



MODERNISASI, LAYAR MONITOR, DAN PERUBAHAN BUDAYA

Modernization, Monitor Screen, and Cultural Changes

Khadijah Aufadina^{1*}, Mochamad Irfansyah^{2*}

¹ Program Studi Magister Kajian Sastra dan Budaya, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Airlangga

Jl. Dharmawangsa Dalam Selatan, Kampus B, Surabaya, 60286 Indonesia

² Program Studi Magister Ilmu Sejarah, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada
Jl. Nusantara 1 Bulaksumur, Yogyakarta, 55281 Indonesia

Surel: khadijah.aufadina-2018@fib.unair.ac.id, mochamadirfansyah313@gmail.com

Abstrak: *Layar monitor menyebabkan percepatan industri di era modernisasi. Hal ini membuat banyak budaya yang berubah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan budaya yang terjadi di Desa Sumbermulyo dengan menggunakan metode etnografi. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi langsung dan wawancara mendalam. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah materialisme budaya yang digagas oleh Marvin Harris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya yang terjadi pada masyarakat Desa Sumbermulyo sangat dipengaruhi oleh perubahan perilaku etis di masyarakat. Beberapa perubahan budaya yang dianggap hilang atau memudar adalah permainan tradisional yang mulai ditinggalkan. Seperti contoh, bermain di sungai, mengaktifkan langgar dan sanggar, berkurangnya aktivitas karang taruna, dan sebagainya. Budaya yang masih lestari hingga saat ini adalah Mahabaturrasul. Namun, penyelenggara masih didominasi oleh kalangan lansia yang aktif sejak muda. Perubahan budaya juga menyebabkan tingkat obesitas maupun penyakit lainnya menjadi tinggi. Penyebab perubahan budaya diakibatkan dari perilaku sedentari yang meliputi banyaknya aktivitas di dalam rumah akibat seringnya melihat layar monitor.*

Kata Kunci: *Layar Monitor, Perilaku, Perubahan Budaya, Obesitas*

Abstract: *The monitor screen caused the industrial acceleration in the modernization era. This has made many cultures change. This study aims to determine the cultural changes that occur in Sumbermulyo Village by using the ethnographic method. Data collection was carried out by making direct observations and in-depth interviews. The theory used in this research is cultural materialism initiated by Marvin Harris. The results showed that the culture that occurred in the Sumbermulyo Village community was greatly influenced by changes in ethical behavior in the community. Some cultural changes that are considered lost or fading are traditional games that are starting to be abandoned. For example, playing in the river, activating the langgar and sanggar, reducing the activity of youth groups, and so on. The culture that is still sustainable today is Mahabaturrasul. However, the organizers are still dominated by the elderly who have been active since they were young. Cultural changes have also led to high rates of obesity and other diseases. The cause of cultural change is due to the temporary behavior which includes many activities in the house due to frequent viewing of the monitor screen.*

Keywords: *Monitor Screen, Behavior, Cultural Change, Obesity*



PENDAHULUAN

Sejak munculnya istilah modernisasi, manusia telah berada pada pintu gerbang zaman baru. Di ranah sains, modernisasi memiliki arti sebagai munculnya percepatan industri dan teknologi baru. Salah satu cikal bakal modernisasi dimulai sejak revolusi Industri di Inggris (1750-1850).¹ Sejak saat itu, diksi modernisasi digunakan sangat marak dan semarak pengaruhnya. Hingga dewasa ini, bahkan teknologi dan industri sudah masuk ke relung terdalam peradaban manusia.

Meski sangat cepat berkembang, modernisme bukan berarti tanpa hambatan. Tantangan yang sering menjadi penghambat adalah kebudayaan. Modernisasi kerap membuat masyarakat untuk berfikir bahwa mereka jauh lebih maju dibandingkan dengan masyarakat sebelumnya (Khusyairi, 2011). Dalam perspektif kebudayaan, modernisasi seringkali dianggap sebagai momok yang amat menakutkan. Keduanya seringkali dipertentangkan dalam banyak forum ilmiah.² Terlepas adanya narasi “ketahanan budaya” dalam menghadapi modernisasi, harus diakui bahwa modernisasi telah membuat banyak budaya mengalami perubahan. Salah satu elemen modernisasi yang dituding paling banyak berpengaruh adalah teknologi. Orang tua, anak-anak, bahkan balita merasakan kehadiran teknologi modern. Setidaknya, setiap keluarga minimal

mempunyai televisi (TV) atau ponsel pintar di dalam rumahnya. Teknologi menggantikan banyak aktivitas yang awalnya manual. Otomatis, hal ini akan membawa banyak perubahan perilaku atau gaya hidup baru dalam masyarakat. Dengan demikian, kebudayaan mau tidak mau dipaksa untuk menyesuaikan diri dari penetrasi teknologi.

