

MODERNISASI, LAYAR MONITOR DAN PERUBAHAN BUDAYA

Khadijah Aufadina¹, Mochamad Irfansyah²

¹Magister Kajian Sastra dan Budaya, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Airlangga

²Magister Ilmu Sejarah, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada

khadijah.aufadina-2018@fib.unair.ac.id

mochamadirfansyah313@gmail.com

Abstract

Modernization that occurs in society today has led to the emergence of industrial acceleration and new technology. One of the most influential elements of modernization is the technology on the monitor screen (television, smartphones, laptops, computers, etc.). This has caused many cultures to change. The purpose of this study is to determine the cultural changes that have occurred in Sumbermulyo Village since the existence of the monitor screen and to find out the changing cultural elements and factors that influence the changes. This research uses the ethnographic method. Data collection was carried out by making direct observations and in-depth interviews. The theory used in this research is cultural materialism initiated by Marvin Haris. The research location was conducted in Sumbermulyo Village, Jogoroto District, Jombang. The results showed that the culture that occurred in the Sumbermulyo Village community was greatly influenced by changing ethical behaviour in the community. Some cultural changes that are considered missing or fading are traditional games that are starting to be abandoned, playing in the river, activating mosque and studios, decreasing youth activities, and so on. The culture that is still sustainable today is Mahabaturrasul. However, the organizers are still dominated by older people who have been active in this event since they were young. The cause of cultural change in Sumbermulyo Village, Jogoroto District, Jombang is the effect of sedentary behaviour which includes a large number of activities in the house due to frequent viewing of the monitor screen.

Keywords: Monitor screen, behaviour, culture change

PENDAHULAN

Sejak munculnya istilah modernisasi, kita telah berada pada pintu gerbang zaman baru. Di ranah sains, modernisasi berarti munculnya percepatan industri dan teknologi baru. Salah satu cikal bakal modernisasi dimulai sejak revolusi Industri di Inggris (1750-1850).¹ Sejak saat itu, diksi modernisasi digunakan sangat marak, se-marak pengaruhnya. Sampai hari ini, bahkan teknologi dan industri sudah masuk ke relung terdalam peradaban kita.

Meski sangat cepat berkembang, modernisme bukan tanpa hambatan. Tantangan yang sering menjadi penghambat adalah budaya. Dalam perspektif kebudayaan,

modernisasi seringkali dianggap momok yang amat menakutkan. Keduanya seringkali dipertentangkan dalam banyak forum ilmiah.² Terlepas adanya narasi “ketahanan budaya” dalam menghadapi modernisasi, harus diakui bahwa modernisasi telah membuat banyak budaya mengalami perubahan. Salah satu elemen modernisasi yang dituding paling banyak berpengaruh adalah teknologi. Orang tua, anak-anak, bahkan balita merasakan kehadiran teknologi modern. Setidaknya pada setiap keluarga minimal punya televisi (TV) atau ponsel pintar di rumahnya. Teknologi menggantikan banyak aktivitas yang awalnya manual. Otomatis ini akan membawa banyak perubahan perilaku atau gaya hidup baru dalam masyarakat. Budaya mau tidak mau

¹ Mengenai revolusi Industri yang berimbas pada selera konsumen bisa dibaca pada buku Jean Boudrilard, *The Consumer Society*, (London: Sage Publication,1999), hlm. 25-47.

²Karya yang mempertentangkan antara budaya (atau agama) dan modernitas pada masa-masa ini seperti dalam buku Nurcholis Majid, *Islam Kemodernan dan Keindonesiaan* (1987) pada bagian pendahuluan.

dipaksa menyesuaikan diri dari penetrasi dari teknologi.

