

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA REMAJA DI  
GAMPONG LAMBADA LHOK KECAMATAN BAITUSSALAM  
ACEH BESAR**

**SKRIPSI**



**Diajukan Oleh :**

**RAFIKUL UMAM**

**NIM. 150401055**

**Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam**

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2022 M /1443 H**

**SKRIPSI**

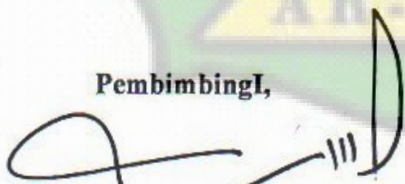
**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelara Sarjana S-1 dalam Ilmu Dakwah Prodi  
Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Oleh

**Rafikul Umam  
NIM.150401055**

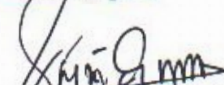
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



**Dr. Ade Irma, B.H.Sc.,M.A**  
**NIP.197309212000032004**

Pembimbing II,



**Fajri Chairawati, S. Pd. I.,M.A**  
**NIP.197903302003122002**

**SKRIPSI**

**Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry  
dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan sebagai  
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana S-1 Ilmu Dakwah  
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**

**Diajukan Oleh**

**RAFIKUL UMAM  
NIM. 150401055**

**Pada Hari/Tanggal**

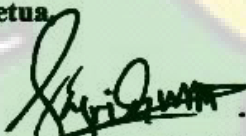
**Jum'at, 23 Desember 2022 M  
29 Jumadil Awwal 1444 H**

**di**

**Darussalam-Banda Aceh**

**Panitia Sidang Munaqasyah**


**Ketua**

  
**Fajri Chairawati, S. Pd. L.M.A.  
NIP. 197903302003122002**

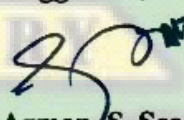
**Sekretaris,**

  
**Hanifah, S. Sos. L., M. Ag.  
NIP. 199009202019032015**

**Anggota I,**

  
**Asmaunzar, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 197409092007102001**

**Anggota II,**

  
**Azman, S. Sos. M.L.Kom  
NIP. 1983031332015031004**

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry**

  
**Dr. Kusrawati Hatta, M.Pd.  
NIP. 19641220 198412 2 001**



## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Rafikul Umam

NIM : 150401055

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Jurusan/Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 20 Desember 2022

Menyatakan,

  
METERAN  
TEMPER  
ZEGAKX113968518  
Kafila Umam  
NIM. 150401055

جامعة الرانيري  
AR-RANIRY

## ABSTRAK

Saat ini pada umumnya remaja lebih banyak menggunakan gadget untuk berkomunikasi dari pada berinteraksi langsung antar sesama mereka. Dari pengamatan yang ada pada remaja Desa Lambada Lhok, gadget mengurangi komunikasi tatap muka, dan menjadikan komunikasi tatap muka berkurang, memang di dalam menggunakan gadget kita bisa komunikasi tatap muka menggunakan smartphome dengan cara video call, akan tetapi kurang baik atau kurang bagus karena umpan balik dari tatap muka tersebut tidak berjalan dengan baik. Tujuan penelitian ini mengetahui penggunaan Gadget pada remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar, serta dampak positif dan negatif penggunaan Gadget terhadap komunikasi tatap muka remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar. Teori yang digunakan dalam penelitian ini ialah teori Lasswell. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif bersifat deskriptif. Informan penelitian terdiri dari remaja, orang tua remaja dan aparatur desa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan gadget oleh remaja di Desa Lambada Lhok rata-rata intensitas penggunaan gadget tinggi. Penggunaan intensitas tinggi yaitu penggunaan gadget pada intensitas lebih dari 3 jam dalam sehari. Rata-rata remaja menggunakan gadget sehari mencapai 3-6 jam. Anak lebih sering membuka aplikasi youtube, tik tok dan game online. Dampak positif penggunaan Gadget terhadap komunikasi tatap muka dikalangan remaja Desa Lambada Lhok diantaranya mendapatkan informasi yang lebih cepat untuk disebabkan kepada pihak yang ada disekitarnya serta memudahkan para remaja untuk berkomunikasi dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan sehari-hari. Sedangkan dampak negatif penggunaan Gadget bagi komunikasi tatap muka remaja Desa Lambada Lhok terjadinya perubahan kebiasaan para remaja yang selama ini bertemu langsung berkomunikasi, namun selama adanya Gadget tidak pernah terjadi, serta berkurangnya rasa kepedulian para remaja dengan keadaan sekitar termasuk pihak lain yang berkomunikasi dengannya.

**Kata Kunci:** *Dampak, Gadget, Remaja.*

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji beserta syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala kudrah dan iradah-Nya, yang telah memberikan kesehatan dan keberkahan umur sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan segala keterbatasannya. Selanjutnya shalawat dan salam penulis hantarkan kepada Tokoh Revolusioner serta junjungan alam yakni Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat yang telah berjuang demi tegaknya ajaran Islam dipermukaan bumi serta telah memberikan suri tauladan yang baik melalui sunnahnya sehingga membawa kesejahteraan di muka bumi ini.

Dalam rangka menyelesaikan studi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), dalam hal ini menyusun skripsi merupakan salah satu beban untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial. Untuk itu penulis memilih judul **“Dampak Penggunaan Gadget Pada Remaja di Gampong Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar”**. Alhamdulillah yang tak terhingga akhirnya skripsi ini mampu saya selesaikan.

Takzim dan rasa hormat penulis yang setinggi-tingginya dan tak terhingga nilainya kepada ayahanda dan ibunda tercinta. Merupakan kedua orang tua penulis yang telah melahirkan, membesarkan, mendidik, memberikan kasih sayang yang tak terhingga dan mendoakan penulis untuk menjadi anak yang berhasil dalam meraih dan menggapai cita-cita yang diharapkan serta dengan tetesan keringat dan

cucuran air matanyalah yang tidak mengenal rasa lelah demi membiayai perkuliahan penulis dari awal sampai akhir. Sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi yang sederhana ini penulis sangat berhutang budi kepada semua pihak yang telah turut memberikan petunjuk, bimbingan dan motivasi yang sangat berharga, dan telah banyak meluangkan waktu dalam memberikan informasi-informasi dan arahan yang berguna dari awal hingga akhir sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Maka penulis mengucapkan ribuan terimakasih dengan tulus ikhlas kepada :

1. Ibu Dr. Ade Irma, B.H.Sc.,M.A, Sebagai pembimbing pertama dan Ibu Fajri Chairawati, S.Pd.I.,M.A sebagai pembimbing kedua, yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik jika masih jauh dari sempurna skripsi ini tidak layak untuk disidangkan.
2. Ibu Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Bapak Syahril Furqani, S.I.Kom.,M.I.Kom sebagai Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry yang telah banyak memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulis.
4. Teristimewa penulis persembahkan skripsi ini kepada Ayahanda tercinta Bapak Anwar Ibrahim dan Alm Ibunda tercinta Wardani yang selalu

memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta dorongan yang luar biasa selama penulis mengikuti perkuliahan sampai menyelesaikan pendidikan, serta penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan. Abang dan kakak yang terus memberikan semangat dan motivasi dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih banyak yang tak terhingga untuk semua doa dan dukungannya.

5. Terima kasih juga buat sahabat-sahabat seperjuangan saya yang telah memberi motivasi serta dukungan Rahmat Aulia, Muzayyin Akhyar, Khairil Anwar, Cut Maulida Fajriana, dan seluruh angkatan 2015.

Walaupun banyak pihak yang telah memberikan bantuan, saran dan dukungan bukan berarti skripsi ini telah mencapai tahap kesempurnaan. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan ilmu dan literatur yang dimiliki. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan penulisan ini. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT jualah penulis berserah diri, semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi panulis kiranya dan semua pihak umumnya, semoga kita selalu berada dalam naungan-Nya. Amin-amin Ya Rabbal A'lamin...

Banda Aceh, 14 Desember 2018  
Penulis,

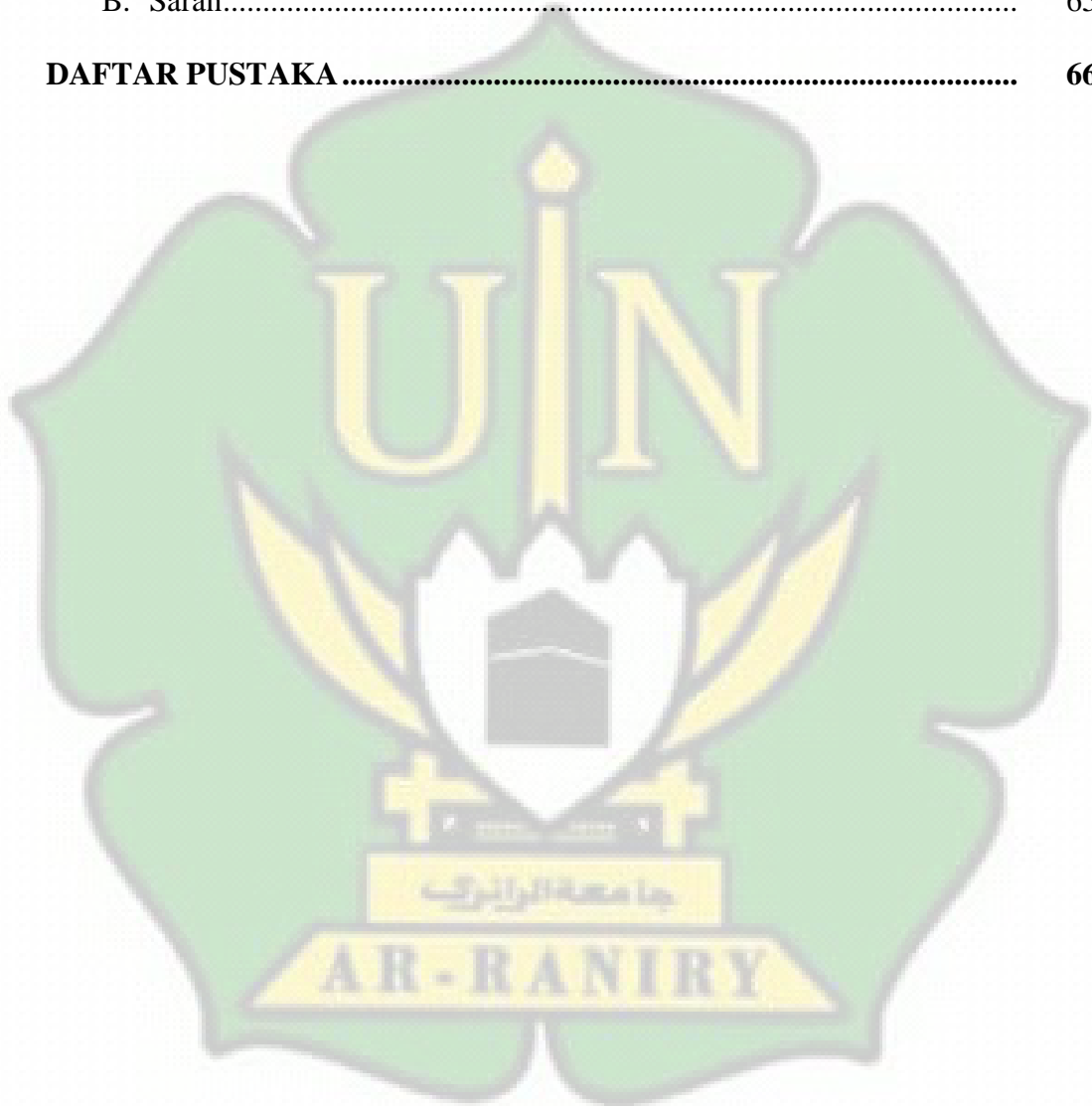
Rafikul Umam



## DAFTAR ISI

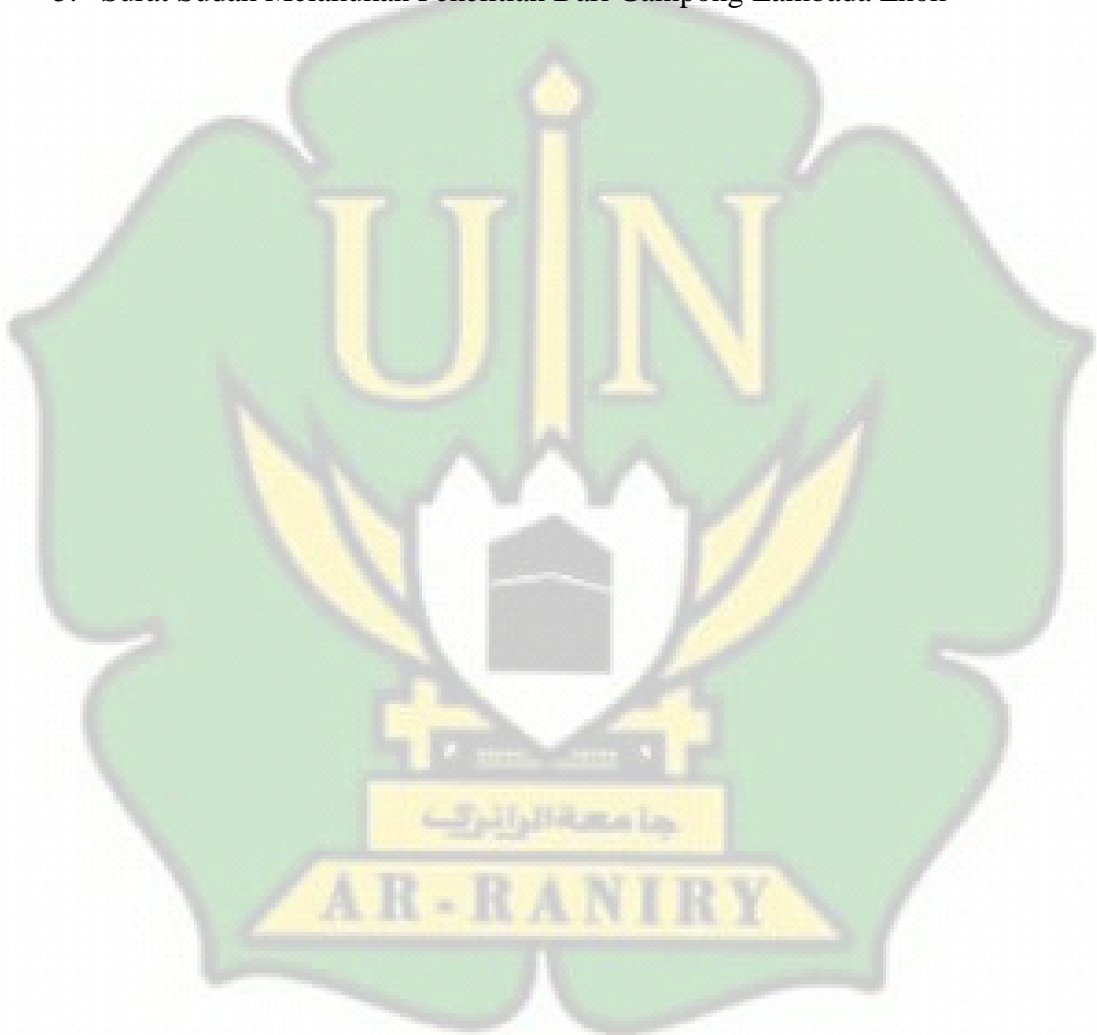
	<b>Halaman</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN1</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional .....	7
F. Sistematika Pembahasan .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
A. Penelitian Sebelumnya yang Relevan .....	11
B. Gadget.....	13
1. Pengertian Gadget.....	13
2. Sejarah Gadget.....	14
3. Jenis dan Karakter Gadget .....	15
4. Fungsi Gadget.....	17
5. Aplikasi Gadget .....	18
6. Penggunaan Gadget .....	23
7. Dampak Positif Penggunaan Gadget.....	23
8. Dampak Negatif Penggunaan Gadget.....	24
C. Hakikat Komunikasi .....	29
1. Pengertian Komunikasi.....	29
2. Tujuan Komunikasi .....	32
3. Proses Komunikasi .....	33
4. Teori Komunikasi Lasswell.....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	37
B. Objek dan Subjek Penelitian.....	38
C. Lokasi Penelitian .....	39
D. Sumber Data .....	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
A. Gambaran Umum Desa Lambada Lhok.....	43
B. Penggunaan Gadget Pada Remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar.....	46

C. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar.....	55
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>64</b>
A. Kesimpulan .....	64
B. Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>66</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Instrumen Wawancara
2. Dokumentasi
3. Surat Keputusan Pembimbingan Skripsi
4. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi
5. Surat Sudah Melakukan Penelitian Dari Gampong Lambada Lhok



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung diketahui berkat kemajuan teknologi. Di era globalisasi sekarang ini dimana perubahan teknologi dan arus informasi yang semakin maju cepat mendorong masyarakat untuk lebih memahami kecanggihan teknologi. Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi.

