdesaan sebagai dampak penggunaan gawai berbasis Android?

Apa faktor-faktor yang membedakan antara karakteristik desa *urban* dan desa *rural* terhadap perubahan sosial sebagai dampak penggunaan gawai Android?

Secara kualitatif, penelitian ini hendak menganalisis sejauh mana perubahan sosial yang terjadi sebagai dampak dari penggunaan Android di perdesaan. Secara kuantitatif, hendak mengetahui ada atau tidaknya korelasi antara penggunaan gawai berbasis Android dengan perubahan sosial di masyarakat perdesaan. Mengingat *locus* penelitian berada di dua desa dengan karakteristik yang berbeda, peneliti juga hendak membandingkan setting sosial budaya masyarakat dalam menghadapi penetrasi teknologi Android beserta konsekuensinya.

### **Kerangka Teoretis**

Masyarakat adalah sekelompok orang yang telah bekerja dan hidup bersama di satu tempat dan mengembangkan sistem yang terorganisir serta mempersepsikan mereka sebagai satu kesatuan sosial (Linton, 1936). Pengertian lain, masyarakat merupakan kelompok manusia yang tersebar yang memiliki kebiasaan (*habit*), tradisi (*tradition*), sikap (*attitude*) dan perasaan persatuan yang sama (Gilin & Gilin, 1945). Senada juga dengan yang dikatakan oleh Koentjaraningrat bahwa masyarakat adalah kesatuan hidup manusia yang berinteraksi menurut suatu sistem adat istiadat tertentu yang bersifat kontinyu dan yang terikat oleh suatu rasa identitas bersama (Koentjaraningrat, 1974). Singkatnya masyarakat memiliki unsur kesatuan lokasi, ada interaksi yang kontinyu, serta menciptakan sebuah kebudayaan yang satu bagi setiap individu dan masyarakat se-

cara keseluruhan.

Secara spesifik, masyarakat pedesaan ditandai oleh beberapa karakteristik khusus. Menurut Martono, masyarakat desa, mempunyai hubungan yang lebih erat dan lebih mendalam. Sistem kehidupan biasanya berkelompok atas dasar sistem kekerabatan. Masyarakat pedesaan pada umumnya hidup dari pertanian (Martono, 2012). Hal ini sejalan dengan rumusan klasik Tonnie mengenai *gemeinschaft* yaitu masyarakat yang dicirikan dengan pertanian sebagai poros kehidupan utamanya, dimana kebudayaannya tidak berorientasi pada pencapaian tertentu, pemenuhan kebutuhannya lebih bersifat subsisten daripada surplus, memiliki keterikatan tinggi pada tradisi, relasi antar individu seringkali berbasiskan nilai kekerabatan dan secara khusus kepemilikan maupun pengelolaan sumber daya khususnya tanah dikawal ketat oleh tradisi (Truzzi, 1971).

Pada era 80-an internet digunakan secara masif dimulai dari Eropa dan Amerika Serikat. Di negara-negara berkembang, *booming* internet baru terasa di akhir era 90-atau bahkan awal tahun 2000, itupun masih terbatas di wilayah perkotaan. Saat ini, instrumen-instrumen itu makin kompleks seiring dengan perkembangan teknologi virtual, dan *mobile phone* yang awalnya sebatas fungsi telepon dan *short message services* (pesan singkat), sudah bertambah fungsi sebagai pesan elektronik (*e-mail*), kamera, pengakses informasi, serta wahana berkomunikasi secara *grouping* baik melalui jejaring *Facebook*, *Twitter*, *Blackberry Messenger*, *Yahoo Messenger*, *whatsapp*, *Line*, *KakaoTalk* dan sebagainya. Artinya, makin banyak instrumen ruang publik yang dapat digunakan ketika manusia-manusia sebagai individu saling kontak, saling komunikasi dengan yang lain secara bersama-sama.

Di Indonesia pada tahun 2013, terdapat 71,9 juta pengguna internet meningkat dari jumlah

pengguna tahun 2012 sebanyak 63 juta pengguna. Terdapat kenaikan sejumlah 13% dalam setahun, dan sampai 2014 tercatat 79,2 juta (Pangerapan, 2015). Perkembangan dan pemasaran yang semakin meningkat menjadikan Indonesia sebuah pasar yang sangat besar untuk pemasaran gawai ini. Namun terdapat makna lain dalam pemasaran gawai, yaitu pembentukan kultur baru yang disebut Beck dengan individualisasi, dimana seseorang akan hidup dan bermain dengan gawainya untuk berinteraksi dengan orang lain yang berada di lokasi yang lain. Seseorang bersunyi dalam keramaian dan ramai dalam kesunyian. Muncul kemudian komunitas dunia maya, yakni sekumpulan dari orang-orang yang berada di ruang *online* dimana secara individu datang bersama untuk melakukan koneksi, interaksi, dan saling mengenal lebih dalam seiring dengan waktu (Ekasari, 2012). Media sosial berperan besar juga dalam memperluas jaringan penggunaan Android ini, memutus jarak dan terpusatnya informasi di *web* menjadi lebih partisipatif, karena *user* dapat mengisi sendiri isi media atau disebut *user-generated content* (Hanlein&Kaplan, 2010).

Pertemuan antara masyarakat pedesaan dengan teknologi sebenarnya adalah tentang dinamika siapa mempengaruhi siapa. Meskipun Katz (Rahmat, 1984; Ruggiero, 2000) menyatakan bahwa *audiens* adalah individu sadar dan rasional terhadap kehadiran teknologi, dirasakan bahwa diskursus teknologi atas individu dan masyarakat juga dominan. Konsepsi klasik McLuhan bahwa "*media is the message*" menerima kontekstualitasnya karena pilihan atas media itulah yang menunjukkan seperti apa masyarakat yang menggunakannya. Media adalah yang membentuk masyarakat dan bukan sebaliknya (McLuhan, 1964).

