

Humanitaria: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

ISSN : 2962-2948

E-ISSN : 2962-293X

DOI : doi.org/10.14421/hum.v2i1.2722

Vol. 2 No. 1, Juli 2023

<https://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/humanitaria>

Dampak Penggunaan Gadget dalam Tingkat Kriminalitas Remaja

***Zidan Al-Fadlu, Tira Wulan Permatasari, Fakhruddin Hanif,
M. Naufal Dhiyaulhaq***

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: 20107020013@student.uin-suka.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to determine the impact of the use of gadgets on juvenile crime rates. The use of gadgets in adolescents who are abused greatly affects the level of juvenile crime. This study uses a qualitative research with the object of the teenagers aged 10 to 19 years. Then the analytical technique used is document study with qualitative descriptive research methods. From the results of this study it was found that the impact of using gadgets can affect adolescents in general in terms of crime rates. In everyday life, teenagers cannot be separated from the use of gadgets, but in their use, gadgets are widely misused. Evidenced by the several cases found, including theft due to addiction to playing online games, theft by hacking individual or institutional accounts, fraud committed through online media and the influence of negative content that should not be accessed by teenagers. This study uses analysis of Ulrich Beck's theory of risk society, risk society is humans or individuals who are part of the community must be able to minimize any negative impact or a risk, so that individuals can obtain security and clarity in the survival of the community. In society, the risk of major changes that occur in society due to technological advances or modernity in the form of gadgets always provides uncertainty or risks for every individual or society who face it.

Keywords: Gadget, Crime, Teenager, Risk Society.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui dampak dari penggunaan gadget dalam tingkat kriminalitas remaja. Penggunaan gadget pada remaja yang disalahgunakan sangat berpengaruh pada tingkat kriminalitas remaja. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan objek para remaja rentang usia 10 hingga 19 tahun. Kemudian teknik analisis yang digunakan yaitu studi dokumen

dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwasannya dampak penggunaan gadget dapat mempengaruhi remaja pada umumnya dalam tingkat kriminalitas. Dalam kehidupan sehari-hari remaja tidak lepas dari penggunaan gadget, namun dalam penggunaannya gadget banyak disalahgunakan. Terbukti dengan adanya beberapa kasus yang ditemukan yang diantaranya adalah pencurian akibat kecanduan bermain game online, pencurian dengan cara meretas akun individu ataupun institusi, penipuan yang dilakukan melalui media online dan pengaruh dari konten-konten negatif yang tidak seharusnya di akses oleh para remaja. Penelitian ini menggunakan analisis teori masyarakat risiko Ulrich Beck, masyarakat risiko adalah manusia atau individu yang menjadi bagian dari masyarakat harus mampu meminimalisir adanya *impact* negatif atau suatu risiko, agar individu dapat memperoleh keamanan dan kejelasan dalam keberlangsungan hidup masyarakat. Pada masyarakat risiko perubahan-perubahan besar yang terjadi di masyarakat akibat adanya kemajuan teknologi atau modernitas berupa gadget selalu memberikan ketidakpastian atau risiko-risiko bagi setiap individu atau masyarakat yang menghadapinya.

Kata Kunci: Gadget, Kejahatan, Remaja, Masyarakat Berisiko.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini tidak dapat terpisahkan dari kehidupan masyarakat. Di era digitalisasi seperti saat ini, masyarakat dituntut untuk adaptif terhadap perkembangan-perkembangan yang ada di dalam bidang teknologi. Sebab, dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin bergerak dengan cepat dan masif ini kemungkinan dapat terjadi transformasi pada pola-pola kehidupan di dalam masyarakat. Oleh karenanya, secara otomatis masyarakat mau tidak mau harus menyadari dan memahami kecanggihan teknologi. Hal tersebut sudah menjadi keharusan bagi masyarakat untuk mempunyai dan menguasai alat-alat teknologi agar dapat memudahkan kegiatan sehari-hari mereka.

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang signifikan. Sebelum munculnya gadget atau teknologi canggih, banyak

media yang sudah ada dan digunakan oleh masyarakat, seperti surat kabar dan majalah yang mulai berubah penggunaannya. N Martono (2012:276) mengemukakan bahwa teknologi harus dimanfaatkan semaksimal mungkin dan perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini harus dibarengi dengan pemahaman tentang teknologi itu sendiri, sehingga dapat dimanfaatkan secara optimal dan tidak menimbulkan dampak yang merugikan.

Kehadiran teknologi berupa *gadget* merupakan salah satu bentuk dalam menunjang kegiatan sehari-hari. Hadirnya *gadget* di tengah-tengah masyarakat tentunya membawa perubahan maupun manfaat tersendiri bagi keberlangsungan hidup dewasa ini, misalnya yaitu seseorang menjadi lebih mudah melakukan komunikasi jarak jauh dengan sanak famili, teman maupun koleganya. Selain itu, dengan kehadiran *gadget* seseorang juga bisa mengakses banyak informasi secara luas dan masif. Terlebih lagi pada kehidupan sekarang yang sudah serba digital di mana kegiatan yang mendukung kehidupan sudah dipermudah dengan adanya teknologi. Teknologi berupa gadget ini menggantikan teknologi yang lama agar menjadi lebih efektif, praktis dan modern.

