

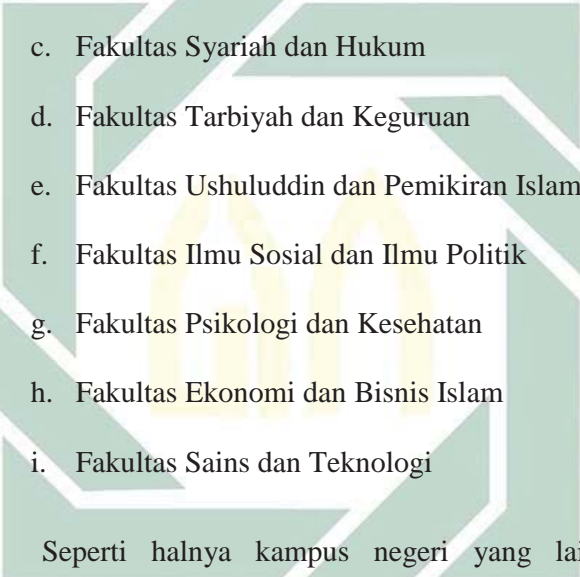
## HEGEMONI GADGET

## 1. UIN Sunan Ampel Surabaya

Pada akhir dekade 1950, beberapa tokoh masyarakat Muslim Jawa Timur mengajukan gagasan untuk mendirikan perguruan tinggi agama Islam yang bernaung di bawah Departemen Agama. Untuk mewujudkan gagasan tersebut, mereka menyelenggarakan pertemuan







- a. Fakultas Adab dan Humaniora
- b. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi
- c. Fakultas Syariah dan Hukum
- d. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
- e. Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
- f. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
- g. Fakultas Psikologi dan Kesehatan
- h. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
- i. Fakultas Sains dan Teknologi

Seperti halnya kampus negeri yang lain, UINS

membuka program pasca sarjana untuk program Magister (

Sedangkan untuk program Doktor (S3) UIN Sunan Ampel mempunyai al-Dirasat dan al-Islamiyah (bidang islamic studies) yang mengkaji tentang keislaman dengan pengkajian empirik dan non



### Gambar 3.2

## Rekapitulasi Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya

[illegible]







**Mahasiswa menggunakan *gadget* di area UIN Sunan Kalijaga Surabaya**

**Deskripsi Hasil Penelitian**

**1. Bentuk Hegemoni *Gadget***

## Mahasiswa menggunakan *gadget* di area UIN Sunan Ampel Surabaya

## 1. Bentuk Hegemoni *Gadget*

54



### a. Hegemoni *Gadget*

Hegemoni dalam arti berbeda dapat diartikan sebagai dominasi yang berarti penguasaan oleh pihak yang lebih kuat terhadap yang lebih lemah. Penguasaan ini dapat diterapkan secara langsung atau tidak langsung. Hegemoni dalam hal ini merupakan penguasaan terhadap ideologi manusia secara tidak langsung/tidak sadar. *Gadget* merupakan alat yang menjadi perantara berhasilnya hegemoni tersebut.

Mahasiswa merupakan generasi muda yang belajar di perguruan tinggi.<sup>2</sup> Kegiatan utama mahasiswa adalah menimba ilmu dan mencari banyak pengalaman selama mereka berada di Perguruan Tinggi. Pola pikir mahasiswa saat ini terkonstruksi oleh teknologi modern. Mereka terbawa dan terbuai oleh arus modernisasi mengikuti masyarakat yang bertransformasi menuju masyarakat industri. Hal ini yang melahirkan budaya baru penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa.

Mahasiswa telah terhegemoni oleh produk masyarakat industri yang menamakan dirinya sebagai masyarakat modern. Mahasiswa menjadi tumbal perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, mereka menikmati produk masyarakat industri yang sebenarnya memanfaatkan mereka.

<sup>2</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hal. 696.

“Saya sangat membutuhkan *gadget*, saya membutuhkannya untuk mencari informasi. Kalau menggunakan *gadget* itu dapat mempermudah saya mnecari informasi. Tinggal nyambung ke internet, informasi apapun dapat saya cari. saya menggunakannya karena tuntutan zaman, sekarang kan era modernisasi. Karena saya juga tidak mau ketinggalan informasi. Nanti dibilang kudet (kurang update).”<sup>3</sup>

Arus modernisasi seakan menyihir seluruh mahasiswa agar menggunakan teknologi informasi seperti *gadget*. Hal tersebut merupakan budaya baru di kalangan mahasiswa saat ini. Penggunaan *gadget* dapat mempermudah penggunaanya untuk mencari informasi. Budaya lama mahasiswa telah tergantikan oleh kecanggihan teknologi. Dahulu mahasiswa mencari informasi menggunakan surat

Penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa tidak m status kaya atau miskin, tidak mengenal mampu atau tidak tidak mengenal pintar atau bodoh. Sebab hal terpenting mahasiswa saat ini yaitu dapat menggunakan *gadget* tersebut kebutuhannya. Penggunaan *gadget* memeberi kemudahan penggunaanya. Pengguna seperti Hoiron dapat menggunakan aplikasi yang telah disediakan oleh *gadget* itu sendiri sepe telah dipaparkan oleh Hoiron.

Dalam hal ini Hegemoni *gadget* dapat disebut sebagai d teknologi terhadap mahasiswa. Mahasiswa telah dikons

Penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa tidak mengenal status kaya atau miskin, tidak mengenal mampu atau tidak mampu, tidak mengenal pintar atau bodoh. Sebab hal terpenting bagi mahasiswa saat ini yaitu dapat menggunakan *gadget* tersebut untuk kebutuhannya. Penggunaan *gadget* memberi kemudahan bagi penggunanya. Pengguna seperti Hoiron dapat menggunakan beberapa aplikasi yang telah disediakan oleh *gadget* itu sendiri seperti yang telah dipaparkan oleh Hoiron.

Perkembangan teknologi *gadget* ini membawa dampak yang sangat tak disangka-sangka. *Gadget* telah menjelma menjadi kebutuhan primer (pokok) dan kebutuhan sekunder mahasiswa.

“*Gadget* ini menjadi kebutuhan saya pribadi, ada kebutuhan primer dan ada kebutuhan skundernya, untuk kebutuhan primer seperti SMS dan Telfon. Untuk kebutuhan sekundernya itu tak buat catatan. Soalnya aplikasi yang ada di *gadget* ini menyidiakan aplikasi yang saya perlukan seperti Microsoft Word, Excel dan PowerPoint. Jadi ketika saya kuliah, saya tidak membawa buku. Cukup bawa *gadget* ini aja sudah lengkap.”<sup>5</sup>

Hegemoni *gadget* merubah pola pikir mahasiswa saat ini. Perubahan tersebut dapat dilihat dari perilaku mahasiswa yang mulai berpikir *instan*. Hal itu dapat terlihat ketika mahasiswa saat ini lebih memilih menggunakan *gadget* sebagai tempat menyimpan catatan ketimbang menggunakan buku tulis. Mahasiswa memanfaatkan kecanggihan *gadget* yang dapat berubah menjadi buku catatan elektronik.

memertahankan dan mengamankan dirinya hanya ketika per  
itu berhasil dalam menggerakkan, mengorganisas  
mnegeksplotasi produktivitas teknis, ilmiah dan mekanis ya  
tersedia bagi peradaban industri. Produktivitas ini bisa meng  
masyarakat secara keseluruhan, di atas dan di luar kep  
individu dan kelompok apa saja.

Adanya fakta kasar bahwa kekuasaan fisik dari mesin  
instrument politik yang paling efektif di dalam masyarakat  
yang organisasi dasarnya adalah sama dengan organisasi mes  
tetapi, kecenderungan politik bisa terjadi sebaliknya; secara  
kekuasaan mesin hanyalah merupakan kekuasaan meny

Adanya fakta kasar bahwa kekuasaan fisik dari mesin seperti instrument politik yang paling efektif di dalam masyarakat apa saja yang organisasi dasarnya adalah sama dengan organisasi mesin. Akan tetapi, kecenderungan politik bisa terjadi sebaliknya; secara esensial kekuasaan mesin hanyalah merupakan kekuasaan manusia yang dikumpulkan dan diproyekkan. Pada tingkat tertentu di mana dunia kerja terdiri dari mesin dan dimekanisasi dengan semestinya, maka hal itu akan menjadi dasar *potensial* dari kebebasan baru bagi manusia.<sup>6</sup>

---

rcuse, *Manusia Satu Dimensi*, Yogyakarta: YAYASAN BENTANG BUDAYA, 2000.

mahasiswa telah mencapai pada tahap pengalaman. Pengalaman didapat oleh mahasiswa saat ini berdasarkan pengalaman sifatnya diatas kenyataan. Pengalaman yang hanya didapat teknologi (*gadget*) yang mereka miliki. Hal ini dapat kita li dari hasil wawancara dengan Taufik mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi:

“Saya suka dengan *gadget* ini karena dapat dicolek-colek dengan handphone biasa. Ini lebih modern dan praktis menggunakan *gadget* karena saya suka dan praktis. Saya mencari informasi dari *gadget* ini. Saya setiap hari memakainya untuk browsing dan main game. Gadget ini mempunyai banyak maknanya saya suka.”<sup>7</sup>

Keseharian mahasiswa telah diatur oleh *gadget* itu

hasil wawancara dengan Taufik mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi:

“Saya suka dengan *gadget* ini karena dapat dicolek-colek dengan handphone biasa. Ini lebih modern dan praktis menggunakan *gadget* karena saya suka dan praktis. Saya mencari informasi dari *gadget ini*. Saya setiap hari memakainya untuk browsing dan main game. *Gadget ini mempunyai banyak maknanya saya suka.*”<sup>7</sup>

Keseharian mahasiswa telah diatur oleh *gadget* itu

Keseharian mahasiswa telah diatur oleh *gadget* itu

Mereka tanpa sadar telah menggantungkan pengalamannya sebuah alat. Mereka menyukai alat tersebut karena dapat membantu apa yang mereka butuhkan. Keseharian mereka tidak terlepas adanya *gadget*. Penggunaan *gadget* menjadi sangat penting memiliki banyak fitur.

<sup>7</sup> Hasil wawancara dengan Taufik (n



“....mau tidak mau Saya harus menggunakan *gadget* ini mau atau tidak kalau saya gak pakai *gadget* saya nanti gak akan tahu apa-apa. Makanya selain saya suka, *gadget* juga memberi pelajaran banyak mas.”<sup>8</sup>

Penggunaan *gadget* membuat pengguna mendapat pengalaman yang sebelumnya belum mereka ketahui. Pengguna mendapat pembelajaran dari *gadget* tersebut. Karena kegunaan *gadget* mereka suka, karena aplikasinya mereka mendapat pengalaman yang berbeda.

Dari penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa, tidak semua mahasiswa dari mereka selalu menggunakannya sebagai media belajar. *Gadget* menjadi salah satu penunjang belajar mereka selama mereka menuntut ilmu di Perguruan Tinggi. Sebagaimana yang dijelaskan oleh

Penggunaan *gadget* membuat pengguna mendapat pengalaman yang sebelumnya belum mereka ketahui. Pengguna mendapat pembelajaran dari *gadget* tersebut. Karena keunikan mereka suka, karena aplikasinya mereka mendapat pengalaman

Dari penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa, tidak dari mereka selalu menggunakannya sebagai media belajar. menjadi salah satu penunjang belajar mereka sela mereka n ilmu di Perguruan Tinggi. Sebagaimana yang dijelaskan oleh

“*Gadget* ini banyak fungsinya lho mas, selain buat main biasanya saya buat browsing untuk mencari tugas-tugas diberikan dosen seperti makalah. Karena kalau pake pengerjaanya bisa dipercepat mas.”<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Hasil wawancara dengan Asrori/PJ (mahasiswa) pada tanggal 7 januari 2016.

Penggunaan *gadget* dikalngan mahasiswa juga dimaksudkan untuk membantu mereka. Mempermudah masalah tugas mereka. Dalam hal ini mahasiswa itu sendiri telah memanfaatkan kecanggihan *gadget*.

“....Rata-rata mas, kalau udah punya *gadget*, pasti mahasiswa paling tidak menggunakannya untuk ngerjain tugas. Apalagi bisa langsung *online* keinternet. Tinggal cari saja udah ketemu yang dibutuhkan. Jadi gak perlu munafik. Meski hanya sedikit, mereka pasti menggunakannya.”<sup>10</sup>

*Gadget* telah menggantikan fungsi buku-buku ilmiah serta refrensi yang biasa digunakan untuk pengerjaan tugas mata kuliah kampus. Tak sedikit mahasiswa mencarinya di internet meski hanya sedikit. Dengan begini pengerjaan tugas apapun akan mudah.

Aplikasi *gadget* telah memberikan dan memanjakan mereka baik dari segi hiburan maupun dalam pembelajaran. Hal itu sudah tidak dapat dipungkiri lagi, sebab mahasiswa dengan adanya *gadget* merasa diuntungkan. Mereka tidak perlu susah-susah untuk mencari referensi ilmiah dipergustakaan.

<sup>10</sup> Hasil wawancara dengan Asrori/PJ (mahasiswa) pada tanggal 7 januari 2016.

juga dapat menjadi perpustakaan umum yang bebas. Ka  
mahasiswa ingin masuk asal dapat *online* di internet.

**c. Transformasi Mahasiswa**

Max Ways, Editor Majalah *Fortune*, pada tahun 19  
memperkirakan bahwa kecepatan perubahan mungkin 50  
besar daripada perubahan pada abad sebelumnya. Begitu pu  
dari Universitas Chicago pada tahun 1961 menegaskan  
manusia memerlukan suatu ukuran ketertiban dan stabl  
manusia mengalami dehumanisasi karena perubahan besa  
Inilah yang disebut Ways sebagai era Perubahan Radikal, a  
oleh Platt dinamakn krisis berlipat ganda, atau bahw

buku-buku ilmiah agar tugas tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

### c. Transformasi Mahasiswa

<sup>11</sup> Hasil wawancara dengan Asrori/PJ (mahasiswa) pada tanggal 7 januari 2016.

ini Toffler (1986) menamakannya sebagai *Ge*  
Masyarakat demikian menurut Martindale (1962) s  
terjadi di Dunia Barat akan ditandai oleh konflik  
*saintis* dan *kaum humanis*.<sup>12</sup>

Mahasiswa saat ini berbeda dengan mahasiswa  
Tradisional telah berganti menjadi Era Modern. Pe  
pengetahuan membawa perubahan besar bagi ma  
banyaknya mesin-mesin canggih dan teknologi m  
mahasiswa berubah seiring dengan perubahan keb  
yang telah dipaparkan oleh Afif mahasiswa Pro  
Politik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik:

Mahasiswa saat ini berbeda dengan mahasiswa Tradisional telah berganti menjadi Era Modern. Perkembangan pengetahuan membawa perubahan besar bagi masyarakat. Banyaknya mesin-mesin canggih dan teknologi modern yang ada di mahasiswa berubah seiring dengan perubahan kebudayaan yang telah dipaparkan oleh Afif mahasiswa Prodi Politik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik:

“Sekarang itu zaman modern, sekarang itu zaman informasi. Kalau gak pegang yang namanya *gadget* itu bukan modern. Masak hari gini belum pakai *gadget*.”<sup>13</sup>

Penggunaan *gadget* menandakan Era Modernisasi

Era dimana berkembangnya ilmu pengetahuan

Mahasiswa telah memasuki Era yang disebut oleh

<sup>13</sup> Hasil wawancara dengan Afif (mahasiswa) pada tanggal 27 desember 2015.

sebuah kebudayaan. Mahasiswa mendapatkan pengalaman sebuah *gadget*, merupakan hal yang tidak alami yang artifisial. Pengalaman yang tidak nyata ini menjadikan pri sebagai masyarakat industri.

Transformasi masyarakat industri yang terjadi di masyarakat ini telah merubah pandangan mahasiswa terhadap kebutuhan. Mahasiswa saat ini butuh yang namanya teknologi seperti *Gadget* saat ini menjadi sebuah kebutuhan baru bagi masyarakat modern. Sebagaimna yang diungkapkan oleh Ahmada:

Transformasi masyarakat industri yang terjadi di masyarakat ini telah merubah pandangan mahasiswa terhadap kebutuhan. Mahasiswa saat ini butuh yang namanya teknologi seperti *Gadget* saat ini menjadi sebuah kebutuhan baru bagi masyarakat modern. Sebagaimna yang diungkapkan oleh Ahmada:

“Zaman sekarang ini zamannya teknologi, kalau saya menggunakan teknologi, berarti saya bukan mahasiswa mode butuh dengan yang namanya *gadget*. Itu merupakan kebutuhan saya.”<sup>14</sup>

Mahasiswa dikatakan sebagai mahasiswa modern menggunakan dan memanfaatkan teknologi seperti *gadget*. *Gadget* merupakan simbol mahasiswa modern. *Gadget* dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa sehari-hari. Dengan adanya *gadget* ke

Mahasiswa dikatakan sebagai mahasiswa modern menggunakan dan memanfaatkan teknologi seperti *gadget*. *Gadget* merupakan simbol mahasiswa modern. *Gadget* dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa sehari-hari. Dengan adanya *gadget* ke

<sup>14</sup> Hasil wawancara dengan Ahmada (mahasiswa) pada tanggal 4 januri 2016.

dunia nyata. Hal tersebut dipaparkan oleh Afif (mahasiswa):

“Saya banyak mendapat pembelajaran serta pengalaman di dunia yang saya punya. Selain belajar di mata kuliah, saya juga mendapat pembelajaran lain di internet. Bagi saya ini adalah hal penting bagi saya.”<sup>15</sup>

Mahasiswa mengalami transformasi menuju masyarakat digital. Dari pemaparan di atas dapat dilihat bahwa saat ini mahasiswa mengalami perubahan dalam hal belajar. Pengerjaan tugas-tugas kuliah tidak perlu membutuhkan kerja sama antar mahasiswa. Mahasiswa saat ini mampu mengerjakannya hanya dengan menggunakan *gadget*.

Mahasiswa mengalami transformasi menuju masyarakat. Dari pemaparan di atas dapat dilihat bahwa saat ini mahasiswa mengalami perubahan dalam hal belajar. Pengerjaan tugas-tugas kuliah tidak perlu membutuhkan kerja sama antar mahasiswa. Mahasiswa saat ini mampu mengerjakannya hanya dengan menggunakan *gadget*.

Mahasiswa mengalami transformasi menuju masyarakat. Dari pemaparan di atas dapat dilihat bahwa saat ini mahasiswa mengalami perubahan dalam hal belajar. Pengerjaan tugas-tugas kuliah tidak perlu membutuhkan kerja sama antar mahasiswa. Mahasiswa saat ini mampu mengerjakannya hanya dengan menggunakan *gadget*.

Mahasiswa mengalami transformasi menuju masyarakat. Dari pemaparan di atas dapat dilihat bahwa saat ini mahasiswa mengalami perubahan dalam hal belajar. Pengerjaan tugas-tugas kuliah tidak perlu membutuhkan kerja sama antar mahasiswa. Mahasiswa saat ini mampu mengerjakannya hanya dengan menggunakan *gadget*.

#### d. Ideologi *Gadget*

#### d. Ideologi *Gadget*

<sup>15</sup> Hasil wawancara dengan Afif (mahasiswa) pada tanggal 27 desember 2015.



landasan tuntunan bagi masyarakat.

Ideologi memiliki juga makna negatif, khususnya di kalangan ilmuwan yang berparadigma Marxian (mengambil dari ajaran Karl Marx) dan Marxis (memakai dogma Marx). Bagi kelompok ini, ideologi sangat bertentangan dengan ilmu pengetahuan (*science*). Sebaliknya, ilmu ini mengamati dan mendeskripsi apa adanya, tidak dipengaruhi ideologi. Sedangkan dalam ideologi, ilmu dimanfaatkan untuk kepentingan ekonomi dan politik. Kalau demikian maka disebut dengan *ideological explanation* atau memutarbalikan fakta sosial untuk mengabdikan kepada kepentingan kekuasaan.<sup>16</sup>

ini Ilmu pengetahuan mengamati dan mendeskripsi apa adanya, tidak diputarbalikkan. Sedangkan dalam ideologi, sains dimanfaatkan untuk kepentingan ekonomi dan politik. Kalau demikian maka disebut dengan *ideological explanation* yaitu memutarbalikkan fakta sosial untuk mengabdikan kepada kekuasaan.<sup>16</sup>

Ideologi memiliki dua makna yang menyertainya. manusia dapat terbentuk dari pengalaman yang manusia Mahasiswa memiliki sebuah gagasan tersendiri yang berbeda perindividu. Sebab ideologi seseorang pasti berbeda dengan lainnya. Namun ada ideologi yang terbentuk secara bersama disepakati bersama. Inilah yang disebut sebagai ideologi buatan

<sup>16</sup> Agus Salim, *Perubahan Sosial*, (Yogyakarta: PT Tiara Wacana Yogya, 2002), hal. 112

Mahasiswa dan *gadget* saat ini tidak bisa dipisahkan. Teknologi *gadget* telah menjadi pendamping kehidupan mahasiswa. Meski mereka merupakan benda mati. Namun mereka mampu memberikan apa yang dibutuhkan oleh penggunanya. Seperti yang dipaparkan oleh Taufik (mahasiswa):

“*Gadget* ini selalu menemani saya mas, saya menggunakannya setiap hari. Hampir setiap hari saya hidup dengan *gadget*. Saya hidup tanpa *gadget* di Zaman modern seperti ini. dipungkiri lagi sekarang itu zamannya teknologi informasi *gadget* ini pasti dibutuhkan.”<sup>17</sup>

Hal ini sudah menunjukkan bahwa *gadget* telah menjadi instrumen baru bagi mahasiswa. Kebutuhan terhadap *gadget* dipungkiri lagi. *Gadget* seakan hidup dan menemani mahasiswa.