Konsumsi masyarakat akan teknologi menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih, komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampainnya kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat dekat dan tanpa jarak karena teknologi yang canggih mempermudah masyarakat untuk komunikasi untuk komunikasi secara tatap muka.

Komunikasi interpersonal diartikan sebagai komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal.<sup>1</sup> Komunikasi interpersonal ini menunjukkan pihak-pihak yang berkomunikasi berada dalam jarak yang dekat, saling mengirim dan menerima pesan, baik verbal maupun non verbal secara spontan. Dan sekalian dari yang lain *International communication* atau

---

<sup>1</sup> Suryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jawa Barat: Pustaka Setia, 2015), h. 11

Komunikasi antar pribadi adalah komunikasi antar perorangan dan bersifat pribadi, baik yang terjadi secara langsung ataupun tidak langsung.<sup>2</sup>

Menurut penulis komunikasi tatap muka adalah komunikasi yang dilakukan dengan sengaja oleh seseorang untuk menyampaikan pesan kepada orang lain demi memenuhi kebutuhannya, seperti membujuk atau menjelaskan sesuatu. Komunikasi antar pribadi ini juga mengakibatkan terjadi kontak sehingga komunikator dapat mengetahui apakah komunikannya ditanggapi positif atau negatif oleh komunikan dan hasilnya dapat dilihat dari mimik atau ekspresi wajah. Komunikasi tatap muka ini mempunyai beberapa karakteristik yaitu melibatkan didalamnya perilaku secara verbal maupun non verbal, melibatkan perilaku secara spontan, melibatkan umpan balik pribadi, dan komunikasi interpersonal saling mengubah.

Dampak yang penulis maksud adalah adanya pengaruh yang diberikan oleh komunikator kepada komunikan yang menimbulkan hasil. Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.<sup>3</sup>

Gadget menurut penulis adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi yang secara modern, atau alat yang mempermudah manusia dalam berkomunikasi,

---

<sup>2</sup> Daryanto dan Muljo Raharjo, *Teori Komunikasi*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 13.

<sup>3</sup> Witarsa, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal PEDAGOGIK 6 (1) (2018), h. 18.

tanpa harus melakukan pertemuan terlebih dahulu jika hendak mau melakukan komunikasi.<sup>4</sup>

Penggunaan gadget yang semakin berkembang di kalangan masyarakat menimbulkan beberapa perubahan di dalam diri mereka, mereka lebih cenderung berkomunikasi dengan teman-teman yang ada di kelompok media sosial mereka dari pada orang yang di sebelah mereka. Mereka yang biasanya lebih banyak bercanda tawa dengan teman sebaya mereka hingga semakin terlihat berkurang. Dilihat dari usia mereka yang umumnya masih labil mereka seharusnya terbiasa bergaul atau bercengkrama dengan teman sebaya mereka dan berkomunikasi secara langsung dengan teman dan orang lain yang ada di lingkungan mereka. Dengan perilaku atau sikap mereka yang sering menggunakan gadget dan berkomunikasi melalui gadget tersebut, secara tidak langsung mereka lebih banyak berkomunikasi melalui gadget dari pada komunikasi secara langsung.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di Desa Lambada Lhok penggunaan Gadget di kalangan remaja dalam beberapa tahun terakhir ini sangat meningkat, bahkan sebagian anak memiliki lebih dari satu handphone sebagai fasilitas untuk melakukan berbagai kegiatan online di media sosial.

Dari uraian di atas, dampak gadget dalam komunikasi pada masyarakat semakin banyak. Hal ini sebagaimana terjadi pada remaja yang ada di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar umumnya sekarang mereka terlalu sibuk dengan kehidupan mereka masing-masing. Bahkan untuk melakukan komunikasi

---

<sup>4</sup> Aziz Muchlis, dan Nurainah, *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara*. Jurnal Al-ijtimayyah 4(2) (2018), h. 21

secara tatap muka sudah mulai jarang mereka lakukan, hanya orang tua saja yang selalu melakukan silaturahmi secara tatap muka.

Di sini peneliti lebih memfokuskan kepada remaja Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar, sebuah desa dengan penduduk yang rata rata bekerja sebagai nelayan lepas dengan mata pencaharian terbesar masyarakat ini adalah di bidang perikanan, baik nelayan maupun buruh, kehidupannya sangat bergantung pada pemanfaatan sumberdaya pesisir dan laut, sehingga dengan pendapatan perekonomian yang tidak menentu membuat anak anak remaja yang ada di Desa ini harus menelan pahitnya kehidupan yang kadang mereka sendiri masih menyusahkan orang tuanya dengan dampak yang di timbulkan oleh penggunaan gadget untuk membeli paket internet, mereka malas sekolah, malas mengaji dan juga komunikasi yang terjadi sama orang tuanya berkurang secara tatap muka.

Di desa ini pada umumnya masyarakat sekitar lebih mengedepankan silaturahmi dan kebersamaan dalam bermasyarakat baik kalangan orang tua, pemuda hingga remaja baik kaum bapak-bapak maupun ibu-ibu. Namun sekarang, di kalangan para remaja silaturahmi maupun kebersamaan sesama mereka sudah semakin berkurang, seiring hadirnya teknologi yang canggih.

Kebersamaan tersebut sudah tidak lagi terwujud disebabkan kesibukannya dengan gadget. Sebelum perkembangan teknologi di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar para remaja masih banyak yang belum menggunakan teknologi, yang mana para remaja lebih banyak berinteraksi sesama mereka, dan mereka lebih banyak bersosial dilingkungan mereka, namun seiring

perkembangan zaman dan teknologi yang semakin canggih, para remaja lebih banyak menggunakan yang berkembang pada masa sekarang yaitu gadget.

Seiring perkembangan gadget remaja pada saat sekarang ini juga sering melakukan perkumpulan sesama mereka namun mereka lebih sibuk pada kegiatan mereka masing-masing, ada juga yang duduk dan berkumpul bersama namun hanya sekedar berkumpul dan duduk saja karena mereka sibuk pada diri mereka masing-masing. Perkumpulan yang mereka lakukan hanya sekedar berkumpul dan duduk bersama yang menyebabkan tidak adanya komunikasi sesama mereka melainkan sibuk akan diri mereka masing-masing.

Perkumpulan tersebut hanya sebatas berkumpul saja, namun mereka lebih sibuk dengan gadget mereka masing-masing, ada yang sibuk dengan permainan yang ada di gadgetnya, dan ada pula yang menyibukkan diri dengan gadgetnya sendiri. Di lihat dari masa sekarang para remaja pada umumnya lebih banyak menggunakan gadget untuk berkomunikasi dari pada berinteraksi langsung antar sesama mereka. Di dalam pemakaian gadget mereka mudah untuk mendapatkan informasi baru, salah satunya kegiatan gotong royong bersama yang dilakukan di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar, mereka memang ada dalam kegiatan tersebut, namun tidak ikut serta dalam melaksanakan karena mereka lebih memilih memainkan gadgetnya dari pada ikut serta dalam kegiatan tersebut.

Dari pengamatan yang ada di lapangan bahwa gadget mengurangi komunikasi tatap muka, dan menjadikan komunikasi tatap muka berkurang, memang di dalam menggunakan gadget kita bisa komunikasi tatap muka menggunakan smartphone dengan cara video call, akan tetapi kurang baik atau kurang bagus



karena umpan balik dari tatap muka tersebut tidak berjalan dengan baik. Penelitian ini akan mengamati bagaimana dampak gadget dalam komunikasi tatap muka. Bagaimana dampak gadget ini terlihat di dalam komunikasi tatap muka secara langsung.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian berjudul **“Dampak Penggunaan Gadget Pada Remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji lebih lanjut dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan Gadget pada remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar?
2. Bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan Gadget pada remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan Gadget pada remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan Gadget pada remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembangan khazanah ilmu pengetahuan, khususnya tentang dampak Gadget terhadap komunikasi tatap muka remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar, serta dapat dijadikan bahan rujukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

##### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat kepada pihak-pihak terkait, yakni:

- a. Bagi remaja Desa Lambada, kajian ini sebagai bahan masukan untuk bisa mengambil dampak positif dan menghindari dampak negatif penggunaan Gadget.
- b. Bagi penelitian selanjutnya, kajian ini dapat dijadikan bahan rujukan untuk mengkaji lebih dalam terkait dampak Gadget pada remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar.

#### **E. Definisi Istilah**

Agar pembaca tidak salah dalam memahami isi skripsi ini, maka penulis menjelaskan beberapa istilah dasar, yakni sebagai berikut.

## 1. Dampak

Pengertian dampak menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, adalah pengaruh sesuatu yang menimbulkan akibat; benturan; benturan yang cukup hebat sehingga menimbulkan perubahan.<sup>5</sup> Secara etimologis dampak berarti pelanggaran, tubrukan atau benturan. Pada mulanya istilah dampak digunakan sebagai padanan istilah dalam Bahasa Inggris yakni kata *impact*. Makna *impact* dalam Bahasa Inggris ialah tabrakan badan dan benturan.<sup>6</sup>

Peneliti menyimpulkan bahwa dampak adalah segala sesuatu yang timbul akibat adanya suatu kejadian atau pembangunan yang ada didalam masyarakat dan menghasilkan perubahan yang berpengaruh positif ataupun negatif terhadap kelangsungan hidup.

## 2. Gadget

Gadget menurut Merriam Webster adalah penggunaan sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.<sup>7</sup>

## 3. Remaja

Remaja adalah waktu manusia berumur 13-18 tahun. Pada masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa.

---

<sup>5</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Cetakan ke delapan Belas Edisi IV, (Jakarta: Gramedia, 2014), h. 234.

<sup>6</sup> Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2005), h. 249.

<sup>7</sup> Kursiwi, *Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*. (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2016), h. 12.

Dalam mempelajari perkembangan remaja, remaja dapat didefinisikan secara biologis sebagai perubahan fisik yang ditandai oleh permulaan pubertas dan penghentian pertumbuhan fisik; secara kognitif, sebagai perubahan dalam kemampuan berpikir secara abstrak atau secara sosial, sebagai periode persiapan untuk menjadi orang dewasa. Perubahan pubertas dan biologis utama termasuk perubahan pada organ seks, tinggi, berat, dan massa otot, perubahan besar dalam struktur otak, serta perubahan suara. Kemajuan kognitif mencakup peningkatan pengetahuan dan kemampuan berpikir secara abstrak dan bernalar secara lebih efektif.<sup>8</sup>

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematikan pembahasan penelitian ini terdiri dari lima bab yakni sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

Bab II Tinjauan Pustaka, pada bab ini menguraikan tentang penelitian terdahulu yang relevan, hakikat Gadget, jenis-jenis Gadget dan dampak penggunaan Gadget. Pada bagian ini juga menguraikan konsep komunikasi sebagai dampak penggunaan Gadget.

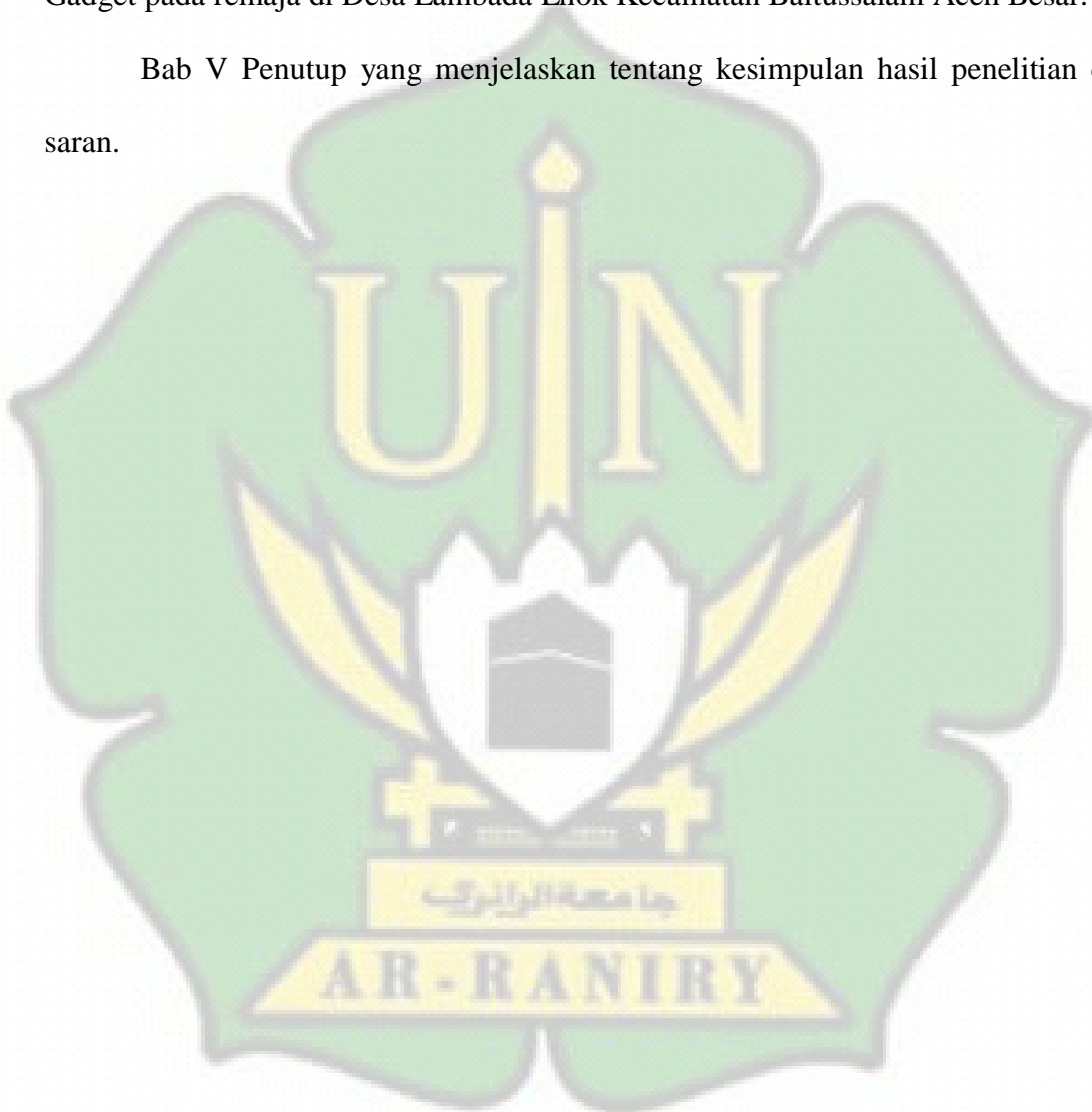
Bab III Metode Penelitian, pada bab ini menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian, objek dan subjek penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

---

<sup>8</sup> Arnett, Jeffrey Jensen, *Perspektif Perkembangan Remaja* 2007, h. 68.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bagian ini dijelaskan hasil penelitian tentang, penggunaan Gadget pada remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar dan dampak positif dan negatif penggunaan Gadget pada remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar.