Saat ini narasi sejarah masyarakat sudah sampai pada munculnya "masyarakat berisiko"

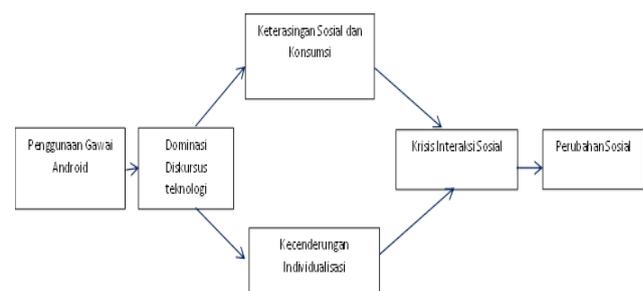
setelah fase modern berakhir. Dalam masyarakat berisiko asosiasi masyarakat, struktur sosial dan pola identitas semakin diragukan. Perubahan ini disebabkan oleh terjadinya “individualisasi pengalaman” dimana terjadi interaksi-interaksi sosial yang menolak tradisionalisme dan keseragaman budaya, karena setiap individu menjalani sendiri, berjuang sendiri serta membuat keputusan sendiri yang tidak lagi terikat pada tertib, moral, hukum atau nilai tradisi. Mereka telah mengalami keterbukaan tanpa batas, sangat tergantung pada proses pengambilan keputusan serta menjalankan tugasnya masing-masing secara individual (Beck, 1995) Individualisasi inilah yang menjadi kunci dalam melihat proses perubahan masyarakat sebagai efek dari keterbukaan informasi dan teknologi pasca modernisasi di perkotaan dan perdesaan.

Pada situasi inilah individualisasi muncul dimana masing-masing individu harus memutuskan sendiri apa yang harus ia jalani dan ia pilih termasuk konsekuensi atas pilihan tersebut. Kondisi ini mendorong longgarnya kohesi dalam keluarga sebagai unit terkecil. Tiap orang akan membuat refleksi sendiri, menyusun narasinya sendiri dan membuat keputusan sendiri yang tidak terikat dengan nilai sosial yang ada sebelumnya. Tak ada batas dimana ini bisa terjadi, perkotaan maupun perdesaan, masyarakat terdidik atau tidak karena semua berbagi risiko yang sama.

Konsep mengenai individualisasi ini penting jika kita melihat bahwa “risiko” dan “individualisasi” merupakan dasar bagi terjadinya perubahan-perubahan sosial budaya termasuk dalam hal ini dalam interaksi dan komunikasi dalam masyarakat seperti kajian penelitian ini. Orientasi ekonomi maupun pengembangan teknologi dari sistem kapitalisme memastikan bahwa bahaya yang diciptakan (*manufactured danger*) merembes ke dalam pranata sosial dan keseharian individu.

Di waktu yang sama, proses individualisasi ini turun melalui sejumlah tingkatan sosial, memperkuat kebutuhan masing-masing individu untuk menyusun rencana maupun mengambil keputusan, dan risiko inipun akan terbagi ke individu-individu lain yang juga akan bersikap sama terhadap paparan risiko tadi. Beck menyatakan bahwa “*As opposed to the collective experience promoted by social class or the nuclear family, individualisation promotes the self-management of lifestyles*”. (1992: 9). Gaya hidup inilah yang membentuk pola interaksi antara individu dengan dunia yang dibangunnya, dunia yang ditentukan oleh dirinya sebagai wakil dirinya, individu menjadi sangat otonom dalam menentukan gaya hidupnya.

Munculnya rasionalitas individual saat ini dirasakan oleh masyarakat pengguna Android mengingat setiap individu membentuk sendiri kepentingannya dan juga afiliasi kelompoknya. Inrinya, jarak tak lagi menjadi hambatan dalam berkomunikasi. Untuk membantu memetakan permasalahan dalam penelitian ini sehubungan dengan dampak gawai pada individu dan sistem sosial dapat dilihat dalam kerangka penelitian.



*Bagan 1 Kerangka Berpikir Penelitian*

Menurut Geser (2004), meluasnya praktik penggunaan gawai yang bersifat personal, individual serta sebagai atribut konsumsi membentuk seperangkat tindakan yang bersifat konstan dan kumulatif. Praktik yang dilakukan individu secara kolektif akan memberi implikasi-implikasi baik di level pribadi maupun masyarakat. Implikasi yang muncul dapat dibagi menjadi lima ba-

gian yakni: (1) Pada individu sebagai aktor bebas; (2) Interaksi antar individu; (3) Perkumpulan-perkumpulan berbasis tatap muka; (4) Kelompok dan organisasi; serta (5) Sistem antar organisasi dan institusi sosial. Dominasi diskursus teknologi adalah diskursus pertumbuhan Comtean yang melihat dunia ini berkembang atas perkembangan rasionalitas, fisik, dan teknologi yang dipandang sebagai bukti modernisasi.

Secara individual, terjadi pergeseran dalam pemaknaan individu ketika menggunakan gawai. Pada awalnya gawai memiliki fungsi sebagai alat komunikasi yang bersifat darurat atau sporadis kemudian bergeser menjadi rutin, selain itu mengubah tindakan yang awalnya semata instrumental menjadi ekspresi komunikasi yang beragam. Bagi individu saat ini gawai menjadi penanda siapa yang "terintegrasi secara sosial" dan "siapa yang marginal." Implikasi lain bagi individu adalah gawai menjadi alat "pelindung" atau "teman" yang akan menemaninya terhadap orang lain. Ini terlihat pada tindakan seseorang yang lebih suka bermain dengan gawai daripada menatap atau melihat orang sekitarnya yang dalam persepsinya "berbahaya." Namun dalam rumusan Fortunati, ini mengindikasikan terjadinya kegagalan individu dalam berinteraksi dan bernegosiasi (Fortunati 2000).

