

PENGARUH GADGET BERDAMPAK KEPADA KURANGNYA KOMUNIKASI TATAP MUKA DALAM KEHIDUPAN SEHARI- HARI

(Studi Optimalisasi Pada Pemuda Pengguna Gadget Di Kelurahan Way Urang
Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan)



Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Dalam Ilmu Dakwah**

IAIN Raden Intan Lampung

Oleh :

**MUHAMMAD FARIS KAMIL
NPM.1241010098**

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1438 H/2016M**

**PENGARUH GADGET BERDAMPAK KEPADA KURANGNYA
KOMUNIKASI TATAP MUKA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-
HARI**

(Studi Optimalisasi Pada Pemuda Pengguna Gadget Di Kelurahan Way Urang
Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan)

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Dalam Ilmu Dakwah**

IAIN Raden Intan Lampung

Oleh :

**MUHAMMAD FARIS KAMIL
NPM.1241010098**

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Pembimbing I : Subhan Arif, S. Ag, M. Ag

Pembimbing II : Hj. Suslina Sanjaya, S.Ag, M. Ag

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1438 H/2016M**

ABSTRAK

PENGARUH GADGET BERDAMPAK KEPADA KURANGNYA KOMUNIKASI TATAP MUKA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI

(Studi Optimalisasi Pada Pemuda Pengguna Gadget Di Kelurahan
Way urang, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan)

OLEH :

MUHAMMAD FARIS KAMIL

Gadget adalah sebuah alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, seperti telepon pintar, Pada zaman globalisasi ini perkembangan dunia teknologi dan informasi sudah semakin maju dan berkembang. Zaman sekarang ini, para pemuda sangat familiar dengan smartphone. Khususnya pemuda di Kelurahan Way Urang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan menggunakan smartphone lebih dari satu. Para pemuda cenderung menggunakan smartphone karena banyak alasan, seperti hanya ingin mengikuti trend, atau untuk menjadi lebih aktif di media sosial seperti facebook, twitter, instagram, path, dan sebagainya. Dengan menggunakan smartphone, para pemuda dapat aktif di media sosial dengan mudah karena smartphone memiliki banyak fitur yang memfasilitasi para penggunanya untuk terhubung dengan internet lebih mudah, kapan saja, dan di mana saja, akan tetapi pemuda pengguna gadget masih belum mempunyai batasan-batasan waktu dalam menggunakannya sehingga membuat komunikasi tatap muka yang terjalin berkurang. Tidak hanya komunikasi yang berkurang akan tetapi kewajiban seperti solat, mengaji pun terlewatkan.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pengaruh gadget berdampak kepada kurangnya komunikasi tatap muka dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh gadget yang diberikan kepada sehingga berdampak kepada komunikasi tatap muka berkurang.

Metode penelitian yang penulis gunakan yakni adalah penelitian lapangan (*field research*) sifat penelitian adalah deskriptif dan dengan teknik purposive sampling yaitu pemilihan sekelompok subjek didasarkan atas ciri-ciri atau sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri atau sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Sedangkan metode pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan metode wawancara bebas terpimpin, observasi non partisipan dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis data menggunakan metode kualitatif dan cara berfikir induktif.

Dari temuan penelitian ini dapat diketahui gadget sangat berpengaruh terhadap kurangnya komunikasi tatap muka antara pemuda-pemuda di Kelurahan Way Urang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung selatan. Ketika pemuda aktif menggunakan gadget dan lupa akan orang disekitarnya, sampai lupa waktu akan sholat. Namun, jika pemuda bijak dalam penggunaan gadget dan dapat lebih

mengetahui dampak positif gadget tentu hal ini tidak akan terjadi. Hal ini dapat dilakukan dengan cara mengantisipasi dampak negatif agar pemuda lebih mendapatkan dampak positif, yakni dengan cara memberikan batasan-batasan penggunaannya dan melihat kondisi waktu penggunaannya.





KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Alamat: Jln. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung, 35131 (0721) 78088

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH GADGET BERDAMPAK KEPADA KURANGNYA KOMUNIKASI TATAP MUKA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI (Studi Optimalisasi Pada Pemuda Pengguna Gadget Di Kelurahan Way Urang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan)**

Nama : Muhammad Faris Kamil
NPM : 1241010098
Semester : IX (Sembilan)
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam


MENYETUJUI

Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi IAIN Raden Intan Lampung:

Pembimbing I,

Pembimbing II


Subhan Arif S. Ag. M. Ag
NIP:1968072019996031002


Suslina Sanjaya, S. Ag. M. Ag
NIP:197206161997032002

Ketua Jurusan KPI,


Bambang Budiwiranto, M.Ag, MA (AS), Ph.D

NIP: 1973031997031001



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Alamat. Jln. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung, 35131 (0721) 78088

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“PENGARUH GADGET BERDAMPAK KEPADA KURANGNYA KOMUNIKASI TATAP MUKA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI (Studi Optimalisasi Pada Pemuda Pengguna Gadget Di Kelurahan Way Urang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan)”**,
disusun oleh: **Muhammad Faris Kamil, NPM: 1241010098**, Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, telah diujikan dalam Sidang Munaqosah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi pada hari/tanggal : Jum'at/ 3 Maret 2017

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : **Dr. H. Rosidi, MA**

Sekretaris : **Yunidar Cut Mutia Yanti, M.Si**

Penguji I : **Prof. Dr. H. Khomsahrial, M.Si**

Penguji II : **Subhan Arif, S.Ag., M.Ag**

Dekan,

Prof. Dr. H. Khomsahrial Romli, M.Si

NIP: 196104091990031002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Faris Kamil
NPM : 1241010098
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi


Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang berjudul: **“Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Dalam Kehidupan Sehari-Hari (Studi Optimalisasi Pada Pemuda Pengguna Gadget di Kelurahan Way Urang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan)”** adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Demikian surat pernyataan ini saya buat apabila ternyata dikemudian hari terdapat plagiarisme, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 28 Februari 2017

membuat pernyataan,




Muhammad Faris Kamil
NPM. 1241010098

MOTTO

أُولَئِكَ الَّذِينَ يَعْلَمُ اللَّهُ مَا فِي قُلُوبِهِمْ فَأَعْرِضْ عَنْهُمْ وَعِظْهُمْ وَقُلْ لَهُمْ فِ
أَنْفُسِهِمْ قَوْلًا بَلِيغًا

Mereka itu adalah orang-orang yang Allah mengetahui apa yang ada di dalam hati mereka. Karena itu berpalinglah kamu dari mereka, dan berilah mereka pelajaran, dan katakanlah kepada mereka perkataan yang berbekas pada jiwa mereka.

(Qs. An nissa' 63)¹



¹ Kementerian Urusan Agama Islam, Waqaf, Da'wah Dan Irsyad Kerajaan Saudi Arabia, *Al-Quran dan Terjemahnya*, h. 129

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibu dan Ayah tercinta **Mardiana** dan **Herman Irawan** yang telah tulus merawat dan mendidik penulis, beliau merupakan orang yang sangat berarti dalam hidup penulis.
2. Saudara dan saudari yang penulis sayangi **Maulidza Qamara** dan **Ibrahim Trian Fahmi** yang selalu memberikan kata-kata semangat untuk dapat menyelesaikan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Orang terdekat **Aditia Fairuz Azizi, Yessi Marlina, Amri Salman Al-Farisyi** beserta **keluarga besar** yang selama ini telah banyak membantu dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Untuk sahabat-sahabat khususnya kelas KPI A dan B angkatan 2012 yang selalu memberikan semangat untuk penulis.
5. Almamater tercinta IAIN Raden Intan Lampung yang sangat berjasa dalam mendidik dan membimbing penulis untuk lebih baik.



RIWAYAT HIDUP

MUHAMMAD FARIS KAMIL, lahir di Kalianda Lampung Selatan Kelurahan Way urang, pada tanggal 18 Januari 1995, anak ke 2 dari 3 bersaudara dari Ayahanda Herman Irawan dan Ibunda Mardiana.

Pendidikan formal yang dijalani:

1. TK Asiyah selesai pada tahun 2003
2. SDN 1 Way Urang selesai pada tahun 2006
3. SMPN 2 Kalianda selesai pada tahun 2009
4. SMKN 2 Kalianda selesai pada tahun 2012

Selanjutnya penulis melanjutkan studinya pada tahun 2012 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI).

