

PENGARUH TEKNOLOGI TERHADAP KONFLIK IDENTITI DAN NILAI TRADISIONAL BELIA DI KOTA MARUDU

(THE INFLUENCE OF TECHNOLOGY ON IDENTITY CONFLICT AND TRADITIONAL VALUES AMONG YOUTH IN KOTA MARUDU)

MAHAP, M.¹ – JOHNES, J.^{2,3} – HUSSIN, R.^{3*}

¹ *Yayasan Anak Negeri, Sabah, Malaysia.*

² *Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Malaysia Sabah, Sabah, Malaysia.*

³ *Institut Kajian Orang Asal Borneo (BorIIS), Universiti Malaysia Sabah, Sabah, Malaysia.*

**Penulis penghubung
e-mail: azzs[at]ums.edu.my*

(Received 20th December 2025; revised 28th March 2026; accepted 09th April 2026)

Abstrak. Artikel ini menganalisis bagaimana globalisasi dan teknologi membentuk konflik identiti serta mempengaruhi pemeliharaan nilai tradisional dalam kalangan belia di Kota Marudu. Berbeza daripada artikel yang menilai kesedaran institusi atau strategi integrasi, artikel ini menumpukan ekologi digital sebagai medan rundingan identiti. Kajian menggunakan reka bentuk kajian kes dengan pendekatan kaedah campuran yang melibatkan 100 responden belia, 12 temu bual mendalam dan tujuh sesi perbincangan kumpulan fokus. Dapatan menunjukkan 55.0% responden pernah melihat maklumat MAN di media sosial dan 66.0% memberi skor positif bahawa media sosial membantu memahami peranan MAN. Walau bagaimanapun, hanya 38.0% menilai maklumat digital sebagai menarik dan informatif, manakala 22.0% menganggapnya kurang jelas. Sebanyak 44.0% responden mengakui wujud konflik antara undang-undang sivil dan adat, 49.0% menyatakan aktiviti sosial lebih diutamakan berbanding acara adat, tetapi 83.0% bersetuju teknologi boleh mempromosi dan memelihara budaya tempatan. Dapatan kualitatif menunjukkan konflik identiti berlaku pada aras bahasa, gaya hidup, autoriti budaya dan cara belia menilai relevansi adat. Artikel ini merumuskan bahawa teknologi bukan sekadar alat promosi, tetapi medan sosial yang menuntut literasi digital budaya, kawalan mutu kandungan dan naratif adat yang dipimpin oleh belia.

Katakunci: *globalisasi, teknologi digital, konflik identiti, nilai tradisional, belia, Kota Marudu*

Abstract. This article analyses how globalisation and technology shape identity conflict and influence the preservation of traditional values among youth in Kota Marudu. Unlike articles that assess institutional awareness or integration strategies, this article focuses on the digital ecology as an arena of identity negotiation. The study employed a case study design and a mixed-methods approach involving 100 youth respondents, 12 in-depth interviews and seven focus group discussions. The findings show that 55.0% of respondents had seen information about MAN on social media and 66.0% gave positive scores indicating that social media helped them understand MAN's role. However, only 38.0% regarded digital information as interesting and informative, while 22.0% considered it unclear. A total of 44.0% acknowledged a conflict between civil law and customary law, 49.0% stated that social activities were prioritised over customary events, yet 83.0% agreed that technology could promote and preserve local culture. Qualitative findings indicate that identity conflict occurs through language, lifestyle, cultural authority and the way youth evaluate the relevance of custom. The article concludes that technology is not merely a promotional tool, but a social arena requiring cultural digital literacy, content quality control and youth-led customary narratives.

Keywords: *globalisation, digital technology, identity conflict, traditional values, youth, Kota Marudu*

Pengenalan

Perkembangan globalisasi dan teknologi telah mengubah cara belia membina identiti, memilih rujukan budaya dan menilai makna tradisi. ITU (2024) menunjukkan bahawa akses Internet global terus meningkat, manakala generasi muda merupakan kelompok yang paling intensif menggunakan ruang digital. Dalam keadaan ini, media sosial, video pendek, kecerdasan buatan generatif dan ekonomi pencipta kandungan bukan lagi sekadar saluran hiburan, tetapi ruang utama pembentukan cita rasa, aspirasi dan makna sosial. Dalam bidang warisan, teknologi menghasilkan kesan yang bersifat dwimuka. Di satu pihak, UNESCO (2024) dan UNTD (2024) menekankan kepentingan media baharu dan ekonomi digital dalam memperluas akses kepada budaya. Di pihak lain, keterdedahan berterusan kepada budaya global boleh melemahkan hubungan belia dengan bahasa, adat, pemegang autoriti budaya dan pengalaman komuniti secara bersemuka. Oleh itu, isu utama bukan semata-mata sama ada teknologi mengancam tradisi, tetapi bagaimana teknologi menyusun semula cara tradisi difahami dan dirunding.

Dalam konteks Kota Marudu, persoalan ini berkait rapat dengan kedudukan Mahkamah Anak Negeri (MAN) sebagai institusi adat yang berfungsi dalam urusan komuniti. Walaupun MAN mempunyai peranan substantif dalam bidang kuasa adat seperti yang dihuraikan oleh Yusof et al. (2024), cara belia mengenali institusi ini semakin dipengaruhi oleh ruang digital dan logik komunikasi semasa. Maka, konflik identiti tidak boleh difahami sebagai penolakan mutlak terhadap adat, tetapi sebagai ketegangan antara pengalaman lokal, rujukan global, tuntutan pendidikan moden dan representasi budaya dalam media. Kajian ini menumpukan konflik identiti dan peranan teknologi sebagai medan perundingan nilai dalam kalangan belia di Kota Marudu. Kajian ini memberi perhatian kepada pengaruh media sosial, ketegangan antara nilai moden dengan adat serta potensi teknologi dalam memperkukuhkan pemeliharaan budaya secara lebih bertanggungjawab. Kajian ini juga meneliti bagaimana teknologi digital membentuk cara belia memahami, menilai dan merundingkan semula hubungan mereka dengan adat dan institusi budaya.

Latar belakang kajian dan objektif kajian

Literatur mutakhir menunjukkan bahawa identiti budaya belia kini terbentuk dalam ruang yang serentak bersifat tempatan dan global. Yao (2025) menjelaskan bahawa media digital mempengaruhi pembinaan identiti melalui representasi simbolik, jaringan sosial dan tafsiran terhadap perbezaan budaya. Saud et al. (2025) pula menunjukkan bahawa penggunaan media sosial dalam masyarakat majmuk bukan sahaja memperluas pendedahan kepada kepelbagaian budaya, tetapi turut membentuk proses rundingan identiti antara komuniti. Dalam kajian warisan, Zhang et al. (2024) menegaskan bahawa belia perlu dilihat sebagai peserta aktif dalam penghasilan makna budaya. Aljas et al. (2025) turut menunjukkan bahawa institusi warisan perlu memahami hubungan antara belia, warisan tidak ketara dan teknologi baharu kerana generasi muda cenderung mendekati warisan melalui format audio visual, interaktif dan kolaboratif. Ini menjadikan teknologi sebagai ruang penyertaan, tetapi juga ruang risiko apabila kandungan budaya disederhanakan secara berlebihan.

