



Karakteristik Masyarakat Abad 21

Reni Nurhayati¹, Sofyan Iskandar², Dede Trie Kurniawan³

Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}

Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154

Email: reninuhayati60@gmail.com¹, sofyaniskandar@upi.edu², dedetriekurniawan@upi.edu³

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 30-12-2022

Direvisi: 18-01-2023

Dipublikasikan: 01-02-2023

Kata Kunci:

Abad 21, Revolusi Industri 4.0,
Gadget

Keywords:

Abad 21, Revolution 4.0,
Gadget

Abstrak

Abad ke-21 dianggap sebagai abad pengetahuan, abad ekonomi berbasis pengetahuan, abad teknologi berita, globalisasi, revolusi industri 4.0, serta sebagainya. di abad ini, terjadi perubahan yang sangat cepat serta sulit diprediksi dalam segala aspek kehidupan baik bidang ekonomi, transportasi, teknologi, komunikasi, info, serta lain – lain. Industri 4.0 pertama kali diperkenalkan pada Hannover Fair 2011 yang ditandai revolusi digital. Industry 4.0 adalah tren terbaru dari teknologi yang sedemikian rupa canggihnya, yang berpengaruh besar terhadap proses produksi pada sektor manufaktur. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dimana pendekatan ini merupakan penelitian yang lebih menekankan pada pengamatan fenomena dan memerlukan insting yang tajam dari peneliti. Salah satu hasil dari teknologi adalah gadget. Gadget merupakan salah satu sarana komunikasi yang setiap masyarakat tidak bisa lepas dari alat komunikasi ini. Gadget merupakan telepon genggam atau telepon seluler (ponsel) atau handphone (HP). Gadget berupa HP, merupakan alat komunikasi yang paling sederhana, yang bisa digunakan oleh setiap orang. Dalam kehidupan sosial, gadget sangat berpengaruh baik terhadap perilaku maupun terhadap interaksi sosial. Gadget memiliki dampak positif dan negatif.

Abstract

The 21st century is considered the century of knowledge, the century of knowledge-based economy, the century of news technology, globalization, the industrial revolution 4.0, and so on. In this century, there are changes that are very fast and unpredictable in all aspects of life, both in the fields of economy, transportation, technology, communication, information, and others. Industry 4.0 was first introduced at the 2011 Hannover Fair which marked the digital revolution. Industry 4.0 is the latest trend of such sophisticated technology, which has a major influence on the production process in the manufacturing sector. This research uses a qualitative descriptive approach, where this approach is a research that emphasizes more on observing phenomena and requires sharp instincts from researchers. One result of technology is gadgets. Gadgets are a means of communication that every society cannot escape from this communication tool. Gadgets are mobile phones or cell phones (mobile phones) or mobile phones (HP). Gadgets in the form of cell phones are the simplest communication tools that can be used by everyone. In social life, gadgets greatly affect both behavior and social interaction. Gadgets have both positive and negative impacts.

Pengutipan APA:

Reni Nurhayati, Sofyan Iskandar & Dede Trie Kurniawan. (2023). Karakteristik Masyarakat Abad 21. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 40-45. doi: <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2556>

© 2023 Reni Nurhayati¹, Sofyan Iskandar², Dede Trie Kurniawan³
Under the license CC BY-SA 4.0

Alamat Korespondensi : Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari,
Kota Bandung, Jawa Barat 40154

E-mail : reninuhayati60@gmail.com

ISSN 2541-6855 (Online)

ISSN 2541-0199 (Cetak)

PENDAHULUAN

Pada abad globalisasi, kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Kalau dahulu kita mengenal kata pepatah “dunia tak selebar daun kelor”, sekarang pepatah itu selayaknya berganti menjadi dunia saat ini selebar daun kelor, karena cepatnya akses informasi di berbagai belahan dunia membuat dunia ini seolah semakin sempit dikarenakan kita dapat melihat apa yang terjadi di Amerika misalnya, meskipun kita berada di Indonesia. Tentu kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Setiap pemangku kepentingan dalam dunia pendidikan (Guru, Kepala Sekolah, Pengawas, Kepala Dinas) harus mampu beradaptasi dengan perubahan sosial dan teknologi yang ada di masyarakat (Thora, 2004).

Abad ke-21 dianggap sebagai abad pengetahuan, abad ekonomi berbasis pengetahuan, abad teknologi berita, globalisasi, revolusi industri 4.0, serta sebagainya. di abad ini, terjadi perubahan yang sangat cepat serta sulit diprediksi dalam segala aspek kehidupan baik bidang ekonomi, transportasi, teknologi, komunikasi, info, serta lainlain . Perubahan yg berlangsung sangat cepat ini bisa memberikan peluang Bila bisa dimanfaatkan dengan baik, namun pula dapat sebagai bencana Jika tak diantisipasi secara sistematis, terstruktur, dan terukur.

Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat. Khususnya masyarakat dengan budaya dan adat ketimuran seperti Indonesia. Saat ini, di Indonesia dapat

kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai - nilai kebudayaan yang di anut masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan (modernisasi). Guru tidak hanya dituntut mampu menyampaikan materi saja, pokok-pokok pelajaran saja namun juga mampu merangsang daya nalar dan critical thinking pada siswa (Saragih & Zuhri, 2019), sehingga output yang dihasilkan sesuai dengan harapan dimana setiap siswa mampu bersaing dalam dunia sebenarnya dengan kemampuan keterampilan yang mereka miliki.

Perubahan peradaban manusia dari waktu ke waktu terus berubah hingga saat ini memasuki masyarakat digital, karakter utama masyarakat abad 21 diantaranya segala aktivitas kehidupannya sudah berbasis digital baik dalam bidang ekonomi social politik budaya dan sebagaimana. Lahirnya masyarakat informasional adalah sebuah peradaban baru yang siapa pun tidak dapat menolak perubahan ini. Hal tersebut berimplikasi terhadap perubahan nilai cara pandang dan pola-pola perilaku masyarakat.

Masyarakat informasional menuntut masyarakat untuk dapat memahami dan dan memanfaatkan tekonologi informasi dan komunikasi (ICT). Dimana masyarakat di tuntutan untuk mampu mengimplementasikan teknologi di berbagai kehidupan, sehingga informasi apapun dapat ditangkap dengan baik. Selain itu agar masyarakat mampu berfikir kritis, memecahkan masalah, dan menjadi masyarakat yang mampu berkolaborasi dengan masyarakat lainnya. Salah satu contoh dari perkemabangan teknologi ini adalah gadget. Adapun permasalahan yang akan diangkat dari artikel ini adalah mengenai karakteristik masyarakat apa saja yang muncul pad abad 21 ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Jenis yang digunakan penulis adalah deskriptif kualitatif, deskriptif yaitu suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam. Dimana metode ini merupakan penelitian yang lebih menekankan pada pengamatan fenomena dan memerlukan insting yang tajam dari peneliti. Penulis menggunakan teknik pengumpulan data melalui studi literature untuk melengkapi metode penelitiannya, sebagai pelengkap dalam penulisan.

Metode ini menguraikan informasi kualitatif dan untuk menggambarkan dengan jelas masalah yang sedang diteliti. Penelitian kualitatif lebih sering menggunakan analisis dan kondisi berkembang apa adanya dan digunakan untuk meneliti obyek yang alami baik untuk menguraikan, menggambarkan, mendeskripsikan yang berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Industri 4.0 pertama kali diperkenalkan pada Hannover Fair 2011 yang ditandai revolusi digital. Industry 4.0 adalah tren terbaru dari teknologi yang sedemikian rupa canggihnya, yang berpengaruh besar terhadap proses produksi pada sektor manufaktur. Revolusi industry terbagi menjadi beberapa tahap yaitu : (1) ditemukannya mesin uap dan kereta api (1750-1830). (2) penemuan listrik, alat komunikasi, kimia, dan minyak (1870-1900). (3) penemuan komputer, internet, dan telepon genggam (1960-sampai sekarang). Versi lain menyatakan, revolusi ketiga dimulai pada 1969 melalui kemunculan teknologi informasi dan komunikasi, serta mesin otomatisasi

(dikutip dari A. Tony Prasentiantono, Kompas 10 April 2018, hal. 1). Indonesia merupakan bagian dari masyarakat global dan berkembang, sebagaimana alur linieristik tersebut, setidaknya dari sudut pandang pemerintah sejak era Orde Baru. Ada masyarakat yang hingga fase perkembangannya sekarang masih menunjukkan masyarakat primitif, ada yang masih agraris, ada juga yang sudah menunjukkan karakter sebagai masyarakat industrial, dan bahkan ada yang memang sudah masuk dalam era digital. Manuel Castell berpendapat bahwa kemunculan masyarakat informasional itu ditandai dengan lima karakteristik dasar: Pertama, ada teknologi-teknologi yang bertindak berdasarkan informasi. Kedua, karena informasi adalah bagian dari seluruh kegiatan manusia, teknologi-teknologi itu memiliki efek yang meresap. Ketiga, semua sistem yang menggunakan teknologi informasi didefinisikan oleh 'logika jaringan' yang memungkinkan mereka memengaruhi suatu varietas luas proses-proses dan organisasi-organisasi. Keempat, teknologi-teknologi baru sangat fleksibel, memungkinkan mereka beradaptasi dan berubah secara terus-menerus.

Dengan kata lain, kehadiran masyarakat informasional ini sudah merupakan imperatif, atau sebuah keniscayaan. Hampir seluruh aspek kehidupan dalam bermasyarakat mulai dari aspek ekonomi, politik, kebudayaan, dan sosial-budaya ditambah oleh moda-moda informasional dan komunikasional. Sekarang ini informasi tidak lagi mewujud dalam bentuk pengetahuan yang terdokumentasi secara padat seperti barang-barang cetakan, tetapi telah berubah menjadi serba digital, yang tentu saja berimplikasi terhadap perubahan nilai, cara pandang, dan pola-pola perilaku masyarakat.

Deni Darmawan (2013 : 30) membagi komunikasi kedalam dua bentuk komunikasi yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non verbal. Komunikasi verbal merupakan komunikasi melalui bentuk lisan ataupun tulisan, sedangkan komunikasi non verbal merupakan komunikasi dalam bentuk bahasa tubuh, seperti raut wajah, gerak kepala, gerakan tangan. Komponen dari komunikasi menurut beberapa teori yaitu komunikator, pesan, media, komunikasi dan efek.

Salah satu hasil dari teknologi adalah gadget. Gadget merupakan salah satu sarana komunikasi yang setiap masyarakat tidak bisa lepas dari alat komunikasi ini. Gadget merupakan telepon genggam atau telepon seluler (ponsel) atau handphone (HP). Gadget berupa HP, merupakan alat komunikasi yang paling sederhana, yang bisa digunakan oleh setiap orang. Alat komunikasi ini telah menyulap seseorang menjadi orang lain yang lebih maju dan bahkan menjadikan seseorang menjadi orang yang terkenal. HP dapat mempengaruhi seseorang dari berbagai aspek kehidupan. Dalam hidup bermasyarakat, penggunaan teknologi pada gadget juga memberikan kemudahan tiap-tiap orang untuk mendekati mereka yang jauh. gadget dapat dijadikan sebagai media pencarian informasi, melakukan interaksi, mendapatkan hiburan, bahkan hingga untuk keperluan kegiatan berbisnis secara online atau langsung.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pemanfaatan dan beberapa akibat yang ditimbulkan gadget pada masyarakat luas. Menurut Dominick (dalam Maulana dan Gumelar, 2012) bahwa ada beberapa alasan mengapa manusia menggunakan gadget sebagai alat untuk kelangsungan hidupnya yaitu a) cognition atau pemikiran. Pemikiran ini diperoleh dari adanya niat dan perilaku masyarakat dalam mencari informasi beragam

sesuai dengan kehendaknya melalui gadget; b) pengalihan yaitu gadget dijadikan sarana untuk memenuhi kebutuhan emosionalnya atau pengalihan beragam fitur dan aplikasi untuk bersantai dan memenuhi kebutuhan emosionalnya; dan c) Utilitas sosial yaitu dimana gadget sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang-orang terdekatnya seperti teman dan orang tua, bahkan dengan orang yang berada dibelahan dunia lainnya. Semua motif dari penggunaan gadget oleh masyarakat ternyata sesuai dengan penelitian yang diadakan oleh peneliti.

Sekarang manusia berlomba-lomba untuk memiliki gadget karena gadget bukan hanya merupakan alat berkomunikasi, namun juga bagi masyarakat pada umumnya gadget sekaligus sebagai lifestyle (gaya hidup), tren, dan prestise (dalam Kogoya, 2015). Gadget selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para penggunanya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis. Fitur-fitur umum pada gadget, yaitu: Internet, Kamera, Video Call, Telepon, Email, SMS, WiFi, Bluetooth, Games, MP3, Browser, dan lain-lain. Gadget adalah teknologi komunikasi yang paling berkembang saat ini, dimana gadget memiliki banyak fungsi selain untuk berkomunikasi gadget juga dapat digunakan sebagai media hiburan untuk menonton video, mendengarkan musik dan untuk mengabadikan momen-momen indah melalui kamera (dalam Simamora, 2016). Segala bentuk informasi dapat di akses melalui fasilitas elektronik gadget seperti: smartphone, komputer, laptop, tablet, dan ereader dengan fitur internet. Gadget mempunyai banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya. Diperbolehkan orang tua mengenalkan gadget pada anak untuk membantu pembelajaran dan memang perlu

tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada gadget tersebut.

Dampak positif dari gadget diantaranya :

1. Mempermudah komunikasi.
2. Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi.
3. Mampu memberikan warna baru dalam dunia luar.
4. Menambah kepercayaan diri.
5. Membantu dalam memecahkan permasalahan.

Gadget selain dampak positif tentunya memiliki dampak negatif:

1. Kurangnya minat membaca atau menulis.
2. Kurangnya konsentrasi.
3. Memiliki sifat egois, pasif.
4. Kurangnya kebersamaan atau individualistis.
5. Menimbulkan gangguan kesehatan.
6. Mempengaruhi dalam tingkah laku.



Gambar 1. Contoh dari kemampuan 4C



Gambar 2. Contoh dampak negatif dari Gadget

Dalam kehidupan sosial, gadget sangat berpengaruh baik terhadap perilaku maupun terhadap interaksi sosial. Dengan gadget manusia atau masyarakat terkadang tidak

memperdulikan satu sama lain, mereka asyik dengan dunianya sendiri tanpa berpikir tentang orang lain. Untuk itu kita sebagai masyarakat luas harus dapat memilah penggunaan gadget. Analisa yang peneliti lakukan memiliki beberapa catatan dan kelemahan, yang mudah-mudahan penelitian ini dapat disempurnakan oleh penelitian-penelitian dimasa yang akan datang sehingga dapat berkontribusi besar dalam merespon kekhawatiran adanya dampak destruktif dari ini.

SIMPULAN

Pada era teknologi, manusia secara umum memiliki gaya hidup yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Teknologi telah dapat digunakan oleh manusia untuk mempermudah melaukan apapun tugas dan pekerjaan. Masyarakat luas sangat terbantu dengan adanya gadget ini, tetapi di sisi lain gadget dapat membawa dampak buruk pada kehidupan seseorang dan masyarakat luas. Untuk itu masyarakat harus cerdas dalam penggunaan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

Antonius Simamora L. (2016). *Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Universitas Lampung. Bandar Lampung.

Aditya Zulmi Rahmawan, Zaenuriyah Effendi. Manajemen Bencana Sekolah Pascasarjana Universitas Airlangga 2) SMA Muhammadiyah 1 Taman e-mail: zulmi.mail@gmail.com. (2021) *Implementasi Society 5.0 Dalam Kebijakan Dan Strategi Pendidikan Pada Pandemi Covid 19*. STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model

Pembelajaran 34 Vol 2. No 1. Januari Tahun 2021 e-ISSN : 2798-5466 P-ISSN : 2798-5725. Diakses tanggal 5 Desember 2022. 21st CENTURY LEARNING DESIGN.pdf. [21st.cs.cl.global.cur..pdf](#). [coleman21st century learner standar ds.pdf](#).

- Darmawan, Deni. (2013). *Inovasi Pendidikan*. Cetakan pertama.. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dekinus Kogoya.. (2015). *Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat (Studi Pada Masyarakat Desa Piungan Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua)*. Jurnal Acta Diurna 4 (4).
- Fitriana, Anizar Ahmad , Fitria L. (2020). *Measurement and evaluation in teaching. (6thed.)*. New York: Macmillan.
- Gronlund, N.E. & Linn, R.L. (1990). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga*. Banda Aceh: ISSN:2548-4044 Psikoislamedia
- Hendro Setyo Wahyudi,Mita. (2014). *Teknologi Dan Kehidupan Masyarakat*. Universitas Sebelas Maret. Jurnal Analisa Sosiologi April 2014, 3(1): 13 – 24
- Junierissa Marpaung. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan (The Effect Of Use Of Gadget In Life*. Batam: Jurnal KOPAS Jurnal KOPASTA, 5 (2), (2018) 55-64
- Susanto,AB (2001). *Potret-Potret Gaya Hidup Metropolis*. Jakarta: Toko Buku Kompas Media Nusantara
- Yuliani Wulan Anngini,Harmoko Danang Dwi.(2021). *Pendidikan Digital : Ulasan Pada Geogle foe Education*. Jakarta.