



The Use of Banten Pejati in Reducing Gadget Use in Adolescents

Ni Luh Made Asri Dewi^{1*}, Kurniasih Widayati², Windu Astutik³

^{1,2}Program Study of Vocational Nursing, STIKes Kesdam IX/Udayana

³Program Study of Nursing Science, STIKes Kesdam IX/Udayana

*Corresponding author: madeasri85@gmail.com

ABSTRACT

Backgrounds: Technological advances affect all sectors of life in all age groups, including teenagers. The development of gadget use is like two opposing blades that can positively and negatively impact life, both physical and psychological health. **Purpose:** The service activity is to determine the duration, knowledge, and types of applications accessed by young gadget users and to provide a form of activity to create culturally based prayer facilities. **Method:** in the form of counseling on using gadgets and demonstrations on making pejati offerings. **Results:** 68% of teenagers' gadget usage duration was 7-12 hours, 47% of applications were accessed by Facebook, Instagram, Twitter, Path, and Tik-tok, 67% of teenagers' knowledge increased after being given counseling, and around 54% of teenagers fell into the category sometimes in carrying out cultural-based activities. **Conclusion:** The activity of making banten pejati for teenagers can be one of the implementations to curate the habit of teenagers using gadgets.

Keywords: Adolescence; Banten Pejati; Gadget

ABSTRAK

Pendahuluan: Kemajuan teknologi mempengaruhi semua sektor kehidupan pada semua kelompok usia termasuk usia remaja. Perkembangan penggunaan gadget bagaikan dua mata pisau yang berlawanan yang dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi kehidupan baik kesehatan fisik maupun psikologis. **Tujuan:** Mengetahui durasi, pengetahuan, jenis aplikasi yang diakses remaja pengguna gadget serta memberikan bentuk kegiatan membuat sarana persembahyangan berbasis budaya. **Metode:** Penyuluhan penggunaan gadget, dan demonstrasi pembuatan sarana persembahyangan banten pejati. **Hasil:** Durasi penggunaan gadget remaja sebanyak 68% selama 7-12 jam, 47% aplikasi yang diakses Facebook, Instagram, Twitter, Path, Tik-tok, sebesar 67% pengetahuan remaja meningkat setelah diberikan penyuluhan, dan sekitar 54% remaja masuk kategori kadang-kadang dalam melakukan kegiatan berbasis budaya. **Kesimpulan:** Kegiatan pembuatan banten pejati bagi remaja dapat menjadi salah satu implementasi untuk mengurasi kebiasaan remaja menggunakan gadget.

Kata Kunci: Banten Pejati; Gadget; Remaja

LATAR BELAKANG

Teknologi yang berkembang telah mempengaruhi semua sektor kehidupan.^[1] Sekjen APJII menyebut pengguna Internet di Indonesia Tahun 2019-2020 berjumlah 73,7%, naik dari 64,8% dari tahun 2018, sedangkan data Badan Pusat Statistik (BPS) populasi Indonesia tahun 2019 berjumlah

266.911.900 juta, serta pengguna internet Indonesia diperkirakan sebanyak 196,7 juta pengguna.^[2] Meningkatnya pengguna internet terjadi pada semua kelompok umur termasuk usia remaja, dengan remaja putri lebih banyak (52%) menggunakan gadget dibandingkan remaja laki-laki.^[3] Penggunaan gadget dan keluasan mengakses internet

dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan remaja.^[4]

Masalah populer yang sering dialami oleh remaja pengguna gadget yaitu seperti mengurangi interaksi dengan orang lain, malas melakukan kegiatan yang lain, konsentrasi menurun, bahkan waktu tidur juga berkurang.^[5] Penelitian Cahyani^[6] menemukan bahwa siswa SMPN 10 Denpasar memiliki pola tidur buruk akibat penggunaan gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan memberi dampak negatif bagi perilaku remaja dalam keluarga, di antaranya ketidakstabilan emosional yang mengakibatkan remaja mudah marah, emosi, gelisah dan bahkan mengurung diri.^[7] Selain itu penggunaan gadget berlebih juga mempengaruhi perilaku ibadah remaja, dan membantah orang tua.^[8]

Upaya yang dilakukan untuk permasalahan pada remaja terkait penggunaan gadget perlu melibatkan semua kalangan. Pemberdayaan remaja, teman sebaya, orang tua dan sekolah sangat penting. Individu pada perkembangan remaja memiliki potensi dan energi besar sehingga waktu yang tepat untuk meningkatkan kegiatan remaja ke arah produktif.

Pulau Bali syarat akan tradisi dan budaya, di mana dalam kehidupan diwujudkan kegiatan persembahyangan. “Mejejaitan merupakan salah satu proses pembuatan sarana atau bebantenan saat persembahyangan. Kemampuan mejejaitan perlu sedari dini untuk diasah dan dilatih agar kelak kemampuan mejejaitan sudah makin mahir. Bebantenan pejati menjadi salah satu banten yang sering digunakan dalam persembahyangan.

Di Bali kegiatan yang banyak melibatkan remaja seperti penyediaan sarana persembahyangan, adalah remaja putri. Namun remaja putri tidak banyak terlibat dalam mempersiapkan kegiatan persembahyangan pada jaman sekarang sehingga tim pengabdian kepada masyarakat Stikes Kesdam IX/Udayana melakukan kegiatan dengan mengangkat kebudayaan dan tradisi membuat sarana persembahyangan berupa banten pejati sebagai salah satu implementasi mengurangi penggunaan gadget pada remaja.

METODE

1. Metode pelaksanaan berupa sosialisasi, grup diskusi, dan pelatihan pembuatan banten pejati oleh tim dosen Stikes Kesdam IX/Udayana.
2. Mitra dalam pengabdian ini adalah SMP Dharma Wiweka Denpasar.
3. Langkah-langkah pelaksanaan: **(1) Pra Kegiatan** yang dimulai dengan pengurus izin pelaksanaan kegiatan kepada pihak sekolah; **(2) tahap pelaksanaan** dengan melakukan skrining dalam penggunaan gadget pada remaja dari link kuesioner dari *google form*([Appendiks](#)) kemudian dilakukan penyuluhan mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada remaja, serta dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan banten pejati. Dokumentasi dalam pelatihan tercantum pada Gambar 1 dan Gambar 2; **(3) Tahap Evaluasi** dilakukan penilaian pengetahuan

remaja dan hasil produk banten pejati (Gambar 3).



Gambar 1. Remaja nanding plaus.

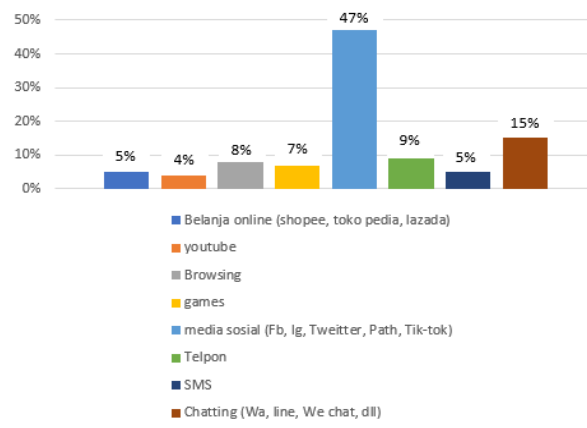


Gambar 2. Remaja Nanding Daksina

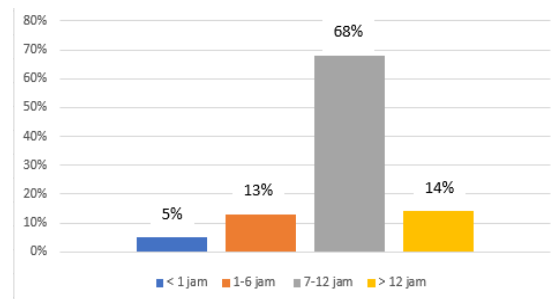
HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagian besar rata-rata lama remaja menggunakan gadget 7-12 jam/hari (Gambar 5), jenis aplikasi yang sering diakses seperti sosial media Facebook, Instagram, Tik-Tok, Browsing informasi terkait Pelajaran, berita, infotainment, chatting, belanja *online* dan game *online* (Gambar 4). Pengetahuan

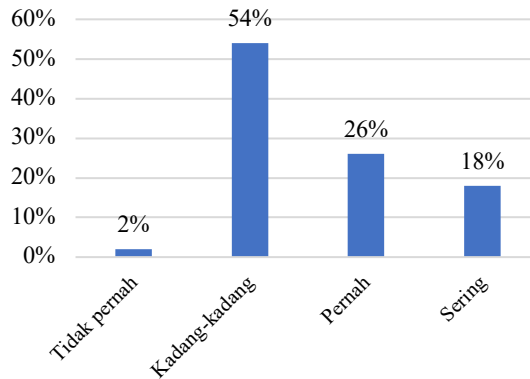
tentang bahaya menggunakan gadget diperoleh data 52% pengetahuan remaja dalam kategori kurang tentang bahaya menggunakan gadget, dan khususnya remaja putri kadang-kadang melakukan kegiatan berbasis budaya seperti membantu dan membuat sarana persembahyangan yang menjadi tradisi di Bali.



Gambar 3. Jenis Aplikasi yang diakses Remaja



Gambar 4. Durasi Penggunaan Gadget Remaja



Gambar 5. Distribusi mengikuti Kebiasaan Berbasis Budaya

Berdasarkan data yang dihasilkan skrining tentang durasi penggunaan gadget pada remaja, Sebagian besar remaja menggunakan gadget rata-rata dalam durasi 7-12 jam/hari (68%) (Gambar 4). Penggunaan gadget di kalangan remaja dipengaruhi pergaulan teman sebaya. Peran teman sebaya sangat mempengaruhi dalam keseharian remaja. Remaja perlu memiliki pengawasan diri dalam menggunakan gadget secara bijak. Hal ini didukung penelitian Riyadi^[9] terdapat pengaruh negatif kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan *smartphone*. Artinya, apabila kontrol diri yang dimiliki remaja tinggi, maka kecenderungan kecanduan *smartphone* mereka menjadi rendah. Kondisi negara juga memberikan kontribusi dalam penggunaan gadget. Penduduk pada negara berkembang memiliki prevalensi kecanduan gadget lebih tinggi (32,6%) daripada negara maju (22,6%).^[10]

Berdasarkan jenis aplikasi yang diakses remaja menunjukkan Sebagian besar (47%) remaja mengakses media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, Path, Tik-tok) (Gambar 3). Media sosial memiliki daya Tarik tersendiri dan nilai lebih dikarenakan *peer group* atau teman sebaya banyak

menggunakan media sosial tersebut sebagai wadah remaja ikut berpartisipasi dalam komunitas sesuai minat, keuntungan memiliki platform aplikasi dan memiliki fungsi hiburan.^[11] Hasil penelitian Saputra^[12] menunjukkan bahwa sekitar 87% remaja memanfaatkan media sosial sebagai alat komunikasi di samping untuk pencarian informasi serta interaksi sosial.

Dari hasil sosialisasi kepada remaja tentang penggunaan gadget menunjukkan data bahwa terdapat peningkatan pengetahuan remaja kategori baik dari 21% menjadi 67%. Pemahaman yang dimiliki oleh seseorang dapat mempengaruhi perilaku. Pengetahuan yang dimiliki seseorang dapat diperoleh dari berbagai kegiatan seperti membaca, mengikuti seminar, mendengarkan, mempraktikkan hingga mengikuti pelatihan. Hal ini sejalan dengan hasil kegiatan oleh Nopriyanti^[13] di mana pemberian promosi kesehatan dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan perilaku pada masyarakat yang diberdayakan.

Dari kebiasaan remaja mengikuti kegiatan berbasis budaya didapatkan data bahwa sebagian besar (54%) remaja dengan kategori kadang-kadang mengikuti kegiatan

berbasis budaya (Gambar 5). Remaja cenderung memilih kegiatan yang bersifat modern mengikuti perkembangan teknologi dan trend dari *peer group* atau teman sebaya. Remaja beranggapan kegiatan berbasis budaya hanya menjadi tugas orang tua, hal ini didukung hasil penelitian Rizal^[14] menunjukkan bahwa minat remaja sangat-sangat kurang dalam mengikuti kegiatan keagamaan.

Pelatihan membuat banten pejati bagi remaja merupakan salah satu implementasi upaya untuk mengurangi penggunaan gadget dan sekaligus dapat melestarikan kebudayaan di Bali.

REFERENSI

1. Dharmawan, W. P., & Oktafani, F. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perubahan Perilaku Konsumen dalam Keputusan Pembelian Makanan pada Aplikasi Gojek. *SEIKO : Journal of Management & Business*, 5(1), 130–140. <https://doi.org/10.37531/sejaman.vxix.456>
2. KOMINFO. (2020). *Dirjen PPI: Survei Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia Bagian Penting dari Transformasi Digital*.
3. Gunawan, R., Aulia, S., Supeno, H., Wijanarko, A., Uwiringiyimana, J. P., & Mahayana, D. (2021). Adiksi Media Sosial dan Gadget bagi Pengguna Internet di Indonesia. *Techno-Socio Ekonomika*, 14(1), 1–14. <https://doi.org/10.32897/techno.2021.14.1.544>
4. Sofiana, S., Muhammad, R., & Sartika, E. (2021). Digital Parenting Untuk Menumbuhkan Online Resilience Pada Remaja. *Syi'ar: Jurnal Ilmu Komunikasi, Penyuluhan Dan Bimbingan Masyarakat Islam*, 4(1), 63–

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan membuat banten pejati bagi remaja dapat menjadi salah satu implementasi untuk mengurasi kebiasaan remaja menggunakan gadget, serta melestarikan tradisi dan budaya setempat sehingga generasi penerus mampu mempertahankan warisan luhur.

KONFLIK KEPENTINGAN

Tidak ada konflik kepentingan dalam pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan.

79. <https://doi.org/10.37567/syiar.v4i1.1093>
5. Salsa, G., Yuliantini Budiman, T., Ramdhani, M. J., & Nurhadi, Z. F. (2023). Adiksi Game Online Mobile Legend pada Remaja. *Jimsi: Jurnal Mahasiswa Komunikasi*, 3(2), 52–61.
6. Cahyani, N. P. T., Saraswati, N. L. G. I., & Trisnadewi, N. W. (2021). Gambaran Pola Tidur Pada Remaja Yang Menggunakan Gadget Di Smp N 10 Denpasar. *Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Wira Medika Bali*, 1–8. <http://repository.stikeswiramedika.ac.id/id/eprint/84>
7. Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
8. Hayadi, N. B. (2021). Perilaku Menyimpang Remaja yang Kecanduan Game Inline di Rt 49 Kelurahan Sidodadi. *EJournal Sosiatri-Sosiologi*, 9(1), 30–41.

9. Riyadi, M. F., & Widiastuti, M. (2023). Kecenderungan Kecanduan Smartphone Ditinjau Dari Kontrol Diri (Studi Pada Remaja Di Dki Jakarta). *Seminar Nasional Sesi 3 "Optimalisasi Potensi Generasi: Membangun Pribadi Yang Tangguh Dalam Berbagai Bidang*, 65–76.
10. Rini, M. K., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 185–194. <https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.4609>
11. Dimas, E. T., Akmal, A., Pusat, N., & Komunikasi, K. (2017). *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja*.
12. Saputra, A. (2019). Penggunaan Media Sosial Di Kalangan Mahasiswa Kota Padang Menggunakan Teori Uses And Gratifications. *BACA: JURNAL DOKUMENTASI DAN INFORMASI*, 40(2), 207. <https://doi.org/10.14203/j.baca.v40i2.476>
13. Noprianty, R., Sukmawati, I. K., Shandi, S. I., Lengga, V. M., & Adianti, R. Q. (2023). Upaya Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Perilaku dengan Kejadian Muntaber melalui Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 34–40. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v8i1.4115>
14. Rizal, S. (2021). Minat Remaja Dalam Mengikuti Kajian Keagamaan. *STAI Diniyah Pekanbaru*, 5(2).