

# Menuju Era Society 5.0: Dampak Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kepribadian dan Kebiasaan Masyarakat Desa Nguling

Alvin Fajar Permana, Aji Prasetya Wibawa, Khurin Nabila

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

Penulis korespondensi, Surel: alvin.fajar.2105356@students.um.ac.id

Paper received: 05-12-2021; revised: 14-12-2021; accepted: 20-12-2021

## Abstract

The advancement of Information and Communication Technology (ICT) towards the personality and habits of the Nguling village society in the Society 5.0 era has become an interesting topic. The rapid use of ICT has caused significant changes in the way people communicate, shop, go to school, access information, and lead their daily lives. The aim of the conducted research is to identify the impact of ICT usage on the habits and personality of Nguling village residents. The research method used is a mixed method. Nguling village community as the research population, questionnaires, interviews, and observations were conducted to determine the influence of ICT development on personality and habits. The research findings indicate that excessive use of ICT can affect the personality of young people, such as antisocial behavior, decreased motivation to learn, and hindered moral development. However, the use of ICT also has positive impacts such as facilitating long-distance communication, online learning, and online buying and selling activities. Therefore, it is essential to minimize the utilization of ICT, especially for non-educational or adult content. In addition, there should be endeavors raising awareness of the negative impacts of ICT usage through targeted campaigns and social programs.

**Keywords:** advancement of information and communication; personality and habits; society 5.0

## Abstrak

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada kepribadian dan kebiasaan masyarakat desa nguling di era Society 5.0 menjadi topik yang menarik. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi meluas secara cepat menyebabkan perubahan yang signifikan terhadap cara berkomunikasi, belanja, sekolah, mengakses informasi, dan menjalani kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penelitian dengan judul "Menuju Era Society 5.0: Dampak Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kepribadian dan Kebiasaan Masyarakat Desa Nguling" ini adalah untuk mengidentifikasi dampak penggunaan TIK terhadap kebiasaan dan kepribadian warga desa nguling. Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode campuran. Dengan menggunakan masyarakat Desa Nguling sebagai populasi penelitian, dilakukan kuisisioner, wawancara, dan observasi untuk mengetahui pengaruh perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap kepribadian dan kebiasaan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan TIK yang berlebihan dapat mempengaruhi kepribadian anak muda seperti perilaku anti sosial, penurunan motivasi belajar, dan perkembangan moral yang terhambat. Namun, penggunaan TIK juga memiliki dampak positif seperti memudahkan komunikasi jarak jauh, pembelajaran online, dan aktivitas jual beli online. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembatasan penggunaan TIK, terutama konten yang tidak mendidik atau konten dewasa. Perlu dilakukan peningkatan kesadaran akan dampak negatif penggunaan TIK melalui kampanye dan program sosial yang tepat sasaran.

**Kata kunci:** kemajuan teknologi informasi dan komunikasi; kepribadian dan kebiasaan; society 5.0

## 1. Pendahuluan

Tatanan industri telah berubah dikarenakan dorongan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada transformasi digital (Fukuyama, 2018). Hal ini mendorong munculnya konsep Society 5.0 yang merupakan kelanjutan Revolusi Industri 4.0. Konsep Society 5.0

mengadopsi teknologi dari Revolusi Industri 4.0 yang mempertimbangkan aspek kemanusiaan, dengan tujuan untuk mengakhiri berbagai masalah sosial (Faruqi, 2019). N. N. Handayani & N. K. E. Muliastri (2020), berpendapat bahwa Konsep Society 5.0 muncul sebagai solusi atas masalah sosial global karena sistem kapitalisme ekonomi, pertumbuhan ekonomi, dan perkembangan teknologi yang terus berkembang masih tidak dapat menciptakan masyarakat yang merdeka dan dapat tumbuh serta berkembang dengan menikmati hidup. Era society 5.0 memberikan kemudahan pada manusia, namun hal itu juga memicu kemalasan dalam mengerjakan tugas-tugas. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan manusia untuk mengandalkan teknologi canggih yang tersedia di era tersebut untuk menyelesaikan pekerjaannya (Madyawati, L., Marhumah, M., & Rafiq, A, 2021). Sekarang, kita sedang berada pada industri 4.0 atau inovasi disruptif, yang di era ini perkembangan inovasi sangat pesat. Mudahnya akses media informasi dan komunikasi merupakan salah satu contohnya. Penggunaan media informasi dan komunikasi yang lama tentunya berpengaruh terhadap kepribadian seseorang seperti halnya si A yang awalnya suka bersosialisasi atau bermain di luar rumah kemudian menjadi seorang yang lebih suka menghabiskan waktunya untuk berselancar di internet. Seiring berjalannya waktu, banyak masyarakat yang terlalu ketergantungan salah satu media teknologi informasi dan komunikasi yaitu handphone. Hal itu terjadi karena kecanggihan dan kemurahan biaya akses informasi.

Di Indonesia TIK mengalami kemajuan pesat. Pada dua tahun terakhir, indeks pembangunan TIK naik 5,08 persen (Badan Pusat Statistik, 2021). Dengan kemajuan TIK yang pesat dan cepat ini tentunya memiliki dampak buruk dan dampak baik. Dampak buruknya diantaranya adalah banyak anak muda jaman sekarang yang kurang etika maupun sopan santun hal itu biasanya terjadi karena pergaulan dan penggunaan media informasi dan komunikasi yang salah. Bahkan anak kecil setingkat sd sudah menganggap kata-kata kotor adalah hal yang biasa. Mereka senang mengucapkan hal tersebut karena meniru teman-temannya. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Y. F. Taopan, m. R. Oedjoe, & A. N. Sogen (2019) dari Universitas Nusa Cendana Kupang, hasil penelitiannya Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif bagi kesehatan para siswa. Pemanfaatan gadget yang keliru di kalangan anak muda telah mempengaruhi generasi muda dengan perilaku yang cenderung anti sosial atau disebut juga dengan "dissenting personality" (Kusuma, R. A, 2019). Namun, meskipun efek negatif sudah dirasakan, hal tersebut dianggap tidak penting. Lebih diutamakan perkembangan kognitif siswa, seperti motivasi belajar yang menurun, dan perkembangan moral yang terhambat. Dampak negatif tersebut disebabkan oleh informasi negatif yang diperoleh siswa dari media online melalui aplikasi pada handphone. Dampak baiknya diantaranya adalah memudahkan komunikasi jarak jauh dengan cepat dan biaya yang murah. Serta pembelajaran yang bisa dilakukan secara online. Selain itu juga memudahkan dalam aktivitas jual beli yang bisa dilakukan secara online. Pemilihan atau pembatasan penggunaan media informasi ini perlu dilakukan seperti dengan membatasi konten yang tidak mendidik atau konten dewasa. Penggunaan gadget atau handphone secara berlebihan juga dapat menurunkan kemampuan akademik maupun prestasi siswa, hal ini sesuai dengan hasil penelitian Hidayat, Hernisawati & Maba (2021) pada saat mewawancarai seorang ibu dari salah satu siswa yang awalnya anaknya mendapat peringkat 3 kemudian menurun menjadi tidak dapat peringkat setelah mempunyai gadget. Adapun tujuan yang peneliti lakukan pada penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak perkembangan TIK terhadap kepribadian dan kebiasaan masyarakat di wilayah Desa Nguling.

## 2. Metode

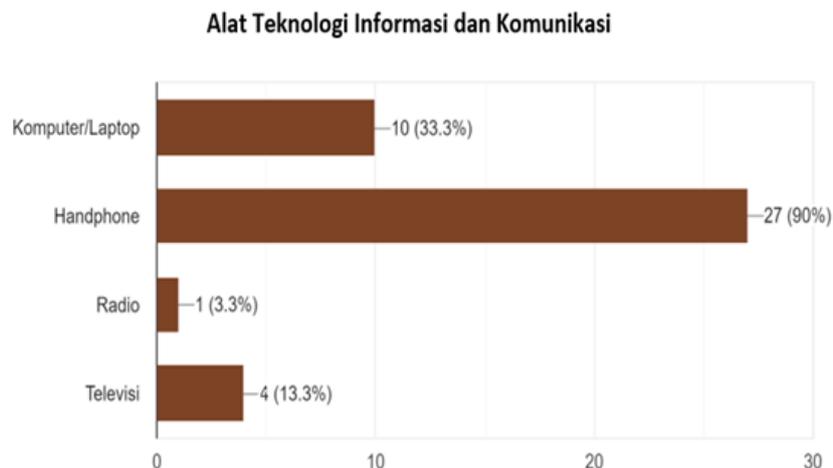
Metode yang peneliti gunakan adalah metode penelitian kombinasi. Penelitian ini mencakup analisis data yang diintegrasikan menjadi temuan dan pada akhirnya menghasilkan sebuah kesimpulan (Subagyo, 2020). Penulis melakukan penelitian dengan kuesioner, wawancara, dan observasi. Waktu dan tempat penelitian ini pada 4 Mei 2022 di desa Nguling. Target dan sasaran penelitian "Menuju Era Society 5.0: Dampak Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kepribadian dan Kebiasaan Masyarakat Desa Nguling" adalah mengetahui Dampak kemajuan TIK pada kebiasaan dan kepribadian pada masyarakat Desa Nguling yang merupakan subjek penelitian. Penulis akan membuat kuesioner berupa pertanyaan tentang penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi. Penulis juga melakukan sebuah wawancara kepada subjek mengenai beberapa pertanyaan seperti durasi penggunaan alat komunikasi, menggunakan alat informasi dan komunikasi untuk keperluan apa saja dan beberapa pertanyaan lain seputar perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Sumber data primer didapatkan oleh peneliti dari hasil wawancara dan kuisisioner kepada para subjek serta observasi. Pada sumber data sekunder peneliti dapatkan dari data badan pusat statistik atau bps serta beberapa artikel dan jurnal yang terkait. Uji keabsahan dilakukan setelah data sudah diperoleh atau terkumpul dengan melakukan pemeriksaan pada data dengan menggunakan teknik triangulasi data, Yang digunakan untuk mengurangi ketidaktepatan dalam pengumpulan data (Lukman, 2021)

## 3. Hasil dan Pembahasan

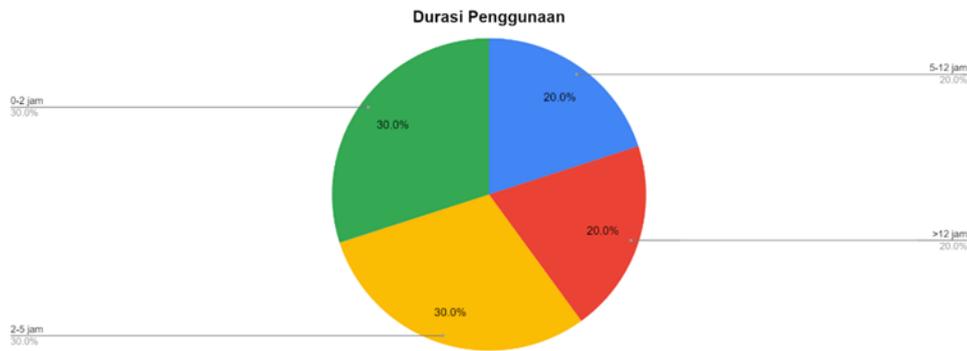
### 3.1. Kuesioner

Hasil kuesioner dari beberapa responden masyarakat desa Nguling terkait penggunaan media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)



**Gambar 1. Penggunaan Alat Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Gambar ke 1 menunjukkan penggunaan TIK pada masyarakat desa nguling. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan alat TIK tertinggi adalah Handphone sebesar 90% dan radio adalah paling rendah dengan presesntase sebesar 3.3%



**Gambar 2. Durasi Penggunaan Alat Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Durasi penggunaan alat TIK masyarakat desa nguling cukup seimbang atau merata dengan penggunaan tertinggi adalah 0-2 jam dan 2-5 jam sebesar 30%. Adapun penggunaan selama 5-12 dan >12 jam yang sama sebesar 20%.

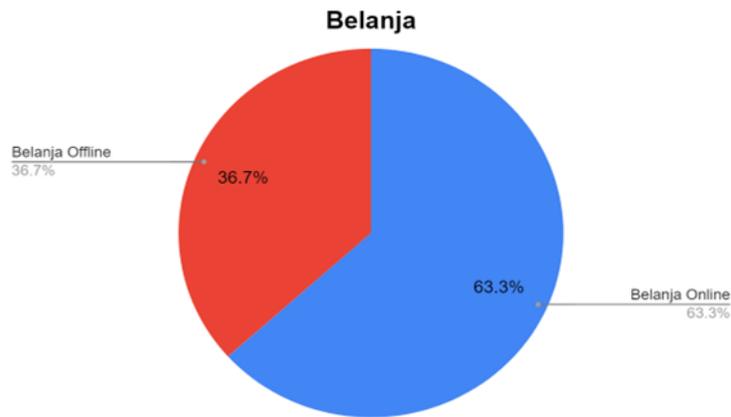


**Gambar 3. Penggunaan gadget**

Penggunaan handphone serta peralatan TIK masyarakat desa nguling dengan angka tertinggi adalah untuk media sosial sebesar 66.7% serta belajar dan hiburan dengan nilai 60%. Ini menunjukkan jika masih banyak masyarakat desa nguling yang menggunakan alat TIK untuk hal positif seperti belajar.

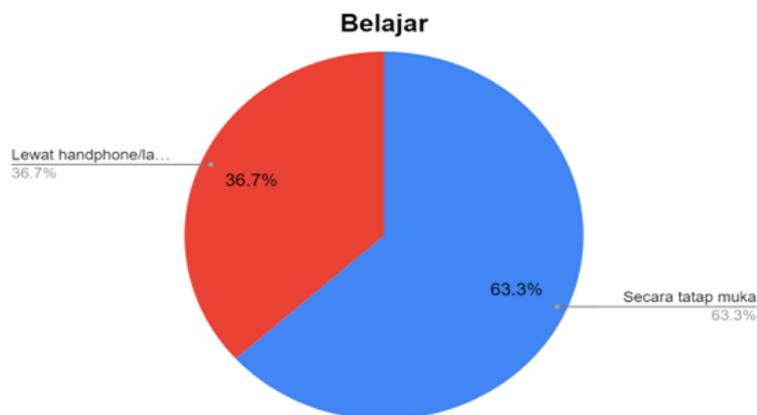
Penggunaan media sosial dan hiburan yang tinggi adalah hal yang cukup wajar di jaman sekarang semenjak adanya pandemi *covid-19* ini dilakukan untuk mengurangi stres serta berinteraksi secara online. Penggunaan handphone serta alat teknologi informasi dan komunikasi masyarakat desa nguling dengan angka tertinggi adalah untuk media sosial sebesar 66.7% serta belajar dan hiburan dengan nilai 60%. Ini menunjukkan bahwa masih ada banyak masyarakat desa nguling yang menggunakan alat TIK untuk hal positif seperti belajar.

Penggunaan media sosial dan hiburan yang tinggi adalah hal yang cukup wajar di jaman sekarang semenjak adanya pandemi *covid-19* ini dilakukan untuk mengurangi stres serta berinteraksi secara online.



Gambar 4. Diagram perbandingan belanja

Untuk kebutuhan belanja sebesar 63.3% memilih secara online dan 36.7% memilih secara offline. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata masyarakat desa nguling lebih banyak yang memilih secara online karena hal tersebut karena memudahkan aktivitas belanja yang bisa dilakukan secara mudah dimanapun dan kapanpun.



Gambar 5. Diagram perbandingan belajar

Disaat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang bisa memudahkan belajar secara online atau lewat handphone maupun laptop hasil menunjukkan 63.3% responden memilih belajar secara tatap muka atau offline serta sisanya 36.7% secara online.

### 3.2. Wawancara dan Observasi

Hasil pada wawancara yang dilakukan kepada salah seorang warga desa nguling yang kita sebut R1 yang mengatakan bahwa pengaruh kemajuan dan perkembangan TIK terhadap kepribadian dan kebiasaan masyarakat desa nguling sangatlah besar, beliau juga mengatakan kebanyakan anak muda jaman sekarang kurang bersosialisasi dan lebih sering diam di rumah menghabiskan waktu dengan handphone. Serta menurutnya budaya-budaya tradisional seiring waktu semakin langka seperti permainan tradisional. Hal ini terjadi karena anak remaja atau muda sekarang lebih suka bermain game secara online.

Pernyataan responden sangat meyakinkan peneliti tentang dampak perkembangan TIK terhadap kebiasaan serta kepribadian masyarakat atau warga desa nguling. Setelah melakukan observasi pada bulan april 2022, hampir tidak ditemukan remaja atau anak kecil yang bermain permainan tradisional maupun bermain tanpa menggunakan handphone kebanyakan dari mereka bermain game online di handphone. penulis juga menemukan banyak remaja maupun anak-anak yang mengeluarkan kata-kata kotor ketika bermain game online. Hal tersebut sangatlah berbeda dengan jaman dulu sebelum perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semaju sekarang. Untuk yang berusia diatas 30 tahun sepertinya hal ini tidak terlalu mempengaruhi kepribadian dan kebiasaan mereka, karena kebanyakan masyarakat yang berusia di atas 30 hanya menggunakan alat teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi serta melihat berita saja walaupun terkadang mudah tertipu oleh berita hoax. Selain itu penulis juga menemukan ada beberapa remaja atau anak-anak yang introvert seperti jarang keluar rumah dan jarang bersosialisasi karena terlalu sering menghabiskan waktu didalam rumah seperti bermain handphone maupun laptop.

Hasil observasi menemukan bahwa banyak masyarakat desa nguling yang melakukan aktivitas jual beli secara online. Dari hasil wawancara kepada R2 yang kebetulan hobi jual beli secara online beliau mengatakan hal tersebut memudahkan karena tidak perlu bersusah payah bepergian hanya tinggal membeli atau menjual lewat aplikasi yang akan dikirim oleh kurir sampai ke tujuan. Hasil wawancara kami terhadap 10 remaja tentang belajar online atau offline 6 dari 10 memilih secara offline. Menurut salah satu remaja yang memilih offline beliau mengatakan bahwa belajar secara offline lebih mudah dipahami dan tidak bikin bosan. Sedangkan menurut salah satu yang memilih online beliau mengatakan bahwa belajar online bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun asal ada koneksi internet.

Hasil observasi juga menemukan bahwa anak muda yang lebih sering berkata kasar adalah anak muda yang kebanyakan laki-laki yang suka bermain game online. serta peneliti juga menemukan bahwa banyak remaja perempuan yang mengumbar aurat mereka dengan bermain salah satu aplikasi yang ada di handphone. Mirisnya mereka melakukan hal tersebut tanpa memikirkan dosa. yang mayoritas warga desa nguling adalah islam dan didalam islam sendiri mengumbar aurat adalah dosa. Dari hasil wawancara dan observasi penulis juga menemukan ada beberapa masyarakat desa nguling yang mata pencahariannya memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi seperti konter, youtuber, vlogger, gamers serta penjual online atau online shop.

Hasil wawancara terhadap 5 orang tua sebut terkait upaya membatasi anaknya dalam kecanduan bermain ponsel maupun komputer. 4 diantaranya membatasi dengan adanya waktu khusus buat belajar mengaji serta menasehati jika sering bermain game. dan 1 orang memberi keyakinan penuh kepada anaknya yang kebetulan anaknya termasuk salah satu anak yang dapat mengatur waktunya sendiri dengan baik sehingga dia masih menyempatkan waktu untuk belajar dan berkumpul bersama keluarga.