Penggunaan *gadget* pada masa kini tampaknya sudah tidak hanya digunakan oleh orang-orang dewasa saja, namun telah digunakan di semua kalangan, seperti anak-anak dan juga remaja. Dalam masa remaja sering kali dianggap sebagai masa labil dimana mereka berusaha mencari jati dirinya dan mudah sekali menerima informasi dari luar tanpa di saring terlebih dahulu. Masa remaja juga kerap kali dijuluki sebagai usia bermasalah. Dalam dewasa ini, fenomena para remaja dalam menggunakan *gadget* sudah menjadi hal biasa dan

lumrah di tengah-tengah masyarakat. Namun, hal tersebut ternyata dapat membawa dampak negatif seperti ditemukannya beberapa dari mereka yang menyalahgunakan penggunaan *gadget*. Keberadaan *gadget* yang digunakan oleh para remaja seharusnya dimanfaatkan untuk berkomunikasi, mencari informasi, menjadi sarana hiburan dan hal lainnya justru malah digunakan untuk hal-hal yang mendorong mereka kepada tindak kriminal yang merugikan masyarakat.

Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi adanya tindak kriminalitas remaja, di antaranya yaitu faktor pribadi, faktor keluarga dan faktor kemajuan teknologi. Pada faktor pribadi yang memengaruhi remaja melakukan tindakan kriminal yaitu mereka tidak dapat membedakan mana tindakan baik dan buruk dalam menggunakan *gadget*. Selain itu, pada faktor keluarga yang memengaruhi remaja melakukan kriminalitas yaitu tidak adanya pengawasan dari orang tua maupun anggota keluarga lainnya terkait penggunaan *gadget* bagi mereka. Terakhir, pada faktor kemajuan teknologi yang memengaruhi mereka melakukan tindakan kriminal yaitu adanya kemajuan dan kecanggihan teknologi yang memudahkan mereka untuk melakukan tindakan-tindakan di luar norma hukum.

Adapun contoh-contoh tindakan kriminal yang pernah terjadi pada kalangan remaja akibat pengaruh dari penggunaan *gadget* ini sangat beragam. Seperti yang sering ditemukan yaitu misalnya seperti menyebarkan informasi-informasi hoaks dan palsu, melakukan penipuan, mengirimkan konten-konten terlarang seperti pornografi, kekerasan, ujaran kebencian dan lain-lain. Tentu hal tersebut dapat memunculkan dampak-dampak buruk bagi ketertiban dan ketentraman masyarakat. Oleh karena itu, pengaruh penggunaan *gadget*

terhadap tindak kriminalitas remaja perlu menjadi salah satu konsentrasi tersendiri khususnya bagi para orang tua, guru-guru serta pihak-pihak berwenang lainnya untuk mendidik dan mengontrol penggunaannya bagi para remaja. Alasan kami mengambil judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Tindak Kriminalitas Remaja” karena dewasa kini *gadget* begitu populer dengan peminat yang sangat banyak, salah satunya pada kalangan remaja. Penggunaan *gadget* dapat menjerumuskan kepada kriminalitas seorang remaja terhadap kejahatan teknologi.

KERANGKA TEORITIS

A. Pengaruh Gadget

Pengaruh adalah kemampuan dalam melakukan sesuatu yang ada dan timbul dari sesuatu (orang/benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh juga dapat berdampak positif maupun negatif. *Gadget* adalah benda canggih yang diciptakan dengan berbagai fitur menarik yang dapat menyajikan berbagai berita, jejaring sosial, hobi dan hiburan. Selain itu *gadget* juga memiliki fungsi praktis yang dapat dengan mudah dibawa kemana-mana, sangat berguna bagi manusia di era dewasa ini dan seluruh kalangan mampu membeli gadget karena keterjangkauan harga gadget sendiri. Namun dalam penggunaannya *gadget* menimbulkan dampak positif dan negatif pada remaja. Dampak positif seperti memudahkan dalam berinteraksi, bertukar informasi dan mempermudah dalam beraktivitas di era dewasa ini.

Sedangkan dampak negatif nya seperti menghabiskan banyak waktu dengan bermain *gadget*, malas bergerak dan aktivitas, menimbulkan sifat cenderung mementingkan diri sendiri, kesenangan dalam bermain *gadget* dapat menjadi kecanduan dan tak jarang pula gadget digunakan dalam berbuat hal yang merugikan diri sendiri maupun orang lain.

B. Kriminalitas

Dalam suatu negara penganut negara hukum memandang kriminalitas sebagai sesuatu perbuatan yang dilarang oleh undang-undang dan dapat dikenai sanksi hingga hukuman pidana bagi yang melanggar hukuman tersebut. Dalam perspektif sosiologi, kriminalitas dipandang sebagai sesuatu perbuatan yang menyimpang dari nilai-nilai atau norma yang berlaku di dalam masyarakat. Sedangkan dalam perspektif psikologis, kejahatan dipandang sebagai perilaku yang dikarenakan gangguan mental manusia (Dulkiah, 2020).