Mahasiswa bersenang senang bersama *gadget*

Rata-rata mahasiswa menggunakan *gadget* dikarenakan tuntutan zaman. Hal tersebut dikarenakan lingkungan masyarakat memaksa mereka menggunakannya. Sebagaimana yang

---

memanfaatkan perkembangan teknologi *gadget*, saat ini m telah menggunakan *gadget* sebagai alat komunikasi modern banyak aplikasi yang dapat dipergunakan, berbeda dengan h yang hanya bisa dibuat telpon dan sms.

Hal yang menarik selanjutnya adalah mahasiswa menyada *gadget* memiliki untung rugi. Namun mereka tetap menggu sebagai fasilitas utam teknologi modern ini.

“...*gadget* ini bisa menguntungkan bisa m Menguntungkannya seperti bisa membantu buat ngerja Merugikannya dapat membuat orang lupa waktu.”<sup>19</sup>

*Gadget* memberikan keuntungan bagi penggunanya, na memberikan kerugian bagi penggunanya. Meski kea

Hal yang menarik selanjutnya adalah mahasiswa menyadari *gadget* memiliki untung rugi. Namun mereka tetap menggunakannya sebagai fasilitas utam teknologi modern ini.

“...*gadget* ini bisa menguntungkan bisa m  
Menguntungkananya seperti bisa membantu buat ngerja  
Merugikannya dapat membuat orang lupa waktu.”<sup>19</sup>

*Gadget* memberikan keuntungan bagi penggunanya, na  
memberikan harmonis bagi penerapannya. Meski bagi

*Gadget* memberikan keuntungan bagi penggunanya, namun juga memberikan kerugian bagi penggunanya pula. Meski begitu, mereka tetap mereka gunakan. Karena menurutnya *gadget* dianggap menguntungkan.

<sup>19</sup> Hasil wawancara dengan Dimas (mahasiswa) pada tanggal 12 januari 2016.



Penggunaan sumber dari internet tidaklah masalah dalam penulisan karya ilmiah maupun tugas-tugas mata kuliah. Hal ini dapat dipertanggung jawabkan kebenaran serta kekuatan argumen tersebut. Jadi saat ini literature-literatur sudah dapat diakses melalui media internet. Oleh karena itu penggunaan internet dibutuhkan untuk dapat mengakses sumber-sumber yang dibutuhkan dari internet.

Hal ini merupakan metode belajar baru bagi mahasiswa dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan pengalaman. Dengan adanya *gadget* wawasan serta pengalaman mahasiswa

Penggunaan sumber dari internet tidaklah masalah bagi penulisan karya ilmiah maupun tugas-tugas mata kuliah. Asalkan dapat dipertanggung jawabkan kebenaran serta kekuatan sumber tersebut. Jadi saat ini literature-literatur sudah dapat diakses melalui media internet. Oleh karena itu penggunaan *gadget* dibutuhkan untuk dapat mengakses sumber-sumber yang berada di internet.

Hal ini merupakan metode belajar baru bagi mahasiswa dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan pengalamannya. Dengan adanya *gadget* wawasan serta pengalaman mahasiswa akan lebih luas.

Dengan adanya media sosial, mahasiswa dapat berinspirasi secara bebas tanpa ada cekalan dari pihak manapun. Mahasiswa dapat memberikan argumentasinya dengan menulisnya di media sosial.

Semua dapat mengajukan aspirasinya, baik dari golongan bawah maupun atas. Seperti yang telah dijelaskan oleh Husnul Muttaqin (Dosen):

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa masyarakat saat ini telah menggunakan *gadget*. Mereka dapat menyuarakan suara yang harusnya tak dapat mereka suarkan di depan publik. Batasan-batasan yang membatasi mereka seakan hilang oleh adanya dunia virtual yang dibentuk oleh manusia. mereka bebas menyuarakan apa saja di sana.

“...selain itu dengan adanya *gadget*, membuat nilai-nilai-nilai itu lebih demokratis. Seperti halnya nilai agama, dahulu kita belajar tentang agama dari sumber-sumber tradisional misalnya dari seorang *kiayi* atau ustadz. Saat ini berbeda, orang dapat mempelajari nilai-nilai agama dari siapapun. Siapapun dapat berbicara didunia maya, dan tidak ada seorangpun dapat mengambil haknya.”<sup>24</sup>

<sup>24</sup> Wawancara dengan Bapak Husnul Muttaqin (dosen) pada tanggal 11 januari 2016



Dengan adanya *gadget* mahasiswa dapat menyuarakan aspirasi, argumentasi serta kritiknya melalui media sosial. Hal ini tentunya segalanya mungkin terjadi di dunia tersebut.

c) Menjadi Sarana Perpustakaan

Dengan adanya *gadget* mahasiswa pastinya akan diuntungkan. Sebab segala sesuatu dapat dicari dengan menggunakan *gadget*. *Gadget* mampu menjadi pengganti perpustakaan. *Gadget* mampu menyediakan literatur maupun buku referensi yang lebih banyak dari pada perpustakaan nyata. Sebagaimana pendapat Afif (mahasiswa):

c) Menjadi Sarana Perpustakaan

“Refrensi yang ada di internet pastinya lebih banyak dari refrensi di perpustakaan kampus. kalau perpustakaan di kampus buku-buku serta refrensinya pasti terbatas, berbeda dengan di internet yang tidak memiliki batas. Selain itu menurut saya dengan *gadget* ini mempermudah mencari refrensi, jadi gak perlu susah-susah.”<sup>25</sup>

<sup>25</sup> Hasil wawancara dengan Afif (mahasiswa) pada tanggal 27 desember 2015.

keperluan yang kita butuhkan. Kita dapat mengakses apa  
dimanapun. Lanjut Husnul Muttaqin (Dosen):

“Ini awal yang positif, ini merupakan perpustakaan yang luar biasa. Kita dapat mengakses sumber-sumber informasi hampir tanpa batas dan sepuasnya, dan dimanapun dapat kita akses.”<sup>26</sup>

Segala informasi dapat diakses melalui *gadget*. Hal ini mempermudah masyarakat dan mahasiswa pada khususnya dapat mengakses seluruh informasi yang dibutuhkan. Hal ini menunjukkan bahwa keperluan yang dibutuhkan dapat diakses melalui *gadget* dan sepuas-puasnya.

Segala problema seperti penyelesaian tugas-tugas kuliah dapat diselesaikan dengan mudah melalui

“Ini awal yang positif, ini merupakan perpustakaan yang luar biasa. Kita dapat mengakses sumber-sumber informasi hampir tanpa batas dan sepuasnya, dan dimanapun dapat kita akses.”<sup>26</sup>

Segala problema seperti penyelesaian tugas-tugas mata kuliah dapat diselesaikan dengan mudah melalui *gadget*. Karenanya mahasiswa lebih memilih menggunakan *gadget* karena praktis dan mudah dibawa kemana-mana.

Nilai-nilai lokal mahasiswa dapat hilang, sebab adanya *gadget* pastinya nilai-nilai sebelumnya dapat tergantikan. Misalnya seperti gaya hidup mahasiswa saat ini. Misalnya mahasiswa saat ini berada di kampus tradisional, namun gaya hidup mahasiswa tersebut meniru/mirip dengan gaya hidup orang barat.

Perpindahan nilai-nilai ini pastinya disebabkan oleh pengetahuan serta wawasan yang luas. Sebab darimana mahasiswa tersebut mendapat wawasan serta pengetahuan tersebut. *Gadget* merupakan kunci utama untuk memperoleh semua pengetahuan dan wawasan tersebut. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Hoiron (mahasiswa

Nilai-nilai lokal mahasiswa dapat hilang, sebab dengan adanya *gadget* pastinya nilai-nilai sebelumnya dapat tergantikan. Misalnya seperti gaya hidup mahasiswa saat ini. Misalnya, boleh jadi mahasiswa saat ini berada di kampus tradisional, namun bisa jadi gaya hidup mahasiswa tersebut meniru/mirip dengan gaya hidup orang barat.

“*Gadget* ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi kita. Kita mau cari apa aja, tinggal dicari aja pake *gadget*. Tinggal browsing di internet. Pasti keluar semua.”<sup>28</sup>

<sup>27</sup> Wawancara dengan Bapak Husnul Muttaqin (dosen) pada tanggal 11 januari 2016.

<sup>28</sup> Hasil wawancara dengan Hoiron (mahasiswa) pada tanggal 4 Januari 2016.

b) Melupakan Realitas

Realitas merupakan kenyataan yang terbentuk dari pengalaman manusia. realitas merupakan penggambaran kenyataan manusia. oleh sebab itu realitas menjadi hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia.

Realitas mahasiswa saat ini terbentuk oleh perkembangan teknologi. Realitas yang sebenarnya tidaklah nyata dan merupakan buatan manusia. Namun dapat dinikmati dan dirasakan.

Dengan adanya teknologi (*gadget*), mahasiswa mensimulasikan dunianya sendiri dan menciptakan dunia yang lebih mengasikkan daripada dunia nyata. Sehingga mahasiswa melupakan realitas nyata. Sebagaimana yang dijelaskan Husnul Muttaqin (Dosen):

Realitas merupakan kenyataan yang terbentuk karena pengalaman manusia. realitas merupakan penggambaran kehidupan manusia. oleh sebab itu realitas menjadi hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia.

Dengan adanya teknologi (*gadget*), mahasiswa dapat mensimulasikan dunianya sendiri dan menciptakan dunia yang jauh lebih mengasikkan daripada dunia nyata. Sehingga mahasiswa melupakan realitas nyata. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Husnul Muttaqin (Dosen):

Simulasi dunia nyata seperti ini pastinya mampu membuat orang melupakan dunianya sendiri. Mereka akan lebih asyik dan lebih menikmati dunia simulasi tersebut, sebab hal-hal yang

“Saya kalau udah kadung asyik dengan *gadget* biasanya waktu. Saya sering main game dengan *gadget*, karena asyik. Beda dengan permainan yang biasa.”<sup>30</sup>

Kemasan dunia simulasi ini dapat membuat mahasiswa khususnya merasa asyik berada di sana. Sehingga mereka lupa waktu mereka di dunia nyata. Perbedaan inilah yang membuat dunia simulasi lebih sering dimasukin oleh mahasiswa.

c) Hilangnya Daya Kritis

Kritis dalam berpikir merupakan salah satu ciri mahasiswa. Dengan berpikir kritis, segala masalah dapat dicari solusinya. Segala masalah dapat terselesaikan dengan cepat. Namun

“Saya kalau udah kadung asyik dengan *gadget* biasanya lupa waktu. Saya sering main game dengan *gadget*, karena asyik banget. Beda dengan permainan yang biasa.”<sup>30</sup>

### c) Hilangnya Daya Kritis

Dengan adanya *gadget*, secara lambat laun membuat daya kritis mahasiswa hilang. Mahasiswa akan diberikan informasi apapun oleh *gadget*. Sehingga *gadget* menjadi sumber informasi









Pada tahap kedua, *gadget* telah melakukan pengontrolan dengan membuat pengalaman serta wawasan mahasiswa terbentuk oleh *gadget* itu sendiri. *Gadget* telah memberikan wawasan baru bagi mahasiswa, wawasan yang sebelumnya belum pernah dirasakan di dunia nyata. Inilah bentuk pengontrolan *gadget* terhadap manusia.

Tahap ketiga merupakan tahap dimana mahasiswa telah bertransformasi menjadi masyarakat industri. Mahasiswa telah melakukan perombakan budaya lama menuju budaya baru. Penggunaan *gadget* semakin dibutuhkan dengan adanya era modern. Sebab seluruh masyarakat telah bertransformasi menuju masyarakat industri. Oleh karena itu mahasiswa akan ikut berubah mengiringi masyarakat.

Tahap ketiga merupakan tahap dimana mahasiswa telah bertransformasi menjadi masyarakat industri. Mahasiswa telah melakukan perombakan budaya lama menuju budaya baru. Penggunaan *gadget* semakin dibutuhkan dengan adanya era modern. Sebab seluruh masyarakat telah bertransformasi menuju masyarakat industri. Oleh karena itu mahasiswa akan ikut berubah mengiringi masyarakat.

Tahap terakhir adalah tahap ideologi *gadget*. Pada tahap ini, muncul pemahaman baru serta gagasan baru terhadap *gadget*. Pemahaman tersebut berupa pemahaman yang berorientasi pada *gadget*. Setiap pemahaman, wawasan serta gagasan telah dibentuk oleh *gadget*. Setiap gagasan berdasarkan oleh *gadget*, setiap





sebagai kebutuhan merupakan hegemoni yang telah di pihak tertentu (kaum kapitalis, feodal,). Hal ini merupakan rantai kemenangan yang disepakati oleh mahasiswa khususnya dan masyarakat pada umumnya dengan pihak tersebut. Karena itu ada sebuah proses penyamaan persepsi memahami *gadget*.

Secara tidak langsung mahasiswa telah digiring sebuah kerangka yang telah ditentukan. Penggiringan dimulai dari penggunaan *gadget* hingga ketergantungan *gadget*. Hal ini merupakan dominasi dalam hal ini mahasiswa tidak dikuasai secara sadar, namun dikuasai

Secara tidak langsung mahasiswa telah digiring sebuah kerangka yang telah ditentukan. Penggiringan dimulai dari penggunaan *gadget* hingga ketergantungan *gadget*. Hal ini merupakan dominasi dalam hal ini mahasiswa tidak dikuasai secara sadar, namun dikuasai

tidak sadar melalui intelektual dan moralnya.