Pada interaksi antar individu, gawai mendorong munculnya lapisan masyarakat paling marginal, dalam arti, komunitas yang dibangun hanyalah kelompok yang memiliki ikatan yang rendah dan baru akan aktif ketika ada keperluan yang sangat khusus sifatnya. Misal orang akan membuka komunikasi ketika mencari rumah atau mobil. Setelah keperluannya selesai maka tak diperlukan lagi komunikasi dengan kelompok (Granovetter 1973).

Bagi masyarakat perdesaaan, perkumpulan tatap muka merupakan sarana untuk silaturahmi atau sarana berinteraksi secara langsung ser-

ta berbagi pendapat dan cerita. Terkadang pertemuan ini bertujuan untuk membahas sesuatu dan mengambil keputusan, sarana mempertahankan nilai yang sudah ada, namun kehadiran *mobile phone* yang membuat orang berinteraksi dengan pihak manapun secara intens, menyebabkan dominasi rasionalitas individu menjadi lebih kuat. Individu akan mengasosiasikan dirinya dengan interaksi kelompok yang paling memiliki kemiripan serta memberi keuntungan baginya.

### **Metodologi Penelitian**

Penelitian ini menggunakan paradigma *Post-positivisme* dengan pendekatan realisme kritis. *Post-positivisme* bersifat dualis, obyektif termodifikasi dan temuan mungkin adalah kebenaran (Denzin & Lincoln, 2000). Secara praksis, penelitian hendak memotret fenomena sosial secara nyata meski hanya dapat ditangkap secara tidak lengkap atau probabilistik. Realisme kritis digunakan untuk mendalami fakta dan kausalitas yang terjadi. Implikasi dari paradigma tersebut, penelitian ini menggunakan metode campuran antara kuantitatif dan kualitatif dengan bobot lebih besar pada kualitatif. Penentuan desa ditentukan secara *purposive* untuk mendapatkan dua karakteristik desa yang berbeda, sementara sampel ditentukan berdasarkan *quota sampling* di wilayah desa yang merupakan penduduk yang tercatat secara administratif. Kuesioner digunakan untuk 35 orang responden di masing-masing desa berusia 17-50 tahun guna mengetahui ragam pendapat responden pengguna Android tentang perubahan sosial. Wawancara mendalam terhadap tokoh masyarakat digunakan untuk menemukan alur pembentukan fakta dan menyusun teori lokal dari perubahan sosial yang terjadi di kedua desa sebagai dampak penggunaan Android.

### **Kondisi Geografis dan Demografis Desa**

Penelitian dilakukan di dua desa yakni Desa

Babakan dan Desa Petir Kecamatan Dramaga, Kabupaten Bogor. Kedua desa tersebut telah tersedia fasilitas untuk mengakses internet berkat berdirinya menara telekomunikasi. Di Desa Petir terdapat dua menara telekomunikasi, sedangkan di Desa Babakan memiliki tiga menara telekomunikasi milik swasta dan BUMN.

Desa Petir secara geografis merupakan daerah perdesaan yang didominasi oleh perladangan dan persawahan (kurang lebih 30 Ha ladang dan 180 Ha sawah) dan pemukiman seluas 220 Ha. Dari ibukota kecamatan Dramaga, desa ini berjarak 5 km, sedangkan dari ibukota kabupaten berjarak 40 km. Total penduduk tercatat 12.750 jiwa terdiri dari 6.415 laki-laki dan 6.335 perempuan. Dari sejumlah penduduk tersebut, terdapat 2.220 rumah tangga. Kepadatan penduduknya per km adalah 2,8 jiwa. Komposisi penduduk terbanyak berusia antara 26-55 tahun berjumlah 2.467 jiwa. Ini mengindikasikan bahwa mayoritas penduduk merupakan penduduk usia produktif. Komposisi mata pencaharian mayoritas petani, buruh tani, dan buruh lepas. Jumlah petani (pemilik lahan) sejumlah 67 orang, buruh tani 521 orang, sedangkan 1.356 adalah buruh harian lepas. Namun pekerjaan terbesarnya tidak di bidang pertanian melainkan swasta dengan 2.000 orang merupakan pegawai swasta. Apabila dilihat dari tingkat kesejahteraan, keluarga prasejahtera tercatat 621 RT (rumah tangga), keluarga sejahtera 1 berjumlah 801 RT, keluarga sejahtera 2 berjumlah 592 RT, keluarga sejahtera 3 berjumlah 171 RT, dan keluarga sejahtera 3+ berjumlah 26 orang. Mayoritas penduduk berpendidikan tamat SD/ sederajat sebanyak 5.825 orang (Lihat Monografi Desa Petir 2015, Prodeskel Kemendagri, 2015).

Desa Babakan secara geografis berada di daerah padat dalam wilayah Kecamatan Dramaga karena bersentuhan langsung dengan kampus IPB. Penduduk tercatat total 11.044 jiwa yang

terbagi atas 5.285 laki-laki dan 5.759 perempuan. Jumlah rumah tangga adalah 1.975 rumah tangga. Jarak orbitasinya, dari ibukota kecamatan berjarak 1,5 km, sedangkan jarak ke ibukota kabupaten sejauh 25 km. Mata pencaharian utama penduduk adalah pegawai swasta dan wiraswasta. Pegawai swasta tercatat 1.589 orang sedangkan wiraswasta 855 orang. Komposisi lain diikuti 795 pegawai negeri, 699 buruh, 382 pedagang, dan 358 sopir angkutan umum. Tidak tercatat ada petani di Desa Babakan ini. Dari sisi usia, jumlah terbanyak adalah usia rentang dari 16-18 tahun tahun sebanyak 3.975 jiwa dan 19-25 sebanyak 1.356 jiwa. Penduduk dalam rentang usia lain relatif kecil. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas penduduk adalah usia produktif muda yang kebanyakan masih berada di bangku pendidikan kelas menengah (Lihat Profil Desa Babakan, 2015).