Bab V Penutup yang menjelaskan tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran.



## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian Syafikah<sup>9</sup> berjudul “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Badegan Kabupaten Ponorogo*”. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan : (1) ada atau tidaknya pengaruh penggunaan gadget terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo, (2) seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Hasil dari analisis data yang ditemukan menunjukkan bahwa: Pertama, terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo, dengan analisis tingkat penggunaan gadget siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo berada pada kategori sedang yaitu 59 responden dengan presentasi sebesar 73% dan tingkat komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo berada pada kategori sedang yaitu 48 responden dengan presentasi sebesar 60%, serta hasil thitung = 5,217 dan ttabel yaitu 1,96. Maka dapat disimpulkan bahwa  $t > t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  diterima. Kedua, penggunaan gadget berpengaruh sebesar 37,4% terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo, dibuktikan dengan hasil uji koefisien determinasi

---

<sup>9</sup> Syafikah, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Badegan Kabupaten Ponorogo, *Skripsi*, (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2022), h. ii. Diakses tanggal 21 September 2022.

sebesar 0,374, artinya penggunaan gadget berpengaruh terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo sebesar 37,4 %.

Penelitian Erli<sup>10</sup> berjudul “*Dampak Gadget Terhadap Komunikasi Sosial Antar Guru dan Siswa di SMA Muhammadiyah Mamala*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana dampak penggunaan gadget terhadap komunikasi sosial di SMA Muhammadiyah Mamala, serta untuk mengetahui bagaimana hubungan komunikasi antara guru dan siswa setelah adanya penggunaan gadget di sekolah. Tipe yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menjelaskan penggunaan gadget dalam proses interaksi pada siswa SMA Muhammadiyah Mamala berdampak negatif maupun positif. Adapun dampak negatif penggunaan gadget meliputi; siswa lebih senang menggunakan gadget daripada membaca buku, siswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi langsung sangat rendah (siswa jarang melakukan komunikasi langsung atau tatap muka), siswa ketergantungan dalam menggunakan Handphone dan siswa menjadi konsumtif. Sedangkan dampak positif, ialah siswa lebih muda mengakses pelajaran apabila tidak ada buku ataupun referensi di perpustakaan.

Penelitian Nopriada<sup>11</sup> berjudul “*Pengaruh Handphone Terhadap Komunikasi Tatap Muka Masyarakat Muslim di Kelurahan Kenali Besar Kota Jambi*”. Pendekatan penelitian yang penulis gunakan adalah kualitatif deskriptif. Hasil penelitian di lapangan ditemukan bahwa penggunaan handphone memang menjadi

---

<sup>10</sup> Erli, *Dampak Gadget Terhadap Komunikasi Sosial Antar Guru dan Siswa di SMA Muhammadiyah Mamala*, *Skripsi*, (Ambon: IAIN Ambon, 2021), h. ii. Diakses tanggal 21 September 2022.

<sup>11</sup> Nopriada, *Pengaruh Handphone Terhadap Komunikasi Tatap Muka Masyarakat Muslim di Kelurahan Kenali Besar Kota Jambi*, *Skripsi*, (Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020), h. ii. Diakses tanggal 21 September 2022.

faktor penghambat komunikasi tatap muka dalam keluarga karena anak menjadi asik sendiri dengan handphone nya. Anak menjadi agresif dibanding anak-anak lainnya serta hilangnya nilai-nilai agama dalam diri anak. Anak menjadi lupa lupa beribadah sehingga menimbulkan tindakan negatif yang tidak diinginkan nantinya dari segi kehidupan sehari-hari dan keagamaan mereka. Hal tersebut merupakan pengaruh dari salah satu alat-alat komunikasi baru salah satunya handphone.

## **B. Gadget**

### **1. Pengertian Gadget**

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Di antaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta notebook.<sup>12</sup>

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru. Gadget dalam artian umum dianggap sebagai suatu alat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Witarasa, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar Pedagogik. *Jurnal Komunikasi Vol VI (1)* (2018), h. 9.

<sup>13</sup> Chusna, *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*, Vol 17 (2), (2017), h. 328



Gadget menurut Merriam Webster adalah penggunaan sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.<sup>14</sup> Secara umum gadget adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain mengatakan bahwa gadget merupakan benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat di bawa kemana-mana.

Jadi menurut penulis gadget adalah media alat elektronik yang di pakai pada masa modern, alat yang mampu mempermudah khalayak dalam banyak hal, dan mempunyai fungsi khusus, seperti dari segi ekonomi, sosial maupun hal lainnya. Gadget juga bisa digunakan seseorang untuk berkomunikasi secara cepat, walaupun mereka dalam keadaan yang jauh.

## **2. Sejarah Gadget**

Penemu telepon genggam yang pertama adalah Martin Cooper. Seorang karyawan Morotola pada tanggal 03 April 1973 walaupun banyak disebut-sebut penemu telepon genggam adalah sebuah tim dari salah satu divisi Motorola (divisi tempat cooper bekerja) dengan model pertama DynaTAC. Ide yang dicetuskan oleh Cooper adalah sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian secara fleksibel.<sup>15</sup>

Cooper bersama timnya menghadapi tantangan bagaimana memasukkan semua material elektronik kedalam alat yang berukuran kecil tersebut untuk pertama kalinya akhirnya sebuah telepon genggam pertama berhasil diselesaikan dengan total

---

<sup>14</sup> Kamil, *Pengaruh Gadget Terhadap Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-Hari* [skripsi]. (Lampung: Institut Agama Islan Negeri, 2016), h. 16.

<sup>15</sup> Kamil, *Pengaruh Gadget Terhadap Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-Hari* [skripsi]. (Lampung: Institut Agama Islan Negeri, 2016), h. 18.

bobot seberat dua kilogram. Untuk memproduksinya, Motorola membutuhkan biaya setara dengan US\$1 juta. Pada tahun 1083, telepon genggam portabel berharga US\$4 ribu (Rp 36 juta) setara dengan US\$10 ribu (Rp 90 juta).<sup>16</sup>

Setelah berhasil memproduksi telepon genggam tantangan terbesar berikutnya adalah mengadaptasi infrakstruktur untuk mendukung sistem komunikasi telepon genggam tersebut dengan menciptakan sistem jaringan yang hanya membutuhkan 3 MHz spektrum, setara dengan lima channel TV yang tersalur ke seluruh dunia.<sup>17</sup>

### 3. Jenis dan Karakteristik Gadget

Banyak orang yang menganggap gadget hanya terbatas pada smartphome. Pada hal samrtphome merupakan salah satu jenis gadget, berikut beberapa jenis gadget yang sering digunakan:

#### a. Smartphone

Smartphone pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi 10 perangkat elektronik. Smartphone pertama kali ini dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, email, serta untuk mengirim faks juga permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui smartphone buatan IBM ini tidak dilengkapi tombol namun telah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau touchscreen.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> ibid...h. 35.

<sup>17</sup> ibid...h. 35.

<sup>18</sup> Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), h. 14.

### b. Laptop

Alan kay dapat dikatakan sebagai penemu gadget yang disebut dengan nama laptop. Pada tahun 1970 telah merancang komputer portabel, ia adalah seorang ilmuwan komputer asal Amerika yang lahir pada tahun 1940. Ia memiliki ide untuk membuat komputer portabel agar memudahkan dalam penggunaannya. Ide ini didukung oleh Adam Osborne yakni seorang penerbit software dan bekerja di sebuah penerbitan buku Amerika.<sup>19</sup>

### c. Tablet dan ipad

Elisa Grey disebut sebagai penemu perangkat yang kini disebut PC tablet. Perangkat yang dibuat oleh Elisa ini berfungsi untuk mengenali tulis tangan. Namun alat itu bukan sebagai PC tablet tetapi Teleautograph. Pada tahun 1945 Vennear Bush mengembangkan temua Elisa dengan perangkat yang diberi nama memex. Namun alat ini begitu besar sebesar meja. Alat ini berfungsi merekam tulisan atau gambar. Pada tahun 1950 berbagai produsen mulai mengembangkan konsep ini dan hasilnya adalah perangkat tambahan mengenai tulisan. Jadi pada saat itu adalah penemuan pena stylush yang melengkapi komputer.<sup>20</sup>

### d. Kamera digital

Kamera digital termasuk dalam kategori gadget. Kegunaan kamera digital adalah untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video.<sup>21</sup>

### e. Iphone

---

<sup>19</sup> ibid..., h. 19

<sup>20</sup> ibid..., h. 19

<sup>21</sup> Anggraeni, Pengaruh pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Jurnal Teknologi Vol 6 (2)*, (2019), h. 68

Iphone adalah telepon genggam revolusioner yang diproduksi oleh Apple Inc, yang memiliki fungsi kamera, pemutar multimedia, sms, dan voicemail.<sup>22</sup>

#### 4. Fungsi Gadget

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunanya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum di antaranya:<sup>23</sup>

##### a. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

##### b. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.<sup>24</sup>

##### c. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya berfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

<sup>22</sup> Salbino, *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula*, (Jakarta: Kunci, 2014), h. 14

<sup>23</sup> Chusna, *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak...*, h. 319

<sup>24</sup> Chusna, *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak...*, h. 319

d. Akses informasi dan hiburan

Selain media komunikasi, gadget juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet. Beberapa jenis gadget dibuat khusus untuk tujuan hiburan.

e. Gaya hidup

Gadget sudah menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini. Boleh dikatakan bahwa gadget akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya.

## 5. Aplikasi Gadget

Sebuah fitur yang terdapat pada setiap telepon genggam, yang mempermudah pengguna untuk menggunakannya.

### 1. Aplikasi jejaring sosial

#### (a) Facebook

Sejak diluncurkan pada februari 2004 lalu facebook kini telah memiliki penggunaan hingga mencapai 660 juta pengguna aktif. Pengguna dapat membuat profil pribadi, meminta dan menambahkan pengguna lain sebagai teman, melakukan pertukaran pesan lewat chat atau mail box, membuat status terbaru dan penerimaan dalam grup dengan karakteristik tertentu. Facebook memiliki fitur yang dapat berinteraksi dengan pengguna yang mengizinkan teman mereka mengirimkan pesan kepada pengguna tersebut. Salah satu kelemahan facebook ialah memungkinkan spam dan

pengguna lain memanipulasi fitur-fitur tersebut dengan membuat acara bohong demi menarik perhatian ke profil.<sup>25</sup>

(b) Twitter

Twitter adalah sebuah situs web yang dimiliki dan dioperasikan oleh Twitter Inc, semacam jejaring sosial berupa mikroblog sehingga memungkinkan penggunanya untuk mengirim dan menerima pesan yang disebut kicauan (*tweets*). Kicauan bisa dilihat secara luar, namun pengirim dapat membatasi pengiriman pesan ke datar teman-teman mereka saja. Pengguna dapat melihat kicauan penulis lain yang dikenal dengan sebutan pengikut. Selain dapat digunakan melalui aplikasi telepon seluler, atau dengan pesan singkat yang tersedia di negara-negara tertentu, namun saat ini hampir di semua negara aplikasi sudah tersedia.<sup>26</sup>

(c) BBM (*Blackberry Messenger*)

*Blackberry Messenger* atau kerap dipanggil BBM adalah suatu aplikasi yang terdapat di handphone blackberry dan juga smartphone yang berfungsi mengirimkan pesan singkat dengan kualitas yang tinggi.

(d) Instagram

Instagram adalah aplikasi gratis untuk berbagi foto yang memungkinkan penggunanya untuk mengambil foto dan selanjutnya berbagi pada layanan jejaring sosial. Media sosial ini hadir sebagai situs komunitas sosial terbesar di dunia, dimana pengguna dapat berinteraksi dengan teman

---

<sup>25</sup> Tamburaka, *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), h. 12.

<sup>26</sup> Tamburaka, *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 83.

lainnya di daerah atau negara lain dengan cepat melihat foto yang di posting oleh pengguna.<sup>27</sup>

(e) Whatshapp

Media sosial Whatsapp yang sering disingkat WA adalah salah satu media komunikasi yang dapat di install dalam smartphome. Media sosial ini digunakan sebagai sarana komunikasi chat dengan saling mengirim pesan teks, gambar, video bahkan telepon. Media ini dapat aktif jika telepon pengguna memiliki paket data internet.<sup>28</sup>

2. Aplikasi Browsing

Di dalam gadget atau smartphome selain aplikasi untuk jejaringan sosial ada juga yang berbentuk aplikasi atau fitur-fitur yang berbentuk browsing yang bisa mengakses informasi-informasi baru, fitur-fitur tersebut diantaranya:

(a) UC Browser

UC Browser memiliki akselerasi penjajahan yang cepat, mekanisme siap pakai untuk mempercepat penjelajahan, perlindungan dari penipuan, serta perlindungan dari unduhan yang jahat.

(b) Opera Mini

Opera Mini adalah merupakan web browser yang cukup terbilang sederhana, fitur-fiturnya pun telah mampu mewakili kebutuhan-kebutuhan para penggunanya. Aplikasi opera mini ini dikemas secara sederhana dan mudah.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Permata, Pemanfaatan Media Sosial Untuk Jual Beli Online di Kalangan Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga Surabaya Melalui Instagram. *Skripsi*, (Universitas Airlangga, 2016), h. 13.

<sup>28</sup> Suryadi, Penggunaan Sosial Media Whatsapp dan Pengaruhnya Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Pendidikan Islam Vol.07, No. 1* (2016), h. 6.

<sup>29</sup> Salbino, *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula...*, h. 43

### (c) Google

Google adalah mesin pencari yang paling sering dipakai oleh pengguna internet. Pada awal lahirnya google ditahun 1997, mesin pencari ini kurang diminati oleh para pengguna internet. Ketika mencari sesuatu di internet, mereka lebih percaya dengan nama-nama yahoo, altavista, hotbot, excite, infoseek, dan lycos. Lambat laun google mampu bersaing dan kini menjadi mesin pencari nomor satu didunia. Fitur-fitur yang ditawarkan sangat beragam. Tak hanya pencarian situs, namun juga gambar, berita, video, buku, lokasi, blog, diskusi, dan masih banyak lagi.<sup>30</sup>

### (d) Yahoo!

Hampir semua pengguna internet memakai mesin pencari untuk mencari sesuatu di internet. Salah satu mesin pencari terbesar selain google adalah yahoo!. Layanan yang diberikan yahoo! Dalam mesin pencari hampir serupa dengan google. Pencarian situs, gambar, video. Lokasi, dan masih banyak lagi ditawarkan oleh yahoo! Untuk pengguna internet yang ingin mencari sesuatu di dunia nyata.<sup>31</sup>

## 3. Aplikasi Game

Didalam gadget atau smartphone selain aplikasi untuk jejaringan sosial ada juga yang berbentuk aplikasi atau fitur-fitur yang berupa berbentuk hiburan atau game, fitur-fitur tersebut diantaranya:

### (a) Assassins Creed

<sup>30</sup> Ibnu Aziz, *99 Situs Internet Untuk Anak-Anak*, (Yogyakarta: Idea World, 2012), h. 28.

<sup>31</sup> Ibnu Aziz, *99 Situs Internet Untuk Anak-Anak...*, h. 28.