#### **4. Simpulan**

Dari hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa mayoritas masyarakat desa nguling menggunakan handphone sebagai alat teknologi informasi dan komunikasi sehari-hari. dengan rata-rata penggunaan 5 jam perhari. Kebanyakan dari mereka menggunakan untuk media sosial, hiburan dan belajar. Serta ditemukan bahwa kebanyakan lebih suka berbelanja secara online, dan lebih suka belajar secara offline atau tatap muka. Ada beberapa

remaja atau anak muda yang kurang bersosialisasi dan lebih sering mengurung diri dirumah. Banyak anak-anak maupun remaja yang suka berkata kotor gara-gara terbiasa, apalagi ketika mereka sedang bermain game hampir pasti ada kata-kata kotor yang keluar. Kemajuan teknologi juga membuat banyak remaja yang mengumbar aurat dengan membuat video maupun berfoto yang kemudian di upload dan bisa dilihat banyak orang.

Banyak warga atau masyarakat desa nguling yang memanfaatkan kemajuan TIK untuk belanja secara online dan belajar secara online ada juga masyarakat yang memanfaatkan hal ini sebagai mata pencaharian mereka. Seperti dengan berjualan alat teknologi informasi dan komunikasi, menghasilkan uang dari youtube, vlogger, serta berjualan secara online dan masih banyak lagi. Pembatasan penggunaan alat TIK juga hampir selalu diterapkan oleh orang tua. Di era Society 5.0 yang fokus pada integrasi teknologi dan manusia, penelitian ini menunjukkan bahwa pentingnya memperhatikan dampak perkembangan TIK terhadap masyarakat, termasuk dalam hal kepribadian dan kebiasaan. Oleh karena itu diperlukan usaha atau upaya untuk dapat memanfaatkan kemajuan TIK supaya memberikan lebih banyak dampak positif bagi masyarakat pada society 5.0

### Ucapan Terima Kasih

peneliti ucapkan puji syukur kepada Tuhan atas berkat serta rahmatnya, peneliti diberi kesehatan dan kelancaran sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini dengan lancar dan tanpa hambatan. Dalam penelitian ini peneliti juga berterima kasih banyak kepada:

1. Bapak Aji Prasetya Wibawa , ST, M.MT., Ph.D., selaku dosen mata kuliah Sosioteknologi Informatika yang telah memberikan bimbingan serta saran kepada peneliti
2. Kak Khurin Nabila selaku asisten dosen yang membantu memberikan arahan dan juga saran
3. Para responden masyarakat desa Nguling yang telah meluangkan sedikit waktunya untuk mengisi dan menjawab pertanyaan yang kami ajukan serta semua keluarga serta teman-teman yang sudah mendukung dari awal sampai akhir penelitian.

### Daftar Rujukan

- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a new human-centered society. *Japan Spotlight*, 27(5), 47-50.
- Faruqi, U. A. (2019). Future service in industry 5.0: survey paper. *Jurnal Sistem Cerdas*, 2(1), 67-79.
- Handayani, N. N. L., & Muliastri, N. K. E. (2020). Pembelajaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0 (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar). In *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya* (No. 1, pp. 1-14).
- Taopan, Y. F., Oedjoe, M. R., & Sogen, A. N. (2019). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap perilaku moral remaja di SMA negeri 3 kota Kupang. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 5(1), 61-74.
- Lukman, A. I. (2021). Pemberdayaan Masyarakat melalui Pendidikan Nonformal di PKBM Tiara Dezzy Samarinda. *DIKLUS: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 180-190.
- Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa 'X'. *Jurnal Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1-13.
- Badan Pusat Statistik. Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi (IP-TIK) 2020. (2021): 2.
- Kusuma, R. A. (2019). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Perilaku Intoleransi dan Antisosial di Indonesia. *Mawa izh jurnal dakwah dan pengembangan sosial kemanusiaan*, 10(2), 273-290.

Madyawati, L., Marhumah, M., & Rafiq, A. (2021). Urgensi nilai agama pada moral anak di era society 5.0. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 18(2), 132-143.

Subagyo, A. (2020). *Aplikasi Metode Riset: Praktik Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Mix Methods*. Inteligencia Media.