Salah satu teknologi yang banyak menyumbang perubahan gaya hidup di Indonesia adalah TV. Siaran televisi di tanah air pertama kali ditayangkan pada tanggal 17 Agustus 1962 untuk meliputi upacara peringatan hari Proklamasi di Istana Negara (Istanto, 1999). Terdapat dua wacana kultural dominan pada budaya televisi di Indonesia dari masa Orde Baru hingga Reformasi, yakni modernitas yang diwarnai oleh beberapa nilai komunal dan beragam wacana kultural lainnya (termasuk nilai tradisional, agama dan metropolitan) (Setiawan, 2015). Hingga saat ini, TV seolah-olah menjadi sajian wajib model perilaku manusia di Indonesia.

Kehadiran TV (minimal sejak hadirnya KPI pada tahun 2002 sangat berpengaruh terhadap persepsi orang terkait budaya yang baik dan buruk, seperti adanya aturan sensor. Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) sering sekali mendapatkan protes. Seperti contoh, ketika KPI menyensor ‘bikini dan bh’ Sandy si Tupai dalam serial kartun *Spongebob*. Ketakutan KPI yaitu, akan memberi dampak negatif, pornografi, dan direspon terbalik oleh beberapa netizen (pengguna internet). Tindakan KPI tersebut dianggap

¹ Mengenai revolusi Industri yang berimbas pada selera konsumen bisa dibaca pada buku Jean Boudrilard, *The Consumer Society*, (London: Sage Publication, 1999), hlm. 25-47.

²Karya yang mempertentangkan antara budaya (atau agama) dan modernitas pada masa-masa ini seperti dalam buku Nurcholis Majid, *Islam Kemodernan dan Keindonesiaan* (1987) pada bagian pendahuluan.

keterlaluan. Respon paling keras dilayangkan oleh Joko Anwar, seorang sutradara film di Indonesia, pada pertengahan 2019 ini. Bahkan sang sutradara tersebut sampai menyerukan *hashtag* (tagar) di Twitter: #bubarkanKPI (CNN Indonesia, 2019). *Hashtag* ini hanyalah salah satu contoh dari fenomena tersebut. Terdapat banyak sekali polemik lainnya. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki alasan yang kuat untuk menyoroti pertelevisian maupun layar monitor lainnya sebagai faktor perubahan persepsi budaya masyarakat, hingga selanjutnya sampai pada tataran perilaku.

Semenjak adanya layar monitor, konsumen yang paling sering disoroti adalah anak-anak. Terdapat penelitian dari WHO yang menyatakan bahwa penyebab *overweight* dan obesitas anak salah satunya adalah karena banyak menonton layar monitor (World Health Organization, 2010). Kehadiran layar monitor berbanding lurus dengan berkurangnya aktivitas fisik. Perilaku *sedentari* menjadi meningkat berkali lipat sejak hadirnya TV (Triwardani, 2007). Jika dikalkulasikan, petanya akan lebih luas. Hal ini juga berakibat pada matinya organ-organ kebudayaan di kalangan masyarakat. Anak sebagai generasi yang seharusnya dikader sebagai penerus aktivitas kebudayaan, kemudian tidak cukup mampu untuk menjalankannya. Layar monitor akhirnya meredupkan bahkan mematikan elemen kebudayaan dalam masyarakat. Hadirnya layar monitor lebih lanjut juga menyumbang banyak mutasi

“penyakit” baru, baik fisik maupun kesehatan. Sekali lagi, hal ini juga sekaligus faktor yang nantinya merubah aktivitas kebudayaan masyarakat.