Dari sudut bahasa dan tempat, Stephen et al. (2025) menekankan bahawa hubungan antara bahasa, ruang sosial dan keharmonian etnik masih penting dalam pembentukan rasa memiliki di Sabah. Penemuan ini relevan kerana konflik identiti belia bukan hanya

berlaku pada tahap pengetahuan tentang adat, tetapi juga pada tahap bahasa seharian, simbol budaya, gaya hidup dan orientasi sosial yang dipengaruhi media popular. Kajian pendigitalan warisan menunjukkan bahawa teknologi boleh menjadi medium pendidikan yang berkesan apabila direka dengan pedagogi, interaktiviti dan konteks komuniti. Anwar et al. (2025), Lin et al. (2024) serta Wang et al. (2024) menunjukkan potensi gamifikasi, pameran maya dan pengalaman imersif dalam memperkukuh penglibatan budaya. Namun, Yan et al. (2025) dan Yi et al. (2025) mengingatkan bahawa keberkesanan penyebaran digital bergantung pada mutu kandungan, identiti budaya pengguna dan kefahaman terhadap makna warisan. Objektif kajian ini adalah untuk menganalisis pengaruh globalisasi dan teknologi terhadap konflik identiti budaya belia di Kota Marudu, menilai peranan media sosial sebagai saluran pendedahan tentang MAN, serta menghuraikan potensi teknologi dalam pemeliharaan nilai tradisional.

Instrumen dan Metod Kajian

Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian kes dengan Kota Marudu sebagai unit analisis. Pendekatan kaedah campuran digunakan bagi memahami konflik identiti dan peranan teknologi melalui gabungan data kuantitatif dan kualitatif. Komponen kuantitatif melibatkan soal selidik berstruktur kepada 100 orang belia orang asal Sabah berumur antara 18 hingga 40 tahun. Data dianalisis secara deskriptif menggunakan frekuensi dan peratus. Komponen kualitatif diperoleh melalui 12 temu bual mendalam dan tujuh sesi perbincangan kumpulan fokus yang dilaksanakan dalam dua fasa kerja lapangan pada April dan Mei 2025. Informan melibatkan belia, golongan dewasa komuniti dan individu yang mempunyai hubungan dengan institusi adat. Analisis tematik digunakan untuk mengenal pasti tema konflik identiti, pengaruh teknologi terhadap gaya hidup dan jurang antara generasi. Triangulasi dilakukan dengan menghubungkan dapatan statistik dengan ringkasan verbatim informan.

Dapatan dan Perbincangan Kajian

Jadual 1 menunjukkan bahawa media sosial telah menjadi saluran penting dalam pendedahan belia kepada MAN dan adat, tetapi keberkesanannya masih belum seimbang. Sebanyak 55.0% responden pernah melihat maklumat MAN di media sosial, manakala 66.0% memberi skor positif bahawa media sosial membantu memahami peranan MAN. Namun hanya 38.0% menilai maklumat tersebut sebagai menarik dan informatif, sementara 22.0% menyatakan maklumat kurang jelas. Dapatan ini menunjukkan bahawa masalah utama bukan ketiadaan akses digital, tetapi mutu dan kejelasan kandungan. Dapatan juga menunjukkan wujud ketegangan sistem nilai dalam kalangan belia. Sebanyak 44.0% responden mengakui konflik antara undang-undang sivil dan adat, manakala 49.0% menyatakan aktiviti sosial lebih diutamakan berbanding acara adat. Namun, 55.0% masih menilai belia mampu menyeimbangkan budaya tradisional dengan kehidupan moden. Pola ini membuktikan bahawa konflik identiti tidak bersifat mutlak; ia lebih tepat difahami sebagai proses rundingan antara aspirasi moden dan rasa keterikatan terhadap adat. Pada masa yang sama, peluang teknologi amat besar. Sebanyak 83.0% responden bersetuju teknologi boleh mempromosi dan memelihara budaya tempatan, 91.0% bersetuju media sosial merupakan medium yang sesuai memperkenalkan MAN, manakala 83.0% bersetuju bahawa permainan interaktif atau aplikasi mudah alih boleh membantu penglibatan belia. Peratusan ini menunjukkan

bahawa belia tidak menolak teknologi dalam pemeliharaan adat, tetapi memerlukan kandungan yang direka secara lebih kreatif, sahih dan dekat dengan budaya digital mereka.

Jadual 1. Ringkasan dapatan kuantitatif globalisasi, media sosial dan teknologi dalam kalangan belia di Kota Marudu ($n = 100$).

Dimensi	Item / kategori	N	%
Pendedahan media sosial	Pernah melihat maklumat MAN di media sosial: Ya	55	55
Penilaian kandungan digital	Maklumat dianggap menarik dan informatif	38	38
Penilaian kandungan digital	Maklumat dianggap kurang jelas	22	22
Keberkesanan media sosial	Skor positif 4–5 bahawa media sosial membantu memahami peranan MAN	66	66
Konflik sistem nilai	Mengakui wujud konflik antara undang-undang sivil dan adat	44	44
Konflik sistem nilai	Menilai belia masih mampu menyeimbangkan budaya tradisional dan moden	55	55
Keutamaan nilai moden	Aktiviti sosial lebih diutamakan berbanding acara adat	49	49
Peluang teknologi	Bersetuju teknologi boleh mempromosi dan memelihara budaya tempatan	83	83
Kesesuaian media	Bersetuju media sosial ialah medium paling sesuai memperkenalkan MAN	91	91
Kesesuaian media	Platform video seperti TikTok/YouTube dianggap paling menarik	66	66
Kesesuaian media	Podcast dan kandungan audio visual turut dianggap sesuai	43	43
Strategi penglibatan	Bentuk interaktif seperti kuiz, permainan dan dialog dilihat lebih berkesan	58	58

Nota: N=Frekuensi; %=Peratusan.

Dapatan kualitatif dalam *Jadual 2* memperkukuh tafsiran bahawa konflik identiti budaya belia Kota Marudu tidak hadir dalam bentuk penolakan langsung terhadap adat, tetapi bergerak secara lebih halus melalui bahasa, tabiat digital, gaya hidup, saluran pembelajaran dan hubungan antara generasi. Oleh itu, dapatan kualitatif perlu dibaca bersama *Jadual 1* kerana data kuantitatif menunjukkan pola yang sama: media sosial semakin penting sebagai saluran pendedahan, namun pemahaman yang terbentuk masih tidak sekata; konflik antara adat dan nilai moden diakui oleh sebahagian responden, tetapi pada masa yang sama majoriti belia masih melihat ruang untuk menyeimbangkan budaya tradisional dengan kehidupan moden. Tema pertama memperlihatkan bahawa konflik identiti budaya paling jelas berlaku pada aras bahasa dan pengetahuan institusi. Informan menyebut perubahan penggunaan bahasa, kecenderungan sebahagian belia menggunakan bahasa Inggeris atau bahasa dominan lain, serta pemahaman yang masih terhad tentang fungsi Mahkamah Anak Negeri Sabah (MAN). Dapatan ini berkait rapat dengan huraian Stephen et al. (2025) yang menegaskan bahawa bahasa dan tempat merupakan unsur penting dalam membina rasa memiliki terhadap komuniti di Sabah. Apabila bahasa tempatan semakin kurang digunakan dalam interaksi harian, hubungan belia dengan simbol, nilai dan autoriti adat turut menjadi lebih longgar. Namun, keadaan ini tidak bermaksud belia sudah terputus daripada warisan, kerana informan juga menyatakan keinginan untuk mengetahui asal-usul, sejarah keluarga dan makna adat agar warisan tidak hilang.

Jadual 2. Tema utama dapatan kualitatif tentang konflik identiti, pengaruh teknologi dan perubahan nilai.

Tema	Ringkasan verbatim informan	Tafsiran dalam dapatan kajian
Konflik identiti budaya dalam kalangan belia	“... bahasa Dusun pun ... budak-budak kasi bahasa Inggerisnya ...” (Informan 1, FGD 4). “Kami mahu tahu adat supaya kami tidak lupa apa asal-usul ...” (Informan 3, belia). “... Mahkamah Anak Negeri ... budak-budak tahu urusannya pasal harta, tanah, penceraian ... begitu saja.” (Informan 2, belia).	Belia mengalami peleraian identiti melalui bahasa dan gaya hidup, namun pada masa yang sama masih menunjukkan keinginan untuk kembali memahami asal-usul budaya mereka. Konflik identiti ini menjadi lebih ketara apabila pemahaman terhadap MAN dan adat kekal terhad kepada fungsi praktikal yang sempit.
Pengaruh teknologi terhadap gaya hidup dan nilai belia	“Pengaruh media ni sangat penting sebab mostly kami belia ni memang	Teknologi dan media sosial sangat mempengaruhi tabiat serta sistem nilai belia,

	tengok telefon ... TikTok dengan Instagram.” (Informan 3, belia). “Kalau sekarang yang semakin trending podcast dengan tiktoklah.” (Informan 1, golongan dewasa). “Kalau ada program macam kuiz berkaitan adat-adat ... orang akan buka buku cari.” (Informan 3, belia).	tetapi pada masa yang sama menyediakan peluang besar untuk pendidikan adat jika kandungannya direka mengikut logik platform yang digunakan oleh generasi muda. Podcast, video pendek dan gamifikasi muncul sebagai format yang paling berpotensi.
Perubahan nilai dalam komuniti dan jurang antara generasi	“Sebab sekarang budak-budak ... bukan tahu adat istiadat ... diorang cuma tekankan subjek teras saja.” (Informan 1, golongan dewasa). “Kalau ada individu mahu mengajar dia akan ajar ... kalau individu tu ndak suka ... dia tendang awal.” (Informan 3, belia). “Perlu jugalah diteruskan supaya tidak hilang kita punya warisan kita.” (Informan 2, belia).	Perubahan institusi sosial dan keutamaan akademik moden telah mengurangkan ruang pendidikan budaya, manakala eksklusiviti sesetengah pemegang pengetahuan menjarakkan belia daripada proses pewarisan. Namun, masih wujud kesedaran yang kuat bahawa adat perlu diteruskan sebagai asas jati diri komuniti.

Hubungan antara dapatan kualitatif dengan data kuantitatif mengesahkan bahawa identiti belia berada dalam keadaan rundingan. Sebanyak 44.0% responden mengakui wujud konflik antara undang-undang sivil dan adat, manakala 55.0% masih menilai bahawa belia mampu menyeimbangkan budaya tradisional dengan kehidupan moden. Pola ini menyokong Saud et al. (2025) dan Yao (2025) yang melihat media digital sebagai ruang pembentukan identiti yang tidak neutral, sebaliknya membentuk cara belia menafsir perbezaan budaya dan kedudukan diri. Dalam konteks Kota Marudu, konflik identiti bukan sekadar berlaku antara adat dan teknologi, tetapi antara pengetahuan yang diwarisi secara lisan dengan pengetahuan yang diperoleh melalui sekolah, media sosial, rakan sebaya dan pengalaman moden. Justeru, dapatan ini mencabar andaian bahawa belia hanya perlu 'disedarkan' tentang adat; yang lebih diperlukan ialah ruang penjelasan yang membolehkan belia memahami MAN sebagai institusi hidup yang berkait dengan identiti, keadilan komuniti dan kesinambungan sosial.

Tema kedua menunjukkan bahawa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi telah mempengaruhi gaya hidup, tumpuan perhatian dan nilai harian belia. Informan merujuk kepada TikTok, Instagram, podcast, kuiz digital dan video pendek sebagai format yang lebih dekat dengan pengalaman mereka. Dapatan ini selari dengan Kasemsarn dan Nickpour (2025), yang menegaskan bahawa penceritaan digital untuk belia perlu memahami logik platform media sosial, termasuk kepantasan maklumat, visual ringkas, naratif mikro dan peluang interaksi. Oleh itu, kandungan adat yang terlalu formal, terlalu panjang atau hanya berbentuk pengumuman institusi berisiko tidak mencapai khalayak belia, walaupun kandungannya penting. Dengan kata lain, cabaran utama bukan sekadar menyediakan maklumat tentang MAN, tetapi menterjemahkan maklumat tersebut ke dalam bentuk komunikasi yang sesuai dengan cara belia memberi perhatian, bertanya dan membina makna. Data kuantitatif memperkukuh tafsiran ini. Sebanyak 55.0% responden pernah melihat maklumat MAN di media sosial dan 66.0% memberi skor positif bahawa media sosial membantu memahami peranan MAN. Walau bagaimanapun, hanya 38.0% menilai maklumat digital itu sebagai menarik dan informatif, manakala 22.0% menyifatkannya kurang jelas. Jurang antara keterlihatan dan kualiti kandungan ini menyokong amaran Yan et al. (2025) dan Yi et al. (2025) bahawa keberkesanan penyebaran warisan digital bergantung pada mutu kandungan, konteks budaya dan hubungan emosi pengguna dengan identiti budaya. Pada masa yang sama, dapatan bahawa 83.0% responden

bersetuju teknologi boleh mempromosi dan memelihara budaya tempatan, 91.0% bersetuju media sosial sesuai memperkenalkan MAN, dan 83.0% bersetuju permainan interaktif atau aplikasi mudah alih boleh membantu penglibatan belia menunjukkan bahawa teknologi bukan ancaman mutlak kepada adat. Sebaliknya, teknologi menjadi medan yang perlu ditadbir secara kreatif, sah dan beretika.

Tema ketiga memperlihatkan bahawa konflik identiti juga berpunca daripada perubahan nilai dalam komuniti dan jurang pewarisan antara generasi. Informan menekankan tekanan akademik, keutamaan terhadap subjek teras, kurangnya ruang pembelajaran adat serta kecenderungan sesetengah pemegang pengetahuan untuk menyimpan ilmu adat secara eksklusif. Keadaan ini menyebabkan pengetahuan tentang adat dan MAN tidak lagi berpindah secara semula jadi daripada generasi tua kepada generasi muda. Dapatan ini menyokong Radzuan (2023), yang menunjukkan bahawa pengetahuan adat memerlukan mekanisme pewarisan yang aktif, terancang dan berterusan. Ia juga selari dengan McMahan et al. (2024), yang menekankan bahawa mentoring belia Orang Asal boleh menjadi laluan penting untuk membina kepimpinan, rasa memiliki dan kesinambungan pengetahuan komuniti. Dari sudut kuantitatif, perubahan nilai ini dapat dilihat melalui dapatan bahawa 49.0% responden menyatakan aktiviti sosial lebih diutamakan berbanding acara adat. Namun, dapatan yang sama tidak boleh dibaca secara pesimis kerana 55.0% responden masih percaya belia mampu menyeimbangkan budaya tradisional dengan kehidupan moden. Perbezaan ini memperlihatkan bahawa masalah utama bukan ketiadaan minat terhadap adat, tetapi kelemahan struktur pemindahan ilmu yang sesuai dengan keadaan generasi semasa. Dapatan ini membandingkan dan pada masa yang sama memperluas hujah Aljas et al. (2025) dan Zhang et al. (2024) bahawa belia perlu dilihat sebagai peserta aktif dalam penghasilan makna warisan, bukan sekadar penerima maklumat daripada institusi atau generasi tua. Dalam konteks Kota Marudu, hubungan antara generasi perlu dibina semula melalui gabungan bimbingan komuniti, aktiviti berasaskan pengalaman, dokumentasi digital dan kandungan yang membenarkan belia bertanya, mentafsir serta menghasilkan naratif budaya mereka sendiri.