C. Remaja

Remaja adalah manusia yang mengalami pubertas. Masa remaja tidak bisa disebut anak-anak atau orang dewasa. Masa pubertas yang dialami remaja berlangsung di rentang umur 10 hingga 21 tahun untuk wanita, dan di rentang umur 13 hingga 22 tahun untuk pria. Menurut Mohammad dan Mohammad (2014:9), rentang tahapan pubertas dibagi menjadi dua jenis bagian, yaitu pubertas dini dan pubertas akhir. Tapi pubertas adalah sebuah panggung perkembangan dalam masa potensi besar dalam hal aspek kognisi, emosi dan fisik. Remaja sendiri adalah masa tumbuh kembang manusia sebelum masa dewasa dan setelah masa anak-

anak dalam rentang usia 10 hingga 19 tahun (WHO,2017). Pada masa remaja ini ciri-ciri yang sering dialami yaitu seperti emosi tidak stabil, banyak masalah dan masa remaja inilah dalam pencarian jati diri seseorang. Adapun faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi perkembangan remaja. Faktor internal yang meliputi bakat, hereditas dan dorongan. Faktor eksternal yang meliputi keluarga, sekolah, teman sebaya dan masyarakat

D. Teori Masyarakat Risiko

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Masyarakat Risiko. Teori masyarakat risiko dikemukakan oleh sosiolog Jerman yaitu Ulrich Beck. Namun sebelumnya Giddens juga pernah mengkaji isu terkait risiko, menurut Giddens modernitas adalah budaya risiko. Maksud dari Giddens tersebut adalah kehidupan modernitas adalah kehidupan yang lebih berisiko, namun bukan berarti kehidupan yang dulu tidak berisiko. Modernitas mengurangi risiko menyeluruh bidang dan gaya hidup tertentu, tetapi pada waktu bersamaan memperkenalkan skala risiko baru yang hampir seluruhnya tidak dikenal di era sebelumnya (Giddens, 1991 : 3-4, dalam Ritzer dan Goodman, 2003:561). Giddens juga berpendapat bahwa risiko semata-mata bukan hanya tindakam individu tapi ada lingkungan yang secara ramai mempengaruhi massa individu yang besar. Ulrich Beck dalam teori masyarakat berisiko melihat risiko sebagai kemungkinan-kemungkinan kerusakan fisik, mental dan sosial yang disebabkan oleh proses teknologi, sosial, politik, komunikasi dan seksual (Piliang, 2009).

Oleh karenanya, risiko berkaitan erat dengan sistem, model dan proses perubahan yang terjadi di dalam masyarakat yang akan menentukan tingkat risiko yang akan masyarakat itu hadapi. Masyarakat berisiko sekarang ini tidak hidup dalam masyarakat industri saja namun juga pada dunia kontemporer. Meskipun dalam faktanya masyarakat risiko dapat dilihat sebagai salah satu tipe dari masyarakat industri. Masyarakat risiko adalah masyarakat yang telah mengenal bagaimana mengatasi keadaan yang tidak pasti sesuai kemampuan kreativitasnya (Beck, 1992). Masyarakat risiko dalam masyarakat modern juga bersifat dialektis atau seperti yang dikatakan Beck sebagai sebuah proses merubahnya individu dan institusi dalam merespon kondisi yang berisiko dan tidak pasti. Kondisi ketidak pastian ini merupakan sebuah resiko yang diimajinasikan dapat terjadi atau sebelumnya telah terjadi. Secara lebih sistematis, pemikiran-pemikiran mengenai risiko Ulrich Beck adalah sebagai berikut :

1. Risiko dapat tidak terlihat (*invisible*), tidak dapat diubah dan mendasari pada interpretasi kasual. Pada konteks kemajuan teknologi, risiko-risiko tidak bersifat jangka pendek, akan tetapi hubungan sebab akibat mengenai gejala itu, sangat mudah dijelaskan.
2. Risiko diproduksi manusia lewat sumber-sumber kekayaan dalam masyarakat industri. Oleh karenanya risiko merupakan konsekuensi yang tidak terduga, terutama sebagai akibat dari industrialisasi dengan berbagai pengaruh yang sangat membahayakan. Seperti efek Perang Dunia II, yang tidak lepas dari pesatnya perkembangan teknologi persenjataan dan militer.

3. Risiko juga berhubungan dengan masyarakat yang mencoba melepaskan tradisi dan pengetahuan masa lalu dengan menganggap bernilai dan berharga perubahan-perubahan dan masa depan. Perubahan-perubahan dan masa depan, sebagai akibat sifat dari modernisasi yang melahirkan sifat eksploitasi yang sesungguhnya berlawanan dengan kearifan-kearifan tradisi.
4. Risiko tidak dibatasi oleh tempat dan waktu. Seperti pada konteks kemajuan teknologi berupa gadget, risiko-risiko pada satu generasi akan selalu berisiko pada generasi yang lain. Persoalan-persoalan kriminalitas akibat pengaruh dari gadget aka tidak dibatasi oleh tempat maupun waktu.
5. Risiko dan kelas tidak terpisah. Risiko dapat terjadi baik dikalangan kelas atas maupun dikalangan kelas bawah, oleh karenanya risiko tidak menghilangkan masyarakat kelas, melainkan menguatkan. Menurut Beck yaitu, lapisan atas identik dengan bangsa kaya (rich nations), sedangkan lapisan bawah identik sebagai bangsa miskin (poor nations).