### **Keragaman Budaya dan Pola Interaksi Sosial**

Dari sisi sosial budaya penduduk kedua desa mayoritas beretnik Sunda. Meskipun mayoritas sunda, tidak ditemukan institusi lokal/adat yang eksis di kedua desa yang menunjukkan identitas “asli” kulturalnya. Sistem sosial (mobilisasi massa) yang berlaku dalam interaksi sosial masyarakat sehari-hari adalah hukum positif, birokrasi kepemerintahan, dan konvensi/etika yang sama dengan kebanyakan desa lain di Jawa Barat. Meski demikian, dalam interaksi sehari-hari warna dan etika Sunda yang telah terinternalisasi dan sosialisasi terus-menerus tetap berjalan dalam praktik kehidupan seperti etika bertingkah laku terhadap orang tua, tamu, dan pimpinan. Komunikasi langsung secara tatap muka masih dilakukan dalam ruang lingkup yang spesifik misalnya pengambilan keputusan dan hal-hal yang bersifat penting atau mendesak. Faktor pembeda di kedua desa adalah Petir masih didominasi aktivitas

pertanian, sektor formal, dan informal perkotaan, sedangkan di Babakan pekerjaan didominasi oleh pegawai PNS maupun swasta serta pekerja di sektor informal seperti buruh, pedagang, sopir angkutan, dan wiraswasta. Sedangkan tanah garapan pertanian semakin menyempit di Petir dan hampir tak ditemui lagi di Babakan. Kondisi sosio kultural ini berimplikasi terhadap struktur sosial perdesaan, dimana penetrasi norma birokrasi pemerintahan yang relatif dominan dalam mempengaruhi, mengatur dan mengontrol kehidupan sosial masyarakat, telah melucuti norma otonom desa yang bersifat tradisional berbasis kekerabatan dan kebersamaan.

Perbedaan yang muncul dari pengamatan dan analisa terhadap komposisi pekerjaan adalah pada intensitas interaksi budaya. Di Petir pengaruh penduduk luar daerah terhadap interaksi masyarakat relatif kecil. Secara faktual proses percampuran terjadi namun kebanyakan merupakan orang yang memiliki kekerabatan dengan warga desa, sehingga homogenitas budaya masih sangat terlihat. Sementara di Babakan, interaksi budaya relatif besar dan dinamis mengingat penduduk setempat bertemu dan bertatap langsung dengan sekitar 25.000 pendatang yang bermukim di wilayah setempat terdiri dari mahasiswa dan pedagang dengan beragam aktivitas dan latar belakang etnis.

### **Persentuhan dengan Teknologi Android**

Seiring perkembangan teknologi internet yang mulai masuk ke Indonesia pada akhir 2000-an, percepatan penggunaannya semakin tinggi. Teknologi internet secara masif sudah memasuki ranah paling revolusioner: ketika akses informasi menggunakan internet hadir dalam genggamannya tiap orang. Kemenangan teknologi Android yang menghadirkan *smartphone* atau telepon genggam pintar menyebabkan transformasi urusan

perorangan baik personal, profesional maupun jejaring ada semua dalam genggamannya. Saat itulah berkembang terminologi baru dalam masyarakat yakni “*gadget*” ketika semua urusan dapat dikelola dalam satu alat. *Gadget* kemudian di-Bahasa Indonesiakan menjadi “*gawai*”.

Rata-rata masyarakat Desa Babakan dan Desa Petir mulai menggunakan Android pada tahun 2012 hingga 2014. Penggunaan Android ini secara linear merupakan perkembangan kepemilikan telepon seluler sebelumnya yang masih berteknologi sederhana dan terus berevolusi sehingga membuat perubahan pola komunikasi di tingkat masyarakat. Faktor yang mendorong penggunaan Android adalah untuk menghindari konflik antar/interpersonal, bebas mengungkapkan pendapat, dan mendapatkan banyak informasi secara lebih cepat ketimbang dari media cetak. Temuan menarik di lapangan adalah pilihan menggunakan Android untuk tujuan supaya lebih cepat menghubungi kerabat atau rekan menjadi pilihan paling sedikit. Artinya penggunaan Android telah mengalami perbedaan fungsi sosial dari semula sebagai alat komunikasi semata. Singkatnya *smartphone* adalah alat untuk melakukan hal yang bertujuan personal yang berbeda di tengah kebiasaan masyarakat sebelumnya. Motivasi aktor individual menjadi tampak lebih dominan dalam menggunakan media.

Persentuhan dengan media ini secara amatan tidak menghasilkan gesekan dari masyarakat. Ini lebih disebabkan fenomena Android lebih banyak berkembang di rentang usia muda yang lebih dahulu bersentuhan dengan teknologi canggih, bersifat laten, dan personal. Fenomena Android baru akan terangkat ke permukaan secara sosial ketika muncul akses dari penggunaannya setelah berrelasi dengan entitas dan kepentingan lain. Dampak sosial yang terjadi berada di ranah individual dalam bentuk individualisasi, marjinalisa-

si sosial, dan penghindaran sosial (Beck, 1992; Geser, 2004).

