
Pergeseran Pola Interaksi Antar Individu dalam Penggunaan Gadget di Era Industri 4.0 (Suatu Studi pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Manado)

Agnes Monalisa¹, Ferdinand Kerebungu*², Zoni Henki Singal³
^{1,2,3}*Universitas Negeri Manado*

Article Received: 13 Juli 2021; Accepted: 20 Oktober 2021; Published: 30 Desember 2021

ABSTRACT

Gadget provides the solution to communication and distance. So that gadget matter of distance and time is no longer a problem. But it would indirectly make physical meetings between interactions reduced. So are college students who prefer gadget as communication tools that students in the faculty of social sciences have experienced a shift in interaction patterns. The study is intended to explain how a shift in interpersonal interaction patterns in gadget use in the industrial age 4.0. To a student at manado state college social studies. The study involves a qualitative method that describes a social phenomenon or current circumstances that reflect the reality observed by researchers. Using field observation data collection techniques and interviews with data analysis techniques. Studies have shown that there has been a shift in interaction patterns in college students at manado state university social studies. College students have a variety of reasons to need in using gadget, whether to support current college processes, as entertainment media, and so on. Unrestrained use of gadgets causes students to enjoy themselves more time than they do in their social environment. Radiation from gadget can also damage the eyes even to the point of causing a addicted gadget.

Keywords: gadget; industry 4.0; interaction pattern.

ABSTRAK

Gadget merupakan solusi bagi jarak dan waktu dalam hal komunikasi. Sehingga dengan adanya gadget persoalan jarak dan waktu tidak lagi menjadi masalah. Namun hal tersebut secara tidak langsung akan menjadikan pertemuan fisik antar pelaku interaksi menjadi berkurang. Begitu juga dengan mahasiswa yang ada di Fakultas Ilmu Sosial yang lebih memilih gadget sebagai alat komunikasi sehingga pada mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial telah terjadi pergeseran pola interaksi. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana terjadinya pergeseran pola interaksi antar individu dalam penggunaan gadget di era industri 4.0. pada Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Manado. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang mendeskripsikan suatu fenomena sosial atau keadaan yang sedang berlangsung sesuai dengan kenyataan yang diamati oleh peneliti. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi lapangan dan wawancara dengan teknik analisis data. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa telah terjadinya pergeseran pola interaksi pada mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Manado. Mahasiswa memiliki berbagai alasan kebutuhan dalam penggunaan gadget, baik dalam menunjang proses perkuliahan yang sedang berjalan, sebagai media hiburan, dan lain sebagainya. Penggunaan gadget yang tidak dibatasi menyebabkan mahasiswa lebih suka menikmati waktu sendiri dibanding dengan lingkungan sosialnya. Radiasi dari gadget juga dapat merusak mata bahkan hingga menyebabkan kecanduan gadget.

Kata Kunci: gadget; industri 4.0; pola interaksi.

PENDAHULUAN

sejarah”; sejumlah tahun dalam jangka waktu antara beberapa peristiwa penting dalam sejarah; masa. Sedangkan kata industri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan “kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan”. Era industri 4.0 merupakan fenomena dimana manusia sudah mengkolaborasikan teknologi cyber dan teknologi otomatisasi. Konsep penerapannya berpusat pada konsep otomatisasi yang dilakukan oleh teknologi tanpa memerlukan tenaga kerja manusia dalam pengaplikasiannya. Salah satu bentuk dari adanya perkembangan teknologi dalam bidang telekomunikasi adalah sosial media. Melalui sosial media, setiap orang dapat terhubung tanpa adanya batasan jarak dan waktu. Sosial media adalah alat komunikasi yang mudah dan murah. Istilah media sosial tersusun dari dua kata, yakni “media” dan “sosial”. “Media” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai alat komunikasi. Sedangkan “sosial” diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Pernyataan ini menegaskan bahwa pada kenyataannya, media dan semua perangkat lunak merupakan “sosial” atau dalam makna bahwa keduanya merupakan produk dari proses sosial Fuchs dalam (Mulawarman, 2020). Dari pengertian masing-masing kata tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dalam proses sosial. Era industri 4.0 merupakan revolusi industri generasi keempat yang ditandai dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat.

