



**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL PEMBURU BABI DI NAGARI PARAMBAHAN**

SKRIPSI

*Ditulis sebagai Syarat untuk Menyelesaikan Studi pada Program
Studi Psikologi Islam*

Oleh:

Ilham Maulana
NIM. 2130306032

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2025**



**THE IMPACT OF GADGET USE ON SOCIAL INTERACTIONS
OF PIG HUNTERS IN NAGARI PARAMBAHAN**

THESIS

**Written as a Requirement for Completing Studies in the Islamic
Psychology Study Program**

**By:
Ilham Maulana
NIM. 2130306032**

**ISLAMIC PSYCHOLOGY STUDY PROGRAM
FACULTY OF USHULUDDIN ADAB AND DAWAH
MAHMUD YUNUS STATE ISLAMIC UNIVERSITY
BATUSANGKAR
2025**



في الخنازير لصيادي الاجتماعية التفاعلات على الإلكترونية الأجهزة استخدام تأثير
بارامباهان ناچاري

أطروحة

الإسلامي النفس علم برنامج دراسة لإكمال كشرطٍ مُعدّة

مولانا إلهام :بواسطة

NIM. 2130306032

الإسلامي النفس علم دراسة برنامج
الإسلامية والدعوة والأدب الشريعة كلية
الحكومية الإسلامية يونس محمود جامعة
باتوسانغكار

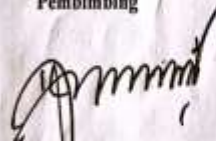
2025

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi atas nama Iham Maulana NIM. 2130306032 judul "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Pemburu Babi di Nagari Parambahan", Memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan kesidang *munaqayah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 31 Juli 2025
Pembimbing



Dr. Irman S.Ag., M.Pd
NID. 197102012006041016

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilham Maulana
NIM : 2130306032
Jurusan : Psikologi Islam
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "**Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pemburu Babi di Nagari Parambahan**" adalah benar karya sendiri, bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 13 Agustus 2025

Saya yang menyatakan,

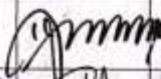




Ilham Maulana
NIM. 2130306032

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama Ilham Maulana, NIM: 2130306032, judul: "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pemburu Babi di Nagari Parambahan" telah diuji dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Jum'at 15 Agustus 2025 dan dapat dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) Strata Satu (S.1) Program Studi Psikologi Islam.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperfunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Dr. Irman, S.Ag., M.Pd NIP. 197102012006041016	Penguji Pendamping		21/08-2025
2.	Dr. Wahidah Fitriani, S. Psi., M.A NIP. 197909161003122003	Penguji Utama		20/08-2025
3.	Dani Yoselisa, S.Psi., Psikolog NIP. 198906062020122018	Anggota Penguji Utama		16/08-2025

Batusangkar, Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah



Ilham Maulana, NIM 2130306032, Judul Skripsi “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pemburu Babi di Nagari Parambahan”.
Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah.
Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Pokok permasalahan dalam skripsi ini yaitu pada pemburu babi yang dulunya tidak aktif menggunakan *gadget* dalam berinteraksi namun seiring berkembangnya zaman sekarang pemburu babi telah beralih pola interaksinya menggunakan *gadget* sehingga menimbulkan dampak positif dan negatif terhadap interaksi sosial mereka, penelitian ini mengkaji dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di Nagari Parambahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* serta strategi yang dilakukan pemburu babi dalam menghadapi dampak tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam. Data yang diperoleh dijabarkan berdasarkan sub fokus tertentu dan diuraikan menggunakan kalimat yang efektif. Informan dalam penelitian ini adalah pemburu babi yang aktif menggunakan *gadget*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mulai dari pengumpulan data, *reduksi* data, *display* data, dan verifikasi. Kemudian Teknik penjamin keabsahan data adalah triangulasi sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* memberikan dampak positif seperti mempermudah komunikasi, memperluas jaringan informasi, dan mendukung aktivitas ekonomi pemburu babi. Namun, ditemukan pula dampak negatif berupa menurunnya interaksi langsung, munculnya konflik di media sosial, dan penipuan dalam transaksi daring. Untuk mengatasi hal tersebut, komunitas melakukan berbagai strategi seperti meningkatkan interaksi tatap muka, bijak bermedia sosial, dan lebih berhati-hati dalam bertransaksi online.

Kata Kunci : Dampak, *Gadget*, Interaksi Sosial, Pemburu Babi

ABSTRACT

Ilham Maulana, NIM 2130306032, Thesis Title: "The Impact of Gadget Use on the Social Interactions of Pig Hunters in Nagari Parambahan." Islamic Psychology Study Program, Faculty of Ushuluddin Adab and Da'wah, Mahmud Yunus State Islamic University, Batusangkar.

The main problem in this thesis is that pig hunters who previously did not actively use gadgets to interact with each other have shifted their interaction patterns to using gadgets, resulting in both positive and negative impacts on their social interactions. This study examines the impact of gadget use on the social interactions of pig hunters in Nagari Parambahan. This study aims to determine the positive and negative impacts of gadget use and the strategies pig hunters employ to address these impacts.

This study employed a qualitative approach with in-depth interviews as a data collection technique. The data obtained were broken down into specific sub-focuses and described using effective sentences. The informants in this study were pig hunters who actively use gadgets. The data analysis techniques used in this study included data collection, data reduction, data display, and verification. Source triangulation was used to ensure data validity.

The results showed that gadgets have positive impacts, such as facilitating communication, expanding information networks, and supporting the economic activities of pig hunters. However, negative impacts were also found, including decreased direct interaction, the emergence of conflict on social media, and fraud in online transactions. To address these issues, the community implemented various strategies, such as increasing face-to-face interaction, being wise in using social media, and being more cautious in online transactions.

Keywords: Impact, Gadgets, Social Interaction, Pig Hunters

خلاصة

الاجتماعي التفاعل على الأجهزة استخدام تأثير" أطروحته عنوان، NIM 2130306032 مولانا، إلهام الدين أصول كلية الإسلامي، النفس علم دراسة برنامج. "بارامباهان ناجاري في الخنازير لصيادي باتوسانكار الحكومية، الإسلامية يونس محمود جامعة الدعوة، والأدب

الأجهزة يستخدمون يكونوا لم الذين الخنازير صيادي أن في الأطروحة هذه في الرئيسية المشكلة تكمن له كان مما الأجهزة، هذه استخدام إلى الوقت مرور مع تحولوا سابقاً، تفاعلاتهم في بنشاط الإلكترونية الإلكترونية الأجهزة استخدام تأثير الدراسة هذه تدرس. الاجتماعية تفاعلاتهم على وسلبية إيجابية آثار الآثار تحديد إلى الدراسة هذه تهدف. بارامباهان ناجاري في الخنازير لصيادي الاجتماعية التفاعلات على هذه مع للتعامل الصيادون يتبعها التي والاستراتيجيات الإلكترونية، الأجهزة لاستخدام والسلبية الإيجابية الآثار.

قُسمت البيانات لجمع كأسلوب المعمقة المقابلات على واعتمدت نوعياً، منهجاً الدراسة هذه اعتمدت الدراسة هذه في المُخبرون كان. فعّالة بجملٍ ووُصِفَت مُحدّدة، فرعية محاور إلى المُحصّلة البيانات البيانات تحليل أساليب وشملت. بنشاط الإلكترونية الأجهزة يستخدمون الذين البرية الخنازير صيادي التثليث تقنية واستُخدمت. منها والتحقق وعرضها، واختزالها، البيانات، جمع الدراسة هذه في المُستخدمة البيانات صحة لضمان المصدرى.

شبكات وتوسيع التواصل، تسهيل مثل إيجابية، آثاراً الإلكترونية للأجهزة أن البحث نتائج أظهرت ذلك في بما أيضاً، سلبية آثار وُجدت ذلك، ومع. الخنازير لصيادي الاقتصادية الأنشطة ودعم المعلومات، المعاملات في والاحتيايل الاجتماعي، التواصل وسائل على الصراعات وظهور المباشر، التفاعل انخفاض المباشر، التفاعل زيادة مثل مختلفة، استراتيجيات المجتمع طبق المشكلات، هذه ولمعالجة. الإلكترونية الإنترنت عبر والتعامل الاجتماعي، التواصل وسائل استخدام في الحذر وتوخي.

الخنازير صيادو الاجتماعي، التفاعل الإلكترونية، الأجهزة التأثير، المفاتيحية الكلمات

DAFTAR ISI

Biodata Penulis

LEMBAR PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT	viii
خلاصة	ix
DAFTAR ISI	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Sub Fokus Penelitian	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat dan Luaran Penelitian	6
F. Defenisi Istilah	7
BAB II	9
KAJIAN TEORI	9
A. Gadget	9
B. Interaksi Sosial	17
C. Pemburu Babi	26
D. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial	28
E. Strategi Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial	31
F. Penelitian Relevan	33
BAB III	37
METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Latar dan Waktu Penelitian	37
C. Subjek Penelitian	38
D. Instrumen Penelitian	39

E. Sumber Data	39
F. Teknik Pengumpulan Data	40
G. Teknik Analisis dan Interpretasi Data	41
H. Teknik Penjamin Keabsahan Data	42
BAB IV	44
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Temuan Penelitian	44
B. Pembahasan	67
BAB V	77
PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Implikasi	78
C. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Waktu Penelitian	38
--	----

Tabel 4.2 Dampak positif penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial pemburu babi.....	54
Tabel 4.3 Dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial pemburu babi.....	60
Tabel 4.4 Strategi mengatasi dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial pemburu babi.....	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi yang terus berkembang dengan cepat negara-negara di seluruh dunia termasuk Indonesia, telah memasuki fase masyarakat *modern*. Salah satu wujud dari modernisasi ini adalah kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (Krisnadi & Adhandayani, 2022). Salah satu teknologi yang sedang berkembang saat ini adalah *gadget* berupa *smartphone*, yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi seperti *WhatsApp*, permainan *online*, *YouTube*, *Facebook*, *Instagram*, dan lainnya (Wahyuliarmy & Sari, 2021). Sebagai makhluk hidup, manusia memerlukan alat komunikasi untuk memperoleh informasi, karena hal ini menjadi kebutuhan yang sangat penting untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan efektif. Oleh karena itu, manusia mengembangkan berbagai sistem dan perangkat yang dapat mempermudah komunikasi, akses informasi, dan hiburan. Ini mencakup media seperti gambar, tulisan, suara, video, permainan, serta fasilitas internet dan jejaring sosial yang tersedia dalam fitur-fitur *gadget* (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018).

Gadget adalah perangkat elektronik berukuran kecil yang dirancang dengan fungsi praktis, bertujuan utama untuk mempermudah manusia dalam melaksanakan berbagai aktivitas sehari-hari (Hijriyani & Astuti, 2020). Data survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2024, mengumumkan jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Dari hasil survei penetrasi internet Indonesia 2024 yang dirilis APJII, maka tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5%.

Dibandingkan dengan periode sebelumnya, maka ada peningkatan 1,4%. dari segi umur, orang yang berselancar di dunia maya ini mayoritas adalah Gen Z (kelahiran 1997-2012) sebanyak 34,40%. Lalu, berusia generasi milenial (kelahiran 1981-1996) sebanyak 30,62% (APJII, 2024).

Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2023 data menunjukkan bahwa pengguna internet terbanyak berasal dari kelompok usia pekerja rentang usia lulus pendidikan SMA antara 19–25 tahun ke atas (Fadhillah, 2024). Penggunaan internet yang semakin praktis memberikan kenyamanan bagi individu dalam membangun hubungan sosial secara daring, yang terlihat dari meningkatnya waktu yang mereka habiskan untuk mengakses media sosial (Krisnadi & Adhandayani, 2022).

Perkembangan pesat teknologi telekomunikasi saat dewasa ini telah mengubah cara interaksi dan komunikasi antar manusia. Inovasi dalam teknologi komunikasi memungkinkan individu untuk tetap terhubung dengan orang lain tanpa memandang batasan ruang dan waktu (Marpaung, 2018). Tingginya tingkat penggunaan media sosial disebabkan oleh beragam fungsi yang ditawarkan serta kemudahan dalam penggunaannya. Hal ini membuat pengguna semakin tertarik untuk mengakses media sosial secara terus-menerus (Krisnadi & Adhandayani, 2022). Tingkat penggunaan *gadget* dipengaruhi oleh berbagai karakteristik, baik yang berkaitan dengan individu itu sendiri maupun dengan lingkungan sekitarnya. Tujuan penggunaan *gadget* dapat berdampak pada tingkat interaksi sosial di dalam lingkungan, terutama di lingkungan internal (seperti keluarga) dan eksternal. Berbagai tujuan tersebut dapat menyebabkan perbedaan dalam cara individu menggunakan *gadget* mereka beserta semua fitur yang tersedia (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018).

Penggunaan *gadget* harus diperhatikan dengan baik, karena jika dilakukan secara berlebihan, dapat menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya, terutama dalam hal interaksi sosial (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Kebiasaan seseorang yang berinteraksi secara tidak

langsung dapat membentuk pola pembiasaan yang meningkatkan intensitas penggunaan *gadget*. Intensitas merujuk pada tingkat aktivitas yang dilakukan individu dengan frekuensi tertentu. Interaksi sosial secara tidak langsung terjadi ketika *gadget* hadir, menarik perhatian pengguna untuk bertukar pesan melalui aplikasi media sosial atau *chatting*. Pengguna *gadget* sering merasa lebih nyaman berinteraksi secara tidak langsung melalui perangkat mereka dibandingkan bertemu secara langsung, karena mereka percaya bahwa hal ini memungkinkan mereka untuk mengekspresikan perasaan atau apa yang ingin disampaikan dengan lebih baik saat berkomunikasi melalui *gadget* dari pada dalam interaksi tatap muka (Wahyuliarmy & Sari, 2021).

Penggunaan gadget hampir rata pada semua kalangan tidak terkecuali oleh para pemburu babi. Dulunya mereka saling bertukar informasi dan berkomunikasi secara langsung seperti di pacu jawi dan warung tempat mereka duduk minum kopi namun sekarang setelah adanya *gadget* mereka menggunakan gadget sebagai media saling tukar informasi dan terkadang mereka saling membanggakan hewan buruannya satu sama lain. Tidak hanya itu saja, gadget juga mereka gunakan untuk memposting kejadian yang terjadi selama buru babi. Pemburu babi juga menggunakan gadget sebagai media untuk mengejek hewan yang digunakan selama memburu babi. Dari ungkapan tersebut, dapat diketahui bahwa gadget memiliki dampak bagi pemburu babi.

Berikut ini akan dijelaskan dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget. Di sisi positif, media sosial berfungsi sebagai alat untuk mempererat hubungan antar individu di mana saja dan kapan saja, sebagai sumber informasi, sarana pengembangan keterampilan, serta platform untuk mempromosikan bisnis. Namun, di sisi negatif, kecanduan media sosial dapat membuat individu lebih rentan terhadap *cyberbullying*, menurunkan kualitas interaksi sosial, meningkatkan perasaan depresi dan kesepian, serta memicu perasaan tidak aman dan perilaku *phubbing* (Krisnadi & Adhandayani, 2022).

Menurut penelitian Kamil dalam (Marpaung, 2018), *gadget* memiliki pengaruh besar terhadap pemuda-pemudi, yang mengakibatkan berbagai dampak, seperti hilangnya kebiasaan lama dalam berkomunikasi secara langsung saat berkumpul. Dampak tersebut mencakup pemborosan biaya, peningkatan perilaku antisosial, serta kurangnya batasan dalam penggunaan *gadget*. Selain itu, *gadget* telah mengubah gaya hidup dan kebiasaan yang sebelumnya ada. Penggunaan *gadget* sebaiknya memiliki batasan dan kriteria tertentu untuk mencegah kecanduan pada penggunanya. Idealnya, durasi penggunaan *gadget* dalam sehari adalah sekitar 2 hingga 3 jam (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018).

Sejalan dengan peneliti sebelumnya Akbari (2019), mengungkapkan bahwa adapun dampak positif penggunaan *gadget* meliputi; memudahkan menjalin komunikasi dengan orang yang jarak jauh dan memudahkan memperoleh informasi secara cepat. Dan dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial meliputi; disfungsi sosial, intensitas interaksi langsung dengan orang lain berkurang, kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi langsung sangat rendah, jarang melakukan komunikasi langsung (tatap muka). Dan Wahyuliarmy & Sari (2021), dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin rendah interaksi sosial.

Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Albar, Muttaqin, Fatah, & Muryati (2024), mengemukakan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin rendah pola interaksi sosial. Dan juga penelitian yang dilakukan oleh Hertmada (2017), mengemukakan bahwa penggunaan *handphone* dikalangan Mahasiswa Akademi Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja berdampak negatif, adapun dampak negatifnya yaitu mahasiswa lebih senang menggunakan *handphone* dari pada membaca buku, mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi langsung sangat rendah dan mahasiswa ketergantungan dalam menggunakan *handphone*.

Berdasarkan fenomena yang ditemukan di Nagari Parambahan, para pemburu babi sekarang telah sampai di fase modernisasi dalam bidang teknologi informasi yang mana mereka sekarang telah menggunakan gadget. Wawancara yang peneliti lakukan dengan seorang subjek di Nagari parambahan berinisial RA 23 tahun, menyatakan bahwasanya *“dulu pemburu babi mendapatkan informasi terkait kegiatan buru babi hanya pada saat duduk diwarung (sambil minum kopi), sumber informasi dari mulut ke mulut, dan pada saat kegiatan pacu jawi pada hari sabtu diinformasikan dengan mikrofon bahwasanya di hari minggu ada kegiatan buru babi di lokasi tertentu. Namun setelah hadirnya gadget semua pemburu babi bisa mengakses informasi di Instagram, Facebook, tiktok dan via telepon terkait informasi buru babi. Dan saya menemukan sebuah permasalahan di lapangan ketika ada postingan yang menandakan kalau hewan berburu (anjing) yang jahat suka menggigit anjing lainnya, itu bisa jadi perhatian bagi semua pemburu babi dan dapat menimbulkan konflik sosial, bahkan ada yang berkelahi karena anjingnya juga berkelahi, lalu saling jelek menjelekkkan di media sosial atau di dunia nyata”*.

Berdasarkan permasalahan dan semua pemaparan di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Pemburu Babi di Nagari Parambahan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat di tentukan fokus penelitian ini yaitu dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di Nagari Parambahan.

C. Sub Fokus Penelitian

Berdasarkan fokus di atas, maka akan diuraikan sub fokus sebagai berikut:

1. Bagaimanakah dampak positif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di Nagari Parambahan?
2. Bagaimanakah dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di Nagari Parambahan?
3. Bagaimanakah strategi mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di Nagari Parambahan?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui dampak positif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di Nagari Parambahan
2. Untuk mengetahui dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di Nagari Parambahan
3. Untuk mengetahui strategi mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di Nagari Parambahan

E. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Dapat menjadi penambah bukti-bukti empiris yang berkaitan dengan dampak pengguna *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi.
- 2) Bisa dijadikan sebagai referensi atau acuan untuk penelitian di masa yang akan datang.
- 3) Dapat berguna untuk perkembangan ilmu psikologi khususnya yang membahas tentang dampak pengguna *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi pembelajaran sehingga menambah pengetahuan mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi.
- 2) Bagi masyarakat diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi.

2. Luaran Penelitian

Luaran penelitian ini yaitu akan diterbitkan sebagai jurnal ilmiah, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran maupun referensi dimasa yang akan datang.

F. Defenisi Istilah

1. *Gadget*

Gadget adalah perangkat elektronik yang digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk mengakses informasi, belajar, dan menikmati hiburan. Contoh *gadget* meliputi *smartphone*, *tablet*, dan *laptop*, yang memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan internet, menjalankan aplikasi pendidikan, serta menikmati konten multimedia seperti film dan musik. Dengan kemampuannya yang serbaguna, *gadget* telah menjadi alat penting dalam kehidupan sehari-hari, memfasilitasi pembelajaran dan hiburan di mana saja dan kapan saja.

2. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah proses hubungan timbal balik yang terjadi secara dinamis, di mana individu berkomunikasi atau berhubungan dengan individu lain, kelompok berinteraksi dengan kelompok lain, atau individu berpartisipasi dalam aktivitas kelompok. Proses ini dapat diamati melalui tindakan seperti percakapan, kerja sama, konflik, atau bentuk komunikasi lainnya yang menunjukkan adanya hubungan sosial antara pihak-pihak yang terlibat.

3. Pemburu Babi

Pemburu babi adalah orang yang memiliki ternak yaitu anjing yang digunakan untuk berburu babi di hutan. Umumnya para pemburu babi berumur 18 tahun sampai kira-kira umur 60 tahun.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. *Gadget*

1. Pengertian *Gadget*

Menurut Rozalia, (2017) *Gadget* adalah perangkat elektronik yang dimanfaatkan sebagai sarana untuk memperoleh informasi, belajar, dan menikmati hiburan. *Gadget* adalah manifestasi nyata dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini dan di masa depan, yang akan berdampak signifikan pada pola pikir dan perilaku manusia (Alia, 2018).

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang dirancang khusus dengan berbagai fungsi. Terdapat berbagai jenis dan fitur *gadget*, seperti *smartphone*, *laptop*, *iPhone*, *netbook*, dan lainnya (Wahyuliarmy & Sari, 2021). *Gadget* adalah perangkat elektronik yang berfungsi untuk membantu mempermudah pekerjaan manusia (Hjriyani & Astuti, 2020).

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang dirancang untuk mempermudah komunikasi dan aktivitas manusia. Contoh *gadget* meliputi telepon genggam, *laptop*, *iPad*, komputer, dan televisi. Seiring dengan perkembangan teknologi, *gadget* terus mengalami inovasi dan pembaruan, menjadikannya semakin canggih dan multifungsi. Dengan demikian, *gadget* tidak hanya berperan dalam komunikasi, tetapi juga dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari (Munisa, 2020).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan perangkat elektronik berukuran kecil yang dirancang secara khusus untuk membantu dan mempermudah berbagai aktivitas manusia, terutama dalam hal komunikasi, memperoleh informasi, belajar, hingga menikmati hiburan. Perangkat ini mencakup berbagai jenis seperti

smartphone, laptop, iPad, dan televisi, yang kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat modern.

Seiring perkembangan teknologi, gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi simbol dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Keberadaannya membawa pengaruh besar terhadap pola pikir dan perilaku manusia, serta mendorong terjadinya perubahan signifikan dalam cara manusia berinteraksi, bekerja, dan mengakses informasi. Dengan sifatnya yang terus mengalami inovasi dan pembaruan, gadget kini hadir sebagai alat multifungsi yang memiliki peran penting dalam mendukung dinamika kehidupan di era digital.

2. Manfaat dan Fungsi Gadget

Menurut Jahilah (2022), *gadget* memiliki berbagai manfaat dan fungsi, antara lain:

a. Sebagai Alat Komunikasi

Gadget berfungsi sebagai media komunikasi yang memudahkan individu untuk terhubung satu sama lain dengan cepat dan efisien. Dengan perangkat seperti *smartphone*, *tablet*, dan laptop, orang dapat melakukan panggilan suara, *video call*, serta mengirim pesan teks. Fungsi ini sangat mendukung interaksi antar individu, baik dalam konteks pribadi maupun profesional, tanpa terhalang oleh jarak dan waktu.

b. Sebagai Alat Sosial

Selain sebagai alat komunikasi, *gadget* juga berperan dalam sosialisasi. Melalui media sosial dan aplikasi *chatting*, individu dapat berinteraksi dengan teman-teman dan keluarga, membangun jaringan sosial, serta berbagi pengalaman dan informasi. Hal ini menciptakan komunitas

virtual yang memungkinkan orang untuk tetap terhubung meskipun berada di lokasi yang berbeda.

c. Sebagai Alat Bantu dalam Dunia Pendidikan

Gadget juga memiliki peran penting dalam pendidikan dengan memberikan akses ke berbagai sumber informasi dan materi pembelajaran. Dengan menggunakan *gadget*, siswa dapat mencari informasi secara *online*, mengikuti kursus daring, dan memanfaatkan aplikasi pendidikan yang mendukung proses belajar mereka. Ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Ada empat fungsi utama *gadget* sebagai alat komunikasi, yaitu:

a. Untuk Memudahkan Mengakses Informasi

Kehadiran perangkat yang terhubung ke internet memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai jenis informasi dengan mudah. *Gadget* seperti *smartphone* dan *laptop* mempermudah pencarian informasi di berbagai bidang, termasuk seni, akademik, sosial, dan politik, baik secara gratis maupun berbayar.

b. Untuk Mempercepat Pencarian

Salah satu keuntungan dari *gadget* adalah kemampuannya untuk mempercepat proses pencarian. Misalnya, seseorang dapat dengan cepat menemukan harga suatu barang atau mendapatkan informasi di media sosial. Arus informasi yang cepat juga memudahkan pengguna untuk membagikan informasi tersebut.

c. Untuk Membantu Bisnis dan Bekerja

Gadget dapat digunakan dalam konteks bisnis dan pekerjaan. Pengguna dapat lebih mudah memulai bisnis dengan berbagai aplikasi yang tersedia, seperti mengirim dan membalas email serta menjual produk secara *online*.

d. Untuk Menunjang Aktivitas Sehari-hari

Gadget membantu pengguna dalam berinteraksi dan menikmati hobi mereka. Saat ini, gadget telah menjadi bagian penting dari aktivitas sehari-hari, memungkinkan pengguna untuk mendengarkan musik, mengambil foto, mencari lokasi, dan melakukan berbagai aktivitas lainnya (Pengemanan, Aotama, & Kawengian, 2024).

Berdasarkan pendapat Jahilah (2022) dan Pengemanan, Aotama, & Kawengian (2024), dapat disimpulkan bahwa gadget memiliki beragam manfaat yang sangat penting dalam kehidupan modern, khususnya dalam mendukung komunikasi, sosialisasi, pendidikan, dan aktivitas harian. Gadget memungkinkan individu untuk berkomunikasi secara cepat dan efisien melalui berbagai media seperti panggilan suara, video call, dan pesan teks. Selain itu, keberadaan media sosial dan aplikasi chatting dalam gadget juga menjadikan perangkat ini sebagai alat sosial yang mempererat hubungan dan memperluas jaringan antar individu, meskipun terpisah secara geografis.

Lebih jauh, gadget juga memiliki fungsi strategis dalam dunia pendidikan dan pekerjaan. Dalam konteks pendidikan, gadget mempermudah akses informasi dan membantu proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif. Sementara dalam dunia kerja dan bisnis, gadget mendukung kelancaran komunikasi profesional dan mempermudah operasional, seperti dalam pemasaran produk, pengelolaan email, dan aktivitas daring lainnya. Tak hanya itu, gadget juga menunjang kebutuhan harian pengguna, seperti mendengarkan musik, mengambil foto, hingga mencari informasi lokasi. Dengan demikian, gadget tidak hanya menjadi alat bantu teknologis, tetapi juga

bagian integral dari gaya hidup dan kebutuhan fungsional masyarakat masa kini.

3. Dampak Penggunaan *Gadget*

Dampak dapat diartikan sebagai benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat, baik positif maupun negatif, yang terjadi akibat suatu tindakan, peristiwa, atau keadaan tertentu (KBBI, 2024).

Menurut Rozalia, (2017) dampak positif penggunaan *gadget* yaitu:

- a. Memperluas imajinasi: Penggunaan gawai dapat merangsang imajinasi individu dewasa awal dengan menyediakan berbagai konten visual yang dapat diinterpretasikan dan diolah menjadi ide-ide baru, sehingga melatih kreativitas tanpa batasan.
- b. Meningkatkan kemampuan intelektual: Individu dewasa awal yang terbiasa dengan teks, angka, dan visual melalui gawai dapat terbantu dalam proses pembelajaran dan pengembangan diri.
- c. Memperkuat rasa percaya diri: Keberhasilan dalam menyelesaikan tugas atau meraih pencapaian melalui gawai dapat memotivasi individu dewasa awal untuk terus berusaha dan mengatasi tantangan.
- d. Mengembangkan kemampuan kognitif: Gawai dapat membantu mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan memecahkan masalah, serta memicu rasa ingin tahu dan kesadaran akan pentingnya pembelajaran mandiri.

Dampak negatif dari *gadget* yaitu:

- a. Menurunnya konsentrasi saat belajar: Penggunaan gawai dapat mengganggu fokus individu saat belajar, membuat

mereka lebih sering teralihkan oleh gawai, seperti terbayang menjadi karakter dalam permainan yang mereka mainkan.

- b. Kurangnya minat untuk menulis dan membaca: Banyak orang dewasa muda yang lebih memilih menonton video di platform seperti *YouTube* daripada melakukan aktivitas menulis atau mencari informasi secara aktif.
- c. Penurunan kemampuan bersosialisasi: Penggunaan gawai yang berlebihan dapat menyebabkan individu kurang berinteraksi dengan teman-teman di lingkungan sekitar dan mengabaikan keadaan di sekelilingnya.
- d. Kecanduan gawai: Banyak individu dewasa awal mengalami kesulitan untuk melepaskan diri dari gawai, merasa ketergantungan karena perangkat tersebut telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari mereka.
- e. Dampak negatif terhadap kesehatan: Paparan radiasi dari gawai dapat menyebabkan masalah kesehatan, termasuk gangguan pada mata.
- f. Terhambatnya perkembangan kognitif: Proses pemikiran dan pembelajaran, termasuk kemampuan untuk memperhatikan, mengamati, dan menganalisis lingkungan, dapat terhambat akibat penggunaan gawai yang berlebihan.
- g. Mengurangi kemampuan berbahasa: Individu dewasa awal yang terlalu banyak menggunakan gawai cenderung menjadi kurang komunikatif, sering kali hanya meniru bahasa yang mereka dengar, dan enggan berinteraksi dengan orang lain.
- h. Pengaruh terhadap perilaku: Misalnya, terpapar permainan yang mengandung unsur kekerasan dapat memengaruhi

pola perilaku dan karakter individu, berpotensi menyebabkan tindakan agresif terhadap orang lain.

Selain itu menurut Rosiyanti & Muthmainnah (2018), dampak positif dari penggunaan *gadget*, yaitu:

- a. Komunikasi yang Lebih Praktis: Dengan adanya *gadget*, individu dapat berkomunikasi dengan kerabat yang berada jauh tanpa kesulitan.
- b. Perkembangan Imajinasi: Interaksi dengan dunia *gadget* cenderung meningkatkan kreativitas. Pengguna menjadi lebih inovatif karena *gadget* mendorong mereka untuk hidup lebih baik.
- c. Kemudahan dalam Mencari Informasi: *Gadget* mempermudah akses informasi dari berbagai belahan dunia.
- d. Peningkatan Kecerdasan: Melalui *gadget*, individu dapat belajar dan menumbuhkan rasa ingin tahu tentang berbagai hal.
- e. Meningkatkan Rasa Percaya Diri: Keberhasilan dalam permainan dapat memotivasi individu untuk menyelesaikan tantangan lainnya.
- f. Meningkatkan Keberanian: Pengguna menjadi lebih terbiasa dan percaya diri dalam mengoperasikan berbagai alat teknologi lainnya.

Selain dampak positif, penggunaan *gadget* juga memiliki dampak negatif, yaitu:

- a. Menjadi Pribadi yang Tertutup: Kecanduan *gadget* dapat mengganggu hubungan dengan orang lain, sehingga individu menjadi lebih tertutup.

- b. Gangguan Kesehatan: Terlalu lama menatap layar *gadget* dapat menyebabkan kelelahan mata, bahkan berpotensi mengakibatkan masalah penglihatan seperti mata minus.
- c. Gangguan Tidur: Penggunaan gadget hingga larut malam dapat menyulitkan seseorang untuk bangun di pagi hari.
- d. Kecenderungan Menyendiri: Intensitas berinteraksi dengan teman-teman akan berkurang, sehingga individu lebih memilih bermain dengan *gadget* daripada bersosialisasi.
- e. Masalah Kesehatan Mental: Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autisme, dan gangguan bipolar.
- f. Agresivitas: Paparan terhadap konten kekerasan di *gadget* dapat meningkatkan perilaku agresif, seperti yang ditampilkan dalam tayangan mengenai pembunuhan, pemerkosaan, dan kekerasan lainnya.
- g. Adiksi: Individu merasa tidak bisa hidup tanpa keberadaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pandangan Rozalia (2017) serta Rosiyanti & Muthmainnah (2018), dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan individu, baik dari sisi positif maupun negatif. Di sisi positif, gadget berkontribusi dalam memperluas imajinasi, meningkatkan kemampuan intelektual dan kognitif, memperkuat rasa percaya diri, serta mempermudah komunikasi dan akses informasi. Bahkan, dalam konteks pendidikan dan pengembangan diri, gadget membantu memperkaya wawasan, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta memacu keberanian individu dalam menghadapi tantangan teknologi.

Namun, di balik manfaat tersebut, gadget juga menimbulkan berbagai dampak negatif yang perlu diwaspadai. Penggunaan berlebihan dapat menurunkan kemampuan konsentrasi, menyebabkan kecanduan, memicu masalah kesehatan fisik seperti gangguan mata dan tidur, serta menimbulkan gangguan sosial dan psikologis seperti kecenderungan menyendiri, berkurangnya kemampuan berbahasa, hingga meningkatnya perilaku agresif akibat paparan konten kekerasan. Selain itu, perkembangan kognitif dan kemampuan bersosialisasi juga bisa terhambat jika gadget digunakan tanpa kontrol. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu diimbangi dengan sikap bijak agar manfaat yang diperoleh tidak justru berbalik menjadi ancaman bagi perkembangan individu.

B. Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi Sosial

Menurut Soekanto (dalam Bungin, 2017) Interaksi sosial merujuk pada hubungan sosial yang bersifat dinamis, melibatkan interaksi antara individu, antar kelompok manusia, serta antara individu dan kelompok. Fahri & Qusyairi (2019) Interaksi sosial, yang juga dikenal sebagai proses sosial, mengacu pada hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, di mana setiap individu yang terlibat berperan secara aktif. Dalam interaksi ini, tidak hanya terjadi hubungan antara pihak-pihak yang terlibat, tetapi juga saling mempengaruhi satu sama lain. Menurut Firyanti (2020), interaksi sosial merupakan sekelompok orang saling berhubungan dalam tindakan sosial dan komunikasi. Dalam interaksi sosial, seseorang dapat menyesuaikan diri secara autoplastis dengan orang lain dan dipengaruhi oleh orang lain. Mereka juga dapat menyesuaikan diri

secara alloplastis dengan orang lain, dengan orang lain dipengaruhi oleh dirinya sendiri.

Menurut Indriyani (dalam Wahyuliarmy & Sari, 2021), Interaksi sosial merupakan hubungan yang terjadi antara dua orang atau lebih, di mana perilaku satu individu dapat memengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku individu lainnya, dan sebaliknya. Interaksi sosial adalah hubungan yang terjadi antara dua orang atau lebih, di mana dalam proses tersebut terdapat saling pengaruh yang dapat mengubah perilaku masing-masing individu. Dengan kata lain, tindakan dan reaksi satu individu dapat memengaruhi perilaku individu lainnya, dan sebaliknya (Munisa, 2020).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan proses yang dinamis dan timbal balik yang terjadi antara individu maupun kelompok, di mana setiap pihak yang terlibat saling memengaruhi satu sama lain. Interaksi ini tidak hanya melibatkan komunikasi verbal dan nonverbal, tetapi juga tindakan sosial yang mencerminkan hubungan sosial yang aktif dan terus berkembang. Dalam konteks ini, setiap individu tidak hanya menjadi objek, tetapi juga subjek yang dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku dan sikap pihak lain.

Lebih lanjut, interaksi sosial tidak hanya bersifat satu arah, melainkan terjadi dalam pola saling memengaruhi, baik melalui penyesuaian diri secara autoplastis (menyesuaikan diri dengan orang lain) maupun alloplastis (mempengaruhi orang lain). Melalui interaksi sosial, terbentuk pola hubungan yang memungkinkan individu dan kelompok beradaptasi, bekerja sama, serta membentuk norma dan nilai yang menjadi dasar kehidupan sosial. Oleh karena itu, interaksi sosial merupakan fondasi utama dalam

membangun keteraturan dan kohesi dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Faktor-faktor Interaksi Sosial

Faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial, baik secara individu maupun kelompok, menurut Munisa dalam (Pengemanan, Aotama, & Kawengian, 2024) adalah sebagai berikut:

a. Faktor Imitasi

Imitasi adalah tindakan meniru orang lain dalam gaya, sikap, perilaku, atau penampilan. Contohnya terlihat pada anak-anak yang belajar bahasa, di mana mereka cenderung meniru suara dan cara berbicara.

b. Faktor Sugesti

Sugesti merujuk pada pengaruh psikologis yang diterima seseorang dari diri sendiri atau orang lain tanpa adanya kritik. Sugesti dan imitasi memiliki hubungan yang erat dalam konteks interaksi sosial.

c. Faktor Identifikasi

Identifikasi adalah dorongan untuk menjadi serupa dengan orang lain. Misalnya, seorang anak laki-laki mungkin berusaha untuk meniru ibunya dalam berbagai aspek.

d. Faktor Simpati

Simpati adalah ketertarikan seseorang terhadap orang lain yang muncul tidak berdasarkan logika rasional, melainkan dari penilaian emosional, mirip dengan proses identifikasi.

e. Persaingan

Keinginan untuk unggul di lingkungan sekitar, baik di sekolah maupun di tempat lain.

f. Kerjasama

Kerja sama melibatkan sekelompok individu yang saling membantu untuk mencapai tujuan positif. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia sering membutuhkan bantuan orang lain dalam batas yang wajar, seperti dalam kegiatan gotong royong antar tetangga.

Berdasarkan pendapat Munisa dalam Pengemanan, Aotama, & Kawengian (2024), dapat disimpulkan bahwa terjadinya interaksi sosial dipengaruhi oleh berbagai faktor psikologis dan sosial yang mendorong individu maupun kelompok untuk saling berhubungan dan memengaruhi satu sama lain. Faktor-faktor seperti imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati merupakan dasar psikologis yang membentuk pola perilaku dan respon sosial seseorang terhadap orang lain. Melalui proses ini, seseorang belajar dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya, baik secara sadar maupun tidak sadar.

Selain faktor psikologis, faktor sosial seperti persaingan dan kerja sama juga turut mendorong berlangsungnya interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Persaingan dapat memicu semangat individu untuk berprestasi dan menunjukkan keunggulan, sementara kerja sama menciptakan hubungan yang saling mendukung dalam mencapai tujuan bersama. Kedua faktor ini memperlihatkan bahwa interaksi sosial tidak hanya dipengaruhi oleh aspek emosional, tetapi juga oleh kebutuhan sosial dan tujuan bersama yang ingin dicapai dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, interaksi sosial terbentuk dan berlangsung melalui kombinasi dari dorongan internal dan situasi eksternal yang kompleks.

3. Ciri-ciri Interaksi Sosial

Menurut Pengemanan, Aotama, & Kawengian (2024), ciri-ciri dari interaksi sosial yaitu:

a. Melibatkan Lebih dari Satu Orang

Interaksi sosial selalu melibatkan dua orang atau lebih dalam prosesnya.

b. Terjadi Komunikasi Melalui Kontak Sosial

Interaksi sosial terjadi melalui komunikasi antara individu, yang dilakukan melalui kontak sosial.

c. Memiliki Tujuan yang Jelas

Setiap interaksi sosial memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapai oleh para pelakunya.

d. Terdapat Dimensi Waktu

Interaksi sosial mencakup dimensi waktu, yang meliputi masa lalu, masa kini, dan masa depan.

Berdasarkan pendapat Pengemanan, Aotama, & Kawengian (2024), dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial memiliki sejumlah ciri utama yang membedakannya dari bentuk hubungan lainnya dalam kehidupan bermasyarakat. Ciri paling mendasar adalah keterlibatan lebih dari satu individu, di mana interaksi tidak akan terjadi tanpa adanya pihak lain sebagai lawan bicara atau pelaku yang saling merespons. Interaksi ini juga selalu berlangsung melalui proses komunikasi, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang dimediasi oleh kontak sosial, seperti bahasa tubuh, percakapan, atau simbol tertentu.

Selain itu, interaksi sosial memiliki arah dan struktur yang jelas, ditandai dengan adanya tujuan yang ingin dicapai oleh masing-masing individu yang terlibat, baik dalam bentuk kerja sama, pengaruh, atau pertukaran

informasi. Interaksi ini juga tidak terlepas dari dimensi waktu, karena dapat dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu, berlangsung di masa kini, serta membawa dampak atau harapan untuk masa depan. Dengan demikian, ciri-ciri ini menegaskan bahwa interaksi sosial merupakan proses yang kompleks, terstruktur, dan bermakna dalam membentuk hubungan antarindividu maupun kelompok.

4. Jenis-jenis Interaksi Sosial

Menurut Pengemanan, Aotama, & Kawengian (2024), ada tiga jenis yang merupakan interaksi sosial yaitu:

a. Interaksi Antara Individu dengan Individu

Interaksi sosial antar individu terjadi ketika seseorang bertemu dengan orang lain dengan tujuan tertentu, baik untuk melakukan suatu tindakan atau merespons situasi yang ada. Jika reaksi yang muncul bersifat positif, maka kerja sama dapat terjalin. Namun, jika reaksi tersebut negatif, bisa menyebabkan terjadinya konflik atau pertentangan antara kedua belah pihak.

b. Interaksi Antara Individu dengan Kelompok

Interaksi sosial antara individu dan kelompok melibatkan lebih dari tiga orang dan biasanya bertujuan untuk menyampaikan informasi, seperti dalam kegiatan promosi atau seminar. Dalam konteks ini, informasi umumnya disampaikan oleh beberapa individu yang berperan sebagai pembicara, sementara banyak orang atau kelompok lainnya mendengarkan dan menyerap informasi tersebut.

c. Interaksi Antara Kelompok dengan Kelompok

Interaksi sosial antara kelompok terjadi ketika dua kelompok atau lebih berinteraksi satu sama lain. Proses ini sering kali melibatkan pertukaran informasi, ide, atau pendapat yang dapat memengaruhi hubungan antar

kelompok. Dalam interaksi ini, setiap kelompok memiliki perwakilan yang menyampaikan pesan kepada kelompok lainnya, sehingga menciptakan dialog dan kolaborasi yang lebih luas.

Berdasarkan pendapat Pengemanan, Aotama, & Kawengian (2024), dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial dapat diklasifikasikan ke dalam tiga jenis utama, yaitu interaksi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Masing-masing jenis interaksi memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda, namun tetap menekankan adanya proses komunikasi dan pengaruh timbal balik antar pihak yang terlibat. Pada interaksi individu dengan individu, hubungan yang terjadi bersifat langsung dan dapat berakhir pada kerja sama apabila reaksi yang timbul bersifat positif, atau sebaliknya, dapat menimbulkan konflik jika respons bersifat negatif.

Sementara itu, interaksi antara individu dengan kelompok biasanya terjadi dalam situasi yang lebih formal, seperti seminar atau kegiatan promosi, di mana individu bertindak sebagai penyampai informasi kepada sekelompok orang. Adapun interaksi antar kelompok melibatkan hubungan yang lebih kompleks, karena mencakup pertukaran ide dan kepentingan antara dua kelompok atau lebih, yang dapat menciptakan dialog, kerja sama, maupun persaingan. Dengan demikian, pemahaman terhadap jenis-jenis interaksi sosial ini penting untuk menelaah dinamika hubungan sosial dalam berbagai konteks kehidupan masyarakat.

5. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Menurut Gillin dalam (Bungin, 2017) menjelaskan bahwa ada dua golongan proses sosial sebagai akibat dari interaksi sosial, yaitu proses sosial asosiatif dan proses sosial disosiatif.

a. Proses asosiatif

Proses asosiatif adalah suatu proses yang melibatkan saling pengertian dan kerja sama antara individu atau kelompok, di mana interaksi ini menghasilkan pencapaian tujuan bersama. Bentuk dari proses asosiatif antara lain:

- 1) Kerja sama (*cooperation*) adalah upaya kolaboratif yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk meraih satu atau lebih tujuan bersama.
- 2) *Accommodation* adalah proses sosial memiliki dua makna. Pertama, ia menggambarkan keadaan seimbang (*equilibrium*) dalam interaksi sosial antara individu dan kelompok di masyarakat, yang berkaitan dengan norma dan nilai sosial yang berlaku. Kedua, proses ini merujuk pada dinamika yang sedang berlangsung, di mana akomodasi berfungsi untuk meredakan konflik yang terjadi antara individu, kelompok, atau masyarakat. Proses akomodasi ini bertujuan untuk mencapai stabilitas sosial.
- 3) Asimilasi adalah proses penggabungan dua atau lebih budaya yang berbeda akibat interaksi sosial, yang kemudian menghasilkan budaya baru yang berbeda dari budaya asalnya.

b. Proses Disosiatif

Proses disosiatif adalah proses perlawanan yang dilakukan oleh individu dan kelompok dalam interaksi sosial di dalam

suatu masyarakat. Bentuk-bentuk proses disosiatif antara lain:

- 1) Persaingan (competition) adalah suatu proses sosial di mana individu atau kelompok berusaha dan bersaing untuk mendapatkan keuntungan dalam aspek-aspek kehidupan yang menjadi perhatian masyarakat. Hal ini dilakukan dengan cara menarik perhatian publik atau memperkuat prasangka yang sudah ada, tanpa menggunakan ancaman atau kekerasan.
- 2) Kontroversi adalah proses sosial yang terletak di antara persaingan dan konflik atau pertikaian.
- 3) Konflik adalah proses sosial di mana individu atau kelompok menyadari adanya perbedaan di antara mereka.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan terdapat dua golongan proses sosial yang muncul akibat interaksi sosial, yaitu proses asosiatif dan proses disosiatif. Proses asosiatif mencakup saling pengertian dan kerja sama antara individu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama, dengan bentuk-bentuk seperti: 1) kerja sama, yaitu kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama; 2) akomodasi, yang berfungsi untuk meredakan konflik dan mencapai stabilitas sosial; dan 3) asimilasi, yaitu penggabungan dua atau lebih budaya yang menghasilkan budaya baru. Sebaliknya, proses disosiatif adalah perlawanan dalam interaksi sosial yang dapat mengarah pada perpecahan, dengan bentuk seperti: 1) persaingan, di mana individu atau kelompok bersaing untuk keuntungan; 2) kontroversi, yang terletak antara persaingan dan konflik; dan 3) konflik, yang terjadi karena perbedaan antara individu atau kelompok.

C. Pemburu Babi

Kegiatan berburu babi merupakan aktivitas tradisional yang banyak dilakukan oleh masyarakat, khususnya di wilayah pedesaan yang berbatasan langsung dengan kawasan hutan. Pemburu babi adalah individu yang secara aktif terlibat dalam perburuan babi hutan, biasanya dengan bantuan anjing pemburu yang telah terlatih. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mengendalikan populasi babi hutan yang kerap menjadi hama bagi lahan pertanian dan perkebunan masyarakat. Serangan babi hutan terhadap tanaman dapat menyebabkan kerusakan yang cukup parah dan merugikan petani, sehingga berburu menjadi solusi alternatif yang diandalkan untuk meminimalisir gangguan tersebut (Rahayu, Fauzi, Ketaren, Husen, & Alwi, 2023).

Perburuan ini umumnya dilakukan oleh kaum pria yang membawa dua hingga tiga ekor anjing sebagai pendamping utama dalam proses perburuan. Selain itu, para pemburu juga membawa pisau berburu, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk melumpuhkan babi yang tidak mampu ditaklukkan oleh anjing, tetapi juga sebagai alat untuk mempercepat kematian hewan buruan demi menghindari penderitaan yang berkepanjangan. Pisau tersebut juga kerap dianggap sebagai perlengkapan simbolis atau identitas pemburu, menambah kesan khas dan nilai budaya dalam aktivitas berburu.

Di samping fungsi utamanya sebagai upaya pengendalian hama, kegiatan berburu babi juga memiliki dimensi sosial dan budaya yang cukup kuat. Bagi sebagian masyarakat, kegiatan ini menjadi wadah untuk menyalurkan hobi, menguji ketangkasan, serta membangun kebersamaan antaranggota komunitas pemburu. Dalam konteks ini, berburu tidak hanya menjadi aktivitas fungsional, tetapi juga sarana rekreasi, ajang ekspresi diri, dan bahkan bentuk pelestarian tradisi lokal. Tidak jarang pula kegiatan berburu dijadikan sebagai momen

untuk berkreasi, menunjukkan keberanian, serta mempererat solidaritas antaranggota kelompok.

Karena medan perburuan sering kali terdiri dari area yang cukup ekstrem seperti perbukitan, sawah, semak belukar, hingga lembah yang licin, pemburu dituntut memiliki kondisi fisik yang prima. Daya tahan tubuh, kecepatan berlari, ketangkasan, serta keberanian menjadi modal utama bagi para pemburu untuk menghadapi situasi tak terduga di lapangan. Oleh karena itu, persiapan sebelum berburu menjadi hal yang sangat penting dan tidak bisa diabaikan.

Kegiatan berburu biasanya dimulai sejak pagi hari, sekitar pukul 09.00 WIB dan berlangsung hingga sore hari, sekitar pukul 16.00 WIB. Lokasi perburuan biasanya sudah ditentukan sebelumnya oleh seorang pawang. Pawang adalah tokoh sentral dalam perburuan yang memiliki pengetahuan mendalam mengenai medan, kebiasaan hewan buruan, serta strategi berburu yang efektif. Ia juga berperan sebagai pemimpin yang mengarahkan jalannya perburuan agar tetap aman dan terkoordinasi. Sebelum menuju lokasi, para pemburu biasanya berkumpul terlebih dahulu di tempat yang telah disepakati. Pada saat ini, mereka mempersiapkan segala perlengkapan berburu, mengecek kondisi anjing, dan menyusun strategi yang akan digunakan. Momen ini juga menjadi ruang untuk mempererat hubungan sosial di antara sesama anggota komunitas pemburu.

Berburu merupakan salah satu bentuk tradisi yang telah lama berkembang dan telah mentradisi. Dikatakan mentradisi karena merupakan kegiatan yang telah dilakukan secara turun temurun dari generasi ke generasi sampai saat ini, dan juga merupakan salah satu mata pencaharian hidup terpenting hampir semua suku bangsa pengumpul pangan di Dunia. Kenagarian Geragahan adalah salah satu Kenagarian yang berada di Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam yang kelilingi oleh perbukitan, karena kenagarian Geragahan termasuk kedalam daerah yang mempunyai banyak daerah perbukitan,

ada berbagai tradisi masyarakat yang masih bertahan sampai saat ini salah satunya yaitu buru babi.

Dalam aktivitas buru babi, muncak memiliki peran yang penting, muncak diartikan sebagai pemimpin dan orang yang bertanggung jawab dalam aktivitas buru babi. Seorang muncak dipilih dan diangkat oleh para pemburu dan tokoh masyarakat. Suatu aktivitas buru babi tidak akan dimulai sebelum muncak mengizinkan untuk memulai suatu perburuan. Tidak ada satupun pemburu yang masuk ke lokasi perburuan sebelum muncak mengizinkan. Hal ini merupakan salah satu fungsi muncak sebagai orang yang dituakan atau disegani. (Juwanda & Hermanzoni, 2020)

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tradisi berburu babi di Kenagarian Geragahan merupakan warisan budaya yang telah mentradisi dan masih terus dilestarikan oleh masyarakat setempat hingga saat ini. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai bentuk pelestarian adat dan sarana pengendalian hama, tetapi juga mencerminkan struktur sosial dan nilai-nilai kepemimpinan dalam komunitas. Peran muncak sebagai pemimpin dalam perburuan menunjukkan adanya sistem penghormatan terhadap tokoh yang dituakan dan dipercayai, di mana setiap aktivitas berburu hanya dapat dimulai atas izin dan arahan darinya. Ini mencerminkan bahwa tradisi buru babi tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan mengikuti aturan adat yang tertib dan terorganisir.

D. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial

Penggunaan *gadget* di kalangan pemburu babi memiliki dampak signifikan terhadap interaksi sosial. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berhubungan negatif dengan kemampuan individu untuk berinteraksi secara langsung.

1. Dampak negatif penggunaan *gadget*

- a. Pengurangan Interaksi Sosial: Semakin sering seseorang menggunakan *gadget*, semakin rendah tingkat interaksi sosial mereka. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan untuk lebih memilih berkomunikasi melalui perangkat daripada secara langsung, yang mengarah pada isolasi sosial (Wahyuliarmy & Sari, 2021).
- b. Ketergantungan dan Kecanduan: Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan, di mana individu merasa tidak nyaman tanpa perangkat mereka. Ini mengurangi kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain dan mengembangkan keterampilan sosial (Itsna & Rofi'ah, 2021).
- c. Perilaku Anti-sosial: Banyak orang yang lebih fokus pada *gadget* mereka saat berkumpul dengan teman-teman, sehingga interaksi verbal berkurang. Fenomena ini dikenal sebagai "*phubbing*", di mana seseorang mengabaikan orang di sekitarnya demi *gadget* (Putri, Pratitis, & Arifiana, 2024).

2. Dampak positif penggunaan *gadget*

Meskipun ada banyak dampak negatif, penggunaan *gadget* juga dapat memberikan manfaat:

- a. Akses Informasi dan Koneksi: *Gadget* memungkinkan akses cepat ke informasi dan dapat membantu membangun jaringan sosial secara online, yang dapat bermanfaat dalam konteks profesional atau pendidikan (Sari Y. I., 2018).
- b. Pengembangan Keterampilan Digital: Penggunaan *gadget* dapat meningkatkan keterampilan teknologi dan komunikasi digital, yang penting dalam dunia kerja modern (Sari, 2023).

Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif terhadap interaksi sosial. Di sisi positif, *gadget* mempermudah

komunikasi jarak jauh melalui fitur seperti *video call* dan pesan instan, memungkinkan individu untuk tetap terhubung meskipun berada di lokasi yang berbeda. *Gadget* juga membantu dalam mencari informasi, meningkatkan kreativitas, dan mendukung pembelajaran, terutama bagi anak-anak dan remaja. Namun, dampak negatifnya cukup signifikan, seperti menurunnya kualitas interaksi langsung karena kecenderungan pengguna untuk lebih fokus pada layar *gadget* dari pada berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Hal ini dapat mengurangi keakraban dalam hubungan keluarga dan pertemanan serta meningkatkan sifat individualisme dan ketergantungan pada teknologi (Syukri, 2019).

Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan sosial seperti kurangnya minat untuk bersosialisasi secara langsung, kecenderungan menyendiri, dan penurunan kemampuan komunikasi. Anak-anak dan remaja yang terlalu sering menggunakan *gadget* sering kali kehilangan kesempatan untuk bermain atau berinteraksi dengan teman sebaya, yang penting untuk perkembangan sosial mereka. Paparan konten negatif juga dapat memengaruhi perilaku dan kesehatan mental pengguna, seperti munculnya agresivitas atau kecemasan. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* perlu diatur dengan bijak agar dampak positifnya dapat dimaksimalkan tanpa mengabaikan potensi dampak negatif terhadap interaksi sosial (Muttabiah, Suryani, & Hawa, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan berburu babi tidak hanya berfungsi sebagai upaya pengendalian hama yang merugikan lahan pertanian dan perkebunan masyarakat pedesaan, tetapi juga merupakan aktivitas tradisional yang memiliki nilai sosial, budaya, dan rekreatif. Kegiatan ini melibatkan individu-individu yang tergabung dalam

komunitas pemburu, dengan perlengkapan utama seperti anjing pemburu dan pisau, serta didukung oleh peran sentral seorang pawang yang mengatur strategi dan jalannya perburuan. Medan perburuan yang menantang menuntut kesiapan fisik dan mental dari setiap pemburu, sehingga aspek persiapan dan ketahanan diri menjadi bagian penting dalam aktivitas ini.

Lebih dari sekadar aktivitas fisik, berburu babi juga mencerminkan dinamika sosial masyarakat setempat, di mana aktivitas ini dijadikan sebagai sarana untuk mempererat solidaritas, menyalurkan hobi, serta menjaga warisan budaya lokal. Interaksi yang terjadi sebelum, selama, dan sesudah perburuan menjadi momen penting untuk membangun kebersamaan, membagi peran, dan menghidupkan nilai-nilai kekompakan dalam komunitas. Dengan demikian, kegiatan berburu babi memiliki peran multifungsi dalam kehidupan masyarakat, baik dari aspek praktis, sosial, maupun kultural.

E. Strategi Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial

Penggunaan gadget yang berlebihan bagi pemburu babi telah menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap interaksi sosial, untuk mengurangi dampak tersebut, diperlukan berbagai strategi yang bersifat preventif maupun solutif. Dalam hal ini membahas sejumlah langkah yang dapat dilakukan dalam menjaga kualitas interaksi sosial di tengah perkembangan teknologi.

Menurut Utami,dkk(2022), Upaya mengatasi dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku sosial yaitu:

1. Orang tua perlu memberi pemahaman, sehingga orang tua dapat memberikan pencegahan yang tepat untuk melakukan

pembiasaan-pembiasaan bagi anak-anaknya dalam mengurangi penggunaan *gadget* secara terus-menerus.

2. Bentuk-bentuk pemberian pencegahan yang dapat dilakukan oleh orang tua, seperti memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat dan lain sebagainya. Selain itu, orang tua dapat berupaya mengarahkan anak untuk dapat berinisiatif melakukan interaksi dengan tetangga atau dengan teman sebayanya.
3. Upaya lain yang dapat dilakukan orang tua seperti memberi aturan ketika anak tetap ingin menggunakan *gadget*, seperti konten apa saja yang boleh digunakan dan memberi batas waktu dalam menggunakan *gadget*.

Kepada remaja agar memanfaatkan waktu luang untuk melakukan aktivitas yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Gunakan *gadget* sesuai dengan kebutuhan dengan memahami fungsi, manfaat dan dampak yang ada pada *gadget* sehingga dapat lebih bijak dalam penggunaannya. (Fitriana, dkk 2020)

Menurut Sinambela & Simanjuntak (2025), Strategi yang dianggap paling efektif meliputi: Pembatasan waktu penggunaan *gadget*, pendidikan tentang penggunaan *gadget* yang sehat, melibatkan anak dalam kegiatan non-*gadget* (misalnya olahraga, berkebun, les privat, dan aktivitas sosial lainnya), keterlibatan orang tua dalam pengawasan konten dan aktivitas anak saat menggunakan *gadget*, evaluasi strategi. Edukasi tentang Penggunaan *gadget* yang sehat

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat membawa dampak negatif terhadap interaksi sosial, termasuk pada komunitas

pemburu babi maupun masyarakat secara umum, terutama dalam hal menurunnya kualitas komunikasi langsung dan keterlibatan sosial antarindividu. Untuk itu, diperlukan strategi yang bersifat preventif dan solutif guna mengatasi dampak tersebut. Salah satu upaya penting adalah peran aktif orang tua dalam memberikan pemahaman kepada anak-anak mengenai penggunaan gadget yang sehat dan seimbang. Tindakan seperti memberi arahan, nasehat, dan pengertian secara berkelanjutan dapat membentuk pola perilaku yang lebih positif dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial sekitar.

Selain itu, strategi konkret seperti pemberian batasan waktu penggunaan gadget, pengawasan terhadap konten yang diakses, serta dorongan untuk terlibat dalam aktivitas sosial secara langsung dapat membantu mengurangi ketergantungan pada gadget. Di kalangan remaja, pemanfaatan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat serta peningkatan kesadaran akan fungsi dan dampak penggunaan gadget juga menjadi langkah penting dalam menjaga kualitas interaksi sosial. Dengan kata lain, penggunaan gadget harus disertai sikap bijak dan kontrol diri agar teknologi tidak menggantikan nilai-nilai sosial yang seharusnya tetap dijaga dalam kehidupan bermasyarakat.

F. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Akbari, (2019) yang berjudul “Dampak *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa”. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa pola penggunaan *gadget* yang didapati bahwa dari segi lokasi dalam penggunaan gadget tidak ketegantungan pada tempat. Karena, semua menggunakan gadget dimana pun berada. Dan mengenai waktu penggunaan gadget mahasiswa rata-rata mencapai 12 jam perhari terkecuali di waktu tidur dan di kamar mandi. Biaya yang dikeluarkan perbulan untuk

gadget yaitu mencapai Rp. 65.000 lebih kurang. Dan berbicara mengenai web yang sering diakses oleh mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam lebih dominan adalah Youtube. Adapun dampak positif penggunaan *gadget* meliputi; memudahkan mahasiswa menjalin komunikasi dengan orang yang jarak jauh dan memudahkan mahasiswa memperoleh informasi secara cepat. Dan dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial meliputi; mahasiswa mengalami disfungsi sosial, intensitas interaksi langsung dengan orang lain berkurang, mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi langsung sangat rendah, mahasiswa jarang melakukan komunikasi langsung (tatap muka). Meski demikian bentuk interaksi langsung sangat rendah, mahasiswa cenderung kearah asosiatif, artinya mahasiswa memanfaatkan *gadget* untuk melakukan kerjasama dengan mahasiswa lain dengan membentuk grup-grup di media sosial, tujuan utama adalah untuk penyebaran informasi. Perbedaan dengan peneliti yaitu, terdapat pada subjek penelitian dan persamaan dengan peneliti yaitu, sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuliarmy & Sari, (2021) yang berjudul “Intensitas Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial”. Hasil penelitian ini menemukan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial yang artinya semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin rendah interaksi sosial. dan sebaliknya jika semakin rendah intensitas penggunaan *gadget* maka semakin tinggi interaksi sosial. Perbedaan dengan peneliti yaitu, subjek dan tempat penelitian yang berbeda juga pada penelitian di atas membahas intensitas sedangkan dengan penelitian ini tidak dan persamaan dengan peneliti yaitu, fokus penelitian yg mengkaji tentang *gadget* dan interaksi sosial.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Albar, Muttaqin , Fatah, & Muryati, (2024) yang berjudul “Intensitas Penggunaan *Gadget* Berhubungan Dengan Pola Interaksi Sosial Remaja Awal”. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat hubungan yang kuat dan arah hubungan yang negatif. Semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin rendah pola interaksi sosial. Diharapkan pihak sekolah mampu mengarahkan siswa untuk membagi waktu dalam perhatian menggunakan *gadget* agar dapat melakukan interaksi sosial yang terbuka dengan teman-temannya dilingkungan sekolah maupun dirumah. Perbedaan dengan peneliti yaitu, peneliti memakai metode kualitatif dan subjek yang berbeda, sedangkan persamaan dengan peneliti yaitu, fokus penelitian yg mengkaji tentang *gadget* dan interaksi sosial.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Novitasari & Khotimah, (2016) yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi social anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Perbedaan dengan peneliti yaitu, subjek dan tempat penelitian yang berbeda, sedangkan persamaan dengan peneliti yaitu, sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Hertmada, (2017) yang berjudul “Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Proses Interaksi Sosial dikalangan Mahasiswa Akademi Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *handphone* mempunyai peran yang sangat penting dalam aktifitas sehari-hari, penggunaan *handphone* dikalangan Mahasiswa Akademi

Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja berdampak negatif, adapun dampak negatifnya yaitu mahasiswa lebih senang menggunakan handphone dari pada membaca buku, mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi langsung sangat rendah dan mahasiswa ketergantungan dalam menggunakan *handphone*. Penyebab penggunaan *handphone* di kalangan Mahasiswa Akademi Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja dipengaruhi oleh faktor kebutuhan komunikasi dan faktor gaya hidup modren. Perbedaan dengan peneliti yaitu, subjek dan tempat penelitian yang berbeda, dan persamaan dengan peneliti yaitu, sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan makna dari pengalaman hidup individu terhadap suatu fenomena yang tengah berlangsung. Pendekatan fenomenologi difokuskan pada bagaimana suatu fenomena dipahami oleh pelaku yang secara langsung mengalaminya, sehingga peneliti berusaha menangkap esensi pengalaman subjektif para informan dalam konteks sosial dan kultural mereka.

Menurut (Sugiyono, 2010), penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam melalui proses interaksi antara peneliti dengan subjek dalam kondisi yang alamiah. Artinya, objek penelitian tidak dimanipulasi, tetapi dibiarkan berkembang secara apa adanya sebagaimana berlangsung di lapangan. Dalam konteks ini, pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk memperoleh data yang bersifat naratif, mendalam, dan kontekstual. Tujuan akhirnya adalah untuk memperoleh pemahaman utuh mengenai situasi sosial tertentu, yang mencerminkan realitas yang sedang terjadi pada saat penelitian dilaksanakan, dengan fokus pada makna, persepsi, dan pandangan subjek penelitian terhadap fenomena yang dikaji.

B. Latar dan Waktu Penelitian

1. Latar

Penelitian ini dilakukan di Nagari Parambahan, Kec. Limo Kaum, Kab. Tanah Datar.

2. Waktu

Waktu penelitian secara keseluruhan mulai dari Februari hingga Juli 2025.

Tabel 3.1
Rancangan Waktu Penelitian

Uraian Kegiatan	2025						
	Feb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agus
Observasi awal							
Bimbingan proposal							
Seminar Proposal							
Penelitian							
Bimbingan hasil penelitian							
Sidang munaqasyah							

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu pemburu babi yang menggunakan *gadget* di Nagari Parambahan, dimana dulunya mereka tidak menggunakan *gadget* sebagai alat interaksi, komunikasi dan informasi namun seiring berkembang zaman sekarang mereka menggunakan *gadget* untuk itu. Subjek pada penelitian ini sebanyak 4 orang subjek primer dan 2 orang subjek sekunder.

D. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2010), dalam penelitian kualitatif penelitian menjadi instrumen utama dalam penelitian. Peneliti menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman dalam melakukan wawancara, hal tersebut berguna untuk mendapatkan informasi dari Dewasa awal yang aktif bermain gadget di Nagari Parambahan. Instrumen penunjang sebagai perlengkapan dalam penelitian ini adalah buku catatan, pena, serta *handphone*.

E. Sumber Data

Sugiyono (2010) menjelaskan untuk memperkaya data penelitian, diperlukan dua sumber data, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis sumber data yang digunakan:

1. Data Primer (Utama)

Data primer merujuk pada informasi yang memperoleh atau dikumpulkan secara langsung oleh peneliti dari sumber utama. Sumber data primer dianggap sebagai sumber informasi utama dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, data utama berasal dari tanggapan atau pernyataan yang didapat dari informan atau subjek penelitian melalui wawancara, serta hasil observasi. Teknik pengumpulan informasi dilakukan langsung dari subjek penelitian, dalam hal ini melalui wawancara atau interaksi langsung dengan pemburu babi yang aktif menggunakan *gadget* sebanyak empat orang.

2. Data Sekunder (Pelengkap)

Data sekunder adalah yang diperoleh selain dari data yang didapat dari sumber utama. Informasi sekunder ini berperan sebagai perlengkapan dalam penelitian, berasal dari sumber-sumber seperti, Wali Nagari dan Niniek Mamak, disini akan di wawancarai narasumber sebanyak dua orang. Kemudian bisa

diperoleh dari dokumen-dokumen, artiker dan infomasi lain yang terkait dengan topik yang sedang diteliti oleh peneliti. Dalam penelitian ini, sumber data sekunder merujuk pada informasi yang terkait dengan fenomena yang terjadi pada pemburu babi yang aktif menggunakan *gadget*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan (Sugiyono, 2010), proses pengumpulan data adalah tahapan yang sangat penting dalam penelitian karena esensinya adalah mengumpulkan informasi. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data melibatkan metode observasi, dan wawancara.

1. Observasi

Observasi bertujuan untuk mengamati situasi sosial, seperti perilaku dan aktivitas, secara langsung pada dewasa awal yang aktif bermain gedge dan terkait dengan penelitian. Dengan menggunakan teknik observasi ini, peneliti dapat memperoleh data mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di Nagari Parambahan.

2. Wawancara

Untuk memperoleh data penelitian, peneliti perlu mengikuti metode yang telah disiapkan sebelumnya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara tersrtuktur dan membuat daftar pertanyaan sebagai cara untuk mengumpulkan data dari narasumber,narasumber dalam penelitian ini terdapat 6 orang.

3. Dokumentasi

Dalam penelitian dokumentasi dapat dimungkinkan mendaptakan informasi dari berbagai sumber yang tertulis maupun data yang ada pada Informandi tempat. Ketika

Informanditinggal, atau melaksanakan kegiatan rutin sehari-harinya (Sukardi,2004).

Dokumentasi merupakan cara pengumpuln data berupa video, rekaman suara, dan foto saat wawancara. Tujuan dokumentasi ini adalah untuk mengumpulkan data dari kajian mengenai dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pemburu babi di Nagari Parambahan. Peneliti membuat dokumentasi pada saat penelitian dan dilengkapi dengan dokumen yang tersedia pada instansi baik yang berupa literature maupun gambar pada instansi terkait dan pustaka yang relevan dengan judul penelitian.

G. Teknik Analisis dan Interpretasi Data

Menurut (Miles dan Huberman, 1992) dalam (Sugiyono, 2010) proses analisis data kualitatif merupakan sebuah kegiatan yang interaktif dan terusmenerus dilakukan hingga penyelesaian yang menyeluruh, dimana data tersebut telah mencapai tahap kejenuhan. Ini mencakup:

1. Tahap Pengumpulan

Data Pada fase awal, langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan data dari berbagai sumber dalam memenuhi kebutuhan data penelitian. Pengambilan dan analisis data dilakukan dari proses wawancara sampai pengolahan data penelitian.

2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses menyimpulkan, mengidentifikasi data yang esensial dan krusial, serta melakukan pengelompokan. Peneliti melakukan reduksi data dengan mengintegrasikan informasi yang diperoleh ke dalam tulisan analitis yang mencakup data dari wawancara dan observasi sesuai dengan format yang relevan.

3. Display Data

Setelah data tertulis terkumpul dan disusun sesuai formatnya, tahap berikutnya adalah menampilkan data. Display data merupakan pengelolaan data yang telah disusun sebelumnya menjadi bentuk tulisan yang terstruktur. Menurut Miles dan Huberman, salah satu metode yang sering digunakan dalam penyajiandata penelitian kualitatif adalah melalui teks naratif.

4. Kesimpulan/Verifikasi

Kesimpulan dalam penelitian ini lebih berfokus pada jawaban terhadap pertanyaan penelitian dan mengungkapkan apa yang ditemukan serta bagaimana hasil penelitian tersebut berdasarkan analisis data yang telah dilakukan.

H. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Sugiyono (2010), menjelaskan triangulasi dalam menguji kredibilitas sebagai proses memeriksa informasi dari berbagai sumber data dengan metode dan waktu yang bervariasi, terdapat beberapa jenis triangulasi seperti :

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber digunakan untuk memverifikasi keandalan data dengan cara memeriksa informasi yang terkumpul dalam penelitian dari berbagai sumber. Melalui metode ini, peneliti dapat melakukan perbandingan antara informasi yang diperoleh dari berbagai sumber yang berbeda.

2. Triangulasi Metode

Triangulasi metode merupakan usaha untuk memeriksa keakuratan data atau hasil temuan dari suatu penelitian. Pendekatan ini melibatkan penggunaan lebih dari satu teknik pengumpulan data guna memperoleh informasi yang serupa dalam suatu penelitian. Hal ini dapat dilakukan melalui proses

verifikasi dan konfirmasi data dengan menggunakan beberapa cara yang berbeda.

3. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik merupakan metode untuk menguji keandalan data yang melibatkan pemeriksaan data dari sumber yang serupa dengan menggunakan berbagai teknik yang berbeda.

4. Triangulasi Teori

Triangulasi teori melibatkan penggunaan dua atau lebih teori untuk digabungkan atau dibandingkan. Hal ini memerlukan perencanaan penelitian, pengumpulan data, dan elemen lainnya yang mendukung penelitian secara komprehensif agar mampu memberikan hasil yang lebih menyeluruh.

Dari keempat teknik triangulasi yang ada, dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menerapkan teknik triangulasi sumber guna memverifikasi keandalan data terkait dengan isu penelitian. Dalam proses ini, peneliti memeriksa keandalan data dari beberapa sumber melalui penggunaan teknik wawancara dan observasi untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi Nagari Parambahan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

1. Temuan Umum

a. Sejarah Nagari Parambahan

Pada masa dahulu kala, setelah rakyat di Pariangan Padang Panjang telah banyak maka rajo pada waktu itu memerintahkan agar rakyat mengembara mencari tempat yang layak untuk ditempati dan bisa mencari makan. Kemudian rakyat berbondongan dilepas oleh raja pergi mencari tempat yang baru dan raja mengatakan bahwa segala kejadian keadaan yang ditemui masing-masing rombongan supaya dilaporkan kepada raja agar diketahui. Kemudian ditempat kita ini menetap satu rombongan yang berjumlah 23 Orang terdiri dari 2 ibu yang bersaudara kandungdan 2 Bapak 7 Anak 3 Menantu dan 9 Cucu. Dengan pekerjaan sebagai berikut:

- 1) Membuat tempat diam/dangau/Gulang-gulang namanya, tempatnya di perantaran Parambahan Labuah dan Sungai Jambu.
- 2) Merambah kayu besar dan kecil seluas-luasnya.
- 3) Membuat Jalan (Lakuak) tempat lalu menyelesaikan kayu yang diramba.

Semua pekerjaan itu dikepalai oleh 2 orang bersaudara dan semua orang yang datang dan langsung jadi rombongan dan juga disuruh turut bekerja bersama-sama. Kemudian datang utusan raja dari Pariangan untuk melihat perkembangan ke tiap-tiap tempat dimana rakyat tinggal, maka ditempat kita ini utusan itu berterima kasih setelah meneliti apa-apa yang dikerjakan dan memberi gelar kepada 2 orang yang mengurus pekerjaan itu.

Satu orang bergelar Dt.Rajo Ketinggian,yang kedua bergelar Dt. Rajo Pilihan juga utusan itu mengatakan tempat diam dibangun lagi ditiap-tiap tempat yang baik, sudah itu membuat sawah dan sebelumnya di fikirkan dari mana diambil air,dan diangkat satu orang untuk kepala kerja pada tempat masing-masingnanti akan diberi peralatan untuk membuat tempat diam dan sawah.Setelah memberi nasehat sebanyak-banyaknya utusan itu pergi ke Pariangan.

Kemudian kedua orang Dt yang telah diangkat oleh utusan raja tersebut untuk melaksanakan segala perintahnya seperti:

- 1) Membagi tiap-tiap keluarga yang telah banyak perkembangan anak cucunya ditempat-tempat yang ditentukan seperti di tungganau di Maraga begitu juga di Labuah sekarang ini seperti di Tan Laweh,Tanjuang Tuo,Ponggok dan lainnya.Setelah selesai mengurus ini mengangkat satu orang tiap satu dusun dan didusun masing-masing diangkat pula untuk mengepalai beberapa keluarga,sesudah itu baru membuat Bandar air dan membuka sawah dan ladang.
- 2) Beberapa waktu kemudian rakyat bertambah banyak yang datang kemudian dusun tersebut dijadikan KOTO. Koto itu bernama KORONG NAN LAWEH dan KORONG NAN PANJANG.

Korong Nan Laweh adalah Tanjuang, Berok keatas dan sebelah bawahnya Korong Nan Panjang.setelah itu semuanya dilaporkan pada raja untuk meneliti laporan yang diterimanya.Setelah selesai memeriksa segala yang diurus oleh Datuek yang berdua itu maka urusan merasa bangga karna semuanya teratur dengan baik dan tercermat.

Kemudian orang yang patuh seperti kepala-kepala Dusun dan lainnya dikumpulkan dalam suatu tempat yang ditentukan dan ditambah dengan rakyat banyak maka utusan lain itu berbicara diantaranya yang dibicarakan antara lain:

- 1) Mengucapkan terima kasih kepada Datuk yang berdua atas jasanya mengurus, mengatur segala sesuatunya.
- 2) Berterima kasih kepada rakyat yang telah mematuhi segala pekerjaan yang diperintahkan oleh datuak yang berdua tersebut.
- 3) Mengangkat beberapa orang pendamping Datuak yang berdua terdiri dari anak dan kemenakannya yang diberi gelar sesuai dengan gelar yang di Pariangan yaitu DT. MACHUDUM, DT. BANDARO, DT. MANGGUANG dan PAMUNCAK ALAM.
- 4) Korong nan dua ini nanti akan kita jadikan NAGARI, oleh sebab itu dilaporkan pada datuak nan duo yang mendampingi supaya dapat memikirkan bagaimana caranya korong yang dua ini menjadi Nagari. Sesudah itu datuak-datuak beserta pendampinya bekerja keras membangun bandar sawah ladang tapian dan segala keperluan lainnya dan untuk datuak tersebut dibuatkan sawah ditempat ditempat tersebut.

Pada waktu koto dijadikan Nagari, datang beberapa utusan dari Pariangan yang dinanti bersama-sama di kapalo Nagari sekarang ini. Dan disebut tempat itu rimba setelah selesai utusan itu memberi petunjuk maka dia meninggalkan satu keluarga dari utusan untuk menyusun, membentuk dan mendudukan orang-orang yang patut duduk ditiap-tiap tempat bersama datuak dan pendampinya. Utusan yang itulah yang bergelar DT. RAJO

MALANO sampai sekarang, dan utusan kembali ke Pariangan. Setelah beberapa lama datuak tersebut bermufakat untuk membentuk nagari diberi nama LABUAH PARAMBAHAN, sesudah itu dibagi antara Labuah dan Parambahan.

PARAMBAHAN dibagi menjadi 4 Jurai (Jorong) sekarang ini Jadi Parambahan terdiri dari 2 Suku dan 9 Kampuang serta 2 Koto dan 4 Jurai.

- a) Suku yang 2 yaitu:
 - 1. Suku Korong Gadang
 - 2. Suku Caniago
- b) Kampuang yang 9 yaitu:
 - 1. Sungai Napa
 - 2. Korong Dalam
 - 3. Tapi Malona
 - 4. Panyalayan
 - 5. Pinang
 - 6. Dalimo
 - 7. Caniago Ketek
 - 8. Sukumariah
 - 9. Mandaliko
- c) Jurai (Jorong) yang 4 yaitu;
 - 1. Kubu Batanduak
 - 2. Kubu Manganiang
 - 3. Tigo Batua
 - 4. Tigo Niniak
- d) Koto yang 2 yaitu:
 - 1. Koto Korong Laweh
 - 2. Koto Korong Panjang

Kemudian nama Taratak, dusun dan koto tidak dipakai lagi hanya untuk sejarah saja sampai sekarang. Jadi Parambahan yang terdiri dari 4 Jurai itu yang dikepalai oleh 1 orang yang disebut tuo kampuang. Datuak yang berempat kepala jurai inilah yang dikatakan Pucuek Bulek Urek Tunggang dalam Nagari, orang inilah yang memimpin

nagari dengan aturan yang bersandi adat, basandi alue, alue Basandi ka nan bana, bana basandi sandirinyo.

Adapun daftar susunan penghulu 4 jinih tiap-tiap suku/kampung dalam Nagari Parambahan sesudah Mufakat, musyawarah besar kaum adat dan kaum agama di bukit Marapalam dan mufakat itu kaum adat dan kaum agama telah sama-sama menyadari bahwa pertikaian paham selama ini ternyata telah merugikan, menghancurkan Minangkabau, dalam mufakat itu telah diambil keputusan antara lain:

- 1) Persoalan yang lalu tidak disebut lagi dengan istilah Nan Elok di Pakai Nan Buruek di Buang.
- 2) Adat disesuaikan dengan agama, dengan istilah Adat Basandi syarak, Syarak basandi Kitabullah.
- 3) Penguasa dalam Nagari disuku yang 4 ditambah dengan kaum agama.

Ada 4 Penghulu yang berkuasa Yaitu :

1. Penghulu Suku
2. Penghulu Manti
3. Penghulu Malin
4. Penghulu Dubalang

Yang memegang Nagari adalah 4 Orang Penghulu ditambah 3 orang pendamping dari kaum agama yaitu:

1. Tuanku Imam
2. Tuanku Khatib
3. Tuanku Bilal

b. Kondisi Umum Nagari

Nagari Parambahan secara geografis berada diantara 100.19 BT dan 100.51 BT dengan bentuk Wilayah berbukit-bukit dan bergelombang dengan luas 499 Ha serta ketinggian dari permukaan laut \pm 500 s/d 850 m, dengan curah hujan terbanyak \pm 41 hari dengan rata-rata curah hujan 2.000 mm/tahun.

Suhu

a. Maximum : 35 °C

b. Minimum : 20 °C

Secara administrasi Nagari Parambahan berbatasan dengan :

1. Sebelah utara berbatasan dengan Nagari Labuah
2. Sebelah selatan berbatasan dengan Nagari Cubadak
3. Sebelah barat berbatasan dengan Nagari Sungai Jambu
4. Sebelah timur berbatasan dengan Nagari Lima Kaum

Dengan jumlah penduduk 2.567 yang terdiri dari 5 jorong, yaitu :

1. Jorong Tigo Niniak
2. Jorong Kubu Batanduak
3. Jorong Kubu Manganiang
4. Jorong Tigo Batua
5. Jorong Silabuak

Secara geografis Nagari Parambahan pada dasarnya sangat potensial untuk dikembangkan sebagai daerah Pertanian karena posisi yang sangat strategis.

c. Kondisi Pemerintahan Nagari

1. Pembagian Wilayah Nagari

Wilayah Nagari Parambahan dipandang dari segi adat istiadat yang berlaku di Nagari Parambahan dapat dibagi 15 suku yaitu :

1. Suku Korong Gadang
2. Suku Caniago
3. Suku Sungai Napa
4. Suku Korong Dalam
5. Suku Tapi Malona
6. Suku Panyalayan
7. Suku Pinang
8. Suku Dalimo
9. Suku Caniago Ketek
10. Sukumariah
11. Suku Mandaliko
12. Suku Bendang
13. Suku Mandaliko
14. Suku Koto Tengah
15. Suku Tabek Laweh

Dan untuk lebih jelasnya pembagian suku ini dapat kita lihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.1

No	Jorong	Suku
1	Tigo Niniak	1. Korong Dalam 2. Panyalayan 3. Tapi Malona
2	Kubu Batanduak	1. Korong Gadang 2. Caniago 3. Sungai Napa
3	Kubu Manganiang	1. Dalimo 2. Pinang
4	Tigo Batua	1. Mandaliko 2. Sukumariah 3. Caniago Ketek
5	Silabuak	1. Mandaliko 2. Tabek Laweh 3. Bendang 4. Koto Tangah

d. Sejarah Buru Babi

Berburu babi di Sumatera, khususnya di daerah Minangkabau, Riau, dan Jambi, memiliki sejarah panjang yang tidak hanya terkait dengan aktivitas ekonomi, tetapi juga erat kaitannya dengan aspek sosial, budaya, dan lingkungan. Aktivitas berburu babi awalnya muncul sebagai respon terhadap permasalahan hama pertanian, di mana babi hutan (*Sus scrofa*) sering merusak ladang padi, jagung, dan tanaman umbi masyarakat. Oleh karena itu, berburu babi dipandang sebagai salah satu strategi tradisional dalam menjaga keberlangsungan ekonomi rumah tangga petani (Dewi, 2018).

Seiring perkembangan zaman, perburuan babi kemudian tidak hanya berfungsi sebagai pengendalian hama, tetapi juga berkembang menjadi arena sosial dan budaya. Pada masyarakat Minangkabau, misalnya, kegiatan berburu babi dilakukan secara berkelompok dan kemudian melahirkan organisasi formal seperti

Persatuan Olahraga Buru Babi (PORBI). Kegiatan ini menjadi wadah yang mempererat hubungan sosial antaranggota, membangun solidaritas, sekaligus menjadi ajang rekreasi dan hiburan rakyat (Hermanzoni, 2016).

Dari sisi budaya, berburu babi memiliki nilai simbolis sebagai bentuk identitas lokal. Tradisi ini sering dikaitkan dengan nilai gotong royong (saling membantu), keberanian, serta keterampilan mengendalikan anjing pemburu. Selain itu, praktik berburu babi juga memperlihatkan adaptasi masyarakat dalam mengelola alam sekaligus menjaga keseimbangan ekologi lokal, meskipun dalam beberapa kasus juga menimbulkan perdebatan mengenai aspek konservasi satwa (Siregar, 2020).

e. Profil Subjek Primer

No	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan
1	I1	37	L	Usaha heler padi

Informan I1 adalah seorang laki-laki berusia 37 tahun yang berdomisili di Nagari Parambahan dan telah aktif sebagai pemburu babi selama lebih dari 15 tahun. Ia dikenal sebagai salah satu tokoh yang cukup disegani dalam komunitas perburuan di nagari tersebut karena pengalaman dan usahanya. Selain sebagai pemburu, I1 juga memiliki pekerjaan utama sebagai pengusaha heler padi, namun ia cukup aktif menggunakan gadget, terutama untuk berkomunikasi melalui media sosial dan grup WhatsApp komunitas pemburu.

No	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan
2	I2	27	L	Kuli Ternak

Informan I2 adalah seorang laki-laki berusia 27 tahun yang berprofesi sebagai kuli ternak di Nagari Parambahan. Ia telah menjadi bagian dari komunitas pemburu babi sejak usia remaja, dan aktif mengikuti kegiatan perburuan hampir setiap akhir pekan. Sebagai kuli ternak, keseharian I2 dihabiskan di lapangan, mengurus dan menggembalakan ternak milik warga. Pekerjaan tersebut membuatnya memiliki hubungan sosial yang cukup luas dengan masyarakat sekitar, terutama sesama peternak dan pemburu.

No	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan
3	I3	55	L	Usaha Bumbu

Informan I3 adalah seorang laki-laki berusia 55 tahun yang tinggal di Nagari Parambahan dan dikenal sebagai salah satu pemburu senior dalam komunitas pemburu babi setempat. I3 memiliki usaha di bidang penjualan bumbu dan bahan dapur, yang dulu dijalankannya secara mandiri dari rumah sampai sekarang punya banyak karyawan. Di luar kesibukannya menjalankan usaha, I3 tetap aktif mengikuti kegiatan perburuan di setiap pekannya.

No	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan
4	I4	70	L	Tukang Kayu

Informan I4 adalah seorang laki-laki berusia 70 tahun yang berprofesi sebagai tukang kayu di Nagari Parambahan. Ia merupakan salah satu tokoh yang dituakan dalam komunitas pemburu babi dan dikenal luas karena pengalamannya serta kontribusinya sejak masa-masa awal berkembangnya tradisi berburu di nagari tersebut. Meskipun usianya sudah lanjut, I4 masih mengikuti kegiatan berburu dalam setiap pekannya.

f. Profil Subjek Sekunder

No	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan
5	I5	50	L	Wali Nagari

Informan5 (I5) adalah seorang laki-laki berusia 50 tahun yang menjabat sebagai Wali Nagari Parambahan. Dalam kapasitasnya sebagai pemimpin pemerintahan nagari, I5 memiliki pandangan yang luas dan strategis terhadap dinamika sosial yang terjadi di tengah masyarakat, termasuk komunitas pemburu babi yang merupakan bagian dari budaya lokal yang masih aktif hingga saat ini.

No	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan
6	I6	65	L	Petani

Informan6 (I6) adalah seorang laki-laki berusia 65 tahun yang menyandang gelar Datuak, salah satu tokoh adat yang disegani di Nagari Parambahan. Sebagai pemimpin suku dan panutan dalam struktur adat Minangkabau, I6 memiliki peran penting dalam menjaga nilai-nilai budaya, termasuk tradisi berburu babi yang telah menjadi bagian dari identitas sosial masyarakat setempat.

2. Temuan Khusus

Telah dilakukan penelitian untuk mendapatkan hasil penelitian mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di Nagari Parambahan. Adapun temuan penelitian dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Dampak positif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi.

Terkait dengan dampak positif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi, melalui hasil wawancara yang dilakukan, ditemukan ada beberapa hal yang bisa dideskripsikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 4.2
Dampak positif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi

No	Pernyataan	Informan
1.	Media sosial yang digunakan dalam berinteraksi: - Aplikasi yang di gunakan ya WA dan Facebook	I1,I2,I3,I5 I6
2.	Grup online untuk menjaga hubungan sesama pemburu babi: - oo itu pasti ada ,namanya porbi tanah datar am di WA di Facebook ada itu	I1,I2,I3,I5
3.	Hal positif <i>gadget</i> sebagai sumber informasi: - kalau hal positif yang di dapat dari hp untuk buru babi itu mempermudah kita mendapatkan informasi tentang buru babi seperti jadwal acara atau lokasi buru babi meliputi sumbar dan luar sumbar - tentu ada sebelum ada <i>gadget</i> kan orang mendapatkan informasi dari warung atau di kegiatan pacu	I1,I2,I3,I4 I6 I5

	<p><i>jawi ham dan sekarang semua informasi tentang buru babi dapat di peroleh dari gadget gitu kana tau di grup komunitas mereka tadi (PORBI)</i></p>	
4.	<p>Hal positif gadget sebagai media bisnis:</p> <p><i>-Dengan adanya gadget ini sekarang orang-orang bisnis bisa lebih mudah untuk memperkenalkan bisnis nya dan pengalaman saya sekarang bisnis saya sampai ke luar batusangkar di ketahui orang dan saya banyak mengambil padi ke sana sejak saat itu.</i></p> <p><i>-Dari yang saya ketahui dan alami dengan adanya gadget ini bisnis ternak sapi dari boss saya sekarang makin meningkat sampai langganannya dari berbagai daerah di sumbar ini dan juga karna gadget ini pemburu yang menjual ternak(anjing) nya di sosmed bahkan harga ternak(anjing) nya sangat fantastis melebihi Sembilan puluh juta rupiah</i></p> <p><i>- aa contoh kayak bisnis sudah banyak bertambah pelanggan saya,kalau hajatan sekarang mereka banyak memesan bumbu ke saya,sehingga usaha para pembisnis dapat semakin maju karna adanya gadget ini dalam buru babi</i></p>	<p>I1</p> <p>I2</p> <p>I3,I5</p>
5.	<p>Hal positif gadget sebagai media memperluas relasi:</p> <p><i>- iyaa am misalnya kita dulu tidak kenal banyak dengan orang sesama pemburu namun karna adanya gadget ini sudah mempermudah kita untuk saling mengenal di media sosial dan dapat lebih mengenali seseorang secara mendalam</i></p>	<p>I1</p>

	<p><i>di sana.</i></p> <p>- <i>aa iya tentu dapat memperbanyak kawan karna gadget ini, juga karna gadget ini saya dulu di kenalkan dengan perempuan sesama kawan sehobi dan alhamdulillah kami jodoh dan juga seperti mencari anggota kerja lebih mudah karna gadget ini.</i></p> <p>- <i>aa makin bertambah kawan apak sekarang dan dapat membuat kita lebih dekat dengan kawan sesama pemburu, istilah nya relasi kita makin luas bahkan sampai sumbar riau jambi</i></p>	<p>I2</p> <p>I3,I4,I5,I6</p>
6.	<p>Hal positif lain dari gadget dalam komunitas buru babi:</p> <p>- <i>Waktu itu komunitas (PORBI) ini mengumpulkan donasi atau sumbangan sampai-sampai terkumpul lima puluh juta dan kabarnya mereka alokasikan dana tersebut untuk pembangunan sebuah musholah.</i></p> <p>- <i>lalu karna gadget ini dapat memperkenalkan buru babi ini ke masyarakat luas dengan sangat mudah.</i></p>	<p>I5</p> <p>I5,I6</p>

Berdasarkan data hasil wawancara di atas, terkait dengan dampak positif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi dapat dideskripsikan beberapa hal positif dari gadget terhadap interaksi sosial pemburu babi. Terkait Media sosial yang digunakan dalam berinteraksi ditemukan bahwa penggunaan gadget telah menjadi bagian penting dalam menunjang aktivitas dan interaksi sosial mereka. Salah satu temuan signifikan adalah pemanfaatan media sosial, terutama *WhatsApp* dan *Facebook*, sebagai sarana utama dalam berkomunikasi dan menjalin hubungan antaranggota komunitas. Berkenaan dengan penjelasan

tersebut dapat dimaknai bahwa pemburu babi rata-rata menggunakan media sosial seperti *Whatsapp* dan *Facebook* dalam mereka berinteraksi.

Adapun yang berkaitan dengan grup online untuk menjaga hubungan sesama pemburu babi adalah penggunaan grup PORBI (Persatuan Olahraga Buru Babi Indonesia) di platform WhatsApp dan Facebook sebagai media utama dalam menjaga dan membangun hubungan sosial antaranggota komunitas pemburu babi. Grup ini mencakup anggota dari berbagai wilayah, khususnya Sumatera Barat, Riau, dan Jambi. Berkenaan dengan penjelasan tersebut dapat dimaknai bahwa pemburu babi dalam bermedia sosial menggunakan grup (PORBI) untuk saling menjaga silaturahmi antar sesama mereka.

Selanjutnya terkait hal positif *gadget* sebagai sumber informasi hal positif yang terungkap dalam hasil wawancara dengan informan adalah bahwa *gadget* memberikan kemudahan dalam mengakses informasi, khususnya terkait lokasi kegiatan berburu babi. Para pemburu menyampaikan bahwa sebelum adanya *gadget* dan media sosial, informasi mengenai tempat perburuan sering kali hanya didapat dari mulut ke mulut dan terbatas pada lingkungan sekitar. Dengan demikian, penggunaan *gadget* mendorong efisiensi dalam komunikasi dan mempercepat penyebaran informasi, sehingga kegiatan berburu dapat diorganisir dengan lebih baik. Berkenaan dengan penjelasan tersebut dapat dimaknai bahwa pemburu babi memperoleh hal positif dari *gadget* seperti mempermudah pemburu dalam mengakses informasi seputar perburuan babi.

Adapun yang berkaitan dengan hal positif *gadget* sebagai media bisnis. Selain berfungsi sebagai sarana komunikasi dan sumber informasi, temuan menarik lainnya dari hasil wawancara menunjukkan bahwa *gadget* juga memiliki peran penting dalam mendukung dan meningkatkan usaha ekonomi para pemburu babi. Para informan menyampaikan bahwa keterlibatan dalam komunitas buru babi, yang terkoneksi melalui media sosial, turut membantu memperluas jaringan bisnis pribadi mereka.

Salah satu informan menjelaskan bahwa melalui grup *WhatsApp* dan *Facebook* tempat mereka biasa berdiskusi soal perburuan, mereka juga sekaligus mempromosikan usaha-usaha seperti jual beli padi, ternak, hingga usaha bumbu masakan. *Gadget* memungkinkan mereka untuk menawarkan produk secara langsung dan cepat, tanpa harus bertemu tatap muka. Media sosial juga memungkinkan membantu memperluas jangkauan pemasaran mereka ke komunitas pemburu dari daerah lain, seperti Riau dan Jambi. Berkenaan dengan penjelasan tersebut dapat dimaknai bahwa pemburu babi memperoleh keuntungan dalam bisnis mereka melalui gadget dengan mempromosikan bisnis mereka di media sosial.

Terkait hal positif gadget sebagai media memperluas relasi. Salah satu dampak positif lain dari penggunaan gadget dalam komunitas pemburu babi adalah kemampuannya dalam memperluas relasi sosial antaranggota komunitas. Berdasarkan hasil wawancara, banyak pemburu menyampaikan bahwa mereka dapat menjalin hubungan baru berkat komunikasi yang terbangun melalui grup *WhatsApp* dan *Facebook* yang berkaitan dengan aktivitas berburu babi.

Beberapa informan mengungkapkan bahwa melalui interaksi digital ini, orang-orang yang sebelumnya tidak saling mengenal menjadi akrab, karena sering berdiskusi, berbagi pengalaman, serta terlibat dalam kegiatan bersama. Menariknya salah satu informan juga menyebutkan bahwa dirinya yang berhasil menemukan jodohnya berkat perkenalan di grup pemburu babi via media sosial. Interaksi yang awalnya bersifat hobi atau kegiatan bersama berkembang menjadi hubungan pribadi yang lebih dalam. Tak hanya itu, penggunaan gadget juga memudahkan para pemburu dalam mencari tenaga kerja, seperti penjaga atau perawat anjing-anjing pemburu melalui grup komunikasi mereka. Berkenaan dengan penjelasan tersebut dapat dimaknai bahwa pemburu babi mendapatkan hal positif dari gadget terhadap relasi mereka seperti lebih mudah mengenal orang baru, memperbanyak teman, mendapatkan jodoh

dan mudah mencari pekerja untuk ternaknya.

Adapun hal positif lain dari gadget dalam komunitas buru babi. Dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa penggunaan gadget di kalangan komunitas pemburu babi tidak hanya sebatas komunikasi dan koordinasi, tetapi juga menjadi sarana memperkuat solidaritas sosial dan memperluas jangkauan pengenalan budaya buru babi kepada masyarakat luas. Salah satu subjek wawancara mengungkapkan bahwa melalui grup komunitas yang ada di WhatsApp dan Facebook, anggota PORBI (Persatuan Olahraga Buru Babi Indonesia) dapat saling membantu dan berdonasi secara sukarela. Sebagai contoh nyata, pernah terkumpul dana hingga Rp50 juta rupiah dari para anggota komunitas. Dana tersebut digunakan untuk membangun sebuah mushola, yang menjadi fasilitas ibadah dan simbol kepedulian sosial komunitas terhadap lingkungan sekitar. Berkenaan dengan penjelasan tersebut dapat dimaknai bahwa pemburu babi memperoleh hal positif dari gadget seperti menjadikan gadget sebagai wadah dalam berdonasi dan memperkenalkan budaya buru babi dikalangan masyarakat.

Berdasarkan deskripsi data di atas tentang dampak positif penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pemburu babi maka ditemukan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak positif terhadap interaksi sosial pemburu babi, ditemukan *gadget* khususnya melalui media sosial seperti WhatsApp dan Facebook, dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi utama, menjaga silaturahmi, mempermudah akses informasi perburuan, memperluas jaringan bisnis, membangun relasi sosial baru, serta memperkuat solidaritas dan pelestarian budaya buru babi. Teknologi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi koordinasi, tetapi juga membuka peluang ekonomi dan mempererat ikatan sosial dalam komunitas.

- 2) Dampak negatif penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pemburu babi

Terkait dengan dampak negatif penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pemburu babi ,melalui hasil wawancara yang di lakukan, ditemukan ada beberapa hal yang bisa dideskripsikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 4.3

Dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi

No	Pernyataan	Informan
1	<p><i>Gadget sebagai penyebab interaksi langsung berkurang</i></p> <p><i>- oo iya itu tentu karna gadget ini membuat interaksi langsung jadi berkurang yang dulunya para pemburu sering nongkrong di warung namun sejak adanya gadget ini sudah jarang Nampak pemburu nongkrong di warung membahas buru babi .</i></p>	I1,I2,I3,I4,I5, I6
2	<p><i>Hal negatif gadget sebagai penyebab konflik</i></p> <p><i>- Jadi hal negatif gadget itu dapat membuat orang saling tidak enakan bahkan bisa berkelahi dikarenakan konten yang dimasukkan ke dalam media sosial dapat memicu keributan seperti memposting perkelahian sesama anjing yang dapat membuat orang yang punya anjing tidak enak hati,bahkan di media sosial terjadi saling hujat karna konten yang tidak baik tadi.</i></p>	I1,I2,I3
3	<p><i>Hal negatif gadget sebagai penyebab terjadi penipuan</i></p> <p><i>- aa ada kejadian orang yang menjual ternak (anjing)nya memosting kalau ternak (anjing)nya bagus setelah di beli malah anjing nya penakut</i></p>	

	<p><i>tidak berani bersaing mengejar babi itu sama saja dengan penipuan,lalu juga terdapat kejadian penipuan seperti jual beli onine yang mana si penjual meminta transfer uang terlebih dahulu baru nanti ternak (anjing) nya menyusul namun setelah dikirim uang setelah itu no penjual tidak dapat lagi di hubungi.</i></p>	I2,I3
--	--	-------

Berdasarkan data hasil wawancara diatas tentang dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi dapat dideskripsikan beberapa hal negatif dari gadget terhadap interaksi sosial pemburu babi. Terkait *Gadget* sebagai penyebab interaksi langsung berkurang,berdasarkan hasil wawancara dengan sejumlah informan dari komunitas pemburu babi, ditemukan bahwa penggunaan gadget, terutama smartpone, memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial secara langsung di kalangan para pemburu. Sebagian besar informan menyatakan bahwa sejak penggunaan *gadget* khususnya melalui aplikasi seperti *WhatsApp* dan *Facebook*, jadi pertemuan tatap muka antaranggota mengalami penurunan yang signifikan. Aktivitas-aktivitas yang sebelumnya dilakukan,seperti kegiatan diskusi santai seperti minum kopi bersama di warung, kini lebih banyak digantikan oleh percakapan daring. Hal ini menyebabkan menurunnya kualitas interaksi sosial secara langsung. Berkenaan dengan penjelasan tersebut dapat dimaknai bahwa pemburu babi memperoleh hal negatif dari penggunaan gadget yang mengakibatkan interaksi langsung antar sesama pemburu semakin berkurang.

Adapun hal negatif *gadget* sebagai penyebab konflik, hasil wawancara dengan informan menunjukkan bahwa penggunaan gadget,

terutama dalam aktivitas berbagi konten di media sosial, turut menjadi sumber konflik di kalangan pemburu babi. Salah satu bentuk konflik yang cukup menonjol adalah ketegangan antar pemilik anjing buru, yang dipicu oleh video atau foto yang diunggah ke platform seperti Facebook dan WhatsApp. Konten yang menampilkan perkelahian antara anjing bukan perburuan babi itu sendiri menimbulkan rasa tidak nyaman bagi pemilik anjing yang terekam sedang berkelahi. Para pemilik anjing sering merasa tersinggung, malu, atau bahkan marah. Hal ini kerap memicu pertengkaran di kolom komentar atau percakapan grup, yang kemudian berkembang menjadi saling sindir, saling caci, dan memperkeruh hubungan antaranggota. Dalam beberapa kasus, konflik tersebut bahkan berlanjut ke dalam dunia nyata, sampai terjadi pertengkaran fisik antar pemburu karena merasa anjing mereka dipermalukan atau disalahpahami. Berkenaan dengan penjelasan tersebut dapat dimaknai bahwa pemburu babi memperoleh hal negatif dari penggunaan gadget yang mengakibatkan terjadinya konflik antar sesama mereka dikarenakan konten yang tidak menyenangkan dan mereka saling hujat di media sosial karena itu.

Terkait hal negatif *gadget* sebagai penyebab terjadi penipuan, dalam wawancara dengan beberapa informan, ditemukan bahwa penggunaan gadget dan media sosial juga membuka peluang terjadinya penipuan, khususnya dalam aktivitas jual beli anjing buru secara daring. Kasus-kasus penipuan ini umumnya bermula dari unggahan di platform seperti Facebook, di mana seseorang memamerkan anjing buru dengan tampilan fisik yang kuat dan seolah-olah memiliki kemampuan berburu yang baik. Namun, setelah transaksi dilakukan dan anjing tersebut dibeli, ternyata anjing yang diterima tidak sesuai dengan yang dipromosikan tidak agresif dalam mengejar babi atau bahkan tidak menunjukkan naluri berburu sama sekali. Selain itu, informan juga mengungkapkan adanya kasus penipuan yang lebih parah, yaitu ketika pembeli telah mengirimkan uang sesuai kesepakatan, tetapi anjing yang dijanjikan tidak pernah

dikirim. Setelah transaksi dilakukan, penjual sulit dihubungi atau bahkan langsung memblokir kontak pembeli. Fenomena ini menimbulkan kerugian finansial dan kekecewaan yang mendalam, serta mengganggu rasa saling percaya di antara anggota komunitas. Berkenaan dengan penjelasan tersebut dapat dimaknai bahwa pemburu babi memperoleh hal negatif dari penggunaan gadget yang mengakibatkan terjadinya penipuan dalam bertransaksi jual beli ternak atau anjing perburuan.

Berdasarkan deskripsi tentang dampak negatif *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di atas maka ditemukan bahwa penggunaan gadget, juga membawa dampak negatif terhadap interaksi sosial pemburu babi. Ditemukan penggunaan media sosial menyebabkan berkurangnya interaksi langsung antar anggota, karena komunikasi tatap muka digantikan oleh percakapan daring. Selain itu, gadget menjadi pemicu konflik akibat unggahan konten sensitif yang menyinggung antar anggota, khususnya pemilik anjing buru. Tidak hanya itu, gadget juga membuka celah terjadinya penipuan dalam transaksi jual beli anjing perburuan secara online, yang menimbulkan kerugian materi dan rusaknya kepercayaan antar anggota komunitas.

3) Strategi mengatasi dampak negatif penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pemburu babi

Terkait dengan cara mengatasi dampak negatif penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pemburu babi, melalui hasil wawancara yang dilakukan, ditemukan ada beberapa hal yang bisa dideskripsikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 4.4

Strategi mengatasi dampak negatif penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pemburu babi

No	Pernyataan	Informan
1	<p>Strategi mengatasi <i>Gadget</i> sebagai penyebab interaksi langsung berkurang:</p> <p><i>-yaa karna emang sudah zaman nya seperti itu sekarang jadi menurut saya solusinya adalah nikmatilah waktu bersama ketika bertemu langsung jangan sampai sibuk dengan gadget masing-masing</i></p> <p><i>- yaa menurut saya kita yang menggunakan gadget harus lebih berpandai-pandai dalam menggunakannya jangan sampai jarang bertemu langsung antar sesama pemburu karna gadget ini gitu</i></p> <p><i>- kalau dari apak ya sesekali sempatkanlah ngumpul bersama kawan-kawan sehoobi di warung walau banyak kesibukkan dan manfaatkanlah gadget sebaik-baiknyaaa</i></p> <p><i>- lebih bijaklah dalam menggunakan gadget</i></p>	<p>I1</p> <p>I2</p> <p>I3</p> <p>I4</p>
2	<p>Strategi mengatasi hal negatif <i>gadget</i> sebagai penyebab konflik:</p> <p><i>- yaa itu am postinglah di sosmed itu yang sepantasnya dan kalau berkomentar itu lebih berhati-hati agar orang tidak tersinggung</i></p>	<p>I1,I2,I3</p>
3	<p>Strategi mengatasi hal negatif <i>gadget</i> sebagai penyebab terjadi penipuan:</p> <p><i>- yaa kita tidak bisa mengontrol atau mengatur penipu tapi kita bisa mengontrol diri kita dalam menggunakan gadget jadi berpandai-pandai memakai gadget dan bijak dalam menggunakannya biar tidak asal-asalan dalam membeli ternak(anjing)</i></p> <p><i>- aa gadget itu sebenarnya tergantung kita yang memakai jadi pandai-pandai dalam belanja dan lebih berhati-hati dala belanja online</i></p>	<p>I2</p> <p>I3</p>

Berdasarkan data hasil wawancara diatas tentang strategi mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial

pemburu babi dapat dideskripsikan beberapa strategi mengatasi hal negatif dari gadget untuk interaksi sosial pemburu babi. Terkait cara mengatasi *gadget* sebagai penyebab interaksi langsung berkurang, Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menyempatkan waktu untuk berkumpul secara langsung, seperti nongkrong atau berbincang santai di warung kopi. Aktivitas ini menjadi ruang penting untuk mempererat kembali hubungan sosial antaranggota komunitas di luar komunikasi digital. Para informan menyampaikan bahwa kebersamaan secara langsung tetap perlu dijaga, karena suasana ngobrol dan keakraban di dunia nyata tidak bisa tergantikan oleh interaksi melalui layar. Selain itu, para informan juga menekankan pentingnya menikmati momen kebersamaan saat bertemu langsung, dengan cara mengurangi fokus pada gadget. Ketika sedang bersama, mereka berusaha untuk lebih hadir secara sosial, bukan hanya secara fisik, dengan membatasi penggunaan ponsel dan memberi perhatian penuh pada lawan bicara. Terakhir, terdapat pula ajakan untuk menggunakan gadget secara bijak. Artinya, penggunaan teknologi tetap diperbolehkan namun harus proporsional dan tidak mengganggu keharmonisan interaksi sosial yang selama ini menjadi bagian penting dalam kehidupan komunitas pemburu babi. Berkenaan dengan penjelasan tersebut dapat dimaknai bahwa pemburu babi memperoleh strategi mengatasi hal negatif dari penggunaan gadget yang menyebabkan interaksi langsung berkurang adalah dengan menyempatkan waktu untuk berkumpul langsung, menikmati kebersamaan dan tidak menggunakan gadget saat berkumpul, dan harus bijak dalam menggunakan gadget.

Adapun cara mengatasi hal negatif *gadget* sebagai penyebab konflik, para Informan menekankan pentingnya berpandai-pandai dalam bermedia sosial. Artinya, setiap anggota komunitas dituntut untuk lebih berhati-hati dalam menggunakan platform digital, khususnya dalam hal berkomentar dan berbagi informasi. Menjaga ucapan atau tulisan, terutama

di kolom komentar media sosial seperti *Facebook* dan *WhatsApp*, dianggap sangat penting agar tidak menimbulkan salah paham atau melukai perasaan orang lain. Selain itu, terdapat pula kesadaran di kalangan informan untuk tidak memosting konten yang dapat merugikan satu pihak. Mereka menyadari bahwa unggahan yang bersifat provokatif atau menyudutkan individu atau kelompok tertentu dapat menimbulkan ketegangan dalam komunitas. Oleh karena itu, sikap bijak dan etis dalam membuat serta menyebarkan konten menjadi salah satu strategi penting dalam menjaga keharmonisan sosial di era digital ini. Berkenaan dengan penjelasan tersebut dapat dimaknai bahwa pemburu babi memperoleh strategi mengatasi hal negatif dari penggunaan gadget yang menyebabkan terjadinya konflik dengan cara berpandai-pandai dalam menggunakan gadget seperti memposting hal yang baik saja dan menjaga sikap dalam berkomentar dalam media sosial.

Terkait cara mengatasi hal negatif *gadget* sebagai penyebab terjadi penipuan, untuk mengatasi persoalan ini, para informan menekankan pentingnya sikap bijak dalam menggunakan gadget, terutama saat melakukan transaksi secara daring. Sikap bijak ini mencakup kemampuan memilah informasi, mengenali akun atau penjual yang terpercaya, serta tidak mudah tergiur dengan tawaran yang tidak masuk akal. Selain itu, para Informan juga menyarankan agar anggota komunitas lebih berhati-hati saat membeli sesuatu melalui media sosial, mereka menyadari bahwa ketelitian dan kehati-hatian dapat meminimalkan risiko tertipu, yang jika terjadi dapat menimbulkan konflik antara penjual dan pembeli, atau bahkan menurunkan kepercayaan dalam komunitas itu sendiri. Berkenaan dengan penjelasan tersebut dapat dimaknai bahwa pemburu babi memperoleh strategi mengatasi hal negatif dari penggunaan gadget yang menyebabkan terjadinya penipuan adalah dengan bijak dalam menggunakan gadget dan berhati-hati dalam berbelanja online.

Berdasarkan deskripsi tentang strategi mengatasi dampak negatif *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di atas maka ditemukan bahwa strategi yang digunakan pemburu babi untuk mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial meliputi tiga hal utama yaitu menyempatkan waktu untuk berkumpul secara langsung, menikmati kebersamaan, dan membatasi penggunaan *gadget* saat bertemu, berikutnya bersikap bijak dan etis dalam bermedia sosial untuk mencegah konflik, seperti menjaga komentar dan tidak memposting konten provokatif, serta berhati-hati dalam melakukan transaksi daring dengan memilah informasi dan memastikan kepercayaan penjual guna menghindari penipuan.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, telah diketahui beberapa hal terkait dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di Nagari Parambahan. Hasil temuan tersebut dikelompokkan berdasarkan sub fokus yaitu:

1. Dampak positif *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di Nagari Parambahan.

Penggunaan *gadget* di kalangan pemburu babi di Nagari Parambahan memberikan dampak positif terhadap interaksi sosial dalam komunitas mereka. Teknologi seperti *smartphone* dan media sosial mempermudah komunikasi dan koordinasi kegiatan berburu, sesuai dengan teori Soekanto dalam Bungin (2017) yang menyatakan bahwa komunikasi adalah inti dari interaksi sosial. Jika ditinjau dari segi teori psikologi hal ini sejalan dengan teori psikologi sosial Bandura (Social Learning Theory) yang menekankan bahwa manusia belajar dalam konteks sosial, termasuk melalui media digital. Melalui media sosial, anggota komunitas belajar, meniru, dan memperkuat perilaku kolaboratif seperti koordinasi berburu. Informasi yang dulunya harus disampaikan secara langsung kini bisa diperoleh secara cepat dan efisien melalui grup *WhatsApp* atau *Facebook*, sebagaimana dijelaskan oleh Rosiyanti &

Muthmainnah (2018) tentang fungsi *gadget* dalam mempercepat akses informasi. Ini juga menunjukkan kemampuan adaptif kognitif, yaitu bagaimana individu menggunakan teknologi sebagai alat bantu untuk memproses informasi lebih cepat (Cognitive Load Theory, Sweller, 1988). Dengan meminimalisir beban kognitif dalam menyampaikan informasi, komunikasi menjadi lebih efektif.

Dengan demikian pembahasan di atas juga dijelaskan dalam Al-Qur'an. QS. Al-Hujurat: 13

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا
 إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

"Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, lalu Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sungguh, yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa." (QS.Al-Hujurat:13)

Ayat ini menegaskan pentingnya *ta'aruf* (saling mengenal) yang menjadi dasar dari interaksi sosial. Dalam konteks penggunaan gadget, media sosial seperti WhatsApp atau Facebook dapat menjadi sarana untuk memperkuat tali silaturahmi dan membangun kerja sama dalam komunitas, seperti koordinasi berburu secara kolektif.

Selain itu, penggunaan *gadget* memperluas relasi sosial para pemburu hingga ke luar daerah, sejalan dengan pandangan Rozalia (2017) dan Indriyani dalam Wahyuliarmy & Sari (2021) bahwa teknologi memperluas jejaring sosial dan memungkinkan interaksi lintas wilayah yang berdampak nyata. Di sisi lain, gadget juga mendorong aktivitas ekonomi komunitas, seperti mempromosikan usaha atau bisnis mereka

melalui media sosial, yang mencerminkan proses sosial asosiatif menurut Gillin dalam Bungin (2017). Jika ditinjau dari segi teori psikologi perluasan relasi sosial mencerminkan kebutuhan dasar manusia akan afiliasi (Baumeister & Leary, 1995) dalam teori "Belongingness Hypothesis". Gadget membantu individu mempertahankan dan memperluas rasa memiliki terhadap komunitas, meski secara fisik terpisah.

Dengan demikian pembahasan diatas juga dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Maidah ayat 2 yang artinya:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَحْلُوا شَعَائِرَ اللَّهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ وَلَا
الْقَلَائِدَ وَلَا آمِينَ الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِّن رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا وَإِذَا
حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوا وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَا نُ قَوْمٍ أَن صَدُّوكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ
الْحَرَامِ أَن تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ
وَالتَّعَدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

"...Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan." (QS.Al-Maidah:2)

Ayat ini mendorong umat Islam untuk bekerja sama dalam kebaikan. Penggunaan gadget yang diarahkan untuk mempermudah koordinasi berburu dan membantu mempromosikan usaha dapat masuk dalam kategori tolong-menolong dalam kebaikan — selama aktivitasnya tidak melanggar prinsip syariat (misalnya tidak merusak lingkungan atau membunuh tanpa alasan yang sah).

Tidak kalah penting, *gadget* digunakan untuk mempromosikan aktivitas berburu di media sosial, yang ikut memperkuat identitas kelompok dan melestarikan budaya lokal, sebagaimana dijelaskan oleh

Jahilah (2022) mengenai peran *gadget* dalam membangun komunitas virtual. Dengan demikian, *gadget* tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga instrumen sosial yang mempererat hubungan, memperkuat jaringan, mendukung kegiatan ekonomi, dan menjaga keberlanjutan budaya dalam komunitas pemburu babi. Ditinjau dari teori psikologi promosi budaya lokal juga memperkuat identitas sosial (Tajfel & Turner, 1986) melalui interaksi digital, di mana individu merasa bangga dan terlibat dalam kelompoknya melalui eksistensi digital.

Demikian juga dijelaskan dalam QS.Al-Mujadilah:11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“...Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”
(QS.Al-Mujadilah:11)

Islam sangat mendorong pemanfaatan ilmu dan teknologi untuk meningkatkan kualitas hidup dan kemaslahatan umat. Dalam hal ini, *gadget* digunakan bukan untuk hal yang sia-sia, melainkan untuk mendukung koordinasi, mempercepat penyampaian informasi, serta mempererat interaksi sosial.

Secara keseluruhan, dampak positif *gadget* terhadap komunitas pemburu babi ialah membantu mempermudah koordinasi, mempermudah akses informasi seputar buru babi, membangun relasi, dan membantu dalam mempromosikan bisnis komunitas pemburu babi.

2. Dampak negatif *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di Nagari Parambahan

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan *gadget* telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat, termasuk di kalangan komunitas pemburu babi di Nagari Parambahan. Meskipun *gadget* memberikan berbagai kemudahan dan manfaat, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pula dampak negatif yang cukup signifikan terhadap interaksi sosial di lingkungan komunitas tersebut. Penggunaan *gadget* di kalangan pemburu babi di Nagari Parambahan juga membawa dampak negatif terhadap interaksi sosial dalam komunitas. Salah satu dampak yang paling dirasakan adalah menurunnya interaksi langsung antar anggota. Aktivitas komunikasi yang dulu dilakukan secara tatap muka kini lebih banyak berlangsung di media sosial, yang menyebabkan kedekatan emosional antar anggota berkurang. Hal ini sesuai dengan pendapat Wahyuliarmy & Sari (2021) dan teori Soekanto (dalam Bungin, 2017) yang menekankan pentingnya kontak sosial nyata dalam membangun relasi yang kuat. Dalam psikologi sosial, ini berkaitan dengan teori deindividuasi (Festinger, 1952), di mana keterlibatan dalam komunikasi daring sering kali membuat seseorang merasa anonim, sehingga interaksi kehilangan kedekatan emosional, juga berkaitan dengan Attachment Theory (Bowlby, 1969). Dalam konteks komunitas, interaksi tatap muka membantu membentuk keterikatan sosial yang aman. Ketika digantikan oleh komunikasi virtual, hubungan tersebut menjadi lebih dangkal dan rapuh.

Selain itu, media sosial kadang menjadi pemicu konflik karena komentar atau unggahan yang tidak bijak. Ketegangan semacam ini menunjukkan adanya proses disosiatif, yaitu bentuk interaksi yang cenderung memecah hubungan sosial seperti dijelaskan oleh Gillin dalam Bungin (2017). Ketika media sosial tidak digunakan dengan etika yang baik, maka potensi perselisihan dalam komunitas pun meningkat. Dalam

teori psikologi Konflik akibat komentar di media sosial mencerminkan dissonansi kognitif (Festinger, 1957), di mana perbedaan antara niat dan dampak komunikasi dapat menimbulkan ketegangan psikologis dan konflik interpersonal. Selain itu, konflik ini bisa dijelaskan oleh teori frustrasi-agresi (Dollard et al., 1939), di mana komentar negatif atau provokatif di media sosial dapat memicu reaksi agresif karena ketegangan sosial yang tidak tersalurkan secara sehat.

Dengan demikian dijelaskan dalam Al-qur'an surah Al-Hujurat ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَتَخَرَّ قَوْمٌ مِنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَنْ يَكُونُوا خَيْرًا مِنْهُمْ وَلَا
 نِسَاءً مِنْ نِسَاءٍ عَسَىٰ أَنْ يَكُنَّ خَيْرًا مِنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنْفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَرُوا
 بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْإِسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَنْ لَمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ
 الظَّالِمُونَ ﴿١١﴾

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain, (karena) boleh jadi mereka (yang diolok-olok) lebih baik dari mereka (yang mengolok-olok), dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olok) perempuan lain, (karena) boleh jadi perempuan (yang diolok-olok) lebih baik dari perempuan (yang mengolok-olok). Dan janganlah kamu saling mencela satu sama lain, dan janganlah saling memanggil dengan gelar-gelar yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk setelah iman. Dan barang siapa tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim."

(QS. Al-Hujurat: 11)

Ayat ini menunjukkan bahwa perilaku verbal dan komunikasi sosial yang tidak etis dapat merusak persaudaraan dan menimbulkan dosa, apalagi bila terjadi di ruang publik seperti media sosial. Dalam konteks

komunitas, unggahan bernada sinis, candaan yang menghina, atau komentar sarkastis sering memicu ketegangan dan perpecahan sosial, yang seharusnya di jauhi menurut ajaran Islam.

Dampak negatif lainnya adalah munculnya penipuan dalam transaksi daring, terutama dalam jual beli anjing atau perlengkapan berburu. Kejadian ini merusak kepercayaan antar anggota komunitas dan menyebabkan kecurigaan serta ketegangan. Hal ini sejalan dengan pandangan Rozalia (2017), Rosiyanti & Muthmainnah (2018), serta Fahri & Qusyairi (2019), yang menyatakan bahwa penggunaan gadget tanpa kontrol dapat menimbulkan perilaku menyimpang dan merusak fondasi kepercayaan dalam hubungan sosial. Dalam teori psikologi dijelaskan melalui teori trust interpersonal (Rotter, 1967). Ketika kepercayaan dilanggar, individu mengalami krisis relasi yang berdampak pada kohesi sosial komunitas.