Seperti kondisi pada masa remaja dalam penggunaan *gadget* yang memiliki implikasi bagi ketidakpastian dalam merespon risiko-risiko kriminalitas yang dapat terjadi atau sebelumnya telah terjadi. Risiko yang dihasilkan masyarakat modern dapat berupa hal yang besar yang secara spesifik menghasilkan efek samping dengan deretan konsekuensi-konsekuensi berbahaya bahkan mematikan bagi masyarakat. Risiko-risiko modern tidak terbatas pada tempat dan waktu (Beck,1992). Seperti halnya

dalam kriminalitas yang diakibatkan dari penggunaan *gadget* pada remaja, penggunaan teknologi *gadget* tersebut dapat memengaruhi remaja dalam berbuat tindak kriminalitas dan penggunaan *gadget* yang berpengaruh pada tingkat kriminalitas remaja mempunyai efek yang memengaruhi generasi-generasi masa depan hal tersebut dapat terjadi secara berulang.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dll., secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks alamiah dan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2016:6). Dengan kata lain penelitian kualitatif ini berupaya menggambarkan hasil penelitian dengan terperinci terhadap suatu gejala atau masalah yang akan diteliti melalui metode alamiah tertentu. Dan berusaha menggambarkan dampak penggunaan *gadget* pada tingkat kriminalitas remaja. Obyek dari penelitian ini yaitu remaja dengan rentang usia 10-19 tahun di Indonesia.

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah dengan pendekatan studi dokumen. Studi dokumen cukup banyak dimanfaatkan dalam penelitian kualitatif karena studi dokumen merupakan sumber yang stabil, sifatnya alamiah, dapat digunakan sebagai bukti suatu pengajuan dan hasilnya dapat memberikan pemahaman terhadap sesuatu yang diselidiki (Moleong, 2007). Pengumpulan dokumen yang digunakan berupa sumber data putusan

pengadilan negeri dan sumber data *online* lainnya yang mendukung pembahasan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian dengan menggambarkan atau menganalisis untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu (*Mukhtar, 2013*). Melalui metode ini peneliti mencoba mengungkapkan dampak penggunaan *gadget* pada tingkat kriminalitas remaja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kriminalitas Remaja

Gadget tampaknya sudah menjadi kebutuhan pokok di era digital seperti saat ini. Segala aktivitas dan kegiatan sehari-hari seperti bekerja, berniaga, belajar, transaksi dan lainnya dilakukan melalui gadget. Hal tersebut membuat masyarakat mau tidak mau harus adaptif dan terbiasa dengan pola kehidupan seperti itu. Masyarakat dituntut harus bisa menguasai penggunaan gadget demi kelancaran aktivitas dan kebutuhan mereka. *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang memiliki arti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang”. Contoh-contoh perangkat dari gadget antara lain yaitu ada smartphone atau telepon pintar serta netbook yang merupakan perpaduan antara komputer portable seperti notebook dan internet.

Kehadiran gadget di tengah-tengah masyarakat tentu membawa dampak. Dampak yang datang bisa menjadi dampak positif dan juga

negatif. Adapun dampak positifnya yaitu masyarakat bisa terbantu untuk melakukan kegiatan sehari-harinya, seperti melakukan komunikasi jarak jauh, mengakses pembelajaran, mendapatkan konten-konten hiburan dan lainnya. Adapun dampak negatif yang timbul dari hadirnya *gadget* yaitu timbulnya berbagai fenomena dan masalah di tengah-tengah masyarakat sosial, salah satunya yaitu kriminalitas. Kriminalitas yang kerap terjadi di masyarakat juga terjadi akibat pengaruh hadirnya gadget. Dengan hadirnya gadget yang membawa segala fasilitas yang canggih tersebut membuat para pelaku kejahatan semakin mudah untuk memanfaatkan celah kemudian melakukan tindakan-tindakan kriminal yang kerap merugikan masyarakat.

Kriminalitas atau tindakan kejahatan merupakan salah satu masalah sosial yang kerap terjadi di dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Kriminalitas merupakan fenomena yang tak lepas dan bisa dilakukan oleh seluruh kalangan masyarakat, utamanya yaitu kaum remaja. Di era digital seperti saat ini, yang perkembangan teknologinya berkembang sangat cepat ini kerap kali menjadi momen atau peluang bagi sebagian kalangan remaja untuk berbuat kekacauan dan melakukan tindakan-tindakan yang melanggar aturan. Seharusnya kemajuan teknologi yang ada saat ini dimanfaatkan untuk memudahkan kegiatan sehari-hari mereka. Namun, justru sebaliknya, hal tersebut menjadi bumerang bagi para remaja. Mereka kerap kali malah terkesan lalai dan terpengaruh dengan kemajuan teknologi seperti *gadget* sehingga dengan mudahnya terdorong oleh hal-hal yang membuat mereka tidak terkendali lalu melakukan tindakan-tindakan yang melanggar norma dan hukum.

Berdasarkan temuan dan studi literatur yang ditemukan oleh peneliti, baik di laman website resmi pengadilan negeri, *website* resmi mahkamah agung maupun media-media pemberitaan yang tersebar luas di internet, terbukti bahwa penggunaan *gadget* sangat berpengaruh bagi kriminalitas yang dilakukan oleh kaum remaja. Mengacu pada data yang ada di laman resmi Putusan Mahkamah Agung, di sana menunjukkan bahwa telah diputuskan kasus kriminalitas yang telah dilakukan oleh anak dan remaja yaitu sebanyak 1.140 kasus di tahun 2019-2021. Beberapa kasus di antaranya yaitu disebabkan oleh pengaruh penggunaan *gadget* pada kalangan remaja sehingga membuat mereka terjerumus ke dalam tindakan-tindakan kriminal seperti kasus penipuan, pencurian, penghinaan, peretasan dan lainnya. Ini menunjukkan bahwa selain membawa pengaruh positif, *gadget* juga membawa pengaruh negatif bagi kalangan pengguna usia remaja.