Selama menjadi siswa dan mahasiswa dalam berbagai kegiatan intra maupun ekstra, pernah mengikuti kegiatan PMI (Palang Merah Indonesia), ketua pelaksana Bakti Sosial di Kalianda Lampung selatan.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT tuhan pencipta alam semesta, pemberi akal yang maha sempurna kepada manusia, penganugerah nikmat tanpa batasnya dan maha agung serta bijaksana. Sehingga dengan hidayah dan inayahnya penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“PENGARUH GADGET BERDAMPAK KEPADA KURANGYA KOMUNIKASI TATAP MUKA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI (Studi Optimalisasi Pada Pemuda Pengguna Gadget Di Kelurahan Way Urang Kabupaten Lampung Selatan)”**.

Tak lupa shalawat beriringkan salam penulis sanjungkan kepada Rasul pembawa cahaya untuk menerangi kegelapan, pemusnah kebodohan, yakni Nabi Muhammad SAW beserta para keluarga dan pengikut setianya sampai hari akhir.

Dalam penyelesaian skripsi ini, terlepas dari bantuan berbagai pihak, maka penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Khomsahrial Romli, M.Si dan selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi yang selalu memberikan arahan dan motivasi kepada mahasiswanya.
2. Bapak Bambang Budiwiranto, M.Ag, MA (AS), Ph.D selaku Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) IAIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Yunidar Cut Mutia Yanti, M.Sos.I Selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) IAIN Raden Intan Lampung.

4. Bapak Subhan Arif, S. Ag, M. Ag, selaku Pembimbing 1 yang telah sepenuh hati membimbing dan membina penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga akhir, demi mencapai tahap yang sempurna.
5. Ibu Suslina Sanjaya, S. Ag, M. Ag, Pembimbing 2 yang telah sepenuh hati membimbing dan membina penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga akhir, demi mencapai tahap yang sempurna.
6. Kepada bapak JAELANI, S.STP.,MH selaku lurah way urang, dan Pemuda-Pemudi Kelurahan Way Urang LK1-2 yang senantiasa membantu penulis dalam melakukan penelitian dan menyediakan tempat, waktu dan data-data yang diperlukan dalam penelitian.
7. Kepala Perpustakaan dan Staf Perpustakaan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi yang telah menyediakan fasilitas untuk mengadakan studi kepustakaan yang penulis lakukan.
8. Bapak dan Ibu Dosen yang selalu mengarahkan penulis menuju tahap kesempurnaan dalam penulisan skripsi ini.
9. Teman-teman Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang selalu memberikan semangat dan dorongan luar biasa sehingga penulis merasa terdukung untuk mampu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari betapa banyaknya kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini dikarenakan kelemahan dan kekurangan penulis dalam bidang ilmu pengetahuan, maka dari itu demi kesempurnaan skripsi ini penulis berharap limpahan petunjuk

dari Allah SWT dan bimbingan dari-Nya, dan kepada pembaca sekalian diharapkan kritik dan sarannya.

Akhir kata, *tiada gading yang tak retak*, penulis memohon kepada Allah SWT semoga skripsi ini memberikan sumbangsih kepada pembaca yang budiman, khususnya kepada penulis dan umumnya kepada pihak-pihak yang membutuhkan. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat, Amin Ya Rabbal ‘Alamin.

Bandar Lampung, 3 Maret 2017

Penulis

MUHAMMAD FARIS KAMIL



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGANTAR	ixi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul.....	1
B. Alasan Memilih Judul	5
C. Latar Belakang Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian	9
F. Metode Penelitian	10
1. Jenis Dan Sifat Penelitian	10
2. Populasi Dan Sampel.....	11
3. Metode Pengumpulan Data.....	13
4. Analisis Data.....	15
BAB II : GADGET DAN KOMUNIKASI TATAP MUKA	
A. Gadget	17
1. Pengertian Gadget	17
2. Sejarah Gadget	17
3. Jenis Dan Karakteristik Gadget	20
4. Fungsi Gadget	21