Teknologi yang ada saat ini telah berkembang dan merajai seluruh aspek kehidupan manusia. Pada saat ini seluruh peralatan dalam menunjang aktivitas manusia sudah beralih ke digital. Dengan menggunakan peralatan digital, semua pekerjaan dapat dilakukan dengan mudah dan lebih efisien karena menghemat waktu dan biaya. Salah satu media digital yang banyak digunakan saat ini adalah gadget. Gadget memiliki ragam fungsi, sehingga banyak membantu pekerjaan manusia. Oleh karena itu gadget banyak digunakan oleh berbagai kalangan usia, profesi, dan lainnya. Meski demikian muncul persoalan baru dalam kehidupan manusia saat ini, yakni terciptanya pribadi-pribadi yang semakin individualis terkait penggunaan gadget. Mahasiswa yang ada di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Manado kebanyakan aktif dalam penggunaan gadget. Sangat sering ditemukan pada kumpulan mahasiswa yang sedang duduk bersama di area kampus namun tidak ada kontak yang terjadi diantara mereka, melainkan sibuk dengan gadget masing-masing.

Hal tersebut tak hanya terjadi di area kampus melainkan di tempat-tempat umum yang sering dikunjungi oleh para mahasiswa seperti rumah makan, tempat perbelanjaan, angkutan umum dan tempat umum lain. Sehingga muncullah sebutan generasi menunduk bagi generasi milenial saat ini, yang dimaksud dengan generasi menduduk adalah sebutan bagi generasi saat ini yang dominan menunduk saat berada di suatu tempat. Menunduk dalam arti fokus menggunakan gadget masing-masing. Selain itu penggunaan gadget yang memiliki akses internet yang cepat menjadikan para mahasiswa semakin tertarik menggunakannya bahkan tidak menghiraukan lingkungan sosialnya (Hasrin dkk., 2020). Contoh kasus pada mahasiswa perempuan di Fakultas Ilmu Sosial yang menggunakan sosial media sebagai sarana untuk mengabadikan kegiatan sehari-hari melalui potret diri menggunakan gadget. Seperti

mengambil gambar dari setiap tempat yang baru saja dikunjungi, juga ketika sedang makan di tempat yang mahal, tak jarang makanan yang telah dipesan di foto terlebih dahulu baru kemudian dimakan, juga ketika sedang berkumpul bersama teman-teman biasanya moment tersebut akan diabadikan dalam bentuk foto bersama, kemudian membagikannya di sosial media. Kecendrungan untuk membagikan keseharian di sosial media sudah menjadi gaya hidup khususnya bagi mahasiswa khususnya perempuan.

Demikian halnya dengan mahasiswa laki-laki yang ada di Fakultas Ilmu Sosial menggunakan gadget untuk bermain game online. Game online yang ada selalu berkembang ke versi yang baru untuk menghindari kebosanan bagi para penggunanya. Hal inilah yang menyebabkan banyak dari mahasiswa laki-laki yang aktif bermain game. Kasus diatas menggambarkan bagaimana Gadget itu penting dan sudah menjadi kebutuhan bagi para mahasiswa sehingga mempengaruhi kualitas interaksi secara langsung para mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dimana setiap orang yang memiliki gadget lebih memilih asik dengan diri masing-masing dibandingkan ikut terlibat dalam percakapan dengan orang sekitar. Bahkan yang berdekatan pun terkadang berkomunikasi melalui gadget.

Berdasarkan latar belakang masalah maka fokus penelitian ini yaitu mengenai pergeseran pola interaksi antar individu dalam penggunaan gadget di era industri 4.0 pada Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Manado. Dan yang menjadi tujuan penelitian ini diadakan adalah untuk melihat bagaimana terjadinya pergeseran pola interaksi pada mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dalam penggunaan gadget di era industri 4.0.