Secara keseluruhannya, perbincangan tiga tema ini menunjukkan bahawa konflik identiti belia dalam ekologi globalisasi dan teknologi tidak harus difahami sebagai krisis kehilangan budaya semata-mata. Sebaliknya, ia merupakan proses perundingan yang memerlukan institusi adat, sekolah, keluarga, komuniti dan platform digital berfungsi secara saling melengkapi. Yusof et al. (2024) menjelaskan bahawa MAN mempunyai bidang kuasa substantif dalam urusan adat dan sosial, manakala Hussin et al. (2021) menunjukkan bahawa kelangsungan institusi ini bergantung pada tadbir urus dan ekosistem sokongan yang berkesan. Oleh itu, cabaran kajian ini bukan hanya untuk menjadikan MAN lebih kelihatan di media sosial, tetapi untuk memastikan keterlihatan tersebut menghasilkan pemahaman yang sah, hubungan identiti yang lebih kukuh dan pemeliharaan nilai tradisional yang relevan dengan kehidupan belia moden.

Pertama, kajian ini memberi implikasi bahawa pemeliharaan nilai tradisional perlu bergerak daripada promosi digital kepada literasi digital budaya. Literasi ini merangkumi keupayaan belia menilai ketepatan kandungan adat, memahami bagaimana algoritma membentuk perhatian budaya, dan membezakan antara hiburan budaya dengan pengetahuan budaya yang sah. Tanpa literasi tersebut, media sosial hanya meningkatkan keterlihatan adat tetapi tidak semestinya memperdalam kefahaman. Kedua, institusi adat dan komuniti perlu membangunkan naratif budaya yang dipimpin bersama oleh belia. Dapatan menunjukkan belia lebih dekat dengan format video

pendek, podcast, kuiz dan gamifikasi. Implikasinya, kandungan tentang MAN dan nilai tradisional perlu dibina melalui bahasa visual, cerita mikro dan pengalaman interaktif yang dikawal dari segi ketepatan oleh pemegang adat, tetapi tetap memberi ruang kreatif kepada belia. Ketiga, kajian ini menunjukkan keperluan mewujudkan mekanisme penilaian mutu kandungan adat digital. Kandungan berkaitan istilah adat, prosedur MAN, simbol budaya dan nilai komuniti perlu disemak agar tidak salah, terlalu longgar atau disederhanakan sehingga kehilangan makna. Implikasi ini penting kerana ruang digital kini menjadi salah satu lokasi utama pembentukan identiti belia, bukan sekadar saluran penyebaran maklumat.

Kesimpulan

Kesimpulannya, kajian ini menunjukkan bahawa globalisasi dan teknologi telah membentuk konflik identiti dalam kalangan belia di Kota Marudu melalui perubahan bahasa, gaya hidup serta cara memahami adat dan institusi seperti Mahkamah Anak Negeri. Konflik yang berlaku tidak menggambarkan penolakan terhadap nilai tradisional, sebaliknya menunjukkan proses rundingan antara pengaruh moden dan keterikatan terhadap budaya tempatan. Dapatan kajian ini juga membuktikan bahawa media sosial telah menjadi saluran utama pendedahan kepada adat, namun keberkesanannya masih bergantung kepada kejelasan dan kualiti kandungan yang disampaikan. Selain itu, kajian ini mendapati bahawa teknologi mempunyai potensi besar dalam memelihara nilai tradisional sekiranya digunakan secara kreatif, interaktif dan berasaskan konteks budaya belia. Walau bagaimanapun, kelemahan dalam pemindahan ilmu antara generasi serta kekangan dalam penyampaian kandungan adat secara digital menjadi cabaran utama yang perlu ditangani. Oleh itu, kajian ini menegaskan keperluan kepada pembangunan literasi digital budaya, penghasilan kandungan adat yang lebih relevan dengan generasi muda serta penglibatan aktif belia dalam membina semula naratif budaya mereka.

Penghargaan

Kajian ini dibiayai oleh pengarang.

Konflik Kepentingan

Pengarang mengesahkan bahawa tiada konflik kepentingan melibatkan mana-mana pihak dalam kajian penyelidikan ini.