Salah satu teknologi yang banyak menyumbang perubahan gaya hidup di Indonesia adalah TV. Siaran televisi pertama kalinya ditayangkan di Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1962 untuk meliput upacara peringatan hari Proklamasi di Istana Negara (Istanto, 1999). Di akhir masa orde baru, sampai saat ini TV seolah menjadi sajian wajib model perilaku manusia di Indonesia. Kehadiran TV (minimal sejak hadirnya KPI pada tahun 2002 sangat berpengaruh terhadap persepsi orang terkait budaya yang baik dan buruk, seperti adanya aturan sensor. Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) sering sekali mendapatkan protes, seperti saat menyensor 'bikini dan bh' Sandy si Tupai dalam serial kartun Spongebob. Ketakutan KPI bahwa itu akan memberi dampak negatif, pornografi, direspon terbalik oleh beberapa netizen (pengguna internet). Tindakan KPI dianggap keterlaluan. Respon paling keras dilayangkan oleh Joko Anwar pertengahan 2019 ini. Bahkan Joko Anwar (sutradara film di Indonesia) sampai menyerukan *hastag* (tagar) di Twitter, #bubarkanKPI (CNN Indonesia, 2019). Hastag ini hanyalah salah satu contoh, banyak sekali polemik lainnya. Untuk itu penelitian ini memiliki alasan yang kuat untuk menyoroti pertelevisiann maupun layar monitor lainnya sebagai faktor perubahan persepsi budaya masyarakat, selanjutnya sampai tataran perilaku.

Semenjak adanya layar monitor, konsumen yang paling sering disoroti adalah anak-anak. Terdapat penelitian dari WHO yang mengatakan bahwa penyebab *overweight* dan obesitas anak salah satunya adalah karena banyak menonton layer monitor, (World Health Organization, 2010). Kehadiran layar monitor berbanding lurus dengan berkurangnya aktivitas fisik. Perilaku sedentari menjadi meningkat berlipat-lipat sejak hadirnya TV (Triwardani, 2007). Jika kita kalkulasi petanya lebih luas, hal ini juga berakibat pada matinya organ-organ kebudayaan di kalangan masyarakat. Anak sebagai generasi yang harusnya dikader sebagai pelanjut aktivitas kebudayaan,

kemudian tidak cukup mampu untuk menjalankannya. Layar monitor akhirnya meredupkan bahkan mematikan elemen kebudayaan dalam masyarakat. Hadirnya layar monitor lebih lanjut juga menyumbang banyak mutasi "penyakit" baru, baik fisik maupun kesehatan. Sekali lagi ini juga sekaligus faktor yang nantinya merubah aktivitas kebudayaan masyarakat.

Studi kasus dari penelitian ini adalah sebuah desa di Jombang (Desa Sumbermulyo, Kecamatan Jogoroto) yang elemen-elemen kebudayannya mulai memudar, meski beberapa masih ada yang dipertahankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan kebudayaan yang terjadi di Desa Sumbermulyo sejak adanya layar monitor. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui elemen-elemen kebudayaan yang berubah dan faktor-faktor yang mempengaruhi perubahannya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian etnografi. Sumber data yang digunakan berupa data primer dan data sekunder. Objek dari penelitian ini adalah masyarakat di Desa Sumbermulyo, Kecamatan Jogoroto, Jombang. Informan dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* (sesuai dengan kebutuhan peneliti). Pemilihan informan dalam penelitian ini yakni informan yang terlibat langsung dan memiliki waktu untuk menjadi informan (Endraswara, 2003).

Penelitian dilakukan dengan melakukan observasi di lapangan (*observation*) dan wawancara mendalam (*indepth interview*). Setelah data dikumpulkan, data kemudian dianalisis dengan menggunakan teori materialisme kebudayaan yang digagas oleh Marvin Haris. Materialisme kebudayaan menekankan pentingnya bagi seorang peneliti untuk memiliki strategi riset dalam memahami perubahan budaya. Strategi riset dalam metodologi digunakan untuk melihat kondisi lingkungannya (ekologi), sebab-sebab ilmiah (material), dan etnografisnya (persebaran) sebelum menganalisis kebudayaan. Artinya, Marvin Haris memaksa para peneliti

kebudayaan untuk mempelajari ilmu-ilmu sains, seperti dalam konteks pengaruh TV, peneliti akan menempatkan kebudayaan suatu desa (Sumbermulyo) dalam paradigma ilmu sosial (*mode of production*), atau kaitan antar kontruksi sosial lainnya, mengabaikan pertanyaan-pertanyaan sains yang menjadi pengaruh.

Marvin Haris menekankan supaya pembaca bisa memahami sebab-sebab lingkungan yang menjadi dasar etika sosial (*behaviorial etic*), melalui analisis kebiasaan atau perilaku yang berkembang di masyarakat (*mental-emic*) (Harris, 1979). Penyiaran pada layar monitor pada masyarakat desa memberikan banyak sekali gagasan dan informasi yang secara tidak langsung akan menjadi gagasan mental masyarakat. Dengan pendekatan *behaviorial etic*, peneliti akan berusaha mencari landasan material yang membentuk mental masyarakat. Alih-alih menggambarkan kondisi kebudayaan masyarakat, layar monitor sebenarnya menciptakan kenyataan yang semu (realitas sekunder). Dengan metodologi ini, peneliti berusaha membuktikan landasan material bahwa layar monitor adalah produk kebudayaan baru yang mengubah kebiasaan kebudayaan itu sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desa Sumbermulyo, Kecamatan Jogoroto, Kabupaten Jombang adalah desa di Jombang dengan penduduk paling banyak. Perbandingan antara laki-laki dan perempuannya adalah 6.730:6.254 jiwa, dari 3.098 Kartu Keluarga (KK). Namun kepadatan penduduknya kalah dengan desa-desa di pusat Kabupatennya. Hal ini dikarenakan wilayah Desa Sumbermulyo yang sangat luas dan hanya berjarak 3 Km dari pusat kota Jombang. Desa ini memiliki luas wilayah sampai 334.14 Ha. Terdiri dari 6 dusun; yaitu Sumbermulyo, Semanding, Bapang, Sidowaras, Kebon Melati (Melaten), dan Subentoro (Mbentoro). Jumlah RT di desa ini bahkan mencapai 78 RT. Penduduk Desa Sumbermulyo termasuk dinamis. Dengan jumlah penduduk sebanyak itu, sampai akhir 2018, animo pendidikan di

desa ini tergolong tinggi. Ini dilihat dari jumlah anak-anak yang bersekolah; Pra sekolah (PG/TK/RA) berjumlah 376 siswa, sedangkan untuk pendidikan dasar (TK/SD/SMP/MTs) berjumlah 2370 siswa. Jumlah ini adalah jumlah siswa yang hanya terdaftar di sekolahan tersebut, belum termasuk jumlah siswa yang mendaftar di Kecamatan lain atau di pusat Kabupaten (Badan Pusat Statistik Kabupaten Jombang, 2010).

Di desa Sumbermulyo, masih terdapat adanya *cikar* (pedati) yang berseliweran di desa-desa. Jalan-jalan belum diaspal dengan sempurna, bahkan masih ada yang belum diaspal. Sekarang mobil *pick-up* sudah menggantikan hampir semua jenis kendaraan angkut. Beberapa sawah yang dahulu dijadikan sebagai ladang pencaharian sudah berubah menjadi perumahan. Di sungai-sungai banyak dijumpai sampah-sampah sintesis rumah tangga yang dahulu jarang ditemui; mulai dari bungkus kopi, bungkus sabun cuci, mainan anak-anak, barang-barang elektronik bekas, dan lain-lain. Beberapa pos ronda yang dahulu setiap malam aktif, kini tidak berfungsi lagi. Hanya aktif dalam momen tertentu saja. Bahkan beberapa pos sudah dirobokkan.