### **Hasil dan Pembahasan Pengaruh pada Perubahan Sosial Perdesaan**

Menurut Parsons (dalam Johnson, 2008), setiap perubahan sosial merupakan dinamika dalam sebuah evolusi sosial, dimana sebuah perubahan akan terjadi pada struktur sosialnya, yaitu bagaimana suatu masyarakat terorganisasi dalam hubungan-hubungan yang dapat diprediksi melalui pola perilaku berulang antar individu dan antar kelompok dalam masyarakat. Sistem sosial harus terbuka agar dapat memberi ruang pada interaksi antar individu, baik di dalam maupun ke luar dalam konteks membuka ruang bagi individu untuk berinteraksi berdasarkan motivasi untuk mengoptimalkan kepuasan yang berhubungan dengan situasi yang didefinisikan dan dimediasi oleh simbol bersama yang terstruktur secara kultural. Secara teoretis, Parson mengajukan konsep integrasi antara empat faktor yang akan menjadi syarat sistem sosial yakni AGIL (*Adaptation-Goal Attainment-Integration-Latent patern maintenance*) atau Adaptasi-Pencapaian Tujuan-Integrasi-Pemeliharaan Pola-pola Laten. Keempat fungsi ini apabila terintegrasi maka suatu sistem sosial akan berjalan termasuk akan menghadirkan sistem sosial baru.

Apa yang dikonsepsikan oleh Parson sejalan dengan apa yang dirumuskan Tonnies mengenai *gemeinschaft* dan *gesellschaft* dimana pada kedua tipe masyarakat ini terdapat perbedaan watak atau sifat. *Gemeinschaft* atau masyarakat (perdesaan) memiliki sifat *affective*/emosional, memiliki orientasi kolektif, bersifat khusus, interaksi berdasar kualitas (bobot status), dan difusif. Sedangkan pada masyarakat *Gesellschaft*, sifat yang dimilikinya adalah rasional, berorientasi diri, universal, hubungan berdasarkan prestasi,

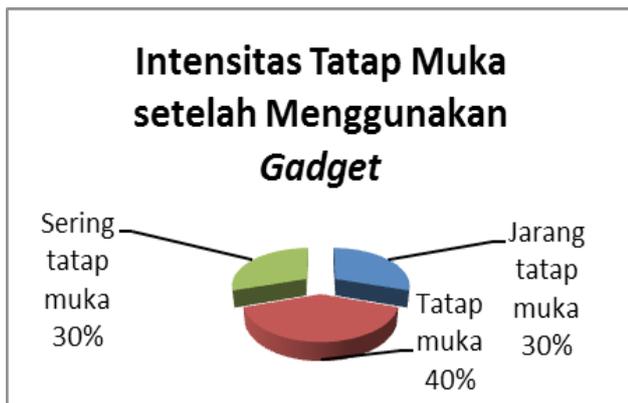
dan peran individu bersifat spesifik.

Apa yang dialami masyarakat Desa Babakan dan Desa Petir adalah sebuah dinamika perubahan yang diakibatkan oleh kehadiran teknologi Android dan bagaimana masyarakat merespons teknologi media tersebut, sejalan dengan apa yang dikatakan Parson bahwa individu-individu memiliki motivasi tertentu. Menurut Katz, Blumler dan Gurevitch (dalam Rakhmat, 1984; Ruggerio, 2000) dalam teorinya *Uses and Gratifications* dikonsepsikan bahwa kebutuhan sosial dan psikologis menggerakkan harapan individu pada media massa atau sumber lain yang membimbing pada perbedaan pola-pola terpaan media dalam menghasilkan pemuasan kebutuhan dan konsekuensi lain yang sebagian besar mungkin tidak sengaja. Dalam teori *Uses and Gratification*, terdapat lima asumsi dasar yakni audiens adalah aktif, maka penggunaan media berorientasi pada tujuan; Inisiatif yang menghubungkan antara kebutuhan kepuasan dan pilihan media spesifik terletak di tangan audiens; Media bersaing dengan sumber-sumber lain dalam upaya memuaskan kebutuhan audiens; Orang-orang mempunyai kesadaran diri yang memadai berkenaan penggunaan media, kepentingan dan motivasinya; Nilai pertimbangan seputar keperluan audiens tentang media spesifik atau isi harus dibentuk.

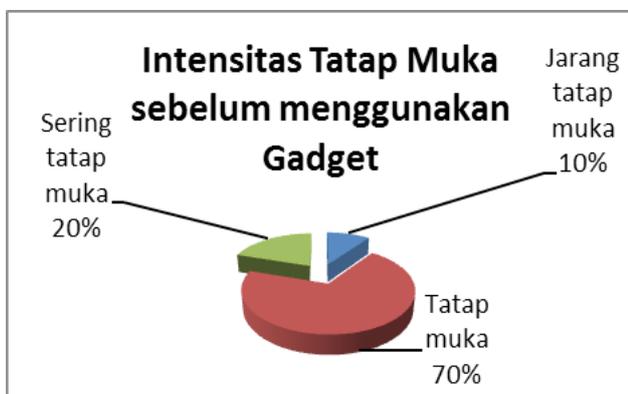
Di Babakan dan Petir perubahan terhadap sistem sosial dimulai dari motif konsumsi gawai Android. Faktor terbesar yang mempengaruhi pembelian adalah peran petugas promosi (Babakan sebesar 75%), sedangkan di Petir sebesar 85% oleh peran atasan dan petugas promosi. Mengenai subjek komunikasi di Babakan adalah isu-isu sosial politik (77%), sedangkan di Petir subjek yang sama namun persentasenya 55%. Afiliasi kelompok pengguna HP terbesar di Babakan adalah organisasi sosial politik keagamaan sebesar 68,9%, sedangkan Petir 77,1%. Bagi

para pengguna Android di Babakan, keuntungan menggunakan Android adalah untuk mengemukakan pendapat lebih bebas dan itu dirasa menguntungkan sebesar 66,7% responden. Sedangkan di Petir alasan terbesar adalah dapat bergaul dengan siapa saja tanpa diketahui umum. Selain mendatangkan keuntungan, penggunaan Android juga dianggap mendatangkan kerugian. Sebanyak 77% responden di Petir merasa Android membuat mereka jarang berkomunikasi dengan keluarga (77%), sedangkan di Babakan sebanyak 77,8% responden merasa Android membuat mereka dijauhi oleh tetangga/masyarakat.