5. Aplikasi Gadget.....	23
B. Komunikasi TatapMuka	24
1. Pengertian Komunikasi	24
2. Komunikasi Islam	26
3. Komunikasi langsung	30
4. Komunikasi Antarpersonal	30
5. Fungsi Komunikasi Tatap Muka.....	32
6. Tujuan Komunikasi Tatap Muka	32
7. Proses Komunikasi Tatap Muka	34
 BAB III : DAMPAK PEMUDA PENGGUNA GADGET DAN KELURAHAN	
WAY URANG LAMPUNG SELATAN	
A. Gambaran Umum Kelurahan Way Urang Lampung Selatan	38
a. Sejarah Singkat Kelurahan Way Urang, Lampung Selatan.....	38
b. Letak Geografis Kelurahan Way Urang, Lampung Selatan	41
c. Kependudukan	42
B. Gambaran Umum Penelitian.....	45
1. Gambaran umum responden	45
2. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin.....	45
3. Karakteristik Berdasarkan Usia	46
4. Jenis Dan Merk Gadget	47
5. Penggunaan Aplikasi Gadget.....	48
6. Batasan Waktu Penggunaan Gadget	51
7. Pemakaian Pulsa atau Paket Data	53
C. Kegiatan Sehari-hari Pemuda Menggunakan Gadget Di Kelurahan Way	
Urang	55
D. Pengaruh Penggunaan Gadget Berdampak Komunikasi Tatap Muka Pada	
Pemuda Di Kelurahan Way Urang Kabupaten Lampung Selatan	59
1. Penggunaan Gadget Segi Positif	63
2. Penggunaan Gadget Segi Negatif	64

**BAB IV : PENGARUH GADGET TERHADAP KURANGNYA KOMUNIKASI
TATAP MUKA DIKELURAHAN WAY URANG KABUPATEN LAMPUNG
SELATAN**

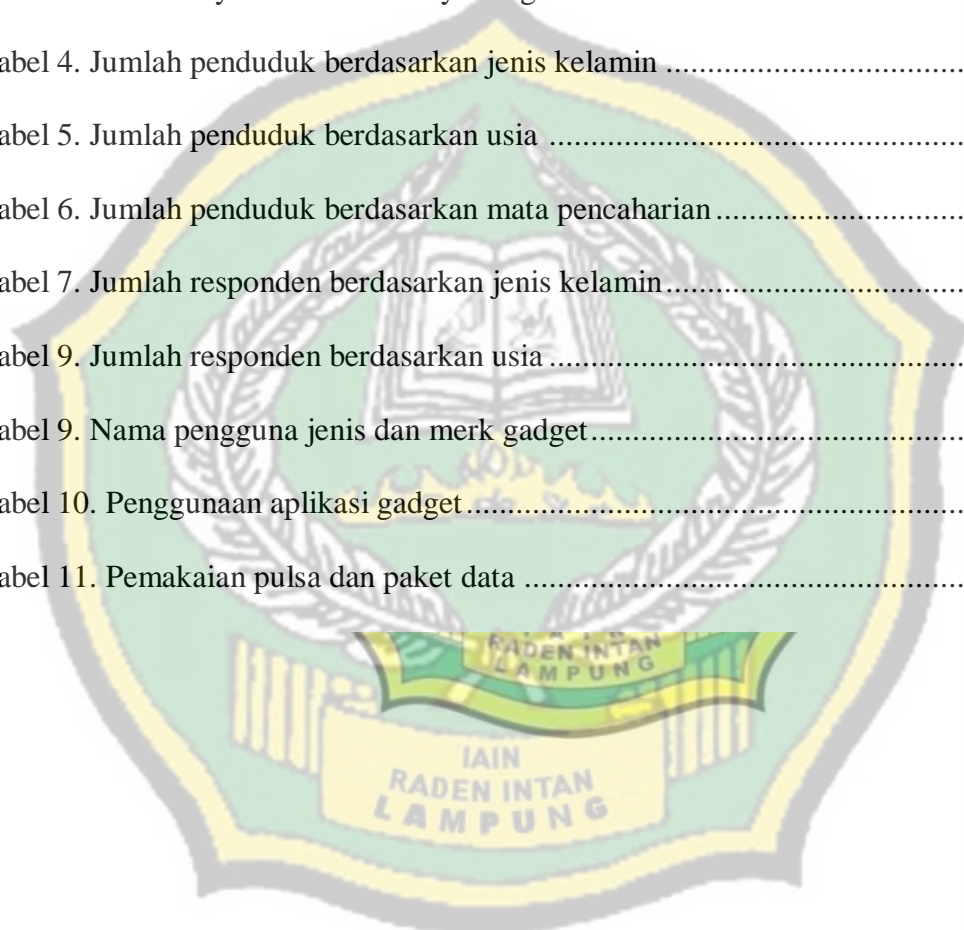
BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan73
B. Saran75
C. Penutup76
DAFTAR PUSTAKA.....77