Dahulu ketika membangun rumah, ada yang dinamakan sistem *soyo*. Sebuah sistem yang melibatkan seluruh elemen tetangga untuk turut aktif membangun rumah. *Cost* yang dikeluarkan dengan sistem ini juga sangat murah. Tapi masyarakat di desa Sumbermulyo saat ini tidak lagi menggunakan itu. Tukang-tukang dan kuli kini banyak yang didatangkan dari kota, dibayar dengan harga relatif tinggi, untuk membuat rumah dengan model seperti orang kota. Perayaan-perayaan kebudayaan yang diselenggarakan oleh pemuda desa juga memudar. Dahulu di desa ini ada yang namanya *sanggar* dan *langgar*. Tempat para pemuda bermain, belajar dan berkesenian. Anak-anak jarang sekali ada yang terlihat obesitas dengan bermain di *sanggar* maupun *langgar*. Seluruh tubuhnya dari ujung kepala sampai kaki aktif bergerak. Beberapa anak, yang bapaknya merupakan seorang petani, membantu orang tuanya ke sawah setelah pulang sekolah. Sekedar mencari makan kambing, ayam, atau membersihkan hama

yang ada di padi mereka. Menjelang jam 3 sore mereka pulang, salat asar, lalu bermain sepak bola hingga senja.

Aktivitas itu kini menjadi langka. Lahan tempat bermain dahulu menjadi semakin menyempit. Gantinya adalah banyak sekali berdiri rental-rental PS. Fenomena rental PS ini terjadi sekitar tahun 2007-an di Desa Sumbermulyo. Bahkan lebih radikal, kalau dahulu, meski bermain di rental PS tapi anak-anak masih bermain di luar rumah. Kini anak-anak bahkan ada yang menghabiskan hari-harinya bermain *game online* di rumah. Jika keluar dari rumah, mereka bisa berjam-jam lebih lama berada di warung rental *Play Station* (PS), bermain di warung kopi yang ada *wifi*-nya. Perubahan ini, baik dari kalangan dewasa sampai anak-anak, salah satu penyebabnya adalah pengaruh dari masuknya hegemoni layar monitor. Adanya layar monitor di desa ini sangat berpengaruh sekali terhadap model pemanfaatan waktu luang bagi anak-anak, seperti mengikuti hal paling populer. Layar monitor, didukung dengan teknologi, menawarkan banyak kebudayaan populer itu. Perubahan kebudayaan sebenarnya juga dipengaruhi oleh adanya fluktuasi jenis hormon tertentu, gejala medis tertentu, atau sebab-sebab material lainnya (Harris, 1979). Hal ini menimbulkan efek yang bernama perilaku *sedentari* yang sangat berperan penting bagi berhentinya aktivitas kebudayaan di masa lalu.

Perilaku *sedentari* adalah sebuah aktivitas fisik rendah, meliputi banyaknya aktivitas yang berada dalam rumah dan kurang aktivitas bermain diluar rumah. Hal ini disebabkan oleh berubahnya fungsi tubuh setelah banyak melihat TV atau bermain *game online*. Jika petanya diperluas, maka akan banyak sekali anak-anak yang *mager* (malas gerak), hanya sekedar untuk mengikuti kegiatan yang diselenggarakan oleh desa. Penelitian di Amerika pada anak-anak, menyebutkan bahwa ketika anak menonton TV terlalu lama (sampai 5 jam per hari), memiliki resiko obesitas sebesar 5.3 kali daripada yang menonton 2 jam. Sedangkan untuk anak-anak yang punya waktu menonton minimal 2 jam per hari, punya resiko obesitas 2 kali lebih

besar daripada anak-anak yang tidak pernah menonton TV (Triwardani, 2007). Tidak hanya meyerang anak-anak, orang dewasa juga memiliki kecenderungan resiko yang sama. Jurnal *pediatrics*, terbitan Amerika, menjelaskan juga adanya hubungan yang sama antara anak-anak dan remaja yang melihat TV.