Dari studi ini terlihat bahwa penggunaan Android memberikan fenomena berbeda dalam interaksi tatap muka di perdesaan. Secara lebih lengkap dapat dilihat dalam *pie chart* berikut:



Dan ini adalah tingkat intensitas tatap muka sebelum menggunakan gawai:



Terlihat bahwa ada penurunan intensitas tatap muka dari 70% menjadi hanya 40% jumlah tatap muka setiap hari yang responden lakukan.

Pada masyarakat yang awalnya jarang bertatap muka menjadi semakin kecil intensitas tatap mukanya. Meskipun demikian, pada masyarakat yang pada awalnya sering bertatap muka, penggunaan Android ternyata malah lebih tinggi meski tidak signifikan perubahannya (10%).

### Tingkat Dampak pada Sistem Sosial

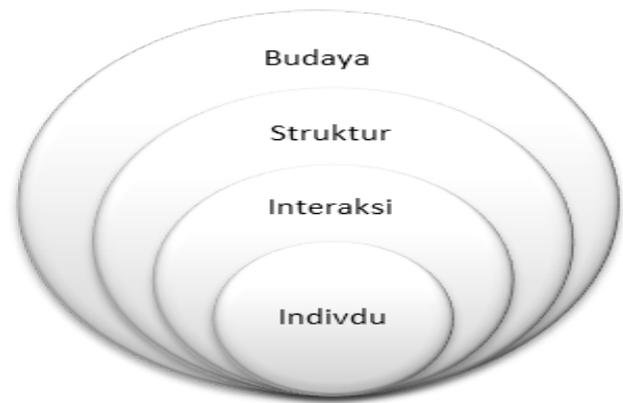
Hal mendasar yang menjadi awal dari perubahan sosial menyangkut penggunaan Android sendiri sebenarnya terletak pada adanya dominasi kuasa atas wacana teknologi itu sendiri. Perkembangan dunia yang dikembangkan dalam alur modernisasi secara linear telah menempatkan manusia menjadi konsumen. Apa yang dikatakan oleh Katz dkk (dalam Rugerrio, 2000) bahwa audiens-lah yang menentukan pilihan atas media tidak seratus persen benar, karena justru media-lah yang menentukan tindakan audiens. Hal ini dinyatakan oleh Geser sebagai *the immanent functional expansion of phone usages*, artinya terdapat perluasan atas fungsi melekat dari teknologi. Menurut Geser berdasar studi ditemukan bahwa kebanyakan pengguna justru mengubah kebiasaan dan belajar menggunakan teknologi baru untuk berbagai tujuan dalam berbagai situasi. Dengan kata lain, manusia-lah yang menyesuaikan dengan apa yang teknologi berikan (Geser, 2004).

Dominasi ini sebenarnya melengkapi konsepsi Katz dkk, bahwa memang manusia melakukan tindakan karena motif mendapatkan kepuasan. Namun di sisi lain kepuasan manusia tak akan berhenti, maka teknologi adalah sarana untuk memenuhi kepuasan manusia yang tidak akan pernah berhenti itu. Namun Katz sendiri menyatakan bahwa tindakan yang diambil manusia menghasilkan konsekuensi dan risiko yang tidak sengaja atau tidak direncanakan. Bagaimanapun tindakan individual yang diambil oleh banyak

individu akan menghasilkan konsekuensi, dalam hal ini terjadi juga dalam hal penggunaan dan konsekuensi pada penggunaan Android.

Menurut Himes dan Moore (dalam Sulaiman, 1998) terdapat tiga dimensi dalam perubahan sosial yakni dimensi struktural, dimensi budaya, dan dimensi interaksional. Perubahan pada dimensi struktural adalah perubahan pada peran-peran dalam struktur dan lembaga sosial, perubahan dimensi kultural adalah perubahan pada inovasi kebudayaan, sedangkan pada dimensi interaksional adalah perubahan pada hubungan sosial. Dari dimensi interaksional tersebut terdapat lima bentuk perubahan yakni perubahan frekuensi, perubahan dalam jarak, perubahan dalam peran perantara, perubahan pola-pola interaksi, dan perubahan dalam bentuk interaksi.

Dari penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan gawai berbasis Android memang memberikan dampak pada perubahan sosial di pedesaan, tetapi secara kuantitatif hasilnya tidak signifikan antara sebelum menggunakan atau sesudah menggunakan Android. Dalam arti lain, tidak ada perubahan sosial yang terlembaga sehingga memunculkan praktik baru dalam struktur masyarakat. Yang terjadi adalah proses adaptasi dengan teknologi baru tersebut dan mencoba mengintegrasikannya ke dalam norma dan nilai yang sudah ada sebelumnya. Munculnya kekhawatiran strata usia senior di pedesaan masih dalam skala individu, solusinya pun masih ditujukan kepada individu, dan belum menggunakan metode kebijakan untuk mengatur atau membatasi penggunaan Android. Bila digambarkan dalam diagram maka tingkat perubahan sosial hanya ada pada level individu dan interaksi antar individu, sementara pada dimensi struktur dan budaya tidak mengalami dampak yang berarti. Hasil tersebut bisa digambarkan dalam gambar berikut:



*Bagan 2 Dimensi Perubahan Sosial*

Hasil penelitian menemukan perubahan yang terjadi adalah pada tahap individu dan interaksional antar individu. Persepsi pengguna masih menilai bahwa Android mendatangkan banyak manfaat bagi mereka serta kelompok dan di sisi lain tidak melihat kerugiannya secara sosial kecuali pada kepemilikan gawai berdasar kemampuan ekonomi yang menimbulkan stratifikasi. Individu yang berasal dari kalangan menengah-atas dan berpendidikan cenderung lebih cepat mengalami proses rasionalisasi. Alasan utamanya menurut Beck adalah masing-masing individu harus memutuskan sendiri apa yang harus ia jalani dan ia pilih termasuk konsekuensi atas pilihan tersebut (Beck, 1992). Dalam konteks ini individu yang memiliki rasionalitas individu diberi ruang untuk menentukan keinginan-keinginan yang berbeda dengan cara-cara yang berbeda pula. Temuan di lapangan menginventarisasi, kecenderungan individu pengguna Android lebih pada kepentingan untuk eksis, saling berbagi, mengakses informasi, dan hiburan. Kepentingan-kepentingan yang berbeda-beda tersebut tentu mendorong pada melonggarnya kohesi sosial, karena basis yang dibangun berorientasi material. Kemudahan, kenyamanan, keamanan adalah seperangkat nilai material yang ingin dicapai. Kondisi ini menurut Beck menunjukkan bahwa “risiko” dan “individualisasi” merupakan

dasar bagi terjadinya perubahan-perubahan sosial budaya (Beck, 1992). Interaksi dan komunikasi dalam masyarakat seperti di Babakan dan Petir yang berorientasi ekonomi (material) akan merembes ke dalam pranata sosial dan keseharian individu yang terinternalisasi dalam gaya hidup. Gaya hidup inilah yang membentuk pola interaksi antara individu dengan dunia yang dibangunnya, dunia yang ditentukan oleh dirinya sebagai wakil dirinya, sehingga individu menjadi sangat otonom dalam menentukan gaya hidupnya.

### **Faktor Pembeda antara Kedua Desa**

Secara faktual, faktor yang membedakan antara Desa Petir yang direpresentasikan sebagai desa *rural* dan Desa Babakan sebagai desa *urban* terdiri dari tiga hal. Pertama, perbedaan watak atau sifat yang dikaitkan dengan mata pencaharian. Desa Petir yang mayoritas warganya bertani, sikap dan perilakunya dipengaruhi oleh kultur subsistensi. Kebersahajaan, kesederhanaan, keterbukaan, keakraban menjadi tradisi yang telah menginternal sehingga kecenderungan untuk hidup komunal tetap kuat. Komunikasi langsung menjadi ciri utama yang melanggengkan intimasi dan kolektivitas. Hidup berkecukupan, bersikap apa adanya, tidak banyak menuntut, sabar, tabah menjadi panduan hidup bersama. Gambaran masyarakat Petir ini serupa dengan konsepsi yang dirumuskan Tonnies (1887) mengenai *Gemeinschaft* (komunitas) yang memiliki sifat *affective*/emosional, memiliki orientasi kolektif, bersifat khusus, interaksi berdasar kualitas (bobot status), dan difusif. Sedangkan Babakan yang mayoritas pegawai dan sebagian sektor informal seperti sopir dan pedagang lebih dipengaruhi oleh pandangan yang rasional. Rasionalitas ini seringkali mengkalkulasi untung-rugi dari apa yang dikerjakan. Gambaran Desa Babakan menurut konsepsi Tonnies (Tonnies, 1887), merupakan masyarakat

*Gesellschaft*, sifat yang dimilikinya adalah rasional, berorientasi diri, universal, hubungan berdasarkan prestasi, dan peran individu bersifat spesifik.

Kedua, interaksi dalam struktur sosial. Warga Babakan yang cenderung mengedepankan rasionalitas seringkali menolak intervensi birokrasi desa untuk meningkatkan partisipasi dalam pembangunan desa. Gotong-royong menjadi hal yang mulai longgar dan berganti dengan partisipasi semu dan sesaat. Aturan-aturan dan norma-norma sosial yang termanifestasi melalui pengawasan sosial kurang ditaati, sehingga perilaku menyimpang, konflik rumah tangga menjadi hal yang biasa dan dianggap lumrah. Rasionalitas dibalik individualisme kemudian diekspresikan melalui Android yang menggantikan peran orang lain/warga seperti tetangga sebagai penghibur dan tempat pelarian. Hal ini sesuai dengan konsepsi yang disampaikan oleh Fortunati (2000), bahwa rasionalitas individu terhadap penggunaan gawai berimplikasi bagi individu dimana gawai menjadi alat “pelindung” atau “teman” yang akan menemaninya terhadap orang lain. Ini terlihat pada tindakan seseorang yang lebih suka bermain dengan gawai daripada menatap atau melihat orang sekitarnya yang dalam persepsinya “berbahaya.” Berbeda dengan warga Petir yang masih menganggap penting keberadaan atau peran birokrasi desa. Bagi mereka aparat desa menjadi aktor yang mengintegrasikan segala kepentingan dan keinginan warga untuk tetap mempertahankan kolektivitas dan keinginan untuk hidup bersama, melalui sinergitas antara lembaga formal dan informal.

Ketiga, perbedaan pekerjaan dan intensitas interaksi budaya. Keluar masuknya pendatang merupakan hal yang biasa dan sedang dialami oleh masyarakat Petir. Proses perpindahan di Petir cukup unik, karena melibatkan penduduk

luar daerah yang kebanyakan merupakan orang yang memiliki kekerabatan dengan warga desa, sehingga homogenitas budaya masih sangat kental. Proses perpindahan warga baru tidak disertai dengan proses transformasi sosial budaya yang bersifat mengubah, baik warga pribumi maupun pendatang. Sementara di Desa Babakan, interaksi dengan mahasiswa IPB dan para pedagang yang keduanya berasal dari daerah yang berbeda-beda, tentu mendorong ke arah terjadinya transformasi pendidikan dan teknologi Android. Pada ranah inilah konteks perubahan sosial itu melekat dan terus bertransformasi mengikuti arus perubahan pola pikir individu dan interpersonal.