Berdasarkan temuan peneliti dari sekian banyak kasus nyata yang telah terjadi pada kalangan remaja, telah ditunjukkan bahwa *gadget* dapat membawa beberapa pengaruh bagi kriminalitas remaja. Adapun pengaruh-pengaruh yang dibawa oleh *gadget* terhadap kriminalitas remaja antara lain yaitu :

1. Pengaruh akibat *game online*. Gara-gara kecanduan game, anak jadi gemar melakukan *top up* di *game online*. Untuk memenuhi kebutuhan *top up* tersebut, si anak melakukan tindakan kriminal, contohnya yaitu pencurian. Adapun contoh kasus nyatanya yaitu pernah ditemukan dua pelajar asal Kabupaten Madiun yang pernah ditangkap polisi akibat

mencuri uang milik salah satu panti asuhan di Caruban, Madiun hingga mencapai Rp 102 juta karena untuk keperluan bermain *game online* (Per Detiknews, 2021). Selain itu, pernah juga ditemukan dua orang remaja berinisial HS dan IP (14 tahun) melakukan tindakan kriminal berupa pencurian uang kotak amal masjid hanya untuk bermain *game online*. Uang hasil curian tersebut mereka gunakan untuk membeli berbagai *item* yang ada di game yang mereka mainkan (Per Nextren.co.id)

2. Pengaruh akibat kemudahan dan kecanggihan sarana-sarana yang ada di dalam *gadget*. Dengan segala kemudahan dan kecanggihan yang terdapat pada sarana-sarana atau media-media di dalam *gadget*, para remaja memanfaatkannya untuk berbuat tindakan kriminal. Contoh tindakannya yaitu adalah peretasan atau pembobolan. Adapun terkait kasus secara nyatanya yaitu pernah terjadi sebuah insiden pembobolan situs Tiket.com yang dilakukan oleh tiga orang remaja. Mereka membobol situs resmi Tiket.com di server Citilink, lalu berhasil meraup uang dengan jumlah fantastis yang ditaksir hingga Rp 4, 1 Miliar (Per Tribunnews.com).

Selain itu, contoh tindakan kejahatan lainnya yaitu penipuan. Adapun contoh kasusnya yaitu pernah terjadi kasus penipuan yang dilakukan oleh kawanan remaja (inisial AF, GR, MR, dan DFY) berusia 15-16 tahun dengan modus penipuan menjual barang-barang bermerk dan langka. Mereka menjual barang-barangnya secara *online* di Instagram. Karo Penmas Divisi Humas Polri, Brigjen Awi Setiyono mengatakan para pelaku menjual barang namun tak pernah mengirim barang

tersebut setelah para korbannya telah mengirimkan sejumlah uang (Pe Detiknews.com).

3. Pengaruh akibat konten-konten terlarang yang dapat diakses di gadget. Para remaja yang sering mengakses konten-konten terlarang di *gadget* mereka seperti pornografi, kekerasan, penghinaan, bullying, dan lainnya juga memiliki pengaruh besar terhadap tindakan-tindakan kriminal yang terjadi di tengah-tengah masyarakat. Menurut Komisioner Perlindungan Anak (KPA) Kabupaten Bekasi, Muhammad Rozak menyebut bahwa dalam beberapa kasus kekerasan anak, salah satu faktor penyebabnya yaitu penggunaan telepon genggam atau *gadget*. Selain itu, kasus lainnya seperti tawuran antar kelompok, kasus pelecehan seksual dan kekerasan terhadap anak juga sama, yaitu disinyalir berakar dari penggunaan telepon genggam anak (Per Pikiran-rakyat.com).

Tindakan-tindakan kriminal yang dilakukan oleh para remaja tersebut tentu merugikan masyarakat, terkhusus para korban yang mendapatkan perlakuan kriminal dari para remaja. Oleh karena itu, peranan orang tua untuk mengawasi dan mendidik anak-anak remaja mereka sangat diperlukan untuk menghindari tindakan-tindakan kriminal yang terjadi akibat ulah mereka yang terpengaruh dampak negatif dari kehadiran *gadget*. Selain pengawasan dan pendidikan orang tua, sosialisasi dari guru-guru di sekolah maupun dari para pihak berwenang terkait penggunaan *gadget* juga perlu ditingkatkan lagi agar para remaja dapat

merasakan manfaat positif dari penggunaan gadget bagi kegiatan sehari-hari mereka dan terhindar dari tindakan-tindakan kriminal.

B. Reaksi Sosial

Reaksi sosial merupakan respons masyarakat terhadap suatu fenomena yang terjadi di lingkungan sosialnya atau bagaimana dan seperti apa sikap masyarakat dalam melihat realitas sosial yang terjadi. Tindakan kriminal yang dilakukan oleh para remaja terhadap penggunaan *gadget* memang masih menjadi persoalan besar yang kerap terjadi di tengah-tengah masyarakat saat ini. Sebab, dari persoalan tersebut kerap kali memunculkan stigma di tengah-tengah masyarakat bahwa *gadget* selalu membawa kepada sisi negatif dan memberikan dampak buruk bagi para remaja yang notabene tidak bias dan lepas dari teknologi yang disebut *gadget* tersebut.