Studi kasus dari penelitian ini adalah sebuah desa di Jombang, yakni Desa Sumbermulyo, Kecamatan Jogoroto yang elemen-elemen kebudayannya mulai memudar meskipun beberapa masih ada yang dipertahankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan kebudayaan yang terjadi di Desa Sumbermulyo sejak adanya layar monitor. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui elemen-elemen kebudayaan yang berubah dan faktor-faktor yang mempengaruhi perubahannya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian etnografi. Sumber data yang digunakan berupa data primer dan data sekunder. Objek dari penelitian ini adalah masyarakat di Desa Sumbermulyo, Kecamatan Jogoroto, Jombang. Informan dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* (sesuai dengan kebutuhan peneliti). Pemilihan informan dalam penelitian ini yakni informan yang terlibat langsung dan memiliki waktu untuk menjadi informan (Endraswara, 2003: 206-208).

Penelitian dilakukan dengan melakukan observasi di lapangan (*observation*) dan wawancara mendalam (*indepth interview*). Setelah data dikumpulkan, data kemudian dianalisis dengan menggunakan teori materialisme kebudayaan yang digagas oleh Marvin Harris. Materialisme kebudayaan menekankan pentingnya bagi seorang peneliti untuk memiliki strategi riset

dalam memahami perubahan budaya. Strategi riset dalam metodologi digunakan untuk melihat kondisi lingkungannya (ekologi), sebab-sebab ilmiah (material), dan etnografisnya (persebaran) sebelum menganalisis kebudayaan. Artinya, Marvin Harris memaksa para peneliti kebudayaan untuk mempelajari ilmu-ilmu sains. Seperti halnya dalam konteks pengaruh TV, peneliti akan menempatkan kebudayaan suatu desa, yakni Desa Sumbermulyo dalam paradigma ilmu sosial (*mode of production*), atau kaitan antar kontruksi sosial lainnya, dan mengabaikan pertanyaan-pertanyaan sains yang menjadi pengaruh.

Marvin Harris menekankan supaya pembaca bisa memahami sebab-sebab lingkungan yang menjadi dasar etika sosial (*behaviorial etic*), melalui analisis kebiasaan atau perilaku yang berkembang di masyarakat (*mental-emic*) (Harris, 1979: 38-39). Penyiaran pada layar monitor pada masyarakat desa memberikan banyak sekali gagasan dan informasi yang secara tidak langsung akan menjadi gagasan mental masyarakat. Dengan pendekatan *behaviorial etic*, peneliti akan berusaha mencari landasan material yang membentuk mental masyarakat. Alih-alih menggambarkan kondisi kebudayaan masyarakat, layar monitor sebenarnya menciptakan kenyataan yang semu (realitas sekunder). Dengan metodologi ini, peneliti berusaha membuktikan landasan material bahwa layar monitor adalah produk kebudayaan

baru yang mengubah kebiasaan kebudayaan itu sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Layar Monitor dan Anak-anak

Perubahan budaya merupakan manifestasi dari perubahan perilaku masyarakat yang biasanya disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang disebut bisa merubah kebudayaan masyarakat adalah adanya penemuan baru atau teknologi baru. Televisi adalah contoh teknologi yang berperan besar dalam mempengaruhi kehidupan masyarakat. Televisi berisi tayangan-tayangan yang merampas waktu konsekrasi "anak-anak" kita hampir 3 sampai 6 jam sehari. Secara tidak langsung televisi juga menjadi media pengajaran bagi anak-anak kita. Lama jam menonton anak-anak harusnya menjadi perhatian serius bagi para orang tua. Hal ini bertujuan agar perkembangan psikologi sosial anak dapat matang. Menurut Elizabeth B. Hurlock, anak-anak harus diperhatikan perubahannya dengan cara memberikan mereka banyak aktivitas yang bersifat interaktif. Selain bermanfaat bagi kesehatan tubuhnya kelak, beraktivitas sosial juga akan membentuk kondisi mental yang baik dan tangguh bagi anak-anak (Hurlock, 1991: 250).

Ada 4 faktor dari orang tua yang disebut dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak, yakni: 1) Memberikan kesempatan penuh untuk bermasyarakat agar terbiasa bertemu orang baru. 2) Memberikan pengajaran dalam etika yang bersifat spesifik, seperti contoh, mengajari cara bersikap pada dua orang yang berbeda: tua, muda, laki-laki, perempuan, pemaarah, maupun pemalu. 3) Memberikan motivasi yang