Yaitu sebuah game yang menceritakan tentang perjalanan seorang pembunuh bayaran bernama Altair yang mencoba mengembalikan reputasinya sebagai seorang Assasins, yaitu orang yang membunuh dengan sangat cepat dan tenang. Game pertualangan ini cukup seru bila dimainkan. Karena selain grafis yang lumayan bagus, suara dari game ini juga cukup memanjakan telinga. Untuk menambah kesan seram, game ini menampilkan efek darah bila kita berhasil membunuh lawan dan lengkingan suara kematian karena lehernya ditikam oleh Altair.<sup>32</sup>

(b) Missions Impossible 3

Ini adalah salah satu game pertualangan seru yang ceritanya diambil dari film missions impossible 3. Berawal dari penyelidikan senjata biokimia oleh agen wanita dari IMF mengalami kegagalan, karena agen tersebut melakukan kesalahan dan akhirnya ditawan oleh teroris. Beruntungnya alat pemandu yang berisi data kegiatan operasional agen IMF telah disembunyikan oleh agen itu sehingga agen itu tidak dibunuh. Organisasi rahasia IMF menemukan data tentang senjata biokimia yang dicuri dari pemerintah oleh para teroris untuk dijual pada organisasi kejahatan. Tujuannya tentu saja untuk menghancurkan dunia. Dan akhirnya dimulailah pertualangan untuk mendapatkan senjata biokimia yang akan segera dijual kepada penawar tertinggi, juga untuk menyelamatkan agen IMF yang disandera. Selain berpacu dengan waktu,

---

<sup>32</sup> Rudi Susilana dan Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wahana Prima, 2009), h. 9.

kesalahan kecil dalam menjalankan misi harus dibayar dengan mahal, yaitu oleg teroris atau mati.<sup>33</sup>

(c) Asphalt 3D

Game racing seru dan menantang ditambah dengan grafik yang keren dan kehalusan grafis 3D. Sebelum game 3D ini terbit, game dengan grafik 2 dimensi juga telah dibuat dengan judul yang sama tapi tanpa embel-embel HD (High Definition). Seperti game racing pada umumnya, pemain harus menyelesaikan misi untuk menjadi yang terbaik, untuk mendapatkan uang.<sup>34</sup>

## 6. Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget dapat diklarifikasikan secara global yaitu:

- (a) Gadget bisa dipakai sebagai alat untuk mengumumkan pelajaran, kemajuan, undangan dan sebagai alat pengingat dan bisa memberikan efektifitas terhadap kesulitan waktu dan ekonomi
- (b) Memberikan kebebasan untuk membahas pesan pada waktu yang diinginkan atau pun menolak pesan yang tidak disukai
- (c) Gadget bisa memberikan dampak kecanduan pemakaian
- (d) Gadget bisa dipergunakan untuk mengejutkan orang lain, menteror, menghina orang lain, menjadikan autisme pemakainya, menyianyikan waktu pemakainya.<sup>35</sup>

## 7. Dampak Positif Penggunaan Gadget

Dampak positif penggunaan gadget pada remaja adalah sebagai berikut:

<sup>33</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran...*, h. 16.

<sup>34</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran...*, h. 23.

<sup>35</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran...*, h. 25.

- (a) Memudahkan dalam berkomunikasi. walau berada di jarak jauh sekalipun, handphone mempermudah dalam mencari informasi, mendapatkan pesan dengan cepat dan membantu untuk menyelesaikan tugas.
- (b) Menambah wawasan pengetahuan dari handphone ini kita bisa mendapatkan informasi dan pengetahuan, karena didalam handphone sendiri sudah dilengkapi fitur fitur “Aplikasi” yang bisa di akses dan sebagai sumber informasi menambah wawasan kita. Contohnya dari google, kita tinggal mengetik apa yang kita ingin cari dari situ sudah terkumpul informasi yang telah dikumpulkan.
- (c) Media pembelajaran, handphone atau gadget telah menjadi tempat pembelajaran, banyak siswa dan mahasiswa menggunakan handphone untuk belajar, mencari sumber informasi dan menyelesaikan tugas tugas.

#### **8. Dampak Negatif Penggunaan Gadget**

Dampak penggunaan gadget saat anak remaja menggunakannya tanpa arahan dari orangtua. Dan menggunakannya secara berlebihan. Efek negatif penggunaan gadget tersebut diantaranya:

- (a) Membuang waktu secara percuma. Anak anak remaja biasanya lupa akan waktu ketika mereka sedang asyik bermain gadget. Mereka membuang waktu yang dapat mereka manfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya untuk aktifitas yang tidak terlalu penting.
- (b) Penggunaan gadget terlalu lama dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan dan kesehatan otak. Hal ini juga bisa

menimbulkan hambatan dalam kemampuan serta menghambat kemampuan dalam mengungkap pikirannya.

- (c) Banyaknya fitur atau aplikasi yang sebenarnya tidak sesuai dengan usia anak remaja, dan di perparah dengan kurangnya akan nilai norma, etika, edukasi dan agama yang bisa menyebabkan anak remaja berperilaku menyimpang.
- (d) Semakin sering anak menggunakan gadget terutama dalam jarak pandang yang tidak ideal akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu penggunaan gadget tanpa bimbingan orang tua akan mengurangi minat baca anak remaja karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
- (e) Aplikasi dan fitur yang ada dalam gadget bisa menghilangkan ketertarikan anak pada aktifitas sosial seperti bermain atau melakukan kegiatan lain bersama teman-teman seusianya. Hal ini yang membuat mereka bersifat lebih individualis, menutup dan menarik diri dari interaksi sosialnya. Bahkan dihari libur dan diakhir pekan digunakan untuk bermain gadget ketimbang bermain dengan teman-temannya.

Dan adapun menurut Kusuma dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu sebagai berikut:

- (a) Merusak mata

Jika anda merasa mata lelah dan perih saat melihat ponsel, tidak mengherankan sebenarnya. Karena ketika mata diajak terus menerus fokus pada benda kecil mata akan kering dan tingkat paling ekstrim bias menderita infeksi.

- (b) Mengubah postur tubuh

Kirsten Lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Ketika kerap melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya.

(c) Kulit wajah kendur

Dr Saam Bunting seorang ahli dermatologi mengungkapkan bahwa perempuan diusia 30 tahun yang mengalami masalah kulit dibagian wajah khususnya rahang yang mulai menurun. Seiring usia elastisitas kulit menurun ditambah lagi dengan kebiasaan melihat ke bawah saat bersama ponsel dalam durasi lama. Hal ini akan membuat kulit menurun kualitasnya.

(d) Mengganggu pendengaran

Hampir setiap pengguna ponsel atau tablet tampak mengenakan headphone untuk mendengarkan musik. Namun ini tidak baik jika terus menerus dilakukan. Apalagi dengan volume yang terlalu besar.

(e) Mengganggu saat istirahat

Komputer, laptop, tablet, dan ponsel mengganggu hormone melation yang akan turut membuat tidur jadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo Clinic di Arizona menganjurkan agar setiap hari orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu kala malam hari. Saat beristirahat ada baiknya ponsel dalam keadaan silent atau jauhkan dari tempat tidur.<sup>36</sup>

Dalam Islam juga terdapat pandangan terkait bermedia sosial. Hal yang menjadi pertimbangan utama bermedia sosial ialah niat seseorang. Niat merupakan

---

<sup>36</sup> Hidayati, *Analisis Penggunaan Media Sosial Terhadap Kejadian Insomnia Pada Mahasiswa. PROFESI (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 17 (2), (2020), h. 37.

hal paling pokok sehingga perbuatan yang baik, termasuk ibadah bisa menjadi buruk dan berbuah dosa. Apalagi jika berniat dan berbuat buruk. Rasulullah SAW bersabda:

إِنَّمَا الْأَعْمَالُ بِالنِّيَّاتِ وَإِنَّمَا لِكُلِّ امْرِئٍ مَّا نَوَىٰ فَمَنْ كَانَتْ هِجْرَتُهُ إِلَى اللَّهِ وَرَسُولِهِ فَهَجْرَتُهُ إِلَى اللَّهِ وَرَسُولِهِ، وَمَنْ كَانَتْ هِجْرَتُهُ لِدُنْيَا يُصِيبُهَا أَوْ امْرَأَةٍ يَنْكِحُهَا فَهَجْرَتُهُ إِلَى مَا هَاجَرَ إِلَيْهِ

Artinya:

“Sesungguhnya segala perbuatan bergantung pada niatnya. Dan setiap orang akan memperoleh apa yang diniatkannya. Siapa saja yang hijrahnya karena Allah dan Rasul-nya, maka hijrahnya itu dinilai karena Allah dan Rasul-Nya. Dan siapa yang hijrahnya karena menginginkan dunia atau karena perempuan yang ingin dinikahinya, maka hijrahnya itu sampai pada apa yang diniatkannya itu.” (H.R. Bukhari)

Berkaca pada hadis tersebut, maka sudah seharusnya setiap orang meluruskan niatnya dalam menggunakan medsos. Apa sesungguhnya yang dicari dan ingin didapat dari medsos. Terkait dengan hal ini tentu orang yang bersangkutan dan persaksian Allah SWT saja yang dapat mengetahuinya. Orang lain dapat saja menangkap kesan baik dari seseorang menyangkut setiap kata-kata, gambar, maupun video yang diunggahnya, tetapi terselip saja maksud riya di dalamnya, maka akan merusak keseluruhan perbuatannya itu.

Selain niat dalam bermedia sosial juga dianjurkan oleh Islam untuk menyebar kebaikan dan mencegah keburukan. Menjadi seorang Muslim sesungguhnya banyak keuntungannya, tetapi tidak sedikit pula tanggung jawabnya. Dalam Q.S. Ali Imran [3]: 110, Allah SWT menyebutkan bahwa kaum Muslim adalah umat terbaik, disebutkan:

كُنْتُمْ خَيْرَ أُمَّةٍ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَتَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَتُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ ۗ وَلَوْ  
 آمَنَ أَهْلَ الْكِتَابِ لَكَانَ خَيْرًا لَهُمْ ۗ مِنْهُمْ الْمُؤْمِنُونَ وَأَكْثَرُهُمُ الْفَاسِقُونَ

Artinya:

Kalian adalah umat yang terbaik yang dilahirkan untuk manusia, menyuruh kepada yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar, dan beriman kepada Allah. Sekiranya Ahli Kitab beriman, tentulah itu lebih baik bagi mereka; di antara mereka ada yang beriman, dan kebanyakan mereka adalah orang-orang yang fasik.” (Q.S. Ali Imran [3]: 110)

Pada ayat tersebut jelas sekali disebutkan bahwa syarat menjadi umat terbaik adalah jika memenuhi tiga hal: menyuruh pada kebaikan, mencegah keburukan, dan keduanya dilandasi atas dasar keimanan kepada Allah SWT. Ketiga tuntutan ini harus dipraktikkan oleh setiap Muslim dalam beraktivitas di media sosial, jika memang ingin masuk ke dalam kategori sebagai umat terbaik.

Ajaran Islam menuntut seseorang untuk selektif dan teliti dalam menerima berita atau kabar, serta tidak mudah percaya begitu saja sebelum mengetahui kebenarannya. Hal ini ditegaskan di dalam Al-Qur’an Surat Al-Hujurat [49]: 6:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنْ جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَنْ تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصِبُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ

نَدِيمِينَ ۖ

Artinya:

“Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepadamu orang fasik membawa suatu berita, maka periksalah dengan teliti, agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa mengetahui keadaannya yang menyebabkan kamu menyesal atas perbuatanmu itu.” (Q.S. Al-Hujurat [49]: 6)

Ketelitian dan kehati-hatian harus menjadi etos setiap Muslim dalam beraktivitas di media sosial. Hal ini mengingat sering kali banyak jebakan yang siap merangkap, misalnya dengan meyakini sesuatu sebagai kebenaran sebelum mengetahui duduk perkara sebenarnya, dan menyebarkannya secara viral. Jika ternyata berita atau kabar tersebut tidak valid tentu akan semakin memperkeruh keadaan.

### C. Hakikat Komunikasi

#### 1. Pengertian Komunikasi

Kata atau istilah komunikasi adalah merupakan terjemahan bahasa Inggris *Communication* yang dikembangkan di Amerika Serikat dan komunikasi pun berasal dari unsur persurat kabaran, yakni jurnalisme. Adapun definisi komunikasi dapat dilihat dari dua sudut, yaitu dari sudut bahasa (etimologi) atau dari sudut istilah (terminologi).<sup>37</sup>

Komunikasi menurut bahasa atau etimologi dalam “Ensiklopedi Umum” diartikan dengan “Perhubungan”, sedangkan *communication* berasal dari perkataan latin, yaitu 1) *Communicare*, yang berarti berpartisipasi ataupun memberitahukan. 2) *Communis*, yang berarti milik bersama ataupun berlaku dimana-mana. 3) *Communis Optional*, yang berarti pendapat umum ataupun pendapat mayoritas. 4) *Communico*, yang berarti membuat sama. 5) Demikian juga *Communication* berasal dari kata latin *Communication* yang juga bersumber dari kata *Communis* yang berarti sama artinya sama makna.<sup>38</sup>

<sup>37</sup> Raudhonah, *Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2007), h. 19.

<sup>38</sup> Raudhonah, *Ilmu Komunikasi*,...h. 20.



Jadi komunikasi berlangsung apabila antara orang-orang yang terlibat kesamaan makna mengenai suatu hal yang dikomunikasikan. Jelasnya, jika seseorang mengerti tentang sesuatu yang dinyatakan orang lain kepadanya, maka komunikasi berlangsung. Sebaliknya jika ia tidak mengerti, komunikasi tidak berlangsung. Dengan lain perkataan, hubungan antara orang-orang itu tidak komunikatif. Adapun pengertian komunikasi menurut istilah atau terminologi banyak dikemukakan oleh sarjana-sarjana yang menekuni ilmu komunikasi, yaitu:

- a. Laswell, mengatakan bahwa komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan “Siapa”, mengatakan “Apa”, dengan saluran “apa”, kepada “siapa”, dan dengan akibat atau hasil apa”.<sup>39</sup>
- b. Rogers dan D. Lawrence Kincaid mendefinisikan komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam.<sup>40</sup>
- c. Menurut William J. Seller, mengatakan komunikasi adalah proses dengan mana simbol verbal dan non verbal dikirimkan, diterima, dan diberi arti.<sup>41</sup>
- d. Menurut pakar komunikasi Onong Uchjana, mendefinisikan komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau merubah sikap, pendapat atau perilaku, baik langsung secara lisan, maupun tidak langsung melalui media.<sup>42</sup>
- e. James A. F Stoner, menyebutkan bahwa komunikasi adalah proses dimana seseorang berusaha memberikan pengertian dengan cara pemindahan pesan.<sup>43</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah suatu proses interaksi antara seseorang dengan orang lain dalam menyampaikan pesan baik dengan lambang bahasa maupun dengan isyarat, gambar, simbol, gaya, yang antara keduanya sudah terdapat kesamaan makna, sehingga keduanya mengerti apa yang sedang dikomuni-

---

<sup>39</sup> Raudhonah, *Ilmu Komunikasi*,...h. 21.

<sup>40</sup> Hafied Changara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1998), h. 20.

<sup>41</sup> Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 4.

<sup>42</sup> Onong Uchjana, *Dinamika Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h. 5.

<sup>43</sup> Widjaja, *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 8.

kasikan. Dengan kata lain, jika lambangnya tidak dimengerti oleh salah satu pihak, maka komunikasi tidak akan lancar dan tidak komunikatif.

Adapun unsur-unsur yang terkandung dalam komunikasi, dapat diuraikan berdasarkan definisi komunikasi yang telah disampaikan oleh Lasswell, yaitu:

a. Sumber (Komunikator)

Komunikator adalah semua peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat atau pengirim informasi. Seorang atau sekelompok orang yang merupakan tempat asal pesan, sumber berita, informasi atau pengertian yang disampaikan (dikomunikasikan) atau bisa kita sebut sebagai orang atau pihak yang mengirim/menyampaikan berita.<sup>44</sup>

Dalam proses interaksi komunikasi selain komunikator sebagai orang menyampaikan pesan kepada orang lain terkadang komunikator juga bisa menjadi seorang komunikan (orang yang menerima pesan yang disampaikan komunikator) begitu juga sebaliknya seorang komunikan juga bisa menjadi seorang komunikator.

b. Pesan

Pesan adalah keseluruhan dari pada yang disampaikan oleh komunikator. Informasi atau pengertian dari komunikator yang penyampaiannya diberikan kepada komunikan (audien/khalayak) melalui penggunaan bahasa atau lambang-lambang. Lambang atau simbol tersebut dapat berupa tulisan, gambar, gerakan tubuh, lambaian tangan, kedipan mata, sinar, warna, kode morse dan lain-lain. Saluran/ media adalah alat yang digunakan untuk memindahkan dari sumber (komunikator) kepada penerima (komunikan).