Untuk mengkaji permasalahan tersebut peneliti menggunakan teori interaksi sosial dan perubahan sosial dalam mengkaji permasalahan yang ada. Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok dan antar kelompok. Soerjono Soekanto mengatakan bahwa “interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara perorangan dan kelompok manusia” (Soekanto, 2003). Syarat terjadinya interaksi ada dua yaitu 1. Kontak sosial dan 2. Komunikasi. Manusia sebagai makhluk sosial senantiasa mengharapkan keberadaan orang lain. Selain karena manusia memiliki keterbatasan dalam melakukan segala sesuatu, manusia juga tidak bisa hanya diam tanpa melakukan interaksi dengan orang lain. Individu perlu berinteraksi dengan orang lain dalam bertukar pikiran sehingga individu dapat mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya oleh karena penilaian orang lain terhadap diri individu tersebut. Sementara perubahan sosial dikemukakan oleh Gillin dalam (Soekanto, 2003) yang mengatakan bawa “perubahan sosial merupakan suatu variasi dari cara-cara hidup yang telah diterima baik oleh kebudayaan material, komposisi penduduk, maupun karena adanya difusi ataupun penemuan-penemuan baru dalam masyarakat”. Perubahan sosial merupakan gejala umum yang terjadi pada kehidupan manusia, baik individu mau pun kelompok masyarakat. Perubahan sosial juga merupakan gejala sosial yang terjadi sepanjang masa, tidak ada masyarakat didunia yang tidak mengalami perubahan, mengingat kehidupan manusia sangat dinamis.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Menurut (Creswell, 2009) penelitian kualitatif berarti proses memahami dan memperoleh makna perilaku individu dan kelompok, menggambarkan masalah sosial atau masalah kemanusiaan. Sedangkan menurut (Sugiono, 2017) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti dalam obyek yang alamiah, dalam artian obyek yang ada tidak dimanipulasi oleh peneliti sehingga kondisi pada saat peneliti memasuki obyek dengan saat peneliti meninggalkan obyek relatif sama atau tidak berubah, dimana peneliti sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Jenis data dalam penelitian ini yaitu primer dan sekunder. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan informan guna mendapatkan data primer serta mencari referensi lain melalui buku dan jurnal sebagai data sekunder guna memperkuat hasil penelitian. Adapun teknik analisis data melalui beberapa langkah yaitu (1) Pengumpulan data, (2) Reduksi data, (3) Penyajian data, dan (4) Kesimpulan. Subjek penelitian ini adalah Mahasiswa dari berbagai jurusan yang ada di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Manado.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia “Era” diartikan sebagai “kurun waktu dalam sejarah” sejumlah tahun dalam jangka waktu antara beberapa peristiwa penting dalam sejarah; masa. Sedangkan kata industri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan “kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan”. Era industri 4.0 merupakan fenomena dimana manusia sudah mengkolaborasikan teknologi cyber dan teknologi otomatisasi. Konsep penerapannya berpusat pada konsep otomatisasi yang dilakukan oleh teknologi tanpa memerlukan tenaga kerja manusia dalam pengaplikasiannya. Salah satu bentuk dari adanya perkembangan teknologi dalam bidang telekomunikasi adalah sosial media. Melalui sosial media, setiap orang dapat terhubung tanpa adanya batasan jarak dan waktu. Sosial media adalah alat komunikasi yang mudah dan murah. Istilah media sosial tersusun dari dua kata, yakni “media” dan “sosial”.

“Media” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai alat komunikasi. Sedangkan “sosial” diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat (Mulawarman & Nurfitri, 2017). Pernyataan ini menegaskan bahwa pada kenyataannya, media dan semua perangkat lunak merupakan “sosial” atau dalam makna bahwa keduanya merupakan produk dari proses sosial Fuchs dalam (Mulawarman, 2020). Dari pengertian masing-masing kata tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dalam proses sosial. Perkembangan Teknologi selalu beralih dari masa ke masa seiring dengan berjalannya waktu. Berbagai terobosan dan inovasi diperkenalkan beriringan dengan kebutuhan manusia yang semakin kompleks. Gillin dan Gillin dalam (Soekanto, 2003) mengemukakan “perubahan sosial merupakan suatu variasi dari cara-cara hidup yang telah diterima baik oleh kebudayaan material, komposisi penduduk, maupun karena adanya difusi ataupun penemuan-penemuan baru dalam masyarakat”.

Pandangan tersebut sesuai dengan kondisi masyarakat saat ini yang telah mengalami perubahan dalam pola interaksi antar individu maupun kelompok. Terciptanya kebudayaan material seperti gadget yang dilengkapi dengan sosial media sebagai hasil dari adanya inovasi dan penemuan-penemuan baru, menyebabkan terjadinya perubahan pola interaksi pada masyarakat sebagai reaksi terhadap adanya perubahan tersebut. Selanjutnya William F. Ogburn (Soekanto, 2003) juga memberikan pengertian mengenai perubahan sosial dimana ia mengemukakan perubahan-perubahan sosial meliputi unsur-unsur kebudayaan material dan immaterial. Bentuk kebudayaan material (memiliki bentuk fisik) yaitu seperti gadget. Sedangkan kebudayaan immaterial seperti halnya ide dan gagasan. Perubahan sosial juga dapat mencakup aspek yang sempit maupun aspek yang luas (Martono, 2016). Aspek yang sempit dapat meliputi aspek perilaku dan pola pikir individu. Aspek yang luas dapat berupa perubahan dalam tingkat struktur masyarakat yang nantinya dapat memengaruhi perkembangan masyarakat dimasa yang akan datang. Terkait dengan perubahan pada struktur sosial, Wilbert Moore dalam (Sztompka, 2011) mengemukakan “perubahan sosial sebagai perubahan penting dari struktur sosial”. Dan yang dimaksudkan dengan struktur sosial adalah “pola-pola perilaku dan interaksi sosial”.

Kemudian memasukkan ke dalam definisi perubahan sosial berbagai ekspresi mengenai struktur, seperti norma, nilai dan fenomena kultural, sehingga jelaslah bahwa definisi demikian serba mencakup. Juga ia berpendapat bahwa perubahan sosial bukanlah suatu gejala modern tetapi sebuah hal yang universal dalam pengalaman hidup manusia. Ahli lain seperti Selo Soemardjan juga ikut memberikan pendapat terkait perubahan terhadap struktur sosial, Selo Soemardjan merumuskan “segala perubahan- perubahan pada lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat, mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk di dalamnya nilai-nilai, sikap dan pola perilaku di antara kelompok-kelompok dalam masyarakat”.

Pandangan lain mengenai perubahan sosial juga dikemukakan oleh Emile Durkheim yang berpendapat bahwa perubahan sosial akan mempengaruhi solidaritas pada masyarakat serta mempengaruhi interaksi pada masyarakat yang mengikuti perubahan. Menurut (Sztompka, 2011), masyarakat senantiasa mengalami perubahan di semua tingkatan. Dalam kajian sosiologis, perubahan dilihat sebagai sesuatu yang dinamis dan tidak linear, dengan kata lain, perubahan tidak terjadi searah. Proses tersebut meliputi suatu penemuan baru, jalannya unsur kebudayaan baru tersebar ke lain-lain masyarakat dan cara-cara unsur kebudayaan baru tadi diterima, dipelajari dan akhirnya dipakai dalam masyarakat yang bersangkutan (Soekanto, 2003). Penemuan-penemuan baru tersebar dari individu kepada individu lain. Penemuan-penemuan baru sebagai penyebab terjadinya perubahan-perubahan dapat dibedakan dalam pengertian-pengertian “discovery” dan “invention”. Discovery adalah penemuan unsur kebudayaan yang baru, baik berupa alat ataupun yang berupa gagasan yang diciptakan seorang individu atau serangkaian ciptaan para individu (Koentjaraningrat, 2004). Discovery baru menjadi invention kalau masyarakat sudah mengakui, menerima serta menerapkan penemuan baru itu. Penemuan baru dalam unsur kebudayaan akan mempengaruhi dan merembes ke unsur kebudayaan yang lain pada kehidupan masyarakat. Misalnya, penemuan dibidang teknologi yang berhasil menghapus persoalan jarak dan waktu akan mempengaruhi hubungan yang tadinya berkomunikasi hanya lewat suara maka saat ini sudah memungkinkan terlihat dengan wajah atau dalam bahasa inggrisnya face to face. Inovasi adalah gagasan, tindakan atau barang yang dianggap baru oleh seseorang. Setiap inovasi pasti berubah sesuai

dengan kebutuhan masyarakat seiring berjalannya waktu. Penerimaan atau penolakan suatu inovasi adalah keputusan yang dibuat oleh seseorang. Jika ia menerima (mengadopsi) inovasi, dia mulai menggunakan ide baru, praktek baru atau barang hasil ciptaan dari adanya inovasi tersebut dan menghentikan penggunaan ide-ide yang digantikan oleh inovasi tersebut (Ranjabar, 2015).