tak henti-hentinya untuk bersosialisasi dengan cara mempresentasikan hasil kerja anak. 4) Selalu menjadi orang pertama dalam aspek pembimbingan ketika ada masalah. Apabila keempat faktor ini terpenuhi maka bisa dipastikan perkembangan sosial anak menjadi maksimal (Munajat & Listyawati, 2000). Televisi boleh jadi menjadi media dalam mewujudkan 4 faktor tersebut, namun jika dikonsumsi secara berlebihan akan menjadi kecanduan. Kemudian, anak yang seharusnya meniru perilaku orang tuanya, akhirnya mencontoh dari televisi. Televisi tidak bisa memberikan contoh yang bersifat praktikal pada anak. Apa yang disampaikan televisi hanyalah gambar saja. Sehingga, keterampilan anak menjadi kurang berkembang padahal usia tersebut adalah usia dimana harusnya potensi kemampuan anak bisa diaplikasikan secara maksimal.

Oleh karena itu, jangan heran apabila anak-anak memiliki kosa kata “kasar” yang tidak dimiliki orang tua. TV ternyata tidak hanya sebuah media hiburan. Tetapi, juga sebuah memori baik maupun buruk dalam membentuk pribadi anak-anak. Yang menarik adalah, meski sudah tahu bahwa TV sangat berperan penting dalam membentuk anak, orang tua pada umumnya tidak melakukan pembatasan terhadap jadwal nonton mereka. Data di lapangan menunjukkan banyak orang tua yang tidak membatasi anak-anaknya secara tegas, sekalipun ada keinginan untuk itu. Namun, orang tua lebih cenderung untuk membatasi jam keluar rumah

daripada jam menonton TV (Noviana, 2017). Menilik dari hal tersebut, penelitian ini berangkat dari satu premis bahwa TV dan layar monitor lainnya adalah faktor penting yang tidak saja merubah aktivitas anak, tetapi juga persepsi masyarakat tentang hal yang berharga dan tidak. Studi kasus dari penelitian ini dalah Desa Sumbermulyo, yakni lingkungan hidup dimana peneliti tinggal.

Studi Kasus Desa Sumbermulyo, Jombang

Desa Sumbermulyo, Kecamatan Jogoroto, Kabupaten Jombang adalah salah satu desa di Jombang dengan penduduk paling banyak. Perbandingan antara laki-laki dan perempuannya adalah 6.730:6.254 jiwa, dari 3.098 Kartu Keluarga (KK). Namun kepadatan penduduknya kalah dengan desa-desa di pusat Kabupatennya. Hal ini dikarenakan wilayah Desa Sumbermulyo yang sangat luas dan hanya berjarak 3 Km dari pusat kota Jombang. Desa ini memiliki luas wilayah sampai 334.14 Ha. Desa ini terdiri dari 6 dusun, yaitu Sumbermulyo, Semanding, Bapang, Sidowaras, Kebon Melati (Melaten), dan Subentoro (Mbentoro). Jumlah RT di desa ini bahkan mencapai 78 RT. Penduduk Desa Sumbermulyo termasuk dinamis. Dengan jumlah penduduk sebanyak itu, sampai akhir 2018, animo pendidikan di desa ini tergolong tinggi. Ini dilihat dari jumlah anak-anak yang bersekolah; Pra sekolah (PG/TK/RA) berjumlah 376 siswa, sedangkan untuk pendidikan dasar (TK/SD/SMP/MTs) berjumlah 2370 siswa. Jumlah ini adalah jumlah siswa yang hanya terdaftar di sekolahan tersebut, belum termasuk jumlah siswa yang mendaftar di Kecamatan lain atau di pusat

Kabupaten (Badan Pusat Statistik Kabupaten Jombang, 2010).

Di desa Sumbermulyo, masih terdapat adanya *cikar* (pedati) yang berseliweran di desa-desa. Jalan-jalan belum diaspal dengan sempurna, bahkan masih ada yang belum diaspal. Sekarang mobil *pick-up* sudah menggantikan hampir semua jenis kendaraan angkut. Beberapa sawah yang dahulu dijadikan sebagai ladang pencaharian sudah berubah menjadi perumahan. Di sungai-sungai banyak dijumpai sampah-sampah sintesis rumah tangga yang dahulu jarang ditemui; mulai dari bungkus kopi, bungkus sabun cuci, mainan anak-anak, barang-barang elektronik bekas, dan lain-lain. Beberapa pos ronda yang dahulu setiap malam aktif, kini tidak berfungsi lagi. Hanya aktif dalam momen tertentu saja. Bahkan beberapa pos sudah dirobohkan.

