



Transformasi “Nongkrong” di Era Digital: Studi Kasus di Warkop Bandar Kupi Kota Medan

The Transformation of "Nongkrong" in the Digital Era: A Case Study at Warkop Bandar Kupi Kota Medan

Muhammad Prakoso Prabhaswara*, Gustan & Rahmanita Ginting

Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana era digital telah mengubah cara orang "nongkrong" di Warkop Bandar Kupi Kota Medan. Di era digital, warkop yang dulunya menjadi tempat berkumpul dan bersosialisasi kini beralih fungsi menjadi ruang yang lebih individualistis, di mana penggunaan gadget dan akses internet semakin mendominasi interaksi. Penelitian ini menggunakan metode survei terhadap 50 pengunjung warkop untuk mengetahui pola kunjungan, penggunaan gadget, serta preferensi komunikasi mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pengunjung menggunakan gadget secara intensif saat berada di warkop, dengan 50% responden lebih memilih aktivitas digital daripada berinteraksi secara langsung. Meski demikian, komunikasi tatap muka tetap dianggap penting oleh 60% responden. Wi-Fi menjadi daya tarik utama bagi 70% pengunjung, meskipun 55% dari mereka merasa bahwa gadget telah mengurangi makna kebersamaan. Kesimpulannya, meskipun teknologi memberikan kenyamanan dan kemudahan akses informasi, interaksi sosial di warkop mengalami tantangan yang signifikan. Untuk menjaga keseimbangan, pengelola warkop dapat mempertimbangkan strategi seperti mengadakan event offline atau menciptakan zona bebas gadget guna meningkatkan interaksi sosial yang lebih bermakna.

Kata Kunci: Nongkrong; Era Digital; Interaksi Sosial; Warkop; Teknologi.

Abstract

This study aims to understand how the digital era has transformed the way people "Nongkrong" at Warkop Bandar Kupi Kota Medan. In today's digital landscape, coffee shops, which were once social hubs for gathering and socializing, have evolved into more individualistic spaces where the use of gadgets and internet access dominates interactions. This research employs a survey method involving 50 respondents to analyze their visiting frequency, gadget usage, and communication preferences. The findings reveal that most visitors use their gadgets intensively while at the coffee shop, with 50% of respondents preferring digital activities over direct social interaction. However, face-to-face communication remains significant for 60% of respondents. Wi-Fi has become the main attraction for 70% of visitors, although 55% believe that gadget usage has reduced the essence of togetherness. In conclusion, while digital technology provides convenience and easy access to information, it also poses challenges to social interactions in coffee shops. To maintain a balance, coffee shop management can implement strategies such as organizing offline events or creating gadget-free zones to enhance meaningful social interactions.

Keywords: Nongkrong; Digital Era; Social Interaction; Coffee Shop; Technology.

How to Cite: Prabhaswara, M. P., Gustan & Ginting, R. (2020). Transformasi “Nongkrong” di Era Digital: Studi Kasus di Warkop Bandar Kupi Kota Medan. *Jurnal Ilmu Pemerintahan, Administrasi Publik, Ilmu Komunikasi (JIPIKOM)*, 7(1): 39-45.



PENDAHULUAN

Nongkrong di warung kopi (warkop) merupakan bagian tak terpisahkan dari budaya masyarakat Indonesia yang telah mengakar sejak lama. Tradisi ini telah menjadi simbol kehidupan sosial, tempat berbagai kalangan masyarakat bertemu, mengobrol santai, bertukar cerita, berdiskusi, hingga menjalin dan mempererat hubungan sosial (Sinaga, 2020). Warkop menjadi ruang publik yang inklusif, yang tidak hanya menyediakan minuman dan makanan ringan, tetapi juga menawarkan atmosfer yang hangat dan akrab untuk membangun relasi antarindividu (F. A. Wardhana & Sitohang, 2021).

Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi digital yang sangat pesat, aktivitas nongkrong di warkop mengalami pergeseran signifikan. Kemunculan dan dominasi perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan laptop telah membawa dampak yang besar terhadap cara orang berinteraksi di ruang sosial seperti warkop (Bangun et al., 2023; Marbawani & Hendrastomo, 2021; W. G. Priyanti et al., 2022). Perubahan ini terjadi tidak hanya pada alat yang digunakan saat nongkrong, tetapi juga pada dinamika sosial, pola komunikasi, dan tujuan seseorang mengunjungi warkop.