Selanjutnya Abdillah Hanafi dalam (Ranjabar, 2015) menyatakan bahwa suatu proses pengambilan keputusan dalam mengikuti atau menolak inovasi terdiri dari empat tahap antara lain; (1) Pengenalan, dimana seseorang mengetahui adanya inovasi dan memperoleh beberapa pengertian tentang bagaimana inovasi itu berfungsi, (2) Persuasi, dimana seseorang membentuk sikap berkenaan atau tidak berkenaan terhadap inovasi, (3) keputusan, dimana seseorang terlibat dalam kegiatan yang membawanya pada pemilihan untuk menerima atau menolak inovasi, (4) konfirmasi, dimana seseorang mencari penguat bagi keputusan inovasi yang telah dibuatnya. Hingga saat ini perkembangan teknologi sudah tergolong maju dan mampu membantu manusia dalam melakukan berbagai aktivitas salah satunya mempermudah dalam hal komunikasi. Istilah komunikasi dapat diartikan sebagai proses penyampaian pesan kepada orang lain. Soerjono Soekanto sendiri mengartikan istilah komunikasi bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain. (Soekanto, 2003) dalam hal ini adanya respon atau umpan balik dari orang yang berkomunikasi. Ketika orang lain sedang bercerita dengan gestur dan berbagai ekspresi maka lawan bicaranya sedang mengamati maksud dari pesan tersebut kemudian mempersiapkan respon seperti apa yang harus diberikan dalam menanggapi pesan yang telah disampaikan oleh lawan bicaranya. Sehingga dalam hal ini adanya hubungan saling mempengaruhi dan respon atau umpan balik diantara orang yang sedang berkomunikasi. Selain sebagai informasi, perkembangan teknologi juga membantu mahasiswa dalam mengakses informasi yang dibutuhkan selama proses perkuliahan. Informasi yang tersedia bahkan tidak hanya seputaran informasi yang ada di dalam negeri melainkan juga informasi dari berbagai Negara di belahan bumi.

Ada tiga klasifikasi dasar dari perkembangan teknologi, yaitu: 1). Kemajuan teknologi yang bersifat netral. 2). Kemajuan teknologi yang hemat tenaga kerja. 3). Kemajuan teknologi yang hemat modal (Lubis & Safii, 2018). Perkembangan teknologi memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif perkembangan teknologi seperti adanya gadget, selain menjadi alat komunikasi yang cepat dan mudah, namun juga memiliki banyak manfaat lain seperti dalam dunia pendidikan, gadget dapat digunakan dalam mencari materi ajar dan ilmu pengetahuan, menambah wawasan dengan mencari data dan informasi, membantu dalam pembuatan tugas, mengasah bakat dan keterampilan, dan sebagainya. Adapun dampak negatif penggunaan gadget yaitu dapat merusak mata jika penggunaannya tidak dibatasi, akan membuang waktu bila digunakan hanya sekedar bermain game atau sosial media, menghabiskan biaya dalam membeli kuota, dan tentunya akan menyebabkan ketergantungan gadget jika tidak dapat membatasi diri dalam penggunaannya (Salem dkk., 2021). Gadget memungkinkan mahasiswa dapat berinteraksi dengan banyak orang sekalipun dengan orang yang tidak dikenal. Sehingga interaksinya lebih kepada interaksi jarak jauh.

Mahasiswa mengatakan bahwa ketika mereka sudah mulai menikmati perkembangan teknologi yakni gadget mereka mulai memiliki kesibukan tersendiri sehingga ketika mereka berkumpul rasanya sudah tidak sama seperti sebelum mereka menggunakan gadget. Meskipun

mereka sedang berkumpul dan melakukan pembahasan namun tidak semua fokus dalam pembahasan karena sibuk sendiri dan tidak jarang mereka yang sibuk dengan gadget. Mahasiswa juga mengatakan bahwa ketika sedang merasa asik dengan gadget tentu hanya akan berfokus pada gadget tersebut mencari sesuatu yang menarik sehingga tidak terlalu memperdulikan waktu dan orang sekitar. Berhubung gadget merupakan salah satu kebutuhan mahasiswa dalam menunjang jalannya perkuliahan menjadikan mahasiswa cenderung menggunakan gadget dalam kesehariannya secara rutin. Setiap mahasiswa cenderung menggunakan gadget dalam berbagai aktivitas yang menyebabkan berkurangnya ketertarikan terhadap kehidupan nyata terkhusus dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan disekitar. Hal demikian mengurangi intensitas pertemuan langsung dan menyebabkan terjadinya pergeseran pola interaksi pada mahasiswa. Ketika memiliki kesibukan dengan gadget meskipun sedang sendiri tidaklah merasa sepi menggunakan gadget ditempat umum menjadikan mahasiswa tidak memiliki keinginan untuk berinteraksi dengan orang sekitar karena memiliki hiburan tersendiri. Itulah mengapa sering terlihat diantara banyak kumpulan mahasiswa yang ada namun tidak ada komunikasi yang terjadi karena memiliki hiburan masing-masing melalui gadget.