Dahulu ketika membangun rumah, ada yang dinamakan sistem *soyo*. Sebuah sistem yang melibatkan seluruh elemen tetangga untuk turut aktif membangun rumah. *Cost* yang dikeluarkan dengan sistem ini juga sangat murah. Tetapi, masyarakat di desa Sumbermulyo saat ini tidak lagi menggunakan hal itu. Tukang dan kuli kini banyak yang didatangkan dari kota dan dibayar dengan harga relatif tinggi untuk membuat rumah dengan model seperti orang kota. Perayaan-perayaan kebudayaan yang diselenggarakan oleh pemuda desa juga memudar. Dahulu di desa ini ada yang namanya *sanggar* dan *langgar*. Tempat para pemuda bermain, belajar dan berkesenian. Anak-anak jarang sekali ada yang

terlihat obesitas dengan bermain di *sanggar* maupun *langgar*. Seluruh tubuhnya dari ujung kepala sampai kaki aktif bergerak. Beberapa anak, yang bapaknya merupakan seorang petani, membantu orang tuanya ke sawah setelah pulang sekolah. Sekedar mencari makan kambing, ayam, atau membersihkan hama yang ada di padi mereka. Menjelang jam 3 sore mereka pulang, salat asar, lalu bermain sepak bola hingga senja.

Aktivitas itu kini menjadi langka. Lahan tempat bermain dahulu menjadi semakin menyempit. Gantinya adalah banyak sekali berdiri rental-rental PS. Fenomena rental PS ini terjadi sekitar tahun 2007-an di Desa Sumbermulyo. Bahkan lebih radikal, kalau dahulu, meski bermain di rental PS tapi anak-anak masih bermain di luar rumah. Kini anak-anak bahkan ada yang menghabiskan hari-harinya bermain *game online* di rumah. Jika keluar dari rumah, mereka bisa berjam-jam lebih lama berada di warung rental *Play Station* (PS), bermain di warung kopi yang ada *wifi*-nya. Perubahan ini, baik dari kalangan dewasa sampai anak-anak, salah satu penyebabnya adalah pengaruh dari masuknya hegemoni layar monitor. Adanya layar monitor di desa ini sangat berpengaruh sekali terhadap model pemanfaatan waktu luang bagi anak-anak, seperti mengikuti hal paling populer. Layar monitor, didukung dengan teknologi, menawarkan banyak kebudayaan populer itu. Perubahan kebudayaan sebenarnya juga dipengaruhi oleh adanya fluktuasi jenis hormon tertentu, gejala medis tertentu, atau sebab-sebab material lainnya (Harris, 1979: 80). Hal ini menimbulkan efek yang bernama perilaku *sedentari* yang sangat berperan penting bagi

berhentinya aktivitas kebudayaan di masa lalu.

Perilaku *sedentari* adalah sebuah aktivitas fisik rendah, meliputi banyaknya aktivitas yang berada dalam rumah dan kurang aktivitas bermain diluar rumah. Hal ini disebabkan oleh berubahnya fungsi tubuh setelah banyak melihat TV atau bermain *game online*. Jika petanya diperluas, maka akan banyak sekali anak-anak yang *mager* (malas gerak), hanya sekedar untuk mengikuti kegiatan yang diselenggarakan oleh desa. Penelitian di Amerika pada anak-anak, menyebutkan bahwa ketika anak menonton TV terlalu lama (sampai 5 jam per hari), memiliki resiko obesitas sebesar 5.3 kali daripada yang menonton 2 jam. Sedangkan untuk anak-anak yang punya waktu menonton minimal 2 jam per hari, punya resiko obesitas 2 kali lebih besar daripada anak-anak yang tidak pernah menonton TV (Triwardani, 2007). Tidak hanya meyerang anak-anak, orang dewasa juga memiliki kecenderungan resiko yang sama. Jurnal *pediatrics*, terbitan Amerika, menjelaskan juga adanya hubungan yang sama antara anak-anak dan remaja yang melihat TV.

Di Indonesia, perilaku *sedentari* menyebabkan penyakit obesitas dan penyakit-penyakit lainnya (Mandriyarini et al., 2017; Setyoadi et al., 2016). Fakta ini juga ditemui di Desa Sumbermulyo. Anak-anak usia SD rata-rata memiliki tubuh yang tergolong obesitas. Berdasarkan data RISKESDA tahun 2010 Kabupaten Jombang, obesitas pada anak-anak sekolah memang merupakan masalah yang harus dicermati.

