

## BAB III

HEGEMONI GADGET

#### A. Deskripsi Lokasi Penelitian dan Subyek Penelitian

## **1. UIN Sunan Ampel Surabaya**

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel disingkat UIN Sunan Ampel adalah salah satu perguruan tinggi negeri di Surabaya yang menyelenggarakan pendidikan ilmu-ilmu keislaman multidisipliner serta sains dan teknologi. UIN Surabaya diberi nama Sunan Ampel, adalah nama salah seorang Walisongo, tokoh penyebar Islam di Indonesia. Berubahnya IAIN Sunan Ampel menjadi UINSA Surabaya agar fakultas-fakultas di UINSA lebih luas namun tidak luput dari pengetahuan agama. Karena pada dasarnya UINSA adalah universitas dengan basic islam. Dengan perubahan IAIN menjadi UINSA, maka banyak sekali yang sangat signifikan meskipun masih dalam proses, diantaranya: pertambahan fakultas dan meluasnya dunia pembelajaran, salah satunya adalah fakultas ilmu sosial dan ilmu politik. Keberadaan kampus UIN Sunan Ampel di wilayah Surabaya bagian selatan Jl. Ahmad Yani No. 117 Surabaya tepatnya di selatan JX international dan di depan Mapolda Jawa Timur.

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

di Jombang pada tahun 1961. Dalam pertemuan itu, Profesor Soenarjo (Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga), hadir sebagai nara sumber untuk menyampaikan pokok-pokok pikiran yang diperlukan sebagai landasan berdirinya perguruan tinggi agama Islam dimaksud. Dalam sesi akhir pertemuan bersejarah tersebut, forum mengesahkan beberapa keputusan penting yaitu: (1) Membentuk Panitia Pendirian IAIN, (2) Mendirikan Fakultas Syariah di Surabaya, dan (3) Mendirikan Fakultas Tarbiyah di Malang. Selanjutnya, pada tanggal 9 Oktober 1961, dibentuk Yayasan Badan Wakaf Kesejahteraan Fakultas Syariah dan Fakultas Tarbiyah yang menyusun rencana kerja sebagai berikut:

1. Mengadakan persiapan pendirian UIN Sunan Ampel yang terdiri dari Fakultas Syariah di Surabaya dan Fakultas Tarbiyah di Malang.
  2. Menyediakan tanah untuk pembangunan Kampus UIN Sunan Ampel seluas 8 (delapan) Hektar yang terletak di Jalan A. Yani No. 117 Surabaya.
  3. Menyediakan rumah dinas bagi para Guru Besar.

Pada tanggal 28 Oktober 1961, Menteri Agama menerbitkan SK No. 17/1961, untuk mengesahkan pendirian Fakultas Syariah di Surabaya dan Fakultas Tarbiyah di Malang. Kemudian pada tanggal 01 Oktober 1964, Fakultas Ushuluddin di Kediri diresmikan berdasarkan SK Menteri Agama No. 66/1964.

Berawal dari 3 (tiga) fakultas tersebut, Menteri Agama memandang perlu untuk menerbitkan SK Nomor 20/1965 tentang Pendirian UIN Sunan Ampel yang berkedudukan di Surabaya, seperti dijelaskan di atas. Sejarah mencatat bahwa tanpa membutuhkan waktu yang panjang, UIN Sunan Ampel ternyata mampu berkembang dengan pesat. Dalam rentang waktu antara 1966-1970, UIN Sunan Ampel telah memiliki 18 (delapan belas) fakultas yang tersebar di 3 (tiga) propinsi: Jawa Timur, Kalimantan Timur dan Nusa Tenggara Barat.

Namun demikian, ketika akreditasi fakultas di lingkungan UIN diterapkan, 5 (lima) dari 18 (delapan belas) fakultas tersebut ditutup untuk digabungkan ke fakultas lain yang terakreditasi dan berdekatan lokasinya. Selanjutnya dengan adanya peraturan pemerintah nomor 33 tahun 1985, Fakultas Tarbiyah Samarinda dilepas dan diserahkan pengelolaannya ke IAIN Antasari Banjarmasin. Disamping itu, fakultas Tarbiyah Bojonegoro dipindahkan ke Surabaya dan statusnya berubah menjadi fakultas Tarbiyah UIN Surabaya. Dalam pertumbuhan selanjutnya, UIN Sunan Ampel memiliki 12 (dua belas) fakultas yang tersebar di seluruh Jawa Timur dan 1 (satu) fakultas di Mataram, Lombok, Nusa Tenggara Barat. Kini, UIN Sunan Ampel terkonsentrasi hanya pada 5 (lima) fakultas induk yang semuanya berlokasi di kampus Surabaya.

Terhitung mulai tanggal 1 oktober 2013, IAIN Sunan Ampel berubah menjadi UIN Sunan Ampel (UINSA) Surabaya berdasarkan Keputusan Presiden RI No. 65 Tahun 2013.

UIN Sunan Ampel (UINSA) Surabaya memiliki 9 fakultas:

- 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

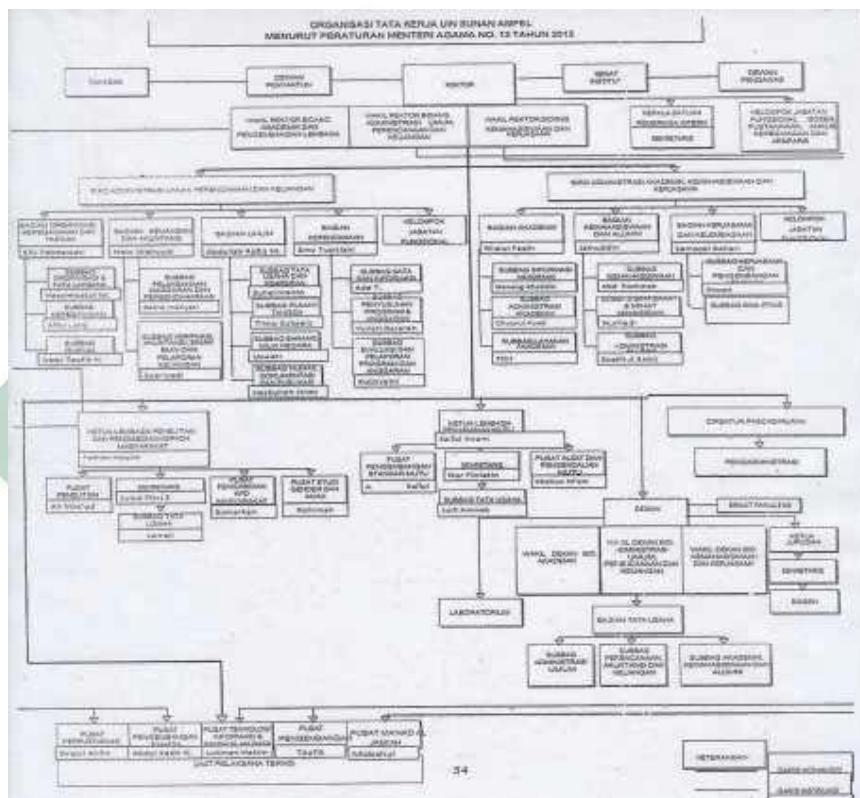
Seperti halnya kampus negeri yang lain, UINSA juga membuka program pasca sarjana untuk program Magister (S2) dan Doktor (S3). Program Magister (S2) di kampus ini membuka untuk beberapa jurusan, diantaranya Pemikiran Islam, Ekonomi Islam, Tafsir Hadits, Dakwah, Pendidikan Bahasa Arab, Syri'ah dan Pendidikan Islam.

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

empirik, menganalisis dan menggali fakta kontemporer dalam  
masyarakat islam (utamanya di indonesia).<sup>1</sup>

**Gambar 3.1**

# Struktur Organisasi UIN Sunan Ampel Surabaya



Sumber: Rektorat UIN Sunan Ampel Surabaya

<sup>1</sup> Panduan Penyelenggaraan Program Strata Satu (S1) Dan Program Magister (S2) UIN Sunan Ampel Surabaya, (Surabaya: UIN Sunan Ampel: 2013), hlm. 1

**Gambar 3.2**

**Rekapitulasi Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya**

<sup>8</sup> Rekapitulasi Mahasiswa aktif studi UIN Syarif Ampel semester genap tahun akademik 2013/2014 menunjukkan angka 3-1 dan 3-2.

Sumber: Rektorat UIN Sunan Ampel

## **2. Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya**

Dengan adanya perkembangan zaman, pasti ada yang namanya perubahan, begitulah perubahan IAIN Sunan Ampel yang berubah menjadi UIN Sunan Ampel. Dengan bertambahnya beberapa Fakultas baru pastinya membuat UIN Sunan Ampel lebih dipandang oleh masyarakat. Setidaknya akan bertambah jumlah mahasiswa tiap tahunnya.

Perubahan IAIN Sunan Ampel menjadi UIN Sunan Ampel pastinya akan merubah seluruh infrastruktur dan sarana prasarana di UIN Sunan Ampel Surabaya. Salah satunya seperti penambahan teknologi-teknologi modern.

Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya saat ini hampir keseluruhan menggunakan teknologi yang dinamakan *gadget*. Penggunaan *gadget* telah dilakukan mahasiswa setiap hari di kampus. baik untuk belajar maupun untuk hiburan dan lain-lain. Hal ini memunculkan pandangan baru di kalangan mahasiswa, pandangan tersebut ialah meyakini *gadget* merupakan syarat utama mahasiswa modern.

Hampir keseluruhan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* tidak melihat tempat dan

waktu. Bisa dilakukan dimana saja, karena *gadget* merupakan alat yang praktis. Perhatikan gambar berikut:

**Gambar 3.3**



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

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

## 1. Bentuk Hegemoni *Gadget*

Sebelum diuraikan tentang Hegemoni *Gadget* di kalangan mahasiswa, berikut peneliti paparkan terkait hal pokok yang menjadi kajian utama dalam penelitian ini, yaitu bentuk hegemoni dan dampak hegemoni *gadget* di kalangan mahasiswa. Hegemoni *gadget* merupakan penggiringan ideologi manusia agar selalu membutuhkan *gadget*, sehingga manusia akan senantiasa menggunakan *gadget* disetiap aktivitas. Berikut kami paparan proses hegemoni *gadget* di kalangan mahasiswa:

### 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 mengeikuti 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.

Kenyataan ini tidak dapat dipungkiri lagi. Mahasiswa saat ini sangat membutuhkan *gadget* yang merupakan produk masyarakat industri. Sebab saat ini adalah era modernisasi. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hoiron mahasiswa Jurusan Manajemen Dakwah Fakultas Dakwah dan Komunikasi:

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

*Gadget* menjadikan penggunanya dapat melacak segala informasi yang berada didunia maya. Hoiron memaparkan bahwa saat ini era modernisasi, dia tidak mau ketinggalan informasi sekecil apapun. Dia selalu mengupdate berita melalui *gadgetnya*. Sebab dia tidak mau dibilang kurang update (kudet). Hal ini merupakan sebuah paksaan arus modernisasi yang memaksa mahasiswa seperti Hoiron menggunakan *gadget*.

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 penggunanya untuk mencari informasi. Budaya lama mahasiswa telah tergantikan oleh kecanggihan teknologi. Dahulu mahasiswa mencari informasi menggunakan surat

<sup>3</sup> Hasil wawancara dengan Hoiron (mahasiswa) pada tanggal 4 Januari 2016.

kabar, artikel dan lain-lain. Namun saat ini hal itu seakan pudar.

Mahasiswa lebih memilih menggunakan *gadget* untuk mencari informasi. Karena *gadget* dapat mempermudah mencari informasi.

“...Saya termasuk orang yang kurang mampu jika membeli *gadget*. Keluarga saya termasuk keluarga yang kurang mampu. Saya menggunakan *gadget* ini hanya untuk BBM (BlackBerry Messenger), WA (Whats App) bermain Game dan mencari informasi aja.”<sup>4</sup>

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* memebri kemudahan bagi penggunanya. Pengguna seperti Hoiron dapat menggunakan beberapa aplikasi yang telah disediakan oleh *gadget* itu sendiri seperti yang telah dipaparkan oleh Hoiron.

Dalam hal ini Hegemoni *gadget* dapat disebut sebagai doktrinasi teknologi terhadap mahasiswa. Mahasiswa telah dikonsep agar membutuhkan teknologi sebagai ideologi mereka. Secara tidak sadar mahasiswa mengalami penindasan yang tidak mereka rasakan.

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

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

Sebagaimana yang dipaparkan oleh Ahmada Mahasiswa Jurusan Bimbingan Konseling Islam (BKI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi:

*“Gadget ini menjadi kebutuhan saya pribadi, ada kebutuhan primer dan ada kebutuhan sekundernya, untuk kebutuhan primer seperti SMS dan Telfon. Untuk kebutuhan sekundernya itu tak buat catatan. Soalnya aplikasi yang ada digadget ini menyediakan 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>*

Kebutuhan mahasiswa dapat terpenuhi ketika mereka memiliki *gadget*. Mereka dengan dapat melakukan kegiatan belajar mereka dengan ditemani *gadget*. Mahasiswa saat ini menjadikan *gadget* sebagai kebutuhan mereka. Ada dua kebutuhan mahasiswa menggunakan *gadget* yang diungkapkan oleh ahmada yaitu kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder. Kebutuhan primer adalah penggunaan *gadget* untuk hal-hal yang penting seperti SMS dan Telepon. Kebutuhan Sekundernya hanya digunakan untuk menyimpan catatan.

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.

<sup>5</sup> Hasil wawancara dengan Ahmada (mahasiswa) pada tanggal 4 januri 2016.

### b. Pengontrolan *Gadget*

Sekarang ini, kekuasaan politik menyatakan dirinya sendiri melalui kekuasaanya terhadap proses mesin dan terhadap organisasi teknis dari suatu peralatan. Pemerintah dari masyarakat yang sudah maju atau masyarakat yang sedang mengalami kemajuan dapat mempertahankan dan mengamankan dirinya hanya ketika pemerintah itu berhasil dalam menggerakkan, mengorganisasi dan memaksimalkan produktivitas teknis, ilmiah dan mekanis yang telah tersedia bagi peradaban industri. Produktivitas ini bisa menggerakkan masyarakat secara keseluruhan, di atas dan di luar kepentingan individu dan kelompok apa saja.

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>

Kekuasaan teknologi kini telah menyatakan dirinya sebagai kekuasaan terhadap mesin. Alat utamannya adalah teknologi itu

<sup>6</sup> Herbert Marcuse, *Manusia Satu Dimensi*, Yogyakarta: YAYASAN BENTANG BUDAYA, 2000.

sendiri yang menjadi pengontrol pola pikir manusia. Kontrol tersebut dapat kita lihat seperti sebuah pengalaman yang didapat dari dunia virtual/ dunia maya.

Realitas saat ini membuktikan bahwa mahasiswa saat ini telah dikontrol oleh *gadget* itu sendiri. Penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa telah mencapai pada tahap pengalaman. Pengalaman yang didapat oleh mahasiswa saat ini berdasarkan pengalaman yang sifatnya diatas kenyataan. Pengalaman yang hanya didapat dari teknologi (*gadget*) yang mereka miliki. Hal ini dapat kita lihat dari hasil wawancara dengan Taufik mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi:

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

Keseharian mahasiswa telah diatur oleh *gadget* itu sendiri. Mereka tanpa sadar telah menggantungkan pengalamannya kepada sebuah alat. Mereka menyukai alat tersebut karena dapat memberikan apa yang mereka butuhkan. Keseharian mereka tidak terlepas dengan adanya *gadget*. Penggunaan *gadget* menjadi sangat penting karena memiliki banyak fitur.

<sup>7</sup> Hasil wawancara dengan Taufik (mahasiswa) pada tanggal 3 januari 2016

Selain mempunyai banyak fitur, transformasi handphone menjadi *gadget* banyak disukai oleh mahasiswa. Hal itu dikarenakan *gadget* menggunakan layar sentuh yang memudahkan pengguna untuk menggeser dan merubah aplikasi. Jadi tidak perlu menekan tombol seperti handphone zaman dulu.

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

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

Dari penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa, tidak sedikit dari mereka selalu menggunakannya sebagai media belajar. *Gadget* menjadi salah satu penunjang belajar mereka sela mereka menimba ilmu di Perguruan Tinggi. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Asrori mahasiswa Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi dan Kesehatan:

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

<sup>8</sup> Hasil wawancara dengan Taufik (mahasiswa) pada tanggal 3 januari 2016

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

Selain untuk menjelajah dunia virtual, *gadget* di kalangan mahasiswa dapat pula membantu pekerjaan kampus seperti tugas-tugas mata kuliah yang diberikan oleh dosen mereka. Dengan menggunakan *gadget* mahasiswa dapat mempercepat penggerjaannya.

Penggunaan *gadget* dikalangan 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 menggunakananya.”<sup>10</sup>

*Gadget* telah menggantikan fungsi buku-buku ilmiah serta referensi 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 memmberikan 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 refrensi ilmiah diperpustakaan.

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

“...buat ngerjain tugas, gak perlu repot-repot ke perpustakaan mas, cari aja di intenet, pasti ketemu. Semua materi itu ada di *google*. Kalau mau cari yang ada refrensinya tinggal cari di *googlebook*. ”<sup>11</sup>

Pengerjaan tugas mata kuliah pastinya memerlukan refrensi buku-buku ilmiah agar tugas tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Saat ini *gadget* bukan hanya menjadi media hiburan semata. Namun juga dapat menjadi perpustakaan umum yang bebas. Kapan saja mahasiswa ingin masuk asal dapat *online* di internet.

### c. Transformasi Mahasiswa

Max Ways, Editor Majalah *Fortune*, pada tahun 1959 telah memperkirakan bahwa kecepatan perubahan mungkin 50 kali lebih besar daripada perubahan pada abad sebelumnya. Begitu pula teolog dari Universitas Chicago pada tahun 1961 menegaskan bahwa manusia memerlukan suatu ukuran ketertiban dan stabilitas dan manusia mengalami dehumanisasi karena perubahan besar-besaran. Inilah yang disebut Ways sebagai era Perubahan Radikal, atau yang oleh Platt dinamakan krisis berlipat ganda, atau bahwkan bagi sejarawan dinyatakan sebagai “superkrisis” atau “megakrisis” (Cornish, 1977). Pada era ini Tuhan dinyatakan telah “mati” atau “tidak mau melibatkan diri dengan persoalan manusia”. atau seperti dikatakan Tribe (1975) agama dipandang berlebihan tidak memiliki arti baik dibidang sosial, intelektual atau politik, melainkan dalam arti arsitektur. Sedangkan Mumford (1934) menjulukinya sebagai “era

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

mesin". Pada saat ini pula manusia mengalami penyakit stress computer (Brod, 1984).

Inilah era yang disebut Raymond Aron sebagai masyarakat Industri (Ellul, 1964 dan 1980). Masyarakat bercirikan otomatisme, self-augmentasi dan monism, rasional dan artifisial. Bahkan baru-baru ini Toffler (1986) menamakannya sebagai *Gelombang Ketiga*. Masyarakat demikian menurut Martindale (1962) sebagaimana yang terjadi di Dunia Barat akan ditandai oleh konflik laten antar *kaum saintis* dan *kaum humanis*.<sup>12</sup>

Mahasiswa saat ini berbeda dengan mahasiswa terdahulu. Era Tradisional telah berganti menjadi Era Modern. Perkembangan ilmu pengetahuan membawa perubahan besar bagi mahasiswa. Dengan banyaknya mesin-mesin canggih dan teknologi modern, pola pikir mahasiswa berubah seiring dengan perubahan kebudayaan. Seperti yang telah dipaparkan oleh Afif mahasiswa Program Studi Ilmu Politik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik:

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

Penggunaan *gadget* menandakan Era Modernisasi bagi mahasiswa. Era dimana berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Mahasiswa telah memasuki Era yang disebut oleh Raymond Aron

<sup>12</sup> Karim, Rusli, *Agama dan Masyarakat Industri Modern*, (Yogyakarta: Media Widya Mandala, 1992), hal. 122-123

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

sebagai masyarakat industri, yaitu masyarakat yang bercirikan bekerja dengan sendirinya, ego yang besar, monism, rasional dan tidak alami/buatan.

Ego yang terbentuk karena kepercayaan diri yang tinggi individu membuat mereka berpikir rasional. Hal tersebut terbentuk Karena sebuah kebuadayaan. Mahasiswa mendapatkan pengalaman dari sebuah *gadget*, merupakan hal yang tidak alami yang sifatnya artifisial. Pengalaman yang tidak nyata ini menjadikan pribadinya sebagai masyarakat industri.

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

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

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

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

yang sifatnya non-materi dapat dicari seperti pengalaman dan pembelajaran dapat dicari.

Selain itu *gadget* akan memberikan wawasan yang lebih luas. Berbagai pengalaman hidup manusia dapat dicari dalam *gadget*. *Gadget* mampu memberikan pembelajaran lebih dibanding di dunia nyata. Hal tersebut dipaparkan oleh Afif (mahasiswa):

“Saya banyak mendapat pembelajaran serta pengalaman dari *gadget* yang saya punya. Selain belajar dimata kuliah, saya juga mencari pembelajaran lain di internet. Bagi saya ini adalah hal positif bagi saya.”<sup>15</sup>

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

#### d. Ideologi *Gadget*

Ideologi adalah salah satu bentuk varian dari pola-pola kepercayaan kognitif dan moral yang komprehensif tentang manusia, masyarakat dan jagad raya dalam hubungannya dengan manusia dan masyarakat yang berkembang dalam masyarakat. Pandangan hidup (*outlook*) dan keyakinan (*creed*), (Edward L.Shils, 1975).

---

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

Ideologi memiliki makna positif sebagai seperangkat gagasan dasar yang memberi landasan dan tuntunan hari depan bagi Negara yang lebih baik. Hal ini menjadi aliran yang sangat kuat bagi pembahasan ilmu politik klasik. Dari sisi *ideologi liberalism*, Individu merupakan titik sentral acuan bagi perubahan, karena manusia memiliki martabat, landasan tuntunan bagi masyarakat.

Ideologi memiliki juga makna negatif, khususnya di kalangan ilmuwan yang berparadigma Marxian (mengambil dari ajaran Marx) dan Marxis (memakai dogma Marx). Bagi kelompok ini, ideologi sangat bertentangan dengan ilmu pengetahuan (*science*). Sebab sejauh ini Ilmu pengetahuan mengamati dan mendeskripsi apa adanya (*es-is*), tidak diputarbalikkan. Sedangkan dalam ideologi, seringkali dimanfaatkan untuk kepentingan ekonomi dan politik. Kalau sudah demikian maka disebut dengan *ideological explanation*, atau pemutarbalikan fakta sosial untuk mengabdi kepada kepentingan kekuasaan.<sup>16</sup>

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

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

Ideologi ibarat sebuah konsep yang memiliki makna ganda. Ketika ideologi itu mampu menguasai sistem kesadaran manusia, ideologi akan menjadi hal yang positif. Namun ketika ideologi telah dikuasai oleh sebuah sistem, maka ideologi tersebut dapat dikatakan negatif.

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 menggunakan setiap hari. Hampir setiap hari saya hidup dengan *gadget*. Saya tidak bisa hidup tanpa *gadget* di Zaman modern seperti ini. Tidak bisa dipungkiri lagi sekarang itu zamannya teknologi informasi. Jadi *gadget* ini pasti dibutuhkan."<sup>17</sup>

Hal ini sudah menunjukkan bahwa *gadget* telah menjadi sebuah instrumen baru bagi mahasiswa. Kebutuhan terhadap *gadget* tak dapat dipungkiri lagi. *Gadget* seakan hidup dan menemani mahasiswa setiap harinya. Mahasiswa bersenang-senang bersama *gadget*. Ini menjadikan *gadget* menjadi kebutuhan pokok bagi mahasiswa saat ini.

Rata-rata mahasiswa menggunakan *gadget* dikarenakan adanya tuntutan zaman. Hal tersebut dikarenakan lingkungan mereka yang memaksa mereka menggunakannya. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Dimas mahasiswa Fakultas Psikologi dan Kesehatan:

<sup>17</sup> Hasil wawancara dengan Taufik (mahasiswa) pada tanggal 3 januari 2016.

“Saya pakai *gadget* ya karena tuntutan, teman-teman sudah pada pakai. Saya menggunakan *gadget* ini dari semester 1. Saya gunakan *gadget* ini buat hubungi teman-teman. Soalnya zaman sekarang itu hubungannya lewat BBM dan WA. Kalau dulu kan handphone itu hanya bisa sms dan telpon saja.”<sup>18</sup>

Selain itu *gadget* menjadi syarat utama kehidupan zaman modern di kalangan mahasiswa. hubungan antar mahasiswa saat ini sudah memanfaatkan perkembangan teknologi *gadget*, saat ini mahasiswa telah menggunakan *gadget* sebagai alat komunikasi modern. Jadi ada banyak aplikasi yang dapat dipergunakan, berbeda dengan handphone yang hanya bisa dibuat telpon dan sms.

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

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

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

<sup>18</sup> Hasil wawancara dengan Dimas (mahasiswa) pada tanggal 12 januari 2016.

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

## **2. Dampak Hegemoni *Gadget***

Dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat, baik negatif maupun positif.<sup>20</sup> Dampak merupakan akibat dari segala sesuatu yang terjadi karena perubahan.

#### a. Dampak Positif Hegemoni *gadget*

- a) Mempermudah aktivitas mahasiswa.

*Gadget* dapat mempermudah segala aktivitas mahasiswa dalam proses belajar, baik itu didalam kampus maupun diluar kampus. selama mereka menggunakan *gadget* segala tugas yang diberikan oleh dosen dapat diselesaikan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Dimas (mahasiswa):

*“Gadget itu sangat menguntungkan, bisa ngerjain tugas, cari-cari refrensi di internet dan lain sebagainya. Selain itu mempermudah aktivitas saya selama dikampus.”*<sup>21</sup>

Dengan adanya *gadget* di kalangan mahasiswa, segala urusan dapat diatasi. Kecanggihan *gadget* mampu membuat mahasiswa dengan mudah mengerjakan sesuatu. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri lagi. Bukti konkritisnya ketika mereka mengerjakan tugas mata kuliah mereka. Mereka menggunakan *gadget* untuk mempermudah penggerjaannya.

*Gadget* yang ada dalam masyarakat sangatlah positif, asal dapat dipergunakan dengan baik. Sebagai contoh ketika kita mengerjakan tugas dengan refrensi internet. Sebenarnya hal itu

<sup>20</sup> Andreas Soeroso, *Sosiologi 2*, (Bogor: Quadra,2008) hal. 42

<sup>21</sup> Hasil wawancara dengan Dimas (mahasiswa) pada tanggal 12 januari 2016.

merupakan hal yang bagus. Sehingga membuat wawasan kita bertambah luas. Sebagaimana penuturan Husnul Muttaqin Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik:

“Mencari refrensi di internet itu bagus, asal referensi yang diambil mempunyai kredibilitas data yang kuat. Jadi jangan sampai mencantumkan sumber pada tugas mata kuliah yang memiliki kredibilitas yang rendah.”<sup>22</sup>

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.

b) Media Aspirasi Mahasiswa

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

<sup>22</sup> Wawancara dengan Bapak Husnul Muttaqin (dosen) pada tanggal 11 januari 2016

Terjadi sebuah domokratisasi dalam hal berpendapat. Semua dapat mengajukan aspirasinya, baik dari golongan bawah maupun atas. Seperti yang telah dijelaskan oleh Husnul Muttaqin (Dosen):

“Dampak positif *gadget* antara lain seperti munculnya demokratisasi dalam hal berpendapat. Semua orang dapat berpendapat apapun dalam media sosial. Jadi tidak ada tingkatan didalam dunia maya tersebut.”<sup>23</sup>

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

Dalam media sosial tidak mengenal yang namanya kelas sosial. Semua dapat berkomentar, berbicara maupun mengkritik. Berbeda dengan dunia nyata yang memiliki batasan-batasan tertentu dalam hal apapun.

“...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 ustaz. 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>23</sup> Wawancara dengan Bapak Husnul Muttaqin (dosen) pada tanggal 11 januari 2016

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

Perbedaan dunia nyata dengan dunia virtual atau dunia maya sangatlah mencolok. Di dunia nyata kita tidak dapat sembarangan menyampaikan argumentasi kita. Sedangkan dalam dunia maya kita bebas berargumentasi. Tidak ada seorangpun yang mampu mengambil hak kita untuk berpendapat.

Dengan adanya *gadget* mahasiswa dapat menyalurkan aspirasi, argumentasi serta kritiknya melalui media sosial. Dimana segalanya mungkin terjadi di dunia tersebut.

c) Menjadi Sarana Perpustakaan

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

“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>

Refrensi yang diberikan oleh *gadget* kepada mahasiswa lebih banyak dibanding refrensi yang disediakan oleh perpustakaan pada umumnya. Selain memiliki akses yang lebih mudah dibanding perpustakaan pada umumnya. Jadi mahasiswa tidak perlu repot-

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

repot bersusah payah mencari refrensi yang diinginkan. Tinggal cari saja menggunakan *gadget*.

Hal ini merupakan hal yang luar biasa dalam perkembangan teknologi informasi saat ini. Kita dapat mengakses segala keperluan yang kita butuhkan. Kita dapat mengakses apapun dan 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*. *Gadget* mempermudah masyarakat dan mahasiswa pada khususnya agar dapat mengakses seluruh informasi yang dibutuhkan. Segala keperluan yang dibutuhkan dapat diakses melalui *gadget* dengan sepuas-puasnya.

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.

**b. Dampak Negatif Hegemoni Gadget**

a) Hilangnya Nilai-nilai Lokal

Penggunaan *gadget* selain memberikan dampak positif, *gadget* juga memberikan dampak yang sebaliknya. Dengan adanya

<sup>26</sup> Wawancara dengan Bapak Husnul Muttaqin (dosen) pada tanggal 11 januari 2016.

*gadget* mahasiswa akan kehilangan nilai-nilai lokalnya. Bukan hanya mahasiswa, masyarakat juga terkena dampaknya juga. Sebagaimana yang dituturkan oleh Husnul Muttaqin (Dosen):

“Nilai-nilai lokal benar-benar luntur, orang bisa jadi hidup di Madura, tetapi sebetulnya nilai-nilai yang dia yakini nilai-nilai luar.”<sup>27</sup>

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.

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

“*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>

Dengan adanya *gadget* pastilah perubahan akan terjadi. Nilai-nilai tersebut dapat tergantikan oleh nilai-nilai baru yang ditawarkan oleh *gadget*. Nilai-nilai yang secara sadar mereka ikuti.

<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.

Mahasiswa mendapatkan wawasan serta pengetahuan baru dari penggunaan *gadget*. Dilain sisi mereka sedikit demi sedikit melupakan nilai-nilai lokal mereka.

b) Melupakan Realitas

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.

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

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):

“Boleh jadi misalnya orang lalu memilih lebih asyik di dunia yang baru daripada di dunia yang riil, karena dunia yang baru itu dapat mensimulasikan realitas nyata dengan cara yang lebih jauh mengasyikkan.”<sup>29</sup>

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

<sup>29</sup> Wawancara dengan Bapak Husnul Muttaqin (dosen) pada tanggal 11 januari 2016.

pastinya ditawarkan oleh dunia yang baru ini pasti lebih mengasyikkan.

Dengan masuknya mahasiswa pada dunia simulasi seperti dunia virtual. Akan membuat mahasiswa menjadi melupakan realitas nyatanya. Sebagaimana paparan Dimas (mahasiswa):

“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>

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 ketika daya kritis itu hilang, maka pastilah permasalahan akan lebih banyak muncul.

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

<sup>30</sup> Hasil wawancara dengan Dimas (mahasiswa) pada tanggal 12 januari 2016.

mahasiswa. Sebagaimana dijelaskan oleh Husnul Muttaqin (Dosen):

“Daya kritis itu menghadapi sesuatu yang begitu memanjakan dan memudahkan kita, jadi semua informasi itu digasak habis. Daya kritis itu bisa hilang kalau hidup kita terlalu mudah.”<sup>31</sup>

Kemudahan memperoleh informasi dapat menghilangkan daya kritis mahasiswa. Karena ketika kita mendapat informasi dengan mudah, kita cenderung tidak mau berpikir panjang. Dengan adanya *gadget*, secara tidak langsung membuat kehidupan menjadi mudah. Sehingga menyebabkan penurunan berpikir manusia. seperti yang dipaparkan oleh Asrosri/PJ (mahasiswa):

“Buat apa susah-susah berpikir buat ngerjain tugas, cari aja di internet selesai. Bisa menghemat waktu pengajaran juga mas.”<sup>32</sup>

Pengerjaan tugas mata kuliah dapat terselesaikan dengan mudah dengan adanya *gadget*. Namun hal ini merupakan penurunan kebudayaan bagi mahasiswa. Sebab mahasiswa sejatinya mampu berpikir kritis. Jadi, tidak terbuai oleh perkembangan teknologi.

### C. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini merupakan tahap akhir untuk pengecekan dan konfirmasi hasil temuan data dengan menggunakan teori.

Pada tahap analisis ini bertujuan untuk memperoleh deskripsi tentang

<sup>31</sup> Wawancara dengan Bapak Husnul Muttaqin (dosen) pada tanggal 11 januari 2016.

<sup>32</sup> Hasil wawancara dengan Asrori/PJ (mahasiswa) pada tanggal 7 januari 2016.

Hegemoni *Gadget* di kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dengan menggunakan teori Hegemoni.

1. Analisa Hegemoni *Gadget* diklangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya.

Setelah melakukan penelitian dan pengamatan terhadap fenomena *gadget* di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dengan studi Hegemoni Antonio Gramsci, terdapat temuan dilapangan yang berkaitan dengan permasalahan sosial. Mahasiswa menggunakan *gadget* karena sebuah tuntutan dan kebutuhan. Penggunaan *gadget* tak lain untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa serta memenuhi tuntutan zaman yang telah modern ini.

Pola serta kebiasaan mahasiswa saat ini telah mengarah pada interpretasi terhadap *gadget*. Mahasiswa memiliki pandangan baru serta gagasan baru dalam menyikapi perkembangan teknologi informasi. Gagasan-gagasan tersebut terbentuk karena sebuah proses yang telah mereka alami.

Dari hasil temuan terdapat pola atau bentuk hegemoni *gadget* di kalangan mahasiswa. Hegemoni sendiri merupakan sebuah penggiringan ideologi yang pastinya memiliki sasaran. Sasaran tersebut adalah mahasiswa yang menggunakan *gadget*. Berikut adalah bentuk Hegemoni *gadget* dikalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya.

### Tabel 3.1

#### Bentuk-bentuk Hegemoni *Gadget* dan Deskripsi

| NO. | Bentuk-bentuk Hegemoni <i>Gadget</i> | Deskripsi                                                                                                                     |
|-----|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Hegemoni <i>Gadget</i>               | Mahasiswa telah menggunakan <i>gadget</i> dan Mahasiswa membutuhkan <i>gadget</i> sebagai kebutuhan..                         |
| 2.  | Pengontrolan <i>Gadget</i>           | Pengalaman serta wawasan mahasiswa dibentuk oleh <i>gadget</i> .                                                              |
| 3.  | Transformasi Mahasiswa               | Mahasiswa mengalami perubahan dalam sisi kebudayaan, seperti pengerjaan tugas serta proses belajar.                           |
| 4.  | Ideologi <i>Gadget</i>               | Pola berpikir mahasiswa tergantung pada <i>gadget</i> , selain itu kehidupan telah bergantung pada penggunaan <i>gadget</i> . |

*Sumber: Hasil Pengolahan Sendiri*

Dari tabel di atas dapat terlihat bahwa bentuk hegemoni *gadget* memiliki beberapa bentuk, mulai dari bentuk hegemoni *gadget*, pengontrolan *gadget*, transformasi mahasiswa dan ideologi *gadget*.

Beberapa bentuk hegemoni *gadget* tersebut memiliki pola yang berurutan. Hegemoni *gadget* merupakan tahap awal dalam penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa. Pada tahap ini

mahasiswa menggunakan *gadget* hanya sebagai kebutuhan.

Masuknya budaya baru penggunaan *gadget* ini merupakan proses penggiringan ideologi mahasiswa agar menggunakan *gadget*.

Sehingga mau tidak mau mahasiswa menggunakan *gadget*.

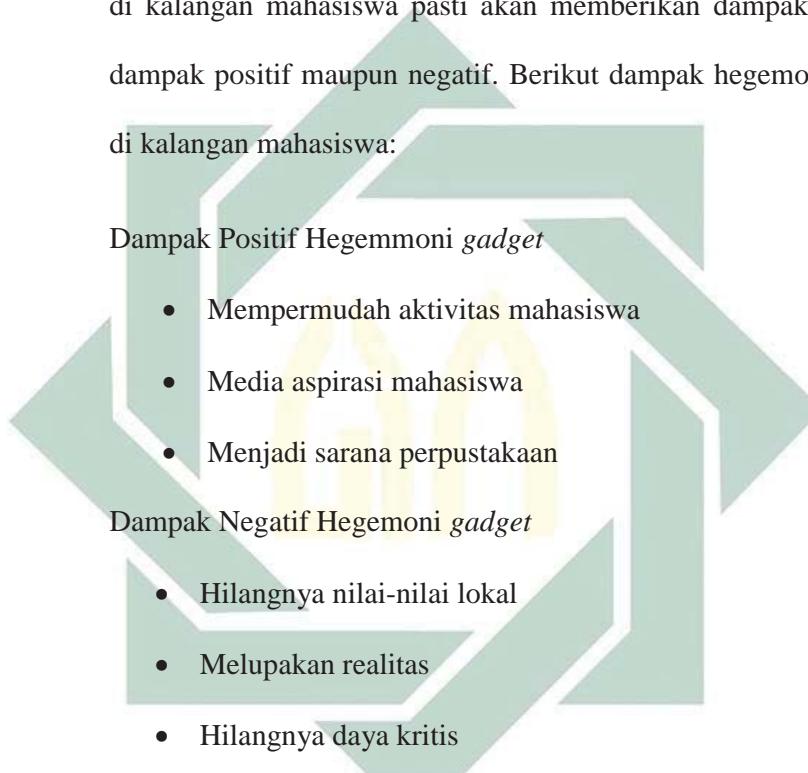
Pada tahap kedua, *gadget* telah melakukan pengontrolan dengan membuat pengalaman serta wawasan mahasiswa terbentuk oleh *gadget* itu sendiri. *Gadget* telah memberikan wawasan baru bagi mahasiswa, wawasan yang sebelumnya belum pernah dirasakan di dunia nyata. Inilah bentuk pengontrolan *gadget* terhadap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

pemahaman dibentuk oleh *gadget* dan wawasan diperoleh dari *gadget*. Tahap ini merupakan tahap akhir hegemoni *gadget* di kalangan mahasiswa,

Selain beberapa bentuk di atas, fenomena hegemoni *gadget* di kalangan mahasiswa pasti akan memberikan dampak, baik itu dampak positif maupun negatif. Berikut dampak hegemoni *gadget* di kalangan mahasiswa:



Dari beberapa dampak yang telah dipaparkan di atas, hegemoni *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya yaitu dapat mempermudah aktivitas mahasiswa seperti penggerjaan tugas mata kuliah. Selain itu juga dapat menjadi media aspirasi mahasiswa yang mana memberikan kebebasan berpendapat bagi mahasiswa. Terakhir adalah *gadget* dapat

menjadi sarana perpustakaan pengganti, jadi mahasiswa dapat mencari refensi dengan mudah.

*Gadget* juga mempunyai dampak negatif, seperti hilangnya nilai-nilai lokal mahasiswa. Dengan adanya *gadget* nilai-nilai tradisional juga dapat terhapus. Kedua, mahasiswa dapat melupakan realitasnya sendiri, mahasiswa akan asyik berada di realitas buatan. Ketiga, mahasiswa akan kehilangan daya kritisnya, dengan dimanjakan oleh kecanggihan *gadget*.

## 2. Hegemoni Gadget Di kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel

## **Surabaya: Tinjauan Teori Hegemoni Antonio Gramsci**

Berdasarkan penyajian data, jika dikorelasikan dengan teori Hegemoni, akan didapatkan sebuah konsep tentang hegemoni *gadget* di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya.

Hegemoni merupakan rantai kemenangan yang didapat melalui mekanisme konsensus ketimbang melalui penindasan terhadap kelas sosial. Hegemoni berusaha menjelaskan kepemimpinan melalui intelektual dan moral. Karena itu hegemoni pada hakekatnya adalah upaya untuk menggiring orang agar menilai dan memandang problematika sosial dalam kerangka yang ditentukan.

Fenomena *gadget* di kalangan mahasiswa menggambarkan sebuah nilai yang mendominasi seluruh unsur mahasiswa dengan sebuah kerangka yang ditentukan, hal ini merupakan sebuah

konsensus yang menjadi gagasan serta wawasan mahasiswa.

*Gadget* menjadi sumber informasi mahasiswa yang mendominasi pengalaman mahasiswa. Kebutuhan akan *gadget* menimbulkan kecendrungan penggunaan *gadget* dalam hal apapun.

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

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