### **Kesimpulan**

Penelitian ini menghasilkan tiga temuan penting. Pertama, penggunaan gawai berbasis Android memiliki relasi dengan terjadinya perubahan sosial meskipun secara kuantitatif tidak terlalu signifikan. Tingkatan pengaruhnya hanya ada di level individu yang kemudian menjadi lebih rasional dan konsumtif. Proses rasionalisasi pada subjek individu pengguna Android di Babakan disebabkan oleh interaksi yang bersifat interpersonal dan berorientasi material yang ditandai dengan seperangkat kemudahan, kenyamanan, dan keamanan sehingga dapat melonggarkan kohesi sosial. Namun perubahan sosial individu dengan basis materialnya tidak serta-merta mengarah pada terjadinya perubahan budaya dan mentalitas di masyarakat.

Kedua, perubahan sosial sebagai dampak penggunaan gawai berbasis Android tidak menciptakan perubahan sosial yang terlembaga, yang terjadi adalah proses adaptasi dengan teknologi baru. Proses adaptasi tersebut menimbulkan riak-riak stratifikasi sosial (perbedaan tingkat pendidikan, tingkat pendapatan, gender, usia, pola pikir), konflik dalam rumah tangga, dan perilaku

konsumtif (jual beli *online* dan perilaku imitasi), namun rasionalitas nilai melalui pelanggaran dan pelembagaan nilai-nilai kolektivitas dan intimitas yang termanifestasi pada komunikasi lisan lebih kuat dan mapan.

Ketiga, faktor yang membedakan Desa Petir dan Desa Babakan terletak pada karakteristik watak/sifat warga yang berhubungan dengan mata pencaharian, interaksi dalam struktur sosial (birokrasi desa), dan perbedaan pekerjaan dan intensitas interaksi budaya dalam proses kosmopolitanisme.

## Daftar Pustaka

- Ekasari, Putri; Dharmawan, Arya H. 2012. *Dampak Sosial Ekonomi Masuknya Internet dalam Kehidupan Remaja di Pedesaan*. Jurnal Sosiologi Pedesaan "Sodality", Fakultas Ekologi Manusia, IPB.
- Beck, Ulrich. 1992. *Risk Society: Toward New Modernity*. London: Sage Publication.
- \_\_\_\_\_, 1994. *The Reinvention of Politics: Towards a Theory of Reflexive Modernization* in U. Beck, A. Giddens and S. Lash (eds) *Reflexive Modernization: Politics, Tradition and Aesthetics in the Modern Social Order*. Cambridge: Polity Press.
- \_\_\_\_\_, 1995. *Ecological Politics in An Age of Risk*. Cambridge: Polity Press.
- Bryant, Clifton (chief editor); Peck, Dennis L, 2007. *21st Century Sociology: A Reference Handbook*. California-London-New Delhi: Sage Publication.
- Denzin, Norman K; Lincoln, Yvonna S. 2000. *Handbook of Qualitative Research second edition*. California-London-New Delhi: Sage Publication.
- Fortunati, Leopoldina, 2000. *The Mobile Phone: Toward New Social Categories and Relations*. Venezia: University of Trieste.
- Gabe Mythen. (2004). *Ulrich Beck: Critical Introduction to Risk Society*. London: Pluto Press.
- Geser, Hans, 2004. *Towards a Sociology of the Mobile Phone*. In: *Sociology in Switzerland*. Online Publications. Zurich.
- Gillin, John Lewis, 1945. John Lewis Gillin, John Gillin. (1945) *An Introduction to Sociology*. New York: MacMillan Publisher
- Granovetter, Mark, 1973. *The Strength of Weak Ties*. The American Journal of Sociology vol 78, issue 6, University of Chicago.
- Hanlein, Michael, Andreas M.Kaplan. 2010. *Users of the World, unite! The Challenges and opportunities of Social Media*. Kelley School of Business, Indiana. Elsevier.
- Johnson, John Doyle, (2008). *Contemporary Sociological Theory: An Integrated Multi-Level Approach*. New York: Springer.
- Kleden, Ignas, 1987. *Sikap Ilmiah dan Kritik Kebudayaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kuntjaraningrat, 1974. *Mentalitas, Budaya dan Pembangunan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Linton, Ralph, 1936. *Study of Man*. Appleton Century Crofts, Inc. New York
- Martono, Nanang, 2012. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Rajagrafindo Press.
- McLuhan, Marshall, 1964. *Understanding Media: The Extension of Man*. London and New York: MIT Press.
- Monografi Desa Petir, 2015, Pemerintahan Desa Petir, Kecamatan Dramaga, Kabupaten Bogor.
- Prodeskel Kemendagri, 2015 [internet] [28 Oktober 2015] Diunduh dari: <http://www.prodeskel.binapemdes.kemendagri.go.id>.
- Profil Desa Babakan, 2015. Pemerintahan Desa Babakan Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor.
- Neumaan, W. Lawrence. 2015. *Metodologi Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: PT Indeks.
- Pangerapan, Samuel A. 2015. *Soal Penetrasi Internet, APJII Pesimistis Indonesia Mampu Penuhi Target MDG's*. <http://www.indotelko.com/kanal?it=APJII-Pesimistis-Indonesia-Mampu-Penuhi-Target-MDGs>.
- Perrons, Dianne, 2004. *Globalisation and Social Change: People and Places in a Divided World*. London, Routledge.
- Rahmat, Jalaludin, 1984. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: CV Remaja Karya.

Ruggiero, Thomas E. 2000. *Uses and Gratifications Theory in the 21st Century*. Mass Communication Society 3 (1). University of Texas. El Paso.

Sulaiman, Munandar, 1998. *Dinamika Masyarakat Transisi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Smart, Barry, 2010. *Consumer Society: Critical Issues and Environmental Consequences*. London: Sage Publication.

Truzzi, Marcello, 1971. *Sociology: The Classic Statements*. New York: Oxford University Press.