Untuk anak-anak sekolah yang berusia 6-12 tahun, prevalensi kegemukan pada anak laki-laki meyentuh angka 11%, sedangkan perempuan 8%. Data terbaru pada tahun 2018 menunjukkan kenaikan obesitas menjadi 14% pada laki-laki dan 14% pada perempuan (Dinas Kesehatan Kabupaten Jombang, 2018). Kemungkinan angka ini akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya perilaku *sedentari*.

Berkurangnya aktivitas fisik karena obesitas sangat mempengaruhi aktivitas kebudayaan. Aktivitas fisik adalah gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot-otot yang menempel pada tulang. Dihasilkan oleh aktivitas pengeluaran tenaga berupa kegiatan-kegiatan sehari-hari; misal bekerja. Aktivitas fisik memerlukan usaha untuk melakukannya. Klasifikasi usahanya dibagi menjadi 3, yaitu ringan, sedang dan berat. Klasifikasi usaha ini sangat berbanding lurus dengan perbaikan kesehatan jika dilakukan secara terus menerus. Tinggi rendahnya aktivitas fisik sangat dipengaruhi oleh suplai energi yang sebelumnya dibentuk oleh usaha yang rutin. Aktivitas ideal anak (8 tahun) adalah melakukan aktivitas fisik minimal 60 menit sehari. Aktivitas ini akan terus meningkat sampai ia mencapai umur 25 sampai 30 tahun, dan selebihnya akan berkurang dengan sendirinya (Burton, 2007).

Status gizi anak-anak Desa Sumbermulyo sampai saat ini mengalami perubahan, dimungkinkan tidak hanya karena menonton, tapi juga karena asupan nutrisi yang masuk dalam tubuh seperti makan snack ringan di toko. Ironisnya snack ringan ini diiklankan oleh alat-alat elektronik yang ada di genggamannya. Bisa dipastikan bahwa layar monitor

membuat berkurangnya fungsi tubuh sehingga mengganggu pranata budaya yang semula sudah ada.

Beberapa budaya yang dinilai hilang atau memudar adalah permainan tradisional yang mulai ditinggalkan, bermain di sungai, mengaktifkan *langgar* dan *sanggar*, kegiatan karang taruna menjadi menurun dan lain sebagainya.

Beberapa budaya yang masih lestari hingga kini adalah karnaval *Mahabaturrasul*, yakni sebuah budaya untuk memperingati Maulid Nabi Muhammad SAW dengan cara pawai masal keliling seluruh dusun Sumbermulyo. Budaya ini digagas oleh Kyai Haji Sholohin Hamzah Bersama tokoh desa lainnya. Karnaval Mahabaturrosul memiliki makna untuk mempererat ukhuwah Islamiyah di Desa Sumbermulyo, bersih desa (nyadran), meningkatkan ketaqwaan kepada Allah SWT dan Rasulnya, dan lain sebagainya (Damarwan, 2014). Hingga saat ini, penyelenggaraan *Mahabaturrosul* masih didominasi orang-orang tua yang sejak muda memang aktif di acara ini.

Selain *Mahabaturrasul*, kebudayaan orang tua yang masih bertahan adalah *Jama'iyahan*. Kegiatannya berupa yasinan dan shalawat bersama serta *istighosah* dan *manaqiban* yang dilakukan hampir di seluruh Dusun. Di kalangan remaja sampai anak-anaknya, terdapat budaya *Diba'an*. Ini adalah satu-satunya acara yang dulunyz dikoordinatori oleh para pemuda. Namun akhir-akhir ini lebih didominasi oleh orang tua. Anggaraini dan Mukani (2018) mengatakan bahwa tradisi ini bisa

lestari jika dilakukan adanya penanaman nilai-nilai pendidikan karakter pada anak dengan menggunakan metode pembiasaan, yakni melalui empat tahapan yaitu melakukan pendekatan kepada anggota, memberikan nasihat, memberikan peringatan, dan jika peringatan itu tidak dihiraukan maka diberikan hukuman (seperti membaca istighfar seratus kali dan sebagainya).