Demikian juga dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Mutaffifin ayat 1-3:

وَيْلٌ لِّلْمُطَفِّفِينَ ﴿١﴾
 الَّذِينَ إِذَا اكْتَالُوا عَلَى النَّاسِ يَسْتَوْفُونَ ﴿٢﴾
 وَإِذَا كَالُوهُمْ أَوْ وَزَنُوهُمْ يُخْسِرُونَ ﴿٣﴾

Artinya: "Celakalah bagi orang-orang yang curang, (yaitu) orang yang apabila menerima takaran dari orang lain mereka minta dipenuhi, dan apabila mereka menakar atau menimbang untuk orang lain, mereka mengurangi."

(QS. Al-Mutaffifin: 1–3)

Ayat di atas menunjukkan bahwa penipuan adalah bentuk pelanggaran serius dalam Islam. Dalam konteks komunitas pemburu babi, kasus penipuan dalam jual beli anjing atau alat berburu secara daring bukan hanya merusak hubungan sosial, tapi juga merupakan bentuk perilaku tidak jujur yang sangat dilarang dalam ajaran Islam.

Secara keseluruhan, dampak negatif *gadget* terhadap komunitas pemburu babi terlihat dari berkurangnya komunikasi langsung, meningkatnya konflik, dan adanya penipuan daring. Ketiga hal ini memengaruhi keharmonisan dan memperlemah ikatan sosial dalam komunitas.

3. Strategi mengatasi dampak negatif *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di Nagari Parambahan.

Penelitian ini menemukan bahwa komunitas pemburu babi di Nagari Parambahan telah menyadari dampak negatif penggunaan *gadget* dan mulai menerapkan berbagai strategi untuk mengatasinya. Salah satu langkah nyata adalah menghidupkan kembali interaksi sosial secara langsung, seperti berkumpul di warung kopi dan membatasi penggunaan gadget saat bertemu. Strategi ini sejalan dengan pandangan Soekanto (dalam Bungin, 2017) dan Firiyanti (2020) yang menekankan pentingnya komunikasi langsung dalam membangun hubungan sosial yang kuat. Dalam teori psikologi menghidupkan kembali interaksi langsung mencerminkan konsep rekoneksi sosial dalam psikologi positif. Teori kebutuhan dasar Deci & Ryan (Self-Determination Theory, 1985) menekankan bahwa manusia memiliki kebutuhan dasar akan koneksi (*relatedness*), otonomi, dan kompetensi. Berkumpul langsung memenuhi kebutuhan akan koneksi tersebut.

Dengan demikian dijelaskan dalam Hadits Rasulullah:

مَا مِنْ مُسْلِمَيْنِ يَلْتَقِيَانِ فَيَتَصَافَحَانِ إِلَّا غُفِرَ لَهُمَا قَبْلَ أَنْ يَفْتَرِقَا

Artinya: "*Tidaklah dua orang Muslim bertemu lalu saling berjabat tangan, kecuali dosa mereka akan diampuni sebelum mereka berpisah.*" (HR. Abu Dawud dan Tirmidzi)

Hadis di atas menunjukkan pentingnya interaksi langsung yang hangat dan rendah hati dalam membangun kebersamaan dan saling pengertian. Dengan berkumpul secara fisik, ikatan sosial menjadi lebih kuat, yang sesuai dengan prinsip ta'awun (saling tolong-menolong) dalam Islam.

Untuk mencegah konflik akibat media sosial, para anggota komunitas berusaha lebih berhati-hati dan bijak dalam bermedia, terutama dalam berkomentar atau membagikan informasi. Pendekatan ini mendukung teori Gillin dalam Bungin (2017) tentang konflik sebagai bentuk interaksi disosiatif, serta teori Utami dkk. (2022) dan Sinambela & Simanjuntak (2025) yang menekankan pentingnya etika digital dan edukasi penggunaan gadget secara sehat. Dalam teori psikologi Upaya bersikap bijak dalam bermedia juga mencerminkan pengembangan regulasi diri (Self-Regulation Theory, Bandura, 1991). Individu yang dapat mengontrol perilaku dan emosinya di media sosial menunjukkan kematangan psikologis, serta kesadaran sosial untuk menjaga hubungan interpersonal.

Dengan demikian dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Ahzab ayat 70:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya: *"Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kamu kepada Allah dan katakanlah perkataan yang benar."*
(QS. Al-Ahzab: 70)

Ayat dan hadis ini mengajarkan pengendalian lisan dan etika komunikasi, yang dalam konteks modern berarti bijak dalam bermedia sosial. Ini sejalan dengan konsep self-regulation dalam psikologi dan akhlak dalam Islam: menjaga ucapan dan tidak menyakiti hati orang lain, baik di dunia nyata maupun maya.

Sementara itu, untuk menghindari penipuan dalam transaksi daring, strategi yang diterapkan adalah membangun sikap kritis dan waspada, termasuk memverifikasi informasi dan mengenali akun yang terpercaya. Hal ini mencerminkan perlunya kontrol diri dalam menghadapi informasi digital, seperti dijelaskan oleh Rosiyanti & Muthmainnah (2018), serta pentingnya pendidikan digital sebagaimana dijelaskan oleh Fitriana dkk. (2020) dan Sinambela & Simanjuntak (2025). Dalam teori psikologi Dalam menghadapi penipuan, sikap kritis dan waspada mencerminkan penerapan berpikir reflektif dan metakognitif, di mana individu menyadari potensi manipulasi dan melibatkan critical thinking dalam mengambil keputusan daring (Flavell, 1979). Proses ini juga sejalan dengan pembentukan literasi digital emosional, yaitu kemampuan mengelola informasi digital secara etis dan empatik. Dengan demikian, strategi ini tidak hanya bersifat praktis, tetapi juga memperlihatkan kecerdasan emosional dan sosial (Goleman, 1995), yang penting dalam membangun komunitas yang sehat di tengah tantangan era digital.

Demikian juga dijelaskan dalam Al-Qur'an surah An-Nisa ayat 29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً
عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

Artinya: *"Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan perniagaan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan*

janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayangkepadamu."

(QS. An-Nisa: 29)

Ayat ini menekankan pentingnya kejujuran dan kehati-hatian dalam transaksi, serta larangan menipu atau memanipulasi orang lain dalam perdagangan, termasuk dalam jual beli secara daring.

Secara keseluruhan, strategi-strategi ini menunjukkan bahwa komunitas tidak hanya menyadari risiko dari penggunaan gadget, tetapi juga aktif mencari solusi melalui pendekatan sosial, edukatif, dan etis demi menjaga keharmonisan dan kepercayaan dalam hubungan sosial mereka

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Pemburu Babi di Nagari Parambahan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Dampak positif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di Nagari Parambahan, memberikan dampak positif terhadap interaksi sosial dalam komunitas mereka, *gadget* mempermudah komunikasi, koordinasi dan informasi bagi pemburu babi, penggunaan *gadget* juga turut memperluas jaringan pertemanan antaranggota komunitas hingga ke luar

daerah, serta mendukung aktivitas ekonomi dan juga membantu memperkuat identitas komunitas dalam melestarikan budaya lokal.

2. Dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di Nagari Parambahan, memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial dalam komunitas mereka, interaksi langsung jadi berkurang, selain itu penggunaan media sosial dapat memicu konflik, dan juga menyebabkan terjadinya penipuan dalam transaksi daring seperti jual beli anjing.
3. Strategi mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pemburu babi di Nagari Parambahan, pemburu mulai menerapkan berbagai strategi untuk mengatasinya, mereka berusaha menghidupkan kembali interaksi langsung dengan membiasakan diri berkumpul secara tatap muka, serta membatasi penggunaan *gadget* saat berjumpa, menjaga sikap dalam berkomentar atau memposting konten dalam media sosial untuk menghindari konflik, sementara itu, dalam menghadapi risiko penipuan daring, mereka membangun kewaspadaan dan sikap kritis, khususnya saat melakukan transaksi secara online.

B. Implikasi

Penggunaan *gadget* di kalangan pemburu babi di Nagari Parambahan memberikan sejumlah dampak positif yang dapat dimanfaatkan untuk memperkuat kehidupan sosial komunitas. *Gadget* membantu mempercepat komunikasi dan koordinasi dalam kegiatan berburu, memperluas jaringan sosial hingga ke luar daerah, serta mendukung aktivitas ekonomi seperti. Selain itu, pemanfaatan media sosial untuk membagikan kegiatan berburu dapat memperkuat identitas kelompok dan berperan dalam pelestarian budaya lokal. Temuan ini mengimplikasikan bahwa teknologi dapat menjadi alat penguat relasi sosial jika digunakan secara produktif dan terarah.

Di sisi lain, penggunaan *gadget* juga membawa dampak negatif

yang perlu mendapat perhatian. Interaksi tatap muka antaranggota komunitas menjadi berkurang karena bergesernya komunikasi ke platform digital, yang pada akhirnya dapat melemahkan hubungan emosional dan kekompakan sosial. Konflik yang dipicu oleh komentar atau unggahan yang tidak bijak di media sosial juga menjadi persoalan yang merusak keharmonisan kelompok. Selain itu, kasus penipuan dalam transaksi daring menciptakan ketidakpercayaan di antara anggota komunitas. Kondisi ini menunjukkan perlunya edukasi dan kesadaran kolektif agar gadget tidak justru merusak fondasi hubungan sosial yang telah terbina.

Menanggapi berbagai dampak negatif tersebut, komunitas pemburu babi di Nagari Parambahan mulai mengambil langkah-langkah strategis. Mereka menghidupkan kembali kebiasaan interaksi langsung, seperti berkumpul di warung kopi dan membatasi penggunaan gadget saat bertemu. Sikap bijak dalam bermedia sosial juga mulai diterapkan, dengan berhati-hati saat berkomentar atau membagikan informasi. Untuk menghindari penipuan daring, anggota komunitas meningkatkan kewaspadaan dan belajar memverifikasi informasi sebelum melakukan transaksi. Implikasi dari strategi ini menunjukkan bahwa komunitas mampu beradaptasi dan merespons tantangan teknologi secara kolektif demi menjaga keharmonisan sosial.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa keberadaan gadget dapat memberikan manfaat maupun risiko bagi interaksi sosial. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang seimbang dan bijak agar teknologi dapat berfungsi sebagai penguat relasi sosial, bukan sebagai perusakanya.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial komunitas pemburu babi di Nagari Parambahan, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pemburu Babi

Diharapkan agar tetap memanfaatkan *gadget* secara bijak untuk mendukung komunikasi, koordinasi, dan pengembangan ekonomi komunitas, namun tidak melupakan pentingnya menjaga interaksi sosial secara langsung. Aktivitas berkumpul seperti di warung kopi atau lokasi berburu tetap perlu dipertahankan agar ikatan kekeluargaan dan solidaritas antaranggota tetap terjaga. Anggota juga diharapkan lebih berhati-hati dalam bermedia sosial dan melakukan transaksi daring agar terhindar dari konflik dan penipuan.

2. Bagi Pemerintah

Khususnya pemerintah nagari atau daerah, diharapkan dapat memberikan pembinaan dan edukasi digital kepada komunitas-komunitas lokal seperti pemburu babi, agar mereka mampu menggunakan teknologi dengan bijak dan produktif. Pemerintah juga dapat memfasilitasi ruang-ruang interaksi sosial yang mendukung kebersamaan komunitas serta mendorong pelestarian budaya lokal melalui media digital yang sehat.

3. Bagi Kampus UIN Mahmud Yunus Batusangkar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian akademik dalam memahami dinamika sosial masyarakat lokal di era digital. Kampus juga diharapkan dapat menjalin kerja sama dengan masyarakat atau komunitas seperti pemburu babi dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat, khususnya dalam hal literasi digital, pemberdayaan ekonomi, dan pelestarian budaya berbasis teknologi.

4. Bagi Peneliti selanjutnya

Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan wilayah yang lebih luas dan melibatkan lebih banyak komunitas serupa agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. Peneliti juga dapat mengeksplorasi lebih dalam aspek budaya, ekonomi, atau psikologis yang terkait dengan

penggunaan gadget dalam komunitas-komunitas tradisional, guna memperkaya khazanah ilmu pengetahuan sosial di tengah perkembangan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbari, S. (2019). Dampak *Getget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa. *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Albar, M. M., Muttaqin, Z., Fatah, V. F., & Muryati. (2024). Intensitas Penggunaan *Gadget* Berhubungan Dengan Pola Interaksi Sosial Remaja Awal. *JKIFN*, 4, (1), 8-14.
- Alia, T. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education*, 14, (1), 65-78.
- APJII. (2024, February 07). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Dipetik maret 16, 2025, dari apjii.or.id: <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Bungin, B. (2017). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Fadhillah, A. N. (2024, Oktober 25). *Proporsi Penggunaan Internet Indonesia Berdasarkan Usia, Mayoritas di Atas 25 Tahun*. Dipetik Maret 16, 2025, dari data.goodstats.id: <https://data.goodstats.id/statistic/proporsi-pengguna-internet-indonesia-berdasarkan-usia-mayoritas-di-atas-25-tahun-nrZUQ>
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. (2019). Interaksi Sosial Dalam Proses Pembelajaran. *PALAPA : Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 7, (1), 149-166.
- Fitriyanti. (2020). Pengaruh Kemampuan Interaksi Sosial dan Kemandirian Belajar terhadap Penguasaan Konsep Kearsipan Bagi Siswa SMK Swasta di Jakarta Pusat. *Jurnal Pendidikan IPS*, 3, (1), 61-68.
- Hertmada, S. K. (2017). Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Proses Interaksi Sosial Dikalangan Mahasiswa Akademi Kebidanan Sinar Kasih Tanah Toraja. *Skripsi*, Universitas Hasanuddin Makasar.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan *Gadget* Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA*, 8, (1), 15-28.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Itsna, N. M., & Rofi'ah, R. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Ummul Qura : Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16, (01), 60-70.

- Jahilah, S. R. (2022). Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, (1), 28-37.
- KBBI. (2024). *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*. Dipetik Maret 21, 2025, dari KBBI Daring: <https://kbbi.web.id/dampak>
- Krisnadi, B., & Adhandayani, A. (2022). Kecanduan Media Pada Dewasa Awal: Apakah Dampak Dari Kesepian? *JCA Psikologi*, 3, (1), 47-55.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan. *Jurnal Kopasta*, 5, (2), 55-64.
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Media. *JurnalPancabudi*, 13, (1), 102-114.
- Muttabiah, A., Suryani, E., & Hawa, A. M. (2021). Dampak Pengguna *Dadget* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik. *Journal of Primary and Children's Education*, 4, (2), 1-9.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal PAUD Teratai*, 05, (03), 182-186.
- Pengemanan, C. T., Aotama, F., & Kawengian, Y. (2024). Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Remaja Siswa SMAN 1 Di Kota Tomohon. *Jurnal EHO (Jurnal Ilmu Ekonomi dan Humaniora)*, 4, (2), 16-27.
- Putri, U. L., Pratitis, T. N., & Arifiana, Y. I. (2024). *Phone snubbing* pada dewasa awal: Bagaimana peranan kontrol diri? *INNER: Journal of Psychological Research*, 3, (4), 571-585.
- Rahayu, S., Fauzi., Ketaren, A., Husen, M., & Alwi. (2023). Tradisi Berburu Babi (Studi Tentang Modal Sosial dalam Tradisi Ngaro di Kampung Penosan Kecamatan Blangjerango Kabupaten Gayo Lues. *Jurnal Sosiologi Dialektika Sosial*, 9, (1), 64-73.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan *Gadget* Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4, (1), 25-36.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5, (2), 772-731.

- Sari, U. F. (2023). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur. *IAIN Metro*, 1-75.
- Sari, Y. I. (2018). Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II 2018. *JurnalStikesbethesda*, 9-17.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Syukri, M. U. (2019). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja Karang Taruna Kelurahan Karet Kuningan. *Jurnal Sistem Informasi*, 1, (2), 25-32.
- Thahir, A. (2018). *Psikologi Perkembangan*. Indonesia: Anonim.
- Wahyuliarmy, A. I., & Sari, C. A. (2021). Intensitas Pengguna *Gadget* Dengan Interaksi Sosial. *Journal Of Clinical, Industrial, Social And Education Psychology*, 100-113.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182–194. ISSN: 2548-4044.
- Sinambela, J. L., & Simanjuntak, M. (2025). Strategi mengatasi dampak negatif kebiasaan penggunaan gadget. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 1085–1094.
- Utami, R. S., Haloho, M. A. F., Tambunan, K., & Sinaga, M. M. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Sains dan Teknologi Widyaloka*, 1(1), 170–177
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.
- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1995). The need to belong: *Desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation*. *Psychological Bulletin*.
- Bowlby, J. (1969). *Attachment and Loss: Vol. 1. Attachment*. Basic Books.
- Festinger, L. (1957). *A Theory of Cognitive Dissonance*. Stanford University Press.

- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books.
- Rotter, J. B. (1967). *A new scale for the measurement of interpersonal trust*. *Journal of Personality*.
- Sweller, J. (1988). *Cognitive load during problem solving: Effects on learning*. *Cognitive Science*.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum Press.
- Dewi, R. (2018). *Perburuan babi hutan sebagai strategi pengendalian hama pertanian di Sumatera Barat*. *Jurnal Pertanian Tradisional*, 5(2), 45–56.
- Hermanzoni, J. (2016). *Fungsi sosial budaya organisasi Persatuan Olahraga Buru Babi (PORBI) dalam masyarakat Minangkabau*. *Jurnal Antropologi Indonesia*, 37(1), 67–78.
- Siregar, M. (2020). *Tradisi berburu babi hutan dan isu konservasi satwa di Sumatera*. *Jurnal Konservasi Alam Nusantara*, 12(3), 101–115.