Di Indonesia, perilaku sedentari menyebabkan penyakit obesitas dan penyakit-penyakit lainnya (Setyoadi, Rini and Novitasari, 2016; Mandriyarini, Sulchan and Nissa, 2017). Fakta ini juga ditemui di Desa Sumbermulyo. Anak-anak usia SD rata-rata memiliki tubuh yang tergolong obesitas. Berdasarkan data RISKESDA tahun 2010 Kabupaten Jombang, obesitas pada anak-anak sekolah memang merupakan masalah yang harus dicermati. Untuk anak-anak sekolah yang berusia 6-12 tahun, prevalensi kegemukan pada anak laki-laki meyentuh angka 11%, sedangkan perempuan 8%. Data terbaru pada tahun 2018 menunjukkan kenaikan obesitas menjadi 14% pada laki-laki dan 14% pada perempuan (Dinas Kesehatan Kabupaten Jombang, 2018). Kemungkinan angka ini akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya perilaku sedentari.

Berkurangnya aktivitas fisik karena obesitas sangat mempengaruhi aktivitas kebudayaan. Aktivitas fisik adalah gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot-otot yang menempel pada tulang. Dihasilkan oleh aktivitas pengeluaran tenaga berupa kegiatan-kegiatan sehari-hari; misal bekerja. Aktivitas fisik memerlukan usaha untuk melakukannya. Klasifikasi usahanya dibagi menjadi 3, yaitu ringan, sedang dan berat. Klasifikasi usaha ini sangat berbanding lurus dengan perbaikan kesehatan jika dilakukan secara terus menerus. Tinggi rendahnya aktivitas fisik sangat dipengaruhi oleh suplai energi yang sebelumnya dibentuk oleh usaha yang rutin. Aktivitas ideal anak (8 tahun) adalah melakukan aktivitas fisik minimal 60 menit sehari. Aktivitas ini akan terus meningkat sampai ia mencapai umur 25 sampai 30 tahun, dan selebihnya akan berkurang dengan sendirinya (Burton, 2007).

Status gizi anak-anak Desa Sumbermulyo sampai saat ini mengalami

perubahan, dimungkinkan tidak hanya karena menonton, tapi juga karena asupan nutrisi yang masuk dalam tubuh seperti makan snack ringan di toko. Ironisnya snack ringan ini diiklankan oleh alat-alat elektronik yang ada di genggamannya. Bisa dipastikan bahwa layar monitor membuat berkurangnya fungsi tubuh sehingga mengganggu pranata budaya yang semula sudah ada.

Beberapa budaya yang dinilai hilang atau memudar adalah permainan tradisional yang mulai ditinggalkan, bermain di sungai, mengaktifkan *langgar* dan *sanggar*, kegiatan karang taruna menjadi menurun dan lain sebagainya.

Beberapa budaya yang masih lestari hingga kini adalah karnaval *Mahabaturrasul*, yakni sebuah budaya untuk memperingati Maulid Nabi Muhammad SAW dengan cara pawai masal keliling seluruh dusun Sumbermulyo. Budaya ini digagas oleh Kyai Haji Sholohin Hamzah Bersama tokoh desa lainnya. Karnaval Mahabbaturrosul memiliki makna untuk mempererat ukhuwah Islamiyah di Desa Sumbermulyo, bersih desa (nyadran), meningkatkan ketaqwaan kepada Allah SWT dan Rasulnya, dan lain sebagainya (Damarwan, 2014). Hingga saat ini, penyelenggaraan *Mahabaturrosul* masih didominasi orang-orang tua yang sejak muda memang aktif di acara ini.

Selain *Mahabaturrasul*, kebudayaan orang tua yang masih bertahan adalah *Jama'iyahan*. Kegiatannya berupa; yasinan dan shalawat bersama, *istighosah* dan *manaqiban* yang dilakukan hampir di seluruh Dusun. Di kalangan remaja sampai anak-anaknya, terdapat budaya *Diba'an*. Ini adalah satu-satunya acara yang dulunyz dikoordinatori oleh para pemuda. Namun akhir-akhir ini lebih didominasi oleh orang tua. Anggaraini dan Mukani (2018) mengatakan bahwa tradisi ini bisa lestari jika dilakukan adanya penanaman nilai-nilai pendidikan karakter pada anak dengan menggunakan metode pembiasaan, yakni melalui empat tahapan yaitu melakukan pendekatan kepada anggota, memberikan nasihat, memberikan peringatan, dan jika peringatan itu tidak dihiraukan maka diberikan hukuman (seperti

membaca istighfar seratus kali dan sebagainya).