Eksistensi budaya-budaya terdahulu ini menjadi kalah dengan adanya kebudayaan yang lebih baru yang menjadi *trending* di kalangan anak-anak bahkan remaja hari ini adalah mabar (main bersama) *game online*. Suatu kegiatan yang tidak memerlukan banyak aktivitas fisik, seperti menari, permainan tradisional, pencak silat desa dll. Beberapa warkop juga ramai dikunjungi anak-anak untuk bermain *game online*.

SIMPULAN

Hasil dari analisis penelitian ini menunjukkan bahwa kebudayaan yang terjadi di masyarakat Desa Sumbermulyo sangat dipengaruhi oleh perilaku etis (*etic behaviorial*) yang berubah di masyarakat. Penyebabnya adalah berpindahnya fungsi tubuh karena terlalu sering melihat layar monitor.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggaraini, A., & Mukani. (2018). Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Jam'iyah Diba'iyah di Desa Plumbon Gombang Gudo Jombang. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 134-158.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Jombang. (2010). *Data proyeksi penduduk sampai tahun 2010, UPT*

- BPPKB Kecamatan Jogoroto, Kabupaten Jombang.*
- Boudrilard, J. (1999). *The Consumer Society*. Sage Publication.
- Burton, G. (2007). *Membincangkan televisi: Sebuah pengantar pada studi televisi*. Yogyakarta: Jalasutra anggota IKAPI.
- CNN Indonesia. (2019). *Joko Anwar: Bubarkan KPI*.
<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20190916115404-220-430825/joko-anwar-bubarkan-kpi>
- Damarwan, F. S. (2014). *Makna budaya mahabbaturrasul bagi masyarakat di Desa Sumbermulyo Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Dinas Kesehatan Kabupaten Jombang. (2018). *Profil Kesehatan Kabupaten Jombang 2018*.
<https://dinkes.jombangkab.go.id/assets/files/ProfilKesehatan/2018/ProfilKesehatanKabupatenJombang2018.pdf>
- Endraswara, S. (2003). *Metode Penelitian Kebudayaan*. Universitas Gadjah Mada.
- Harris, M. (1979). *Cultural materialism: The struggle for a science of culture*. Random House.
- Hurlock, E. . (1991). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Penerbit Erlangga.
- Istanto, F. H. (1999). Peran Televisi Dalam Masyarakat Citraan Dewasa Ini Sejarah Perkembangan Dan Pengaruhnya. *Nirmana*, 1(2), 95–108.
- Khusyairi, J. A. (2011). MODERNITY ON THE ROAD TRAFFIC OF SURABAYA IN 1920S. *Humaniora*, 23(3), 1-18.
- Majid, N. (1987). *Islam Kemodernan dan Keindonesiaan*. Mizan.
- Mandriyarini, R., Sulchan, M., & Nissa, C. (2017). *Sedentary Lifestyle Sebagai Faktor Risiko Kejadian Obesitas Pada Remaja Sma Stunted Di Kota Semarang*. Diponegoro University.
- Munajat, D., & Listyawati. (2000). *Penelitian tentang Hubungan Antara Siaran Televisi dengan Sosialisasi Anak di Daerah Istimewa Yogyakarta dan Jawa Tengah*. Yogyakarta: Balai Kesejahteraan Sosial Nasional, Balai Besar Penelitian dan Pengembangan Pelayanan Kesejahteraan Sosial.
- Noviana, I. (2017). Pola Menonton Televisi pada Anak (Studi Kasus di SDN Johar Baru 1 Jakarta Pusat dan SD Islam Al Azhar, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan). *Sosio Konsepsia*, 12(3), 70–79.
- Setiawan, I. (2015). Budaya televisi di indonesia: wacana dan kepentingan ideologis dari dua periode. *Lakon: Jurnal Kajian Sastra Dan Budaya*, 4(1), 56–79.
- Setyoadi, S., Rini, I. S., & Novitasari, T. (2016). Hubungan Penggunaan Waktu Perilaku Kurang Gerak (Sedentary Behaviour) Dengan Obesitas Pada Anak Usia 9-11 Tahun Di SD Negeri Beji 02 Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Ilmu Keperawatan: Journal of Nursing Science*, 3(2), 155–167.
- Triwardani, R. (2007). *Kajian Kritis Praktik Anak Menonton Film Kartun di Televisi*. Universitas Gadjah Mada.

World Health Organization, W.
(2010). *Global
Recommendations on Physical
Activity for Health*. Diakses
pada laman www.who.com
pada 14 Desember 2019