Kini, tidak jarang kita menemui sekelompok orang duduk bersama di satu meja warkop, tetapi masing-masing sibuk dengan gadget-nya (Media, 2022). Mereka secara fisik hadir di tempat yang sama, namun secara psikologis dan emosional mereka berada di ruang yang berbeda—di dunia maya. Hal ini menciptakan fenomena sosial baru yang berbeda dari esensi nongkrong yang dahulu. Nongkrong yang dulunya penuh canda tawa, obrolan hangat, dan interaksi langsung kini mulai tergantikan oleh keheningan yang diselingi suara notifikasi dari media sosial, email pekerjaan, atau tontonan di YouTube dan TikTok.

Perubahan ini dapat dilihat sebagai konsekuensi dari kemudahan akses internet dan meningkatnya penggunaan media sosial. Teknologi memungkinkan individu untuk tetap terhubung dengan dunia luar kapan saja dan di mana saja, termasuk ketika sedang berada di tempat umum seperti warkop. Di satu sisi, hal ini tentu memberikan banyak manfaat—seperti kemudahan dalam bekerja secara remote, mencari informasi, atau menikmati hiburan digital. Namun di sisi lain, fenomena ini juga menimbulkan tantangan tersendiri terhadap kualitas interaksi sosial tatap muka.

Fenomena ini sering disebut dengan istilah *phubbing*—yakni perilaku seseorang yang mengabaikan lawan bicara karena lebih fokus pada perangkat digitalnya (Abeele, 2020; Chotpitayasunondh & Douglas, 2018; Ergün et al., n.d.). Kondisi ini telah menjadi perhatian banyak peneliti di bidang komunikasi dan psikologi sosial.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital yang berlebihan dalam ruang sosial dapat menghambat keterampilan komunikasi interpersonal (H. Campbell, 2010; Ling, 2004). Turkle (2015) dalam penelitiannya tentang "*Alone Together*" mengungkapkan bahwa teknologi modern menciptakan ilusi kebersamaan, padahal secara emosional individu semakin terisolasi. Sementara itu, penelitian Campbell & Park (2008) menunjukkan bahwa media sosial telah mengubah dinamika komunikasi di ruang publik, yang berimplikasi pada kualitas hubungan interpersonal. Ling (2015) juga menyebutkan bahwa meskipun teknologi membawa kemudahan, ada tantangan dalam menjaga keseimbangan antara interaksi digital dan fisik.

Fenomena ini juga dapat diamati di Warkop Bandar Kupu Kota Medan, sebuah tempat yang cukup populer di kalangan masyarakat setempat. Warkop ini menjadi contoh nyata bagaimana budaya nongkrong telah mengalami pergeseran di era digital. Banyak pengunjung datang dengan tujuan bersantai atau bertemu teman, tetapi akhirnya lebih banyak berinteraksi melalui media sosial atau bekerja menggunakan laptop mereka (Al-Saggaf & O'Donnell, 2019; Erzen et al., 2021; I. E. Youarti & Hidayah, 2018). Perubahan ini memunculkan pertanyaan penting tentang

bagaimana esensi nongkrong telah bergeser dan apa dampaknya terhadap hubungan sosial di era digital.

Secara teoritis, transformasi ini dapat dianalisis melalui perspektif psikologi komunikasi, khususnya dalam konsep interaksi interpersonal dan keterhubungan sosial. Psikologi komunikasi menjelaskan bagaimana individu merespons lingkungan sosial yang terus berkembang dengan menyesuaikan cara mereka berkomunikasi. Kehadiran gadget di ruang sosial dapat mengurangi koneksi emosional yang mendalam, mempercepat komunikasi, namun juga menciptakan jarak sosial secara tidak langsung. Konsep "*together alone*" menjadi relevan dalam fenomena ini, di mana individu hadir secara fisik dalam kelompok tetapi lebih fokus pada dunia digital dibandingkan dengan interaksi langsung (Turkle, 2015).

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana penggunaan teknologi digital memengaruhi perilaku nongkrong di Warkop Bandar Kupu Kota Medan. Penelitian ini akan mengeksplorasi faktor-faktor yang menyebabkan pergeseran kebiasaan sosial serta dampaknya terhadap komunikasi interpersonal di antara pengunjung warkop. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara interaksi digital dan fisik serta mencari solusi yang dapat membantu menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan kebutuhan sosial di ruang publik seperti warkop.

Kesimpulan dari pendahuluan ini adalah bahwa teknologi digital telah mengubah makna dan esensi dari kegiatan nongkrong di warkop. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai bagaimana ruang publik dapat tetap relevan sebagai tempat untuk mempererat hubungan sosial di era digital, dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang memengaruhi pola interaksi masyarakat saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk memahami pola interaksi sosial di Warkop Bandar Kupu Kota Medan. Responden dalam penelitian ini adalah pengunjung warkop yang dipilih melalui teknik *random sampling*, dengan jumlah sampel sebanyak 50 orang. Teknik ini digunakan untuk memastikan bahwa responden yang terlibat benar-benar memiliki pengalaman nongkrong di warkop dan dapat memberikan wawasan yang relevan (Sugiyono, 2015).

Data dikumpulkan melalui kuesioner yang terdiri dari pertanyaan tertutup dan terbuka. Pertanyaan dalam kuesioner dirancang untuk mengukur frekuensi kunjungan, pola penggunaan gadget, serta persepsi mereka terhadap interaksi sosial di warkop. Selain itu, observasi langsung juga dilakukan untuk mengamati perilaku pengunjung dalam lingkungan warkop guna mendukung temuan dari kuesioner.

Variabel yang diukur dalam penelitian ini meliputi intensitas penggunaan gadget, frekuensi interaksi sosial, serta preferensi pengunjung terhadap aktivitas di warkop. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif untuk memahami pola umum dan tren yang terjadi di kalangan pengunjung.

Metode penelitian ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin memahami fenomena transformasi nongkrong di era digital. Teknik survei memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data dalam skala yang lebih besar dan memberikan gambaran yang lebih representatif tentang fenomena yang diteliti.

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana teknologi telah memengaruhi interaksi sosial di Warkop Bandar Kupu Kota Medan serta memberikan rekomendasi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas komunikasi di ruang sosial tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Frekuensi Kunjungan dan Tujuan Nongkrong di Warkop

Tabel 1. Frekuensi Kunjungan

Frekuensi Kunjungan	Persentase
Setiap hari	20%
Seminggu 3-4 kali	30%
Seminggu 1-2 kali	25%
Sebulan sekali	15%
Jarang	10%

Sumber: Data hasil survei lapangan di Warkop Bandar Kupu Kota Medan

Tabel di atas menunjukkan bahwa frekuensi kunjungan yang paling dominan adalah seminggu 3-4 kali (30%), diikuti oleh pengunjung yang datang seminggu 1-2 kali (25%). Hal ini mengindikasikan bahwa warkop menjadi tempat favorit untuk bersantai maupun bekerja secara rutin bagi sebagian besar pengunjung.

Tabel 2. Tujuan Nongkrong di Warkop

Tujuan Kunjungan	Persentase
Bermain game	40%
Bertemu teman	20%
Bersantai	16%
Bekerja	24%

Sumber: Data hasil survei lapangan di Warkop Bandar Kupu Kota Medan

Mayoritas pengunjung datang ke warkop dengan tujuan bermain game (40%), sementara tujuan lain seperti bertemu teman dan bekerja masing-masing sebesar 20% dan 24%.

2. Penggunaan Gadget dan Prefere

3. nsi Komunikasi

Tabel 3. Penggunaan Gadget

Penggunaan Gadget	Persentase
Intensif	50%
Sedang	30%
Jarang	20%

Sumber: Data hasil survei lapangan di Warkop Bandar Kupu Kota Medan

Penggunaan gadget di warkop cukup tinggi, di mana 50% pengunjung menggunakan gadget mereka secara intensif. Sementara 30% lainnya menggunakan gadget dengan frekuensi sedang.

Tabel 4. Preferensi Kounikasi

Preferensi Komunikasi	Persentase
Tatap muka	60%
Media sosial	40%

Sumber: Data hasil survei lapangan di Warkop Bandar Kupu Kota Medan

Preferensi komunikasi menunjukkan bahwa 60% pengunjung lebih menyukai komunikasi tatap muka, meskipun penggunaan media sosial juga cukup tinggi (40%).