RUJUKAN

- [1] Aljas, A., Canals Ossul, A., Chaitas, C., Meparishvili, N. (2025): Youth, intangible heritage and new technologies in museums. – *Museum International* 77(1-2): 6p.
- [2] Anwar, M.S., Yang, J., Frnda, J., Choi, A., Baghaei, N., Ali, M. (2025): Metaverse and XR for cultural heritage education: Applications, standards, architecture, and technological insights for enhanced immersive experience. – *Virtual Reality* 29(2): 29p.
- [3] Hussin, R., Johnes, J., Mapjabil, J., Stephen, J. (2021): Struktural ekosistem dan tadbir urus Mahkamah Anak Negeri di Sabah. – *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities* 6(8): 281-292.

- [4] International Telecommunication Union (ITU) (2024): Facts and figures 2024. – Geneva: International Telecommunication Union 3p.
- [5] Kasemsarn, K., Nickpour, F. (2025): Digital storytelling in cultural and heritage tourism: A review of social media integration and youth engagement frameworks. – *Heritage* 8(6): 24p.
- [6] Lin, H.C.K., Lu, L.W., Lu, R.S. (2024): Integrating digital technologies and alternate reality games for sustainable education: Enhancing cultural heritage awareness and learning engagement. – *Sustainability* 16(21): 18p.
- [7] McMahan, M., Chisholm, M., Vogels, W., Modderman, C. (2024): Aboriginal youth mentoring: A pathway to leadership. – *AlterNative: An International Journal of Indigenous Peoples* 20(3): 388-396.
- [8] Radzuan, A.W. (2023): The intergenerational knowledge transfer in safeguarding the customary law of Adat Perpatih in Negeri Sembilan, Malaysia. – *Lex Humana* 15(3): 165-181.
- [9] Saud, M., Ibrahim, A., Ashfaq, A. (2025): Youth revelation of social media on multiculturalism and cultural integration in Indonesia. – *Social Sciences & Humanities Open* 11: 10p.
- [10] Stephen, J., Hussin, R., Sintang, S., Lokin, S.A., Johnes, J. (2025): Languages, places, and peace: Ethnic harmony across urban and rural Sabah, Malaysia. – *Planning Malaysia* 23(38): 360-381.
- [11] United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) (2024): 2024 thematic report on new media communication for sustainable livelihood in pilot sites. – Paris: UNESCO 9p.
- [12] United Nations Trade and Development (UNTD) (2024): Digital Economy Report 2024: Shaping an environmentally sustainable and inclusive digital future. – Geneva: United Nations 19p.
- [13] Yao, M. (2025): The study of the effects of digital media applications in cross-cultural communication in the construction of cultural identity. – *Acta Psychologica* 258: 12p.
- [14] Wang, H., Gao, Z., Zhang, X., Du, J., Xu, Y., Wang, Z. (2024): Gamifying cultural heritage: Exploring the potential of immersive virtual exhibitions. – *Telematics and Informatics Reports* 15: 15p.
- [15] Yan, Z., Lim, C.K., Halim, S.A., Ahmed, M.F., Tan, K.L., Li, L. (2025): Digital sustainability of heritage: Exploring indicators affecting the effectiveness of digital dissemination of intangible cultural heritage through qualitative interviews. – *Sustainability* 17(4): 18p.
- [16] Yi, C., Huang, J., Song, L. (2025): Enhancing intangible cultural heritage dissemination through digital experience: An Affective Events Theory approach. – *Heritage Science* 13: 11p.
- [17] Yusof, K.M.A.A.K., Salleh, R.M., Ikhsan, M.I., Herman, H.R. (2024): Jurisdiction of the Native Courts in Sabah. – *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities* 9(11): 17p.
- [18] Zhang, Y., Ikiz Kaya, D., van Wesemael, P.J.V., Colenbrander, B.J.F. (2024): Youth participation in cultural heritage management: A conceptual framework. – *International Journal of Heritage Studies* 30(1): 56-80.