---

<sup>44</sup> T. May Rudy, *Komunikasi & Hubungan Masyarakat Internasional*, (Bandung: Refika Aitama, 2005), h. 4.

### c. Media (Saluran)

Media adalah perangkat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator, maka oleh itu sering disebut dengan media komunikasi dapat berwujud media komunikasi cetak dan non-cetak. baik verbal dan non verbal.

### d. Penerima

Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirimkan oleh sumber, apa bila pesan tidak diterima oleh penerima, maka akan menimbulkan berbagai macam masalah yang sering kali menuntut perubahan, apakah pada sumber, pesan, atau saluran.

### e. Umpan balik/efek

Apa yang terjadi pada penerima setelah dia menerima pesan tersebut, misalnya penambahan pengetahuan (dari tidak tahu menjadi tahu), terhibur, perubahan sikap(dari tidak setuju menjadi setuju), perubahan keyakinan, perubahan perilaku (dari tidak bersedia membeli barang yang ditawarkan menjadi bersedia atau dari tidak bersedia memilih partai politik tentu menjadi bersedia memilihnya dalam pemilu), dan sebagainya.<sup>45</sup>

## 2. Tujuan Komunikasi

Komunikasi merupakan bagian kekal dari kehidupan manusia seperti halnya bernafas. Sepanjang hidup maka manusia akan memerlukan komunikasi<sup>46</sup>. Maka dapat dikatakan bahwa antara manusia dan komunikasi tidak dapat dipisahkan. Seorang manusia keberadaannya tidak akan dirasakan jika tidak melakukan komunikasi, begitu pula sebaliknya, tidak ada komunikasi jika tidak ada manusia.

<sup>45</sup> Deddy Mulyana, *Ilmu Politik, Suatu Pengantar*, (Bandung : Rosdakarya, 2007), h. 71.

<sup>46</sup> A.w. Widjaja, *Ilmu Komunikasi pengantar studi*, (Jakarta: Rineka cipta, 2000), h. 66.

Hal tersebut membuktikan bahwa antara manusia dan komunikasi adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Contoh dalam sehari-hari, apapun yang kita lakukan pasti kita perlu berkomunikasi dengan orang lain, tanpa adanya komunikasi pasti tidak akan berjalan dengan baik.

### 3. Pesan-pesan Komunikasi

Satropetro memberikan pengertian bahwa pesan (*encoding*) merupakan suatu kegiatan penting, sulit menentukan apakah gagasan yang ada dapat dituangkan secara pasti kedalam lembaga yang berarti dan telah disusun sedemikian rupa, sehingga menghindari timbulnya salah paham.

Pratikno mendefinisikan pesan dengan melihat dari bentuknya, yaitu: *“pesan adalah semua bentuk komunikasi baik verbal maupun non-verbal. Yang dimaksud dengan komunikasi verbal adalah komunikasi lisan, sedangkan komunikasi nonverbal adalah komunikasi dengan simbol, isyarat, sentuhan, perasaan dan penciuman”*.<sup>47</sup>

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pesan adalah suatu materi yang disampaikan kepada orang lain dalam bentuk gagasan baik verbal maupun non-verbal, untuk menyatakan maksud tertentu sesuai dengan kebutuhan orang lain berkenaan dengan manfaat dan kebutuhannya.

Membicarakan pesan (*message*) dalam proses komunikasi, kita tidak bisa lepas dari apa yang di sebut simbol dan kode, karena pesan dikirim komunikator kepada penerima terdiri atas rangkai simbol dan kode. Sebagai makhluk sosial dan makhluk

---

<sup>47</sup> Hafied Canggara, *Pengantar Ilmu Komunikas*, (Jakarta: Raja Gravindo Persada, 2004), h. 67.

komunikasi, manusia dalam hidupnya diliputi oleh berbagai macam simbol, baik yang diciptakan oleh manusia itu maupun yang bersifat alami.

Manusia dalam keberadaannya memang memiliki keistimewaan dibanding dengan makhluk yang lain. Selain kemampuan daya pikirnya, manusia juga memiliki keterampilan berkomunikasi yang lebih indah dan lebih canggih, sehingga dalam berkomunikasi mereka bisa mengatasi rintangan jarak dan waktu. Manusia menciptakan simbol-simbol dan memberi arti pada gejala-gejala alam yang ada disekitarnya, sementara hewan hanya dapat mengandalkan bunyi.

Simbol-simbol yang digunakan selain sudah ada yang diterima menurut konvensi internasional, seperti simbol-simbol lalu lintas, alfabet latin, simbol matematika, juga terdapat simbol lokal yang hanya bisa dimengerti oleh kelompok-kelompok masyarakat tertentu. Banyak kesalahan komunikasi (*misscommunication*) terjadi dalam masyarakat karena tidak memahami simbol-simbol lokal.

Menurut Canggara bahwa simbol adalah suatu proses komunikasi yang dipengaruhi oleh kondisi sosial budaya yang berkembang pada suatu masyarakat.

Simbol tersebut mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Semua kode memiliki unsur nyata
- b. Semua kode memiliki arti
- c. Semua kode tergantung pada persetujuan para pemakainya
- d. Semua kode memiliki fungsi
- e. Semua kode dapat dipindahkan, apabila melalui media atau saluran-saluran komunikasi lainnya.<sup>48</sup>

Kode pada dasarnya dapat dibedakan atas dua macam, yakni kode verbal (bahasa) dan kode non-verbal (isyarat).

---

<sup>48</sup> Hafied Canggara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 102-103.

#### D. Teori Komunikasi Lasswell

Penelitian ini menggunakan model teori komunikasi Lasswell. Model komunikasi ini, merupakan ungkapan verbal yakni *who* (siapa), *say what* (apa yang dikatakan), *in which channel* (saluran Pembicara Pesan Pendengar komunikasi), *to whom* (kepada siapa), *with what effect?* (unsur pengaruh). Model ini kemukakan oleh Harolld Laswel tahun 1948 yang menggambarkan proses komunikasi dan fungsi-fungsi yang diembannya dalam masyarakat dan merupakan model komunikasi yang paling tua tetapi masih digunakan orang untuk tujuan tertentu.<sup>49</sup> Untuk lebih jelasnya model komunikasi Harolld Laswel dapat dilihat pada kerangka di bawah ini:

Gambar 2.1

Model Komunikasi Lasswel



Dalam penyebaran informasi selalu ada unsur komunikasi dan sosialisasi. John Dewey dan Cooley dalam karya Hafied Cangara, menempatkan komunikasi sebagai basis dari sosialisasi. Setiap aktivitas komunikasi bisa digambarkan secara jelas dan cara terbaik untuk menggambarkannya adalah dengan menjawab pertanyaan dari Harold D. Lasswell, “*who says what in which cannal to whom with*

<sup>49</sup> Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2005), hal. 134.

*what effect*". Pernyataan tersebut telah dibuktikan dalam kehidupan manusia selama ini.<sup>50</sup>

Kualitas informasi ialah kualitas dalam pengumpulan, pemrosesan, penyimpanan dan pendistribusian informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengawasan dalam organisasi. Kualitas informasi dapat diukur dengan informasi yang mudah dimengerti, kegunaan informasi yang sesuai dengan keinginan, informasi memiliki daya tarik tersendiri, informasi yang dihasilkan dapat diandalkan dalam pengambilan keputusan, lengkap informasi yang dihasilkan (teks, grafik, dan gambar), dan ketepatan informasi yang ditampilkan/ dibutuhkan sesuai waktu yang diinginkan.

Kualitas layanan yaitu kualitas yang membandingkan antara harapan dengan kinerja. Kualitas layanan dapat diukur melalui kecakapan dalam merespon segala bentuk keluhan pengguna, sejauh mana layanan yang diberikan yang mendesak dapat dijadikan pengambilan keputusan, mampu memahami perasaan dan pikiran pengguna, jaminan layanan sistem yang diberikan dapat memberikan ketenangan bagi pengguna, setiap ada perkembangan selalu dilakukan pelatihan terutama pengguna.

---

<sup>50</sup> M. Devis Pratama, Dian Sinaga, dan Saleha Radiah, "*Strategi Komunikasi Dalam Penyebaran Informasi di PT. Chevron Pasific Indonesia*", Jurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran, Vol.1 No.1, 2012.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Menurut Sugiyono pendekatan penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data yang dilakukan secara wawancara, angket, observasi dan dokumentasi, analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.<sup>51</sup> Penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya.<sup>52</sup> Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.<sup>53</sup>

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini ialah metode deskriptif. Nawawi, mengemukakan bahwa metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya.<sup>54</sup>

Penggunaan metode kualitatif dikarenakan kajian ini bertujuan memaparkan tentang

---

<sup>51</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 19.

<sup>52</sup> Moleong, Laxy, *Metedologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006), h. 4.

<sup>53</sup> Hamidi, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Malang: UMM Press, 2008), h. 10.

<sup>54</sup> Narwawi, Hadari, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2007), h. 67.



gambaran penggunaan gadget dikalangan remaja Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar serta dampak positif dan negatif gadget pada remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar.

## **B. Objek dan Subjek Penelitian**

Objek penelitian ialah sasaran dari penelitian, sasaran penelitian tersebut tidak tergantung pada judul dan topik penelitian tetapi secara konkret tergambar-kan dalam rumusan masalah penelitian.<sup>55</sup> Adapun yang menjadi objek penelitian dalam penelitian ini adalah gambaran penggunaan gadget di kalangan remaja Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar serta dampak gadget terhadap remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar.

Subjek penelitian adalah pihak yang menjadi sampel atau subjek yang dituju oleh peneliti untuk diteliti. Subjek penelitian dipilih secara sengaja dan menjadi informan yang akan memberi informasi yang diperlukan selama penelitian.<sup>56</sup> Dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian dikenal dengan informan. Informan adalah tempat memperolehnya informasi yang dikumpulkan sebagai upaya untuk menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan.<sup>57</sup> Informan dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu sampel yang ditetapkan secara sengaja oleh peneliti.<sup>58</sup> Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini ialah para pengguna gadget yang rutin terutama dari kalangan remaja yang menggunakan gadget minimal 3 – 5 kali dalam sehari.

---

<sup>55</sup> Burhan Bugin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011), h. 78.

<sup>56</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 171.

<sup>57</sup> Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. (Yogyakarta: Erlangga, 2009), h. 92.

<sup>58</sup> Faisal, Sanafiah, *Format-Format Penelitian Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 67.

### C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dilangsungkannya penelitian. Adapun penelitian ini dilakukan di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar. Pemilihan lokasi ini didasari hasil pengamatan bahwa terdapat masyarakat dari kalangan anak-anak, remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar bermain gadget.

### D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder yang diperoleh dari hasil studi lapangan dan kajian literatur perpustakaan.

#### 1. Data Primer

Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian.<sup>59</sup> Adapun data primer yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil wawancara, observasi dengan informan kunci dan dokumentasi.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang kita butuhkan.<sup>60</sup> Adapun sumber sekunder terdiri dari berbagai literatur bacaan yang memiliki relevansi dengan kajian ini seperti skripsi, jurnal ilmiah, majalah, artikel dan situs internet.

---

<sup>59</sup> Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif...*, h. 132.

<sup>60</sup> Ibid. 132.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data penelitian, maka digunakan teknik observasi, wawancara dan studi dokumentasi.

### 1. Observasi

Observasi atau pengamatan ialah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indra sebagai alat bantu utamanya, seperti telinga, penciuman, mulut dan kulit.<sup>61</sup> Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung. Kegiatan observasi langsung dilakukan dengan memperhatikan kegiatan penggunaan gadget di kalangan remaja Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar serta dampak gadget terhadap komunikasi tatap mata.

### 2. Wawancara

Wawancara ialah usaha mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan, untuk dijawab secara lisan pula. Secara sederhana wawancara diartikan sebagai alat pengumpul data dengan mempergunakan tanya jawab antar pencari informasi tanya jawab antar pencari informasi dan sumber informasi.<sup>62</sup> Dalam penelitian ini wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang lebih untuk memperkuat data yang diperoleh untuk dokumentasi. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini ialah remaja yang rutin menggunakan gadget khususnya di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar. Orang tua sebagai informan tambahan untuk mendapatkan informasi terkait dampak penggunaan gadget. Agar wawancara

---

<sup>61</sup> Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, ...,h. 143

<sup>62</sup> Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*..., h. 118

berjalan dengan baik, maka penulis terlebih dahulu menyiapkan daftar pertanyaan wawancara dan agar hasilnya terekam dengan baik maka perlu pula disiapkan alat perekam suara berupa *recorder*.

### 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi ialah suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang teliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan.<sup>63</sup> Adapun dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa buku, jurnal, web/internet yang terkait dengan penelitian ini dan profil Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam dan foto-foto penelitian.

### F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan mengatur secara sistematis transkrip wawancara, atau bahan-bahan yang ditemukan di lapangan. Metode analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif, dengan model analisis interaktif. Sugiyono mengemukakan ada komponen pokok dalam analisis data yakni:

#### 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah mencari, mencatat, dan mengumpulkan semua secara objektif dan apa adanya sesuai dengan hasil observasi dan wawancara di lapangan yaitu pencatatan data dan berbagai bentuk data yang ada di lapangan.

---

<sup>63</sup> Basrowi & Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 158.

## **2. Reduksi Data**

Reduksi data merupakan proses pemilihan dan pemusatan perhatian pada penyederhanaan data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data juga merupakan suatu bentuk analisis yang memper-tegas, memperpendek, membuang hal yang tidak penting, dan mengatur data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat dilakukan.

## **3. Penyajian Data**

Penyajian data diartikan sebagai pemaparan informasi yang tersusun untuk memberi peluang terjadinya suatu kesimpulan. Selain itu, dalam penyajian data diperlukan adanya perencanaan kolom dan tabel bagi data kualitatif dalam bentuk khususnya. Penyajian data yang baik dan jelas sistematikanya diperlukan untuk melangkah kepada tahapan penelitian kualitatif selanjutnya.

## **4. Verifikasi Data**

Verifikasi data adalah proses penyusunan laporan penelitian yang dipergunakan dalam menilai kebenaran landasan teori dengan fakta di lapangan, yang kemudian haruslah diolah dan dianalisis agar bisa diuji secara hipotesis penelitian yang telah ditentukan.

## **5. Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam penelitian dimana data-data yang telah diperoleh akan ditarik garis besar atau kesimpulan sebagai hasil keseluruhan dari penelitian tersebut.<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D...*, h. 10-112.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Gampong Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar**

##### **1. Kondisi Geografis, Luas Wilayah, dan Persebaran Penggunaan Lahan**

Gampong Lambada Lhok terletak pada koordinat 96.755734 BT / 5.125892 LU. Secara geografis Gampong Lambada Lhok termasuk jenis geografis pesisir dalam wilayah Kemukiman Klieng, Kecamatan Baitussalam Aceh Besar dengan luas wilayah 150 Ha atau 1,47km<sup>2</sup> dengan pembagian lahan sawah 0,04 km<sup>2</sup> . lahan bukan sawah 0,78 km<sup>2</sup> , lahan non pertanian 0,65 km<sup>2</sup>.

Secara administrasi dan geografis Gampong Lambada Lhok berbatasan dengan :

- a. Sebelah Barat berbatasan dengan gampong Cot Paya.
- b. Sebelah Timur berbatasan dengan Gampong Klieng meuria & Lamga.
- c. Sebelah Utara berbatasan dengan Laut Samudra India.
- d. Sebelah Selatan berbatasan dengan gampong Klieng Cot Aron.<sup>65</sup>

##### **2. Pembagian Wilayah**

Gampong Lambada Lhok terdiri dari 4 Dusun, Luas wilayah Dusun yang ada di Gampong Lambada Lhok sesuai dengan dataran, area rawa-rawa berdasarkan pembagian oleh tetua dahulu adalah sebagai berikut :

- a. Blang panyang : 50 Ha

---

<sup>65</sup> Data BPS tahun 2015 pada dokumen di Kantor Geuchik Gampong Lambada Lhok

- b. Blang Galang : 50 Ha
- c. Bintara Gigieng : 30 Ha
- d. Nachoda Jambi : 20 Ha<sup>66</sup>

### 3. Topografi dan Jarak ke Pemerintahan

- a. Banyak curah hujan : Sedang
- b. Ketinggian tanah dari permukaan laut : 2 meter
- c. Suhu udara rata-rata : Sedang
- d. Topografi : Dataran Sedang
- e. Jarak dengan pusat pemerintahan kecamatan : 2,5 Km
- f. Jarak dengan ibu kota kabupaten : 64 Km
- g. Jarak dengan ibu kota pemerintah Aceh : 11,5 Km
- h. Panjang Jalan Kecamatan : 1000 Km
- i. Panjang Jalan Gampong : 600 Km
- j. Panjang Jalan Setapak : 1.500 Meter<sup>67</sup>

### 4. Kondisi Fisik Gampong

Layaknya typologi pemukiman masyarakat pesisir, perumahan penduduk yang ada di Gampong Lambada Lhok pada umumnya mengelompok dan terpusat terletak di pinggir sungai dan laut. Sesudah Tsunami kondisi perumahan penduduk berubah drastis. Dengan bantuan dari berbagai pihak setelah musibah Tsunami 2004, sebagian besar masyarakat Lambada Lhok sudah mendapatkan rumah yang layak dan sesuai dengan standar.

<sup>66</sup> Data BPS tahun 2015 pada dokumen di Kantor Geuchik Gampong Lambada Lhok

<sup>67</sup> Data BPS tahun 2015 pada dokumen di Kantor Geuchik Gampong Lambada Lhok

Pada umumnya lahan yang terdapat di wilayah gampong Lambada Lhok merupakan lahan yang produktif karena banyak tanah kosong yang terletak dipingir laut. Hal ini menunjukkan bahwa kawasan gampong Lambada Lhok memiliki sumber daya laut dibidang perikanan dan juga memiliki tempat pendaratan ikan yang sangat memadai dan hasil tangkapan nelayan siap untuk dipasarkan dipusat pasar Lambada Lhok dan selebihnya akan di kirim ke kawasan kota Banda Aceh.

Desa Lambada Lhok memiliki Drainase/Saluran air sepanjang 400 meter, panjang jalan kecamatan 1.000 meter, panjang jalan Gampong mencapai 6.000 meter dan panjang jalan setapak mencapai 1500 meter. Secara geografis Gampong Lambada Lhok terletak berbatasan dengan:

- a. Sebelah Utara : Samudera Hindia
- b. Sebelah Selatan : Gampong Klieng Cot Aron
- c. Sebelah Barart : Gampong Cot Paya
- d. Sebelah Tirnur : Gampong Klieng Meuria.<sup>68</sup>

##### **5. Kondisi Pemerintahan Gampong Saat Ini**

Jumlah pegawai dilingkungan Pemerintah Gampong Lambada Lhok tahun 2017 sebanyak 1 orang Keuchik, 1 orang Sekretaris Gampong, 1 orang Bendahara Gampong, 4 Orang Kaur, 4 Orang Kepala Dusun.

Jumlah Tuha Peut yang ditetapkan di Gampong Lambada Lhok sesuai dengan jumlah pasal, paling sedikit 5 orang dan paling banyak 9 orang, dengan memperhatikan wilayah, perempuan, penduduk, dan kemampuan keuangan Gampong.

---

<sup>68</sup> Data BPS tahun 2015 pada dokumen di Kantor Geuchik Gampong Lambada Lhok



## 6. Kependudukan Gampong

Jumlah penduduk Gampong Lambada Lhok yang tersebar di empat (4) dusun berdasarkan data terakhir hasil sensus 2015 tercatat sebanyak 334 KK, 1.005 Jiwa, terdiri dari laki-laki 548 jiwa, perempuan 457 jiwa.<sup>69</sup>

### B. Penggunaan Gadget Pada Remaja di Gampong Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar

#### 1. Aplikasi Gadgat dan Waktu yang Digunakan Remaja Lambada Lhok

Penggunaan gadget pada remaja ini tidak terlepas dari pengawasan orang tua. Beberapa orang tua selalu mengontrol penggunaan gadget pada anaknya seperti anak sering membuka aplikasi apa saja, sering melihat video-video yang seperti apa. Ada juga orang tua yang kurang dalam memberikan pengawasan kepada anak. Orang tua membiarkan anak bermain gadget secara terus menerus.<sup>70</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak remaja, bentuk penggunaan gadget dapat dideskripsikan melalui tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6  
Bentuk Penggunaan Gadget Masyarakat Desa Lambada

No	Inisial Nama Remaja	Umur Remaja	Inisial Nama Orang Tua	Status kepemilikan gadget	Lama penggunaan/hari	Aplikasi yang sering dibuka
1	Maskur	16 Tahun	Halimah	mempunyai gadget sendiri	3 jam	Youtube, tiktok, whatsapp dan game
2	Ferdi	17 Tahun	Nurul	Mempunyai gadget sendiri	6 jam	Youtube, whatsapp, tiktok,

<sup>69</sup> Data BPS tahun 2015 pada dokumen di Kantor Geuchik Gampong Lambada Lhok

<sup>70</sup> Hasil Wawancara dengan Sulaiman, Selaku Geuchik Gampong Lambada Lhok Pada Tanggal 19 Juli 2022

						instagram dan game
3	Zulkhaidir	15 Tahun	Faridah	Tidak mempunyai gadget sendiri	3,5 jam	Youtube,whatsapp, game dan tiktok
4	Ikram	16 Tahun	Dewi	Tidak mempunyai gadget sendiri	4 jam	Youtube, tiktok,whatsapp dan game
5	Sultan	16 Tahun	Nurlaila	Mempunyai gadget sendiri	5,5 jam	Youtube,tiktok, Whatsapp, instagram dan game
6	Mirza	17 Tahun	Annisa	Mempunyai gadget sendiri	5,5 jam	Youtube, tiktok,instagram dan game

Berdasarkan tabel di atas yang diperoleh dari subjek penelitian, dapat diketahui 4 remaja sudah mempunyai gadget sendiri yaitu Ferdi, Sultan, maskur, Mirza dan 2 remaja yang belum mempunyai gadget sendiri masih memakai gadget orang tua yaitu remaja, Zulkhaidir dan Ikram. Rata-rata remaja di Desa Lambada Lhok menggunakan gadget. Remaja ini sering menggunakan gadget, rata-rata sehari bisa mencapai 3–6 jam. Hal ini menunjukkan intensitas penggunaan gadget yang tinggi setiap harinya. Dibuktikan dengan hasil observasi dan wawancara dengan remaja Maskur, Zulkhaidir dan Ikram menggunakan gadget selama 3-4 jam perhari.<sup>71</sup>

Ferdi, Sultan dan Mirza menggunakan gadget selama 5-6 jam perhari. Hasil wawancara, mereka lebih suka menghabiskan waktu menggunakan gadget untuk membuka aplikasi youtube, tiktok, instagram, whatsapp dan game. dari keenam

---

<sup>71</sup> Hasil Wawancara dengan Remaja Pengguna Gadget di Lambada Lhok Pada tanggal 19 Oktober 2022

subjek penelitian Maskur, Ferdi, Zulkhaidir, Sultan, Ikram dan Mirza sering membuka kedua aplikasi tersebut yaitu youtube, Tiktok, Instagram, Whatsapp dan game.

Dengan membuka youtube mereka dapat melihat berbagai video yang diinginkan tinggal menetik judul yang dimaksud. Ferdi dan Sultan sering bermain game online seperti Free Fire, Mobile Legend, Instagram, Whatsap dan Tiktok yang membutuhkan kuota untuk terhubung ke internet. Remaja di desa Lambada Lhok ini suka membuka youtube, seperti menonton video bola, video prank artis , mobil-mobilan, video mobil balap rintangan, free fire. Ada juga beberapa game yang dimainkan anak seperti game sakura school simulator, teka teki silang bahasa inggris, math games, FF (*Free Fire*) dan ML (*Mobile Legend*).<sup>72</sup>

Penggunaan Gadget pada remaja Desa Lambada Lhok rata-rata untuk bermain game online, Bermain tiktok juga membuat video di tiktok hal ini tidak bisa dilepaskan dengan perkembangan teknologi, sehingga informasi keberadaan game online dan tiktok dapat diketahui oleh masyarakat, termasuk dari kalangan remaja Desa Lambada Lhok yang peneliti jadikan sebagai lokasi penelitian.

## **2. Alasan Remaja Menggunakan Gadget di Gampong Lambada Lhok**

Penggunaan gatget di kalangan remaja Desa Lambada Lhok, tentu disebabkan oleh berbagai faktor antara lain sebagai berikut:

### **a. Untuk Menghilangkan Kebosanan**

Media online yang digunakan untuk berkomunikasi, bermain game dan lain sebagainya dapat mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata.

---

<sup>72</sup> Hasil Wawancara dengan Remaja Pengguna Gadget di Lambada Lhok Pada tanggal 19 Oktober 2022

Seperti menggunakan gadget untuk bermain game online merupakan bagian dari dimensi sosial, yang dapat menghilangkan rasa kesepian, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan. Jenis Game Online dapat mempengaruhi seseorang kecanduan Game Online. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau permainannya yang menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering termotivasi untuk memainkannya.<sup>73</sup>

#### b. Faktor Lingkungan Pertemanan

Setelah peneliti melakukan observasi di lapangan ternyata hampir rata-rata faktor yang mempengaruhi remaja untuk menggunakan gadget sebagai media bermain game online dan aplikasi dikarenakan faktor pergaulan dengan teman sebayanya.

Berikut hasil wawancara dengan salah satu informan yang bermain game online bahwa ketertarikannya bermain game online sejak tahun 2017, awal mula faktor ia mengenal game online dikarenakan ingin menghilangkan kesuntukan yang setiap hari pulang sekolah harus berada di dalam rumah.

Pada suatu hari salah satu dari teman sekolahnya mengajak ia untuk menemaninya bermain game online ke warkop yang ada Wifi. Pada saat temennya bermain hanya memperhatikan, akan tetapi lama-kelamaan rasa ketertarikan dan rasa ingin bermain timbul.

Semenjak hari itulah mulai mencoba bermain, akhirnya game online dan beberapa aplikasi lain seperti tiktok dan instagram, sehingga ia betah

---

<sup>73</sup> Hasil Wawancara dengan Ferdi, Salah Satu Pengguna Gadget di Lambada Lhok Pada tanggal 19 Oktober 2022

berada didalam warkop dan tempat tempat lain sampai berjam-jam hanya ingin bermain gadget dan menggunakan aplikasi yang ada di gadget.<sup>74</sup>

c. Adanya Rasa Ketertarikan Terhadap Game Online dan aplikasi lainnya

Eksisnya bermain game online di kalangan remaja Desa Lambada Lhok juga disebabkan adanya rasa ketertarikan dalam diri pelaku untuk bermain game online. Hal ini sebagaimana dikatakan oleh salah satu pemain game online bahwa.

Awal pertama ia bermain game online PUBG dan juga Tiktok bersama teman lama-kelamaan ia mulai suka bermain game, melihat teman teman menonton dan membuat video di tiktok, sehingga ia tertarik untuk mencoba dalam bermain game sampai ia menantang temannya tadi untuk berduel dalam peperangan.

Walaupun ia kalah dalam berduel dengan temennya yang lebih dulu mengenal game online PUBG tersebut, hal itu tidak mengurung niatnya untuk belajar sampai mahir guna untuk mengalahkan temannya itu. Dari situlah awal mula faktor ketertarikannya bermain game online karena rasa penasaran dan rasa ingin memenangkan duel dengan temannya tersebut.<sup>75</sup>

### **3. Lokasi dan Tujuan Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja Desa Lambada Lhok**

Kalangan remaja Gampong Lambada Lhok dalam menggunakan Gadget tentu mencari lokasi yang dianggap aman dan nyaman. Tempat yang sering dijadikan

---

<sup>74</sup> Hasil Wawancara dengan Zulkhaidir, Salah Satu Pengguna Gadget di Lambada Lhok Pada tanggal 25 Oktober 2022

<sup>75</sup> Hasil Wawancara dengan Ikram, Salah Satu Remaja Pengguna Gadget di Desa Lambada Lhok pada tanggal 19 Oktober 2022

tempat bermain Gadget ialah perkarangan masjid, Bale Gampong Lambada Lhok, warung kupa dan bahkan di rumah mereka. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh salah seorang remaja bernama Maskur di Gampong Lambada Lhok, yakni sebagai berikut:

Saya bermaian Gadget sering di warung kupa, karena didukung adanya wifi. Namun, terkadang juga bermain Gadget di Bale Gampong dan di rumah jika ada paket internet.<sup>76</sup>

Masyarakat yang menggunakan Gadget di Desa Lambada Lhok tidak hanya dari kalangan remaja dan orang dewasa melainkan juga kalangan anak. Anak di Desa Lambada Lhok banyak yang menggunakan gadget.

Terdapat beberapa remaja yang sudah mempunyai gadget sendiri dan beberapa yang belum mempunyai dan masih menggunakan gadget orang tua. Keterangan orang tua anak bahwa banyak yang menggunakan gadget hingga berjam-jam. Beberapa orang tua yang mampu membelikan gadget maka anak akan dibelikan gadget sendiri. Kebanyakan dari mereka sering melihat video tiktok dan bermain game online ada yang ngomong sendiri tidak jelas sampai marah marah ngomong kotor dan sering kali meminta uang untuk membeli paket data internet.<sup>77</sup>

Hal ini sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan jika remaja lebih suka untuk bermain game online, menonton Tiktok dan Mereka sering bermain ML (mobile legend).

Sementara itu anggota aparatur Desa Lambada Lhok juga mengatakan bahwa perilaku remaja cenderung lebih mudah marah apabila diganggu saat bermain gadget juga sering marah ketika di nasehati dan anak remaja ini jadi malas untuk pergi

---

<sup>76</sup> Hasil Wawancara dengan Maskur, Salah Satu Remaja Pengguna Gadget di Desa Lambada Lhok Pada Tanggal 25 Oktober 2022

<sup>77</sup> Hasil wawancara dengan Sulaiman, Selaku Geuchik Gampong Lambada Lhok pada tanggal 17 Juli 2022

mengaji bahkan sering main di pekarangan masjid sewaktu shalat bukannya shalat malah asik bermain HP.<sup>78</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, orang tua memberikan gadget kepada anak agar dapat membantu proses pembelajaran sekolah yang dilaksanakan secara daring. Ada juga beberapa orang tua yang tidak memberikan gadget sendiri Karena ditakutkan anak akan menjadi kecanduan dan bermalas-malasan.

Menurut informasi yang peneliti temukan di lapangan terkait penggunaan Gadget untuk bermain game online, tiktok dan instagram di Desa Lambada Lhok ialah diawali dengan penemuan informasi oleh kalangan anak remaja akan game online itu sendiri. Menurut keterangan salah satu informan yang juga eksis menggunakan Gadget untuk bermain game online ialah sebagai berikut:

Sudah main game seperti game *Mobile Legend* juga bermain tiktok dan menonton sejak tahun 2016. Saya mengetahui game online ini dari informasi online dan juga dari teman-teman. Karena saya melihat mereka bermain sangat seru kadang juga mereka menonton tiktok, maka saya juga ikut juga main dan menonton dengan teman-teman saya.<sup>79</sup>

Ungkapan di atas menyebutkan bahwa keberadaan pengguna gadget untuk memainkan game online setelah mereka mengetahui game tersebut baik melalui informasi media online maupun dari teman-temannya yang sudah dahulu memainkan game online tersebut. Keterangan di atas, juga diperkuat oleh ungkapan pengguna gadget lainnya, bahwa:

---

<sup>78</sup> Hasil wawancara dengan Sulaiman, Selaku Geuchik Gampong Lambada Lhok pada tanggal 17 Juli 2022

<sup>79</sup> Hasil Wawancara dengan Ferdi, Salah Satu Remaja Pengguna Gadget di Desa Lambada Lhok pada tanggal 17 Oktober 2022

Main game online, tiktok, instagram ini sudah lama juga mulai sejak kelas 1 SMP, setelah memperoleh informasi dengan melihat beberapa kawan dekat, saya memainkannya. Sejak saat itu saya suka bermain dan cara main game online dan bermain tiktok tersebut dari teman saya.<sup>80</sup>

Keterangan di atas menyebutkan juga bahwa remaja dan pemuda di Desa Lambada Lhok eksis dalam memainkan game online, tiktok, instagram dan aplikasi lainnya setelah memperoleh informasi dari sesama teman mereka, sehingga saling mempengaruhi satu sama lain untuk melakukan permainan game online secara bersama-sama.

Hal ini juga didukung oleh keterangan beberapa informan yang eksis memainkan game online dan aplikasi lainnya, yaitu sebagai berikut:

Bermain game online dan tiktok biasanya di rumah sepulang sekolah kecuali ada kawan-kawan yang mengajak duduk bareng di luar. Permainan game online dan tiktok ini tidak mesti berdekatan dengan kawan lain, karena dapat mengundangnya bermain secara online juga sehingga bisa tersambung dengan teman-teman lain.<sup>81</sup>

Berdasarkan keterangan di atas, maka jelaslah bahwa penggunaan gadget yang dimainkan oleh remaja di Desa Lambada Lhok bertempat di rumah mereka dan juga di luar rumah masing-masing. Ini mereka lakukan di karenakan dalam bermain game remaja tersebut cukup menkonfirmasi kawan bermain mereka melalui online. Hal serupa juga diungkapkan oleh keterangan pengguna lainnya, bahwa:

Saya biasanya lebih memilih bermain game online di rumah, karena sekalipun bermain di luar sama saja saat bermain kita tetap memainkan game

---

<sup>80</sup> Hasil Wawancara dengan Zulkhaidir, Salah Satu Remaja Pengguna Gadget di Desa Lambada Lhok pada tanggal 17 Oktober 2022

<sup>81</sup> Hasil Wawancara dengan Zulkhaidir, Salah Satu Remaja Pengguna Gadget di Desa Lambada Lhok pada tanggal 18 Oktober 2022



tersebut sendiri, karena gamenya sudah tersambung dengan teman-teman yang lainnya.<sup>82</sup>

Dari keterangan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa eksistensi bermainan gadget di kalangan remaja lebih memilih bermain di rumah, sekalipun sebagian ada bermain game online di luar itupun saat mereka duduk sama teman-temannya di tempat tertentu seperti warung kopi, cafee tempat nongkrong di kampung dan lainnya.

Penggunaan Gadget yang dilakukan oleh kalangan remaja Desa Lambada Lhok ini tentu memiliki tujuan dan maksud tersendiri, sesuai dengan situasi dan kondisi yang sedang dialami oleh pengguna tersebut. Menurut keterangan dari beberapa informan diketahui tujuan-tujuan menggunakan gadget, seperti yang disampaikan oleh salah satu informan sebagai berikut:

Saya menggunakan HP untuk keperluan sekolah untuk membuat tugas sekolah mengikuti kawan saya yang juga menggunakannya untuk bermain game dan aplikasi lainnya.<sup>83</sup>

Ungkapan di atas menunjukkan bahwa salah satu tujuan utama menggunakan gadget untuk membuat tugas sekolah dan ketika ada kawan bermain gadget juga ikutan bermain karna kawan lain sibuk sama gadgetnya jadi sangat tertarik untuk menggunakannya. Keterangan di atas didukung oleh ungkapan informan lainnya, yakni sebagai berikut:

---

<sup>82</sup> Hasil Wawancara dengan Ikram, Salah Satu Remaja Pengguna Gadget di Desa Lambada Lhok pada tanggal 19 Oktober 2022

<sup>83</sup> Hasil Wawancara dengan Sultan, Salah Satu Remaja Pengguna Gadget di Desa Lambada Lhok pada tanggal 19 Oktober 2022

Saya bermain HP karna teman sekarang asik sama Hp, saya melihat bermain game dan juga bermain aplikasi tiktok membuat gaya gaya di video tiktok lalu merekamnya seperti orang orang lain yang menggunakan tiktok.<sup>84</sup>

Dari keterangan dua informan di atas, maka jelaslah salah satu tujuan remaja di Desa Lambada Lhok masih memainkan game secara online melalui gadget ialah untuk mengikuti gaya gayan yang mereka lihat di tiktok sehingga mereka tertarik untuk menggunakannya juga.

### **C. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Pada Remaja di Gampong Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar**

Penggunaan Gadget dikalangan remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar tentu memberikan dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif, sebagaimana penjelasan di bawah ini.

#### **1. Dampak Positif**

Pengguna gadget berdampak positif bagi penggunanya, begitu juga pada kalangan remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar. Melainkan terdapat dampak positif bagi penggunanya, di antaranya:

##### **a. Mempermudah Komunikasi Satu Sama Lain**

Tidak hanya menjadi kebutuhan sehari-hari saja, gadget sudah lekat hubungannya dengan kegiatan bersosialisasi manusia pada zaman ini. Gadget itu sendiri bisa mengurangi jarak yang jauh sehingga tidak dibutuhkan biaya atau tenaga dalam berkomunikasi, sebagaimana yang diakui oleh salah seorang remaja Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar, bahwa:

---

<sup>84</sup> Hasil Wawancara dengan Mirza, Salah Satu Remaja Pengguna Gadget di Desa Lambada Lhok pada tanggal 19 Oktober 2022

Dulu, kita kalau ingin berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya hanya bisa dilakukan jika kita bertemu langsung dengan seseorang. Untuk wilayah yang jauh, kita hanya bisa saling berkomunikasi dengan mengirim surat. Namun kalau sekarang ini kita bisa berkomunikasi dengan cepat, dimana saja, dan kapan saja, tanpa harus bertemu langsung dengan orangnya. Kita bisa berkomunikasi tanpa harus dekat tempat tinggal. Komunikasi menjadi lebih bagus dan lancar, baik dari segi pemakaian ataupun dari segi cara kita membawa alat tersebut lebih gampang di bawa kemana mana.<sup>85</sup>

Ungkapan di atas jelas menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada remaja di di Desa Lambada Lhok memberikan dampak positif dalam mempermudah dan melancarkan komunikasi di kalangan remaja. Sehingga tidak ada permasalahan yang harus diselesaikan tidak dibutuhkan dalam waktu lama untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada lawan komunikasinya.

b. Mempermudah Memperoleh Banyak Informasi dan Teman

Dampak positif lainnya dalam penggunaan gadget di kalangan remaja Desa Lambada Lhok ialah para remaja mudah memperoleh banyak informasi, baik yang berhubungan dengan pendidikan, sosial agama, ekonomi, budaya dan lain sebagainya. Hal ini sebagaimana yang diakui oleh salah seorang remaja di Desa Lambada Lhok, yakni sebagai berikut:

Kita bisa memperbanyak teman menggunakan Hp dengan cepat dan mudah. Kita bisa berbagi kabar dengan teman dan saudara kita dengan cepat. Apalagi sekarang sudah banyak sosial media yang bervariasi membuat kita menjadi lebih mudah dalam menyampaikan kabar. Dengan menggunakan Hp, kita bisa mengakses sosial media apapun itu dan membuat kita menjadi lebih mudah menyebarkan informasi mengenai diri kita ke orang lain yang kita inginkan, baik itu teman atau saudara. Kemudahan menyebarkan informasi tersebut, juga bisa membuat kita menjadi lebih kreatif dalam menunjukkan hasil karya

---

<sup>85</sup> Hasil Wawancara dengan Mirza, Salah Satu Remaja Pengguna Gadget di Desa Lambada Lhok pada tanggal 12 Desember 2022

kita, seperti adanya tiktok kita bisa buat video di situ dan juga instagram, dan banyak lagi lainnya.<sup>86</sup>

Keterangan di atas menunjukkan bahwa penggunaan gadget di kalangan remaja di Desa Lambada Lhok memberikan dampak positif bagi remaja tersebut, terutama dalam memperoleh berbagai informasi dan pertemanan, sehingga para remaja di Desa Lambada Lhok tidak tertinggal dari remaja-remaja lain yang ada di Kecamatan Baitussalam khususnya dan Kabupaten Aceh Besar umumnya.

## **2. Dampak Negatif**

Selain memberikan dampak negatif penggunaan gadget pada remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar juga memberikan dampak negatif, di antaranya:

### **a. Terbaikannya Komunikasi Langsung**

Gadegt saat ini sangat berdampak bagi kehidupan remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar, dimana terjadinya perubahan komunikasi yang tidak lagi mempertemukan satu sama lain, melainkan dimediasi oleh gadget. Bahkan para remaja sering berkomunikasi dengan orang yang tidak dikenalnya dengan pembicaraan yang terkadang tidak tentu arah tujuannya. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan oleh salah satu orang tua remaja di Desa Lambada Lhok, yakni sebagai berikut:

Sekarang ini sangat berbeda kita lihat komunikasi para remaja, dimana yang dulunya mereka dalam kegiatan keseharian selalu menggunakan dan memanfaatkan kondisi untuk saling berkomunikasi langsung, tetapi tidak pada zaman sekarang yang disebabkan para remaja menggunakan Hpnya tidak di tempat kondisi yang memungkinkan, karenanya itu membuat komunikasi sering kali diabaikan oleh remaja ini, seolah-olah

---

<sup>86</sup> Hasil Wawancara dengan Zulkhaidir, Salah Satu Remaja Pengguna Gadget di Desa Lambada pada tanggal 12 Desember 2022

komunikasi ini tidak terlalu penting, karena komunikasi melalui media lebih suka digunakan untuk para anak remaja ini.<sup>87</sup>

Ungkapan di atas menjelaskan bahwa dampak negatif penggunaan gadget di kalangan remaja Desa Lambada Lhok ialah terabaikannya kebiasaan komunikasi secara interpersonal atau secara langsung dimana para remaja hanya terfokus pada komunikasi melalui media.

b. Terabaikannya Kewajiban Pada Agama

Dampak negatif lainnya yang terlihat pada remaja yang menggunakan gadget di Desa Lambada Lhok terabaikannya kewajiban kepada agama seperti shalat lima waktu, sebagaimana dikatakan oleh salah satu aparat Desa Lambada Lhok, bahwa:

Penggunaan Hp ini bukan hanya berdampak kepada komunikasi saja, tapi kewajiban seperti menjalankan Sholat lima waktu, pengajian rutin di balee beut terlalaikan karna Hp, sangat disayangkan buat para remaja melalaikan Solat lima waktu hanya karena asyik memainkan Hp dan silaturahmi pun sangat jarang terjadi. Silaturahmi itu padahal untuk mengikat tali persahabatan di antara sesama mereka dan kepada orang tua juga.<sup>88</sup>

Keterangan di atas menunjukkan bahwa penggunaan gadget di kalangan remaja Desa Lambada Lhok juga memberikan dampak dalam aspek spiritual, dimana para remaja dilalaikan dengan permainan gadget sehingga terabaikan urusan ibadahnya.

Pada awalnya dilaksanakan secara langsung, dan tidak melalui perantara gadget seperti sekarang. Walaupun dahulu dapat menggunakan surat atau telegram namun ketergantungan akan dua perantara itu tidak sebesar

---

<sup>87</sup> Wawancara dengan Nurul, Salah Satu Orang Tua Remaja di Desa Lambada Lhok pada tanggal 12 Desember 2022

<sup>88</sup> Wawancara dengan Sulaiman Geuchik Desa Lambada Lhok pada tanggal 12 Desember 2022

ketergantungan akan gadget di zaman sekarang. Efek samping yang di ciptakan dari meledaknya gadget adalah kerenggangan dalam hubungan sosial suatu kelompok ataupun dari individu ke individu yang lain.

c. Menurunnya Rasa Kepedulian Bersama

Gadegt itu sendiri bisa membawa dampak yang berbagai macam segi, dimana dampak tersebut menimbulkan gejala-gejala yang jauh dari kita perkirakan, contohnya seperti hilangnya rasa hormat, tidak mempunyai rasa sopan santun dan tidak memiliki rasa kepedulian.

Seperti contoh halnya yang ada pada poin penggunaan gadget di Desa Lambada Lhok sebagaimana yang dipaparkan sebelumnya, dimana seorang anak terhadap orang tuanya tidak memiliki rasa hormat, sopan santun dan remaja yang mengabaikan lingkungan sekitar dan tidak mempunyai rasa kepedulian terhadap sesama, sehingga membuat hubungan bersosialisasi hilang dan komunikasi tatap muka yang biasanya terjadi harus hilang dengan kebiasaan buruk yang dilakukan pemuda dalam menggunakan gadgetnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua dari remaja yang ada di Desa Lambada Lhok dikemukakan sebagai berikut:

Perilaku yang anak saya lakukan disaat dia memainkan Hp sangat jauh dari kebiasaannya, kalau misalkan pulang kerumah langsung memegang Hp. Kalau dibilangin diam tanpa suara, diotak-atik HP entah apa yang diotak-atik, sampai-sampai kalau saya manggil engga cukup satu kali buat manggilnya, misalkan kalau disuruh sholat jawabnya nanti-nanti terus kalau tidak bentar lagi yah, gtu jawabnya(sambil mengekspekresikan mimik wajah kesal).<sup>89</sup>

Adapun tidak jauh seperti pendapat orang tua di atas, salah satu

---

<sup>89</sup> Wawancara dengan Nurul, Salah Satu Orang Tua Remaja di Desa Lambada Lhok pada tanggal 16 November 2022

orang tua remaja di Desa Lambada Lhok juga menuturkan bahwa:

Anak saya kalau pulang dari sekolah bukannya malah sharing atau ngomong tentang pembelajaran sekolah tetapi malah dia sibuk dengan HP nya, sampai kalo saya ajak bicara jawabnya tidak nyambung dengan apa yang saya tanya kan, tidak ada waktu istirahat lah kalau dirumah, selalu sibuk dengan Hpnya, sampai rumah masuk kamar keluar kamar kalau udah kelaparan saja,ada juga ngomong ngomong sendiri katanya ngomong sama kawannya tapi suka teriak teriak ngomong kotor sampe saya sangat marah waktu itu.<sup>90</sup>

Berbeda dengan pendapat orang tua di atas ungkapan salah seorang orang tua lainnya yang ada di Desa Lambada Lhok bahwa:

Anak saya kalau dirumah rajin sering ngajak ngobrol saya kalau disela-sela waktu senggang, kami di rumah sudah mempunyai jadwal-jadwalnya dimana waktu untuk memainkan Hp dimana waktu untuk ngomong, jadi, kami sudah membatasi lah yang namanya seperti itu jadi semuanya teratur dan tidak ada yang terabaikan lah itu karena saya batasin juga saya tegasin supaya engga terbiasa.<sup>91</sup>

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi pada tanggal 16 November 2022 dengan metode yang penulis gunakan penelitian dilapangan (*field research*) yakni penelitian yang dilakukan di lapangan atau di dalam masyarakat yang sebenarnya. Untuk menemukan realitas apa yang tengah terjadi mengenai masalah tertentu. Data yang penulis dapat yaitu bahwa remaja di Desa Lambada Lhok sangat jarang melakukan komunikasi tatap muka yang langsung. Hal ini disebabkan karena dari berbagai kesibukan mereka akan gadgetnya masing-masing.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan terhadap berkurangnya komunikasi tatap muka yaitu menjauhnya ikatan tali silaturahmi antara sesama remaja, orang tua, keluarga,

---

<sup>90</sup> Wawancara dengan Nurlaila, Salah Satu Orang Tua Remaja di Desa Lambada Lhok pada tanggal 16 November 2022

<sup>91</sup> Hasil wawancara dengan Annisa, Salah Satu Orang Tua Remaja di Desa Lambada Lhok pada tanggal 16 November 2022

dan kerabat. Dampak negatif gadget terhadap hubungan sosial yang pertama yaitu munculnya ketergantungan Media gadget, baik itu gadget informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Di mana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan gadget yang ia gunakan, ia seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada hubungan dia dengan orang lain secara tatap muka akan menurun.

Kemudian antisosial merupakan dampak negatif gadget yang disebabkan karena penyalahgunaan gadget itu sendiri. Hal ini terjadi di mana ketika seseorang merasa gadget merupakan satu-satunya hal yang paling penting dalam hidupnya, sehingga ia melupakan keadaan di sekitarnya. Akan muncul ketidakpedulian dalam dirinya terhadap lingkungannya. Satu-satunya hal yang dapat menarik perhatiannya hanyalah gadget yang ia gunakan. Akibat yang timbul ialah dia menjadi jarang berinteraksi dengan orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya, sehingga kemampuan interpersonal dan emosionalnya pun terhambat dan tidak akan berkembang. Dampak terburuk yang akan timbul, dia akan kesulitan untuk bersosialisasi dan menjalin relasi dengan orang-orang di sekitarnya.

Penggunaan tidak sesuai kondisi, misalnya, menggunakan gadget disela-sela berkumpul dengan orang tua dan remaja lainnya sehingga membuat apa yang sedang diperbincangkan menjadi terabaikan karena asik memainkan gadget. Pemborosan biaya gadget yang tidak akan ada habisnya, terutama dari pemakaian paket data internet akan membuat para penggunanya tidak pernah puas sehingga perlu biaya untuk selalu meng-update aplikasi gadget yang mereka miliki ataupun penggunaan gadget komunikasi yang makin meluas juga diikuti penambahan biaya.



Terutama penambahan dalam biaya operasional contohnya untuk membeli pulsa, paket data internet dan biaya service, dan pembelian aksesoris.

Dapat dilihat diatas hasil penulis dalam mengamati kegiatan keseharian responden bahwa perbandingan antara segi positif dan segi negatif yang berkaitan dengan komunikasi tatap muka, lebih banyak segi negatif yang didapatkan dari penggunaan gadget tersebut, oleh karena itu, batasan-batasan dan kewaspadaan dalam menggunakan gadget untuk menjalin komunikasi tatap muka terjalin efektif seperti dahulu yang lebih sering menggunakan komunikasi langsung untuk menyampaikan pesan, karena yang diberikan dalam komunikasi langsung bisa mengetahui ekspresi dan sikap yang terjadi pada saat pesan yang disampaikan itu diberikan.

Beberapa dampak positif dari penggunaan gadget ini adalah mendapatkan pengetahuan luas dengan mengakses berbagai informasi melalui media dan google, sebagai media pembelajaran dan mempermudah komunikasi dengan berkirim pesan melalui whatsapp, melatih kreativitas remaja dengan adanya aplikasi permainan yang mengasah otak remaja. Selain dampak positif, ada juga dampak negatif diantaranya mengganggu kesehatan remaja seperti mata yang mudah lelah dan sedikit mengeluarkan air. Selain itu jam tidur yang berkurang dan jam belajar remaja yang berubah. remaja juga mengalami gangguan emosional yaitu lebih mudah marah. Perilaku sosial remaja masih dikatakan baik. Dengan pendidikan dan didikan dari orang tua dengan baik kepada anak remaja, anak remaja menghormati orang lain, saling tolong menolong, sopan santun, mengucapkan terima kasih. Namun, anak remaja kurang peka dan peduli terhadap orang disekelilingnya. Sehingga dampak

dari penggunaan gadget terhadap komunikasi muka remaja membuat mereka kurang peka dan peduli terhadap lingkungan dan sekitarnya.



## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

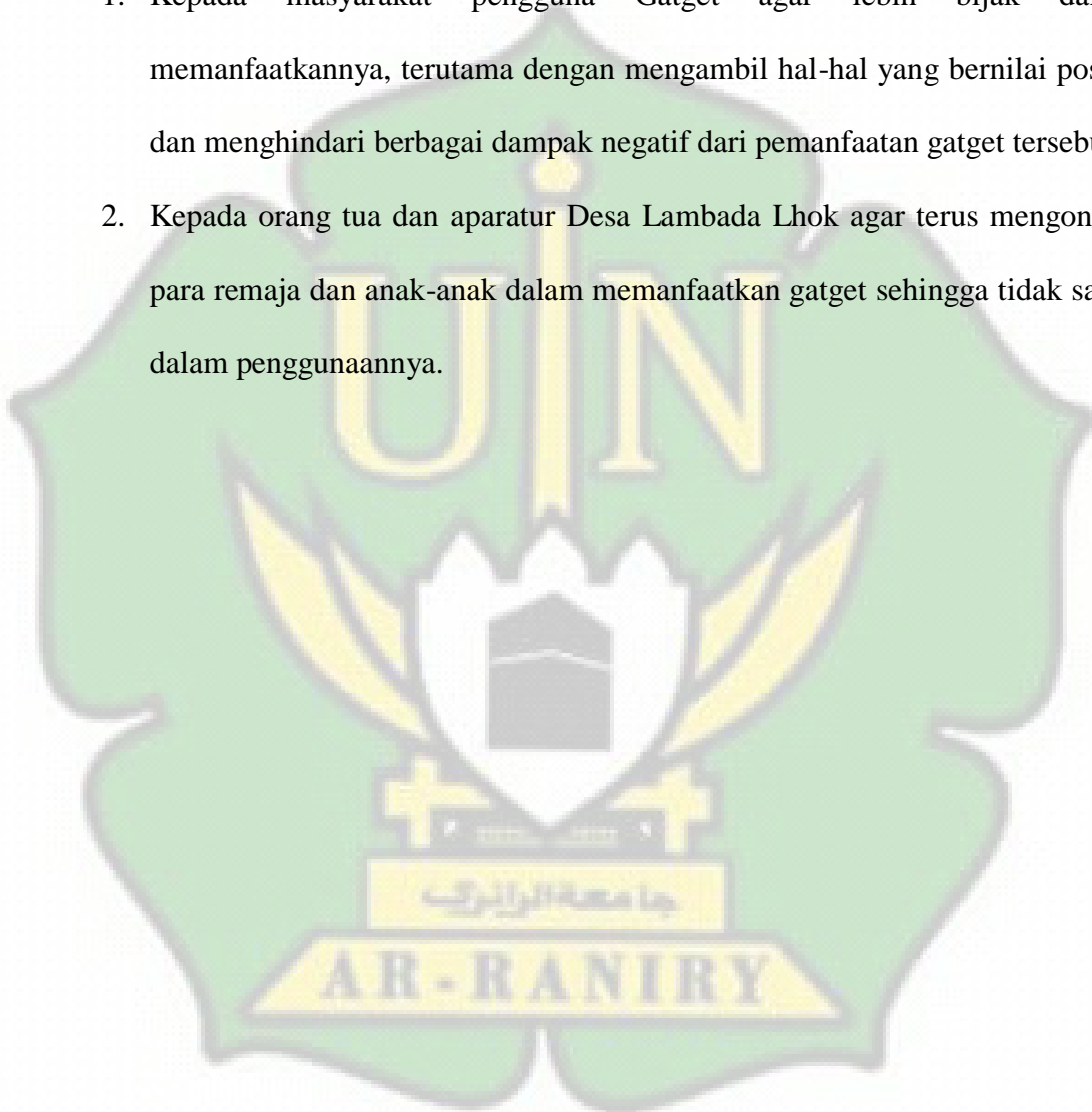
Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan gadget oleh remaja di Desa Lambada Lhok rata-rata intensitas penggunaan gadget tinggi. Penggunaan intensitas tinggi yaitu penggunaan gadget pada intensitas lebih dari 3 jam dalam sehari. Rata-rata remaja menggunakan gadget sehari mencapai 3-6 jam. Anak lebih sering membuka aplikasi youtube, tik tok dan game online. dan penggunaanya kebanyakan berlokasi di warung kopi, di balee gampong dan juga di rumahnya.
2. Dampak positif penggunaan Gadget terhadap remaja Desa Lambada Lhok diantaranya mendapatkan sumber informasi yang lebih cepat, serta memudahkan para remaja untuk berkomunikasi dan belajar dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan sehari-hari. Sedangkan dampak negatif penggunaan Gadget bagi komunikasi tatap muka remaja Desa Lambada Lhok terjadinya perubahan kebiasaan para remaja yang dulunya bertemu langsung berkomunikasi tatap muka namun selama adanya Gadget tidak pernah terjadi, sering membantah dan tidak mendengarkan nasehat orang tua, berkurangnya rasa kepedulian para remaja dengan keadaan sekitar terutama orang tua dan pihak lain yang berkomunikasi dengannya. serta melalaikan kewajiban seperti shalat lima waktu dan pengajian rutin di balee beut.

## B. Saran

Agar hasil penelitian ini dapat terealisasi, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Kepada masyarakat pengguna Gadget agar lebih bijak dalam memanfaatkannya, terutama dengan mengambil hal-hal yang bernilai positif dan menghindari berbagai dampak negatif dari pemanfaatan gadget tersebut.
2. Kepada orang tua dan aparat Desa Lambada Lhok agar terus mengontrol para remaja dan anak-anak dalam memanfaatkan gadget sehingga tidak salah dalam penggunaannya.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- A.w. Widjaja, *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*, Jakarta: Rineka cipta, 2000.
- Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009
- Basrowi & Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008
- Burhan Bugin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011.
- Cassandra L. Book, *Human Communication: Principles, Context, and skill*, dalam buku Deddy Mulyana, *Ilmu Politik: Suatu Pengantar*, (Bandung: Rosdakarya, 2007.
- Chusna, *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*, Vol 17 (2), 2017.
- Daryanto dan Muljo Raharjo, *Teori Komunikasi*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016
- Deddy Mulyana, *Ilmu Politik, Suatu Pengantar*, (Bandung : Rosdakarya, 2007
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Cetakan ke delapan Belas Edisi IV, (Jakarta: Gramedia, 2014.
- Faisal, Sanafiah, *Format-Format Penelitian Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007
- Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada Press. 2013.
- Hafied Canggara, *Pengantar Ilmu Komunika*s, (Jakarta: Raja Gravindo Persada, 2004
- Hafied Canggara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Raja Gravindo Persada, 2007
- Hafied Changara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1998
- Hamidi, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Malang: UMM Press, 2008.

- Hidayati, *Analisis Penggunaan Media Sosial Terhadap Kejadian Insomnia Pada Mahasiswa. PROFESI (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 17 (2), (2022).
- Ibnu Aziz, *99 Situs Internet Untuk Anak-Anak*, (Yogyakarta: Idea World, 2012).
- Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. (Yogyakarta: Erlangga, 2009).
- Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014).
- Kursiwi, *Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*. (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2016).
- Moleong, Laxy, *Metedologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006).
- Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 2005.
- Narwawi, Hadari, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Yokyakarta: Gajah Mada University Press, 2007.
- Onong Uchana Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*, Bandung: Citra Aditya Bakti. 1993.
- Onong Uchyana, *Dinamika Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008
- Raudhonah, *Ilmu Komunikasi*, Jakarta: UIN Jakarta Press, 2007.
- Rudi Susilana dan Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wahana Prima, 2009
- Salbino, *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula*, (Jakarta: Kunci, 2014
- Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2005
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2012
- Suryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jawa Barat: Pustaka Setia, 2015
- T. May Rudy, *Komunikasi & Hubungan Masyarakat Internasional*, (Bandung: Refika Aitama, 2005
- Tamburaka, *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.

Tamburaka, *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013

Widjaja, *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

### **Jurnal dan Skripsi:**

Anggraeni, Pengaruh pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Jurnal Teknologi Vol 6 (2)*, (2019).

Aziz Muchlis, dan Nurainah, *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara*. *Jurnal Al-ijtimayyah 4(2)* (2018).

Erlin, Dampak Gadget Terhadap Komunikasi Sosial Antar Guru dan Siswa di SMA Muhammadiyah Mamala “Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih gelar sarjana (S.SOS) di Fakultas Ushuluddin Dakwah, *Skripsi*, Ambon: IAIN Ambon, 2021.

Kamil, *Pengaruh Gadget Terhadap Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-Hari* [skripsi]. (Lampung: Institut Agama Islam Negeri, 2016

M. Devis Pratama, Dian Sinaga, dan Saleha Radiah, “Strategi Komunikasi Dalam Penyebaran Informasi di PT. Chevron Pasific Indonesia”, *Jurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran, Vol.1 No.1*, 2012

Mukaromah, Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengguna Snapchat Membagikan Video dengan Menggunakan Structural Equation Modeling. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer 2 (4)* : (2018).

Nopriada, Pengaruh Handphone Terhadap Komunikasi Tatap Muka Masyarakat Muslim di Kelurahan Kenali Besar Kota Jambi, *Skripsi*, (Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020), h. ii. Diakses tanggal 21 September 2022.

Permata, Pemanfaatan Media Sosial Untuk Jual Beli Online di Kalangan Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga Surabaya Melalui Instagram. *Skripsi*, (Universitas Airlangga, 2016

Suryadi, Penggunaan Sosial Media Whatsapp dan Pengaruhnya Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Pendidikan Islam Vol.07, No. 1* (2016).

Syafikah, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Badegan Kabupaten Ponorogo, *Skripsi*, Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2022), h. ii. Diakses tanggal 21 September 2022.

Witarsa, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar Pedagogik. *Jurnal Komunikasi Vol VI (1)*. 2018.





## INTRUMEN WAWANCARA

### A. IDENTITAS INFORMAN

Nama :

Umur :

Alamat :

### B. Pertanyaan Penelitian Tentang Penggunaan Gadget Pada remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar

1. Sejak kapan menggunakan Hp?
2. Apa jenis Hp yang di gunakan saat ini?
3. Dari mana mendapatkan Hp tersebut?
4. Berapa lama menggunakan hp dalam sehari?
5. Kapan saja waktu yang di gunakan dalam bermain Hp?
6. Apa tujuan menggunakan Hp?
7. Dengan siapa saja bermain Hp?
8. Apalikasi apa saja di gunakan saat bermain Hp?
9. Dimana saja lokasi tempat bermain atau menggunakan Hp?
10. Faktor apa saja yang mendorong membuatmu untuk menggunakan Hp?
11. Bagaimana sikap kamu jika ada anggota keluarga dan orang lain yang menegur atau mengajak bicara dengan kamu?
12. Bagaimana sikap orangtua kamu saat kamu bermain Hp?
13. Bagaimana kamu merespon saat bermain Hp ada orang lain yang menyapa?
14. Apakah kamu menatap orang yang menyapa kamu saat bermain Hp?

### B. Pertanyaan Terkait Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka remaja di Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar

1. Apa dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan Hp yang kamu dapatkan selama ini?
2. Apa saja manfaat dari menggunakan Hp?
3. Untuk keperluan apa saja kamu menggunakan Hp?
4. Aplikasi apa saja yang sering kamu buka saat menggunakan Hp?
5. mengapa aplikasi itu sering kamu buka?
6. Berapa Lama kamu membuka aplikasi itu
7. apa manfaat aplikasi yang kamu buka?
8. apakah kamu menggunakan Hp untuk belajar?



## Lampiran Dokumentasi



Gambar 1. Gapura desa Lambada Lhok



Gambar 2. Wawancara dengan Remaja pengguna Gadget



Gambar 3. Wawancara dengan Remaja pengguna Gadget.



Gambar 4. Wawancara dengan Remaja pengguna Gadget.



Gambar 5. Wawancara dengan Remaja pengguna Gadget.



Gambar 6. Wawancara dengan Remaja pengguna Gadget.



Gambar 7. Wawancara dengan Remaja pengguna Gadget.



Gambar 8. Wawancara dengan orang tua remaja



Gambar 9. Wawancara dengan orang tua remaja



Gambar 10. Wawancara dengan orang tua remaja