4. Dampak Gadget dan Wi-Fi terhadap Interaksi Sosial

Tabel 5. Dampak Gadget

Dampak Gadget pada Kebersamaan	Persentase
Mengurangi	55%
Tidak berpengaruh	45%

Sumber: Data hasil survei lapangan di Warkop Bandar Kupu Kota Medan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden (55%) merasa bahwa penggunaan gadget mengurangi kebersamaan, sementara 45% menyatakan tidak ada pengaruh signifikan.

Tabel 6. Wi-Fi terhadap Interaksi Sosial

Dampak Wi-Fi	Persentase
Daya tarik utama	70%
Tidak signifikan	30%

Sumber: Data hasil survei lapangan di Warkop Bandar Kupu Kota Medan

Keberadaan Wi-Fi di warkop menjadi daya tarik utama bagi 70% pengunjung, menunjukkan ketergantungan yang tinggi terhadap konektivitas internet.

5. Saran Peningkatan Interaksi Sosial

Tabel 7. Saran Peningkatan Interaksi Sosial

Saran	Persentase
Peningkatan ruang diskusi	40%
Event offline	30%
Zona bebas gadget	20%
Lainnya	10%

Sumber: Data hasil survei lapangan di Warkop Bandar Kupu Kota Medan

Sebanyak 40% responden menyarankan peningkatan ruang diskusi untuk memperkuat interaksi sosial, sedangkan 30% mengusulkan diadakannya event offline sebagai upaya pemererat hubungan sosial.

Pembahasan

Transformasi budaya nongkrong di era digital menunjukkan bahwa meskipun warkop tetap menjadi tempat berkumpul favorit, dinamika interaksi sosial di dalamnya telah berubah secara signifikan. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa kehadiran teknologi, seperti gadget dan akses Wi-Fi, memberikan kenyamanan bagi pengunjung namun juga membawa tantangan dalam menjaga esensi interaksi sosial.

Meningkatnya penggunaan gadget secara intensif oleh 50% pengunjung menunjukkan bahwa aktivitas di warkop kini lebih individualistis. Perubahan ini mencerminkan fenomena "together alone," di mana individu hadir secara fisik tetapi lebih fokus pada dunia digital mereka sendiri. Meskipun demikian, preferensi komunikasi tatap muka sebesar 60% mengindikasikan adanya keinginan untuk tetap terhubung secara langsung di tengah pengaruh teknologi.

Dampak gadget terhadap interaksi sosial juga terlihat dari penurunan makna kebersamaan bagi 55% responden. Hal ini mengisyaratkan perlunya strategi untuk menciptakan suasana yang seimbang antara kebutuhan digital dan interaksi sosial yang bermakna. Saran seperti peningkatan ruang diskusi dan event offline yang diajukan oleh responden dapat menjadi langkah strategis dalam mengakomodasi kebutuhan ini.

Sebagai kesimpulan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa transformasi budaya nongkrong di era digital tidak bisa dihindari, namun tetap dapat dioptimalkan dengan pendekatan yang memperhatikan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial yang autentik. Pemilik warkop dapat mempertimbangkan kebijakan seperti zona bebas gadget atau meningkatkan fasilitas diskusi untuk menciptakan lingkungan yang lebih kondusif bagi interaksi sosial di era digital.