Dikatakan bahwa perubahan sosial adalah perubahan pola perilaku, hubungan sosial, lembaga sosial, dan struktur sosial pada waktu tertentu. Dimaksudkan adalah perubahan sosial menyangkut hidup orang banyak dimana perubahan tersebut mengubah nilai-nilai lama menjadi baru meliputi pola perilaku yang sebelumnya bersosial kini menjadi lebih individualis, hubungan yang sebelumnya terjalin baik kini mulai berkurang, kemudian lembaga lebih kepada norma yang sudah berubah dan struktur lebih kepada keteraturan dalam kehidupan bersama atau juga hubungan sosial terpola sebagai pedoman dalam tingkah laku individu. Gillin juga mengatakan bahwa perubahan sosial merupakan serangkaian cara-cara hidup yang diterima oleh masyarakat salah satunya dari adanya kebudayaan material. Dimana kebudayaan material merupakan sesuatu yang memiliki bentuk nyata dan dipegang serta hasil perubahannya dapat dilihat oleh mata. Dalam hal ini gadget merupakan hasil dari kebudayaan material dimana adanya gadget dapat dilihat bentuknya, dapat dipegang dan banyak digunakan khususnya oleh mahasiswa.

SIMPULAN

Penggunaan gadget di era industri 4.0 menyebabkan terjadinya pergeseran pola interaksi antar individu di era industri 4.0 pada mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial. Mahasiswa merasa gadget sangat membantu aktivitas perkuliahan mereka dalam berbagai hal sebagai berikut:

1. Gadget Sebagai Sumber Informasi
2. Gadget Sebagai Penyedia Materi Perkuliahan
3. Gadget Sebagai Alat Komunikasi
4. Gadget Sebagai Media Hiburan

Berdasarkan manfaat gadget yang dirasakan oleh mahasiswa dalam perkuliahan, mereka cenderung sibuk dengan gadget masing-masing dan menyebabkan mahasiswa sudah mulai kurang memperhatikan orang sekitar. Hal tersebut yang menyebabkan kualitas hubungan

mahasiswa dengan teman dan keluarga menjadi berkurang bahkan selain itu rasa ingin berinteraksi dengan orang sekitar juga berkurang diakibatkan lebih suka bermain gadget dibandingkan berinteraksi dengan orang lain. Perubahan pola interaksi tersebut merupakan dampak negatif dari perkembangan teknologi di era industri 4.0 saat ini.

REFERENSI

Creswell, J. W. (2009). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (3 ed.). Pustaka Pelajar.

Hasrin, A., Umaternate, A. R., & Sidik, S. (2020). Kawasan Wisata Kuliner Jalan Roda (JAROD) Sebagai Ruang Ekspresi Waktu Luang (Leisure) Masyarakat kota Manado. *Community : Pengawas Dinamika Sosial*, 6(1), 58. <https://doi.org/10.35308/jcpds.v6i1.1868>

Koentjaraningrat. (2004). *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Djambatan.

Lubis, I., & Safii, M. (2018). *Smart Ekonomi Kota Tangerang Selatan*. PT Karya Abadi Mitra Indo.

Martono, N. (2016). *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Postmodern dan Poskolonial*. Rajawali.

Mulawarman. (2020). *Problematika Penggunaan Internet: Konsep, Dampak dan Strategi Penangannya*. Prenada Media.

Mulawarman, M., & Nurfitri, A. D. (2017). Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. *Buletin Psikologi*, 25(1). <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.22759>

Ranjabar, J. (2015). *Perubahan Sosial*. Alfabet.

Salem, V. E. T., Fathimah, S., Sidik, S., & Hasrin, A. (2021). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Pada Ibu-Ibu Di Jemaat Nafiri Malalayang 1 (Tinjauan Sosiologi Keluarga). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3). <https://doi.org/10.36312/jime.v7i3.2305>

Soekanto, S. (2003). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Raja Grafindo Persada.

Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.

Sztompka, P. (2011). *Sosiologi Perubahan Sosial*. Prenada Media.

Internet

KBBI. Pengertian Era. <https://kbbi.web.id/era> di akses pada tanggal 7 Juli 2020

KBBI. Pengertian Industri. <https://kbbi.web.id/industri> di akses pada tanggal 7 Juli 2020.