Reaksi terhadap pelaku tindak pidana kriminalitas remaja akibat *gadget* juga cenderung acuh tak acuh dan tidak peduli. Hal tersebut dikarenakan pelaku yang kebanyakan tidak dikenal oleh masyarakat dan masyarakat lain tidak merasakan dampak yang ditimbulkan oleh pelaku kriminalitas akibat *gadget*. Di sisi lain dalam masyarakat berlaku labeling, dimana pelaku kejahatan yang melaksanakan hukuman pidana pastilah mendapatkan cap oleh masyarakat sekitar rumah pelaku, dan lingkungan kerja pelaku. Cap tersebut seolah memberikan label kepada pelaku bahwa pelaku adalah orang yang jahat.

Namun dalam masalah ini reaksi terhadap tindak pidana kriminalitas remaja akibat gadget menunjukkan reaksi sosial yang berbeda,

yaitu yang merasa bahwa keluarga mereka akan terkena dampak sebagai pelaku ataupun sebagai korban. Stigma negatif yang didapat pelaku tersebut akhirnya kerap kali membuat banyak masyarakat khususnya para orang tua merasa cemas dan khawatir akan pengaruh gadget terhadap anak-anak remaja mereka, sehingga sisi positif yang ada pada *gadget* seakan samar-samar bahkan tidak terlihat sama sekali. Selain itu, reaksi paling besarnya yaitu para remaja yang terlibat dalam tindakan kriminalitas itu akan mengancam nasib perjalanan pendidikan mereka (sekolah atau kuliah).

Dalam penelitian ini, peneliti melihat reaksi sosial dari sisi tingkah laku sosial, yang ditimbulkan oleh masyarakat yang terus-menerus bertindak dan bereaksi. Tindakan terhadap kejahatan ini adalah: Ada orang yang beranggapan yang menentang kejahatan ini, dan ada juga orang yang beranggapan membela perbuatan pelaku untuk suatu kelompok. Dengan contoh mereka yang berbuat kriminalitas dengan *gadget* yang biasa disebut *hacker*. Cap tentang *hacker* yang sering kita dengar adalah kegiatan yang sangat susah dilakukan dan tidak semua orang bisa melakukan *hacking*. Sehingga muncul reaksi sosial yang membela tindak kriminal mereka.

Reaksi sosial yang dilakukan terhadap terjadinya tindak kriminalitas remaja akibat gadget di Indonesia sendiri mulai dari formal, preventif dan represif yaitu :

a. Formal

Reaksi sosial bersifat formal merupakan reaksi yang dilakukan oleh pihak berwenang untuk mencegah terjadinya tindak pidana.

Tindakan upaya pengadilan sesuai prosedur yang berlaku (kepolisian),

agar masyarakat mendapatkan kepuasan sekaligus juga membuktikan bahwa hukum itu memang ditegakkan. Usaha-usaha yang dilakukan dalam penanggulangan kriminalitas yaitu, menanamkan nilai-nilai atau norma-norma yang baik sehingga norma-norma tersebut terinternalisasi dalam diri seseorang. Meskipun ada kesempatan untuk melakukan pelanggaran atau kejahatan tapi tidak ada niatnya untuk melakukan hal tersebut maka tidak akan ada kejahatan. Jadi, dalam usaha preemtif faktor niat menjadi hilang meskipun adanya kesempatan.

b. Preventif

Reaksi sosial bersifat preventif seperti tindakan yang dilakukan masyarakat dengan melakukan upaya pengadilan sendiri tanpa keikutsertaan pihak-pihak berwenang, masyarakat disini lebih memilih upaya pengadilan menggunakan kearifan lokal daerah sendiri. Upaya preventif adalah tindakan yang dilakukan oleh penegak hukum sebelum kejahatan terjadi agar suatu kejahatan dapat ditanggulangi untuk pertama kali. Upaya penanggulangan tersebut sangatlah penting dilaksanakan karena menjadi suatu langkah pertama untuk meminimalisir adanya kejahatan. a) Mengadakan Seminar atau Penyuluhan yang telah dilakukan adalah sosialisasi ke pelosok-pelosok, forum-forum sosial, dan sekolah-sekolah secara rutin sebulan sekali dengan sasaran yang berbeda-beda. b) Mengadakan layanan pengaduan masyarakat yang disediakan oleh kepolisian yang bertempat di kantor. Masyarakat dapat datang untuk mengadukan tindak pidana yang dialaminya.

c. Represif

Tindakan yang dilakukan oleh masyarakat terhadap pelaku tanpa berpikir panjang dengan langsung memutuskan hukuman dengan main hakim sendiri karena akal sudah tidak terkontrol. Upaya represif tindakan aparat penegak hukum yang dilakukan secara aktif agar kejahatan yang sedang terjadi dapat diberhentikan. Upaya tersebut dilakukan sebagai bentuk penanganan yang dilakukan oleh aparat penegak hukum demi bekerjanya sistem peradilan pidana untuk menanggulangi kejahatan dan mencegah agar pelaku kriminalitas remaja akibat gadget tidak lagi mengulangi kejahatannya lagi. Upaya represif penting dilakukan oleh aparat penegak hukum agar memberikan efek jera bagi para pelaku kejahatan dan merupakan suatu bentuk upaya untuk memasyarakatkan kembali (resosialisasi).

ANALISIS DAN DISKUSI

Masyarakat risiko atau *risk society* merupakan istilah yang digunakan oleh sosiolog Jerman Ulrich Beck. Istilah yang digunakan Beck ini pada dasarnya lebih melekat pada masyarakat industri sebab mayoritas risikonya berasal dari industri itu sendiri. Adapun dari hasil penelitian penulis terhadap dampak penggunaan *gadget* dalam tingkat kriminalitas remaja yang sumber datanya diambil dari berbagai sumber di media *online* dan *website* resmi dari putusan pengadilan negeri, terdapat beberapa sub analisis dari pokok teori masyarakat risiko yang akan penulis uraikan dalam menganalisis kasus-kasus tersebut.

a. Risiko

Aktivitas manusia sebagai seorang makhluk sosial tidak bisa lepas dari berbagai risiko yang lahir dari setiap tindakan individu itu sendiri. Kehidupan manusia yang dinamis menimbulkan berbagai persoalan yang harus diselesaikan. Lantas bagaimana kondisi suatu masyarakat sebelum teknologi informasi seperti *gadget* itu berkembang pesat? Seperti yang dipaparkan Ulrich Beck (Susilo, 2009, p. 174), risiko bisa tidak terlihat (*invisible*), tidak bisa diubah dan didasarkan pada interpretasi kausal. Dalam konteks lingkungan, risiko-risiko tidak bersifat jangka pendek, akibatnya kita baru menyadari dampak lingkungan sesaat setelah bencana itu terjadi. Tetapi, hubungan sebab akibat tentang gejala itu, sangat mudah dijelaskan. Transformasi teknologi konvensional, ke teknologi informasi digital merupakan sebuah bagian dari perubahan sosial dan ekonomi membuat ketidakamanan eksistensi yang buruk, Beck melihat itu sebagai ciri dari modernitas kontemporer.

Berkembangnya produksi industri yang memasifkan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi secara berkesinambungan telah memberikan banyak risiko atau bahaya baik dalam ranah sosial sendiri, maupun ranah lainnya yang mungkin belum pernah dialami sebelumnya. Di sisi lain, teknologi telah memberikan kemudahan akses produksi sehingga memiliki berbagai probabilitas untuk pemecahan terhadap problem ekonomi serta peningkatan standar hidup masyarakat.

Pertumbuhan teknologi informasi seperti *gadget* sendiri yang merupakan anak kandung dari modernitas kontemporer telah memberikan

banyak risiko dan bahaya baru yang menghantui masyarakat. Risiko itu tumbuh akibat mengguritanya penggunaan *gadget* di tengah lingkungan masyarakat, bahkan secara spesifik penggunaan *gadget* lebih menggurita dikalangan remaja atau anak-anak. Kebebasan akses informasi yang ada di *gadget* bisa menimbulkan berbagai kemungkinan penyalahgunaan yang dilakukan oleh penggunanya. *Gadget* yang termasuk kedalam privasi pribadi, bisa saja digunakan untuk hal-hal yang menyalahi moralitas dan norma-norma sosial, terlebih akibat lemahnya kontrol sosial karena sifat privasi itu.

Para remaja bisa bebas berselancar di berbagai platform media sosial yang tersedia dalam seperangkat alat elektronik yang saat ini dikenal dengan sebutan *gadget* tersebut. Seperti penemuan dalam penelitian ini, penggunaan *gadget* memiliki pengaruh besar dalam peningkatan kriminalitas yang dilakukan oleh remaja. Dalam sebuah contoh kasus yang telah diuraikan di atas, dapat dilihat bahwa banyak sekali tindak perilaku kriminal yang dilakukan remaja akibat penggunaan *gadget* akibat lepas kontrolnya masyarakat dan orang tua terhadap para remaja atau anaknya dalam mengakses berbagai macam media yang ada di dalamnya. Seperti apa yang dikatakan Beck dalam Scott (2012), bahaya-bahaya baru semacam itu menghasilkan persepsi baru yang tidak kalkutabel, dan tidak prediktabel, dan kecemasan semakin merasuk.

b. Hegemoni

Berkembangannya penggunaan *gadget* sebagai bukti konkret pertumbuhan teknologi informasi tidak bisa lepas dari legitimasi atau izin

produksi dari para pengampu kebijakan atau pemerintah. Izin itu diberikan karena; *Pertama*, sebagai kekuatan dalam upaya peningkatan ekonomi melalui investasi oleh para korporat media elektronik, *Kedua*, sebagai respons terhadap modernitas yang selalu bergerak maju. Namun, hal tersebut tidak dibarengi dengan pengawasan ketat terhadap akses-akses informasi sehingga siapapun dan usia berapapun bisa mengakses apapun dan bisa melakukan hal apapun meski itu menyalahi moralitas sosial.

Undang-undang dalam hal ini memang mengatur berbagai aktifitas maya melalui terbitnya UU ITE, akan tetapi hal tersebut belum bisa mengoptimalkan berbagai upaya penekanan terhadap tindakan-tindakan kriminal. Bahkan, kebebasan akses gadget dan media sosial bisa saja digunakan oleh anak di bawah umur yang secara kognitif belum mempunyai. Sehingga banyak risiko yang bisa terjadi, tetapi upaya pencegahan justru terlihat nihil dan minim.

c. Modernisasi

Seperti yang sudah disinggung dalam berbagai uraian di atas, kehadiran *gadget* yang di dalamnya berakar teknologi informasi yang tidak berhingga tidak lain merupakan anak kandung dari teknologi informasi itu sendiri. Beck sendiri menjelaskan bahwa risiko sendiri berhubungan dengan masyarakat yang mencoba melepaskan tradisi dan pengetahuan masa lalu dengan menganggap bernilai dan berharga perubahan-perubahan dan masa depan. Transformasi dan perubahan telah membawa seperangkat sifat eksploitatif yang berbanding terbalik dengan kearifan-kearifan tradisi.

Modernisasi telah menciptakan berbagai instrument kehidupan baru yang sebelumnya belum pernah terpikirkan oleh individual tau kelompok dalam suatu masyarakat.

Anthony Giddens memperkuat pendapat Beck dengan mengatakan bahwa modernitas merupakan sebuah kebudayaan risiko. Modernitas memang memberikan kemudahan akses terhadap segala aspek kehidupan masyarakat, akan tetapi, risiko-risiko baru muncul seiring dengan perkembangnya yang sebelumnya mungkin belum pernah ada.

Gadget yang merupakan anak kandung modernitas menjadi bukti konkret akan sebuah risiko-risiko baru tersebut. Jika kita mencoba untuk membuka mata jauh ke belakang, probabilitas orang zaman dulu bisa saja tidak terpikirkan dengan akan hadirnya sebuah teknologi elektronik yang super canggih dan kecil itu. Dahulu, para orang tua mungkin berpikir hanya TV satu-satunya media informasi dan hiburan, tanpa pernah mempertimbangan kehadiran teknologi baru yang lebih *fresh* dan lebih maju dari hanya sekadar televisi. Kegugupan, dan kegagapan itulah yang menjadikan kemajuan modernitas membuat segala sesuatunya susah untuk diprediksi secara detail. Akhirnya, risiko-risiko dari perkembangan zaman itu semakin menggurita tanpa bisa dibaca arahnya. Manusia memang sang pencipta peradaban, akan tetapi kemajuan peradaban justru semakin membuat banyak manusia tertinggal dan terjebak dalam cengkraman kekhawatiran akan dampak dari sebuah kemajuan.

Penemuan peneliti dalam penelitian ini telah melegitimasi bahwa gadget dengan segala bentuk kecanggihannya, bukan saja memiliki dampak

positif bagi perkembangan umat manusia, di sisi lain *gadget* juga menghadirkan segudang risiko-risiko baru dan kecemasan baru akan ketidakpastian dan ketidakjelasan pertumbuhan peradaban manusia di hari yang akan datang. Dengan demikian, meski dunia modern memberikan banyak dampak negatif dan merubah berbagai macam sendi-sendi kehidupan, akan tetapi, seperti apa yang dikatakan Beck dalam teorinya masyarakat resiko, bahwa modernitas akan selalu menghadirkan resiko bagi kehidupan masyarakat. *Gadget* adalah anak kandung modernitas, dan modernitas selalu mendatangkan risiko. Oleh karena itu, *gadget* dengan segala kecanggihannya juga memberikan resiko yang sangat besar, terlebih jika itu digunakan oleh remaja-remaja yang secara kognitif masih kurang dan sikap dalam dirinya masih cenderung labil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa kehadiran *gadget* di masyarakat pasti memiliki dampak, dampak tersebut tidak terkecuali juga dialami pada kalangan remaja. Gadget berperan penting dalam tingkat kriminalitas remaja seperti munculnya fenomena dan permasalahan yang dapat merugikan masyarakat. Tindakan kriminalitas para remaja akibat pengaruh *gadget* sudah tentunya menjadi sesuatu yang sangat di berlawanan oleh nilai atau norma yang berlaku di dalam masyarakat. Oleh karenanya, tindakan tersebut pasti mendapatkan reaksi sosial dari masyarakat, baik bersifat formal, represif dan preventif.

Sudah seharusnya kita sebagai masyarakat peduli akan bahaya gadget ini terhadap remaja. Dalam penggunaan gadget pada remaja dapat diminimalisir dengan cara membatasi aktivitas main gadget sejak dini, perbanyak bersosialisasi dengan masyarakat, hapus aplikasi-aplikasi yang menjadi penyebab remaja terpengaruh melakukan tindakan-tindakan kriminalitas serta sosialisasikan pada kalangan remaja bahwa gadget juga dapat menjadi bahaya jika disalah gunakan fungsinya.

Daftar Pustaka

- Andini L Tamara, Winarno Budyatmojo. 2019. Kajian Krimonologi Terhadap Pelaku Pelecehan Seksual Yang Dilakukan Oleh Wanita Terhadap Pria. Surakarta. Universitas Sebelas Maret.
- Beck, Ulrich. (1992). Risk Society: Towards a New Modernity. London: Sage Publication Ltd.
- Dulkiah, Moh. 2020. Sosiologi Kriminal. Bandung : LP2M UIN SGD
- Ikawati, Linda. 2018. Pengaruh Media Sosial Terhadap Tindak Kejahatan Remaja. Wonosobo: Syariati
- Masyarakat Risiko : Antara Aspirasi, Hambatan Dan Ketidakpastian. Jakarta : Universitas Paramadina.
- Moleong, Lexy J. 2017. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nanang Martono. 2012. Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif, Modern, Postmodern dan Poskolonial. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

- Ritzer, George. 2012. Teori Sosiologi Dari Sosiologi Modern Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern. University of Maryland.
- Susilo, Rachmad. 2008. Sosiologi Lingkungan. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Sutopo, Oki Rahardianto dan Nanda Harda Pratama Meiji. 2014. Transisi Pemuda Dalam