SIMPULAN

Penelitian ini menyoroti bagaimana transformasi nongkrong di era digital telah mengubah pola interaksi sosial di Warkop Bandar Kupu Kota Medan. Kehadiran teknologi digital, seperti gadget dan akses Wi-Fi, telah menjadi elemen integral yang membentuk pengalaman nongkrong di warkop. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun pengunjung masih memiliki preferensi terhadap komunikasi tatap muka, penggunaan gadget yang intensif telah mengurangi makna kebersamaan dan menciptakan suasana yang lebih individualistis. Warkop yang sebelumnya merupakan ruang sosial untuk berbagi cerita dan mempererat hubungan kini menjadi tempat di mana interaksi sering kali terfragmentasi oleh keterlibatan digital. Meskipun demikian, pengunjung tetap memiliki kesadaran akan pentingnya interaksi sosial yang berkualitas, terbukti dengan adanya saran peningkatan ruang diskusi dan event offline sebagai upaya untuk menjaga keseimbangan antara dunia digital dan interaksi sosial di ruang fisik. Temuan ini memberikan implikasi bahwa pengelola warkop perlu beradaptasi dengan perubahan perilaku pengunjung di era digital dengan menyediakan fasilitas yang mendukung interaksi sosial tanpa harus mengorbankan kebutuhan akan konektivitas digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The effects of “phubbing” on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology, 48*(6), 304–316. <https://doi.org/10.1111/jasp.12506>
- Al-Saggaf, Y., & O'Donnell, S. B. (2019). Phubbing: Perceptions, reasons behind, predictors, and impacts. *Human Behavior and Emerging Technologies, 1*(2), 132–140. <https://doi.org/10.1002/HBE2.137>
- Abeele, M. Vanden. (2020). The Social Consequences of Phubbing. *The Oxford Handbook of Mobile Communication and Society, 157–174*. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190864385.013.11>
- Campbell, H. (2010). *When Religion Meets New Media: Media, Religion and Culture*. 228.
- Campbell, S. W., & Park, Y. J. (2008). Social Implications of Mobile Telephony: The Rise of Personal Communication Society. *Sociology Compass, 2*(2), 371–387. <https://doi.org/10.1111/j.1751-9020.2007.00080.x>
- Ergün, N., Göksu, İ., reports, H. S.-P., & 2020, undefined. (n.d.). Effects of phubbing: Relationships with psychodemographic variables. *Journals.Sagepub.Com*. Retrieved March 23, 2025, from <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0033294119889581>
- Erzen, E., Odaci, H., & Yeniçeri, İ. (2021). Phubbing: Which Personality Traits Are Prone to Phubbing? *Social Science Computer Review, 39*(1), 56–69. <https://doi.org/10.1177/0894439319847415>
- Ling, R. (2004). The Mobile Connection: The Cell Phone's Impact on Society. In *The Mobile Connection: The Cell Phone's Impact on Society*. Morgan Kaufmann. <https://doi.org/10.1016/B978-1-55860-936-5.X5000-4>
- Marbawani, G., & Hendrastomo, G. (2021). Pemaknaan Nongkrong bagi Mahasiswa Yogyakarta. *DIMENSIA: Jurnal Kajian Sosiologi, 9*(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/dimensia.v9i1.38866>
- Fahtoni, H. (2022). Pemaknaan Aktivitas Nongkrong di Kafe sebagai Budaya Milenial (Studi Fenomenologi Terhadap Pengunjung Kafe di Kota Pematangsiantar). *Communication & Social Media, 2*(1), 14–21. <https://doi.org/10.57251/csm.v2i1.466>
- Bangun, Y. P., Faizah, N., & Koryanto, L. (2023). Aplikasi Pencarian Tempat Nongkrong Daerah Kebayoran Lama dengan Metode LBS (Location-Based Service) menggunakan Android Studio. *Design Journal, 1*(1), 55–63. <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.28>
- Priyanti, W. G., Sulismadi, & Kumalasari, L. D. (2022). Gaya Hidup Nongkrong Mahasiswa di Malang (Studi Pengunjung Kedai Kopi or Traffic Sengkaling, Kabupaten Malang). *Jurnal Sosiologi Nusantara, 8*(2), 265–278. <https://doi.org/10.33369/jsn.8.2.265>

- Sinaga, A. (2020). *Strategi Keunggulan Bersaing Kedai Kopi Warkop Opos Doloksanggul*. <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/28047>
- Sugiyono. (2015). *Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Turkle, S. (2015). *Reclaiming conversation: The power of talk in a digital age*. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=POpJBgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR13&dq=Reclaiming+Conversation:+The+Power+of+Talk+in+a+Digital+Age&ots=TqB0lADjJX&sig=LeQjs6wbPQxGq4Bf3gTI28SzIgc>
- Wardhana, F. A., & Sitohang, F. M. (2021). Pengaruh Produk, Harga, Tempat dan Store Atmosphere Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Warkop Benpadang Sidoarjo. *Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen*, 10(3), 1–19. <https://jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id/index.php/jirm/article/view/3942>
- Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 143. <https://doi.org/10.26638/jfk.553.2099>