Eksistensi budaya-budaya terdahulu ini menjadi kalah dengan adanya kebudayaan yang lebih baru yang menjadi *trending* di kalangan anak-anak bahkan remaja hari ini adalah mabar (main bersama) *game online*. Suatu kegiatan yang tidak memerlukan banyak aktivitas fisik, seperti menari, permainan tradisional, pencak silat desa dll. Beberapa warkop juga ramai dikunjungi anak-anak untuk bermain *game online*.

KESIMPULAN

Hasil dari analisis penelitian ini menunjukkan bahwa kebudayaan yang terjadi di masyarakat Desa Sumbermulyo sangat dipengaruhi perilaku etis (*etic behaviorial*) yang berubah di masyarakat. Penyebabnya adalah berpindahnya fungsi tubuh karena terlalu sering melihat layer monitor.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggaraini, A. and Mukani (2018) 'Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Jam'iyah Diba'iyah di Desa Plumbon Gambang Gudo Jombang', *Indonesian Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 134–158.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Jombang (2010) 'Data proyeksi penduduk sampai tahun 2010, UPT BPPKB Kecamatan Jogoroto, Kabupaten Jombang.' Diakses pada [laman https://jombangkab.bps.go.id](https://jombangkab.bps.go.id).
- Boudrilard, J. (1999) *The Consumer Society*,. London: Sage Publication.
- Burton, G. (2007) *Membincangkan televisi: Sebuah pengantar pada studi televisi*. Yogyakarta: Jalasutra anggota IKAPI.
- CNN Indonesia (2019) 'Joko Anwar: Bubarkan KPI'. Diakses pada [laman https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20190916115404-220-430825/joko-anwar-bubarkan-kpi](https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20190916115404-220-430825/joko-anwar-bubarkan-kpi).
- Damarwan, F. S. (2014) *Makna budaya mahabaturrasul bagi masyarakat di*

- Desa Sumbermulyo Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Dinas Kesehatan Kabupaten Jombang (2018) 'Profil Kesehatan Kabupaten Jombang 2018'. Diakses pada laman [https://dinkes.jombangkab.go.id/assets/files/Profil Kesehatan/2018/Profil Kesehatan Kabupaten Jombang 2018.pdf](https://dinkes.jombangkab.go.id/assets/files/Profil_Kesehatan/2018/Profil_Kesehatan_Kabupaten_Jombang_2018.pdf).
- Endraswara, S. (2003) *Metode Penelitian Kebudayaan*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Harris, M. (1979) *Cultural materialism: The struggle for a science of culture*. New York: Random House.
- Istanto, F. H. (1999) 'Peran Televisi Dalam Masyarakat Citraan Dewasa Ini Sejarah Perkembangan Dan Pengaruhnya', *Nirmana*, 1(2), 95–108.
- Majid, N. (1987) *Islam Kemodernan dan Keindonesiaan*. Jakarta: Mizan.
- Mandriyarini, R., Sulchan, M. and Nissa, C. (2017) 'Sedentary Lifestyle Sebagai Faktor Risiko Kejadian Obesitas Pada Remaja Sma Stunted Di Kota Semarang'. Diponegoro University.
- Setyoadi, S., Rini, I. S. and Novitasari, T. (2016) 'Hubungan Penggunaan Waktu Perilaku Kurang Gerak (Sedentary Behaviour) Dengan Obesitas Pada Anak Usia 9-11 Tahun Di SD Negeri Beji 02 Kabupaten Tulungagung', *Jurnal Ilmu Keperawatan: Journal of Nursing Science*, 3(2), 155–167.
- Triwardani, R. (2007) *Kajian Kritis Praktik Anak Menonton Film Kartun di Televisi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- World Health Organization, W. (2010) 'Global Recommendations on Physical Activity for Health'.