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aplikasi gadget	23
Tabel 2. Letak geografis kelurahan way urang	41
Tabel 3. Luas wilayah kelurahan way urang	41
Tabel 4. Jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin	42
Tabel 5. Jumlah penduduk berdasarkan usia	43
Tabel 6. Jumlah penduduk berdasarkan mata pencaharian	44
Tabel 7. Jumlah responden berdasarkan jenis kelamin	46
Tabel 9. Jumlah responden berdasarkan usia	46
Tabel 9. Nama pengguna jenis dan merk gadget	47
Tabel 10. Penggunaan aplikasi gadget	48
Tabel 11. Pemakaian pulsa dan paket data	53



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan judul

Judul merupakan hal yang sangat penting dari karya ilmiah, karena judul ini akan memberikan gambaran tentang keseluruhan isi skripsi. Masalah yang penulis bahas dalam skripsi ini adalah: **“PENGARUH GADGET BERDAMPAK KEPADA KURANGNYA KOMUNIKASI TATAP MUKA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI” (Study Optimalisasi Pada Pemuda Pengguna Gadget Di Kelurahan Way Urang, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan)**. Untuk menghilangkan salah pengertian dalam memahami maksud judul skripsi ini, terlebih dahulu akan penulis uraikan beberapa istilah pokok yang terkandung dalam judul tersebut. Hal ini untuk mempermudah pemahaman, juga untuk mengarahkan pada pengertian yang jelas sesuai judul.

Pengaruh adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh ini bisa terjadi pada pengetahuan, sikap dan tingkah laku seseorang (De fleur, 1982). Oleh karena itu, pengaruh juga bisa diartikan perubahan atau penguatan keyakinan pada pengetahuan, sikap dan tindakan seseorang sebagai akibat penerima pesan.²

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 849), “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak,

² Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 29

kepercayaan atau perbuatan seseorang.” Sementara itu Sukrahmad (1982:7) menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa yang ada disekelilingnya.³

Pengaruh yang penulis maksud dalam skripsi ini adalah efek yang diterima oleh seseorang sehingga menimbulkan gejala-gejala yang diluar kebiasaannya. Jadi, dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya.

Gadget adalah telepon genggam (telepon genggam) atau telepon seluler (ponsel) atau *handphone* (HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (*portabel/mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel *wireless*). Saat ini, Indonesia mempunyai dua jaringan telepon nirkabel yaitu sistem GSM (*Global System for Mobile Telecommunications*) dan sistem CDMA (*Code Division Multiple Access*). Badan yang mengatur telekomunikasi seluler Indonesia adalah Asosiasi Telekomunikasi Seluler Indonesia (ATSI).⁴ Gadget smartphone yang zaman modern saat ini mempunyai banyak tipe-tipenya contohnya seperti SAMSUNG. Di dalam software samsung terdapat jaringan 2G, 3G, 4G, yang dapat mengakses internet lebih

³ Pengertian Pengaruh” (On-line), tersedia di: [Http://pengertian/pengaruh/](http://pengertian/pengaruh/) (18-01-2017)

⁴ Aabot Gadget, “Telepon Genggam #Pengertian Gadet”, (On-line), tersedia di: <https://id.wikipedia.org/wiki/> (:2016-17-05)

cepat dengan jaringan 4G. Lalu dilengkapi fitur aplikasi yang dapat mendukung penggunaannya mengakses internet dengan kualitas tinggi dan cepat.

Dampak adalah dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seseorang yang melakukan kegiatan tertentu biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

Pengertian dampak menurut KBBI adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang / benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. (KBBI Online, 2010).

Dampak yang penulis maksud dalam skripsi ini adalah sesuatu pengaruh yang diberikan subjek kepada seseorang sehingga menimbulkan hasil akhir atau dampak yang telah diterimanya.

Komunikasi Langsung Tatap Muka adalah komunikasi langsung tatap muka baik antara individu dengan individu, atau individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok, kelompok dengan masyarakat, maka pengaruh hubungan individu (*interpersonal*) termasuk di dalam pemahaman komunikasi ini.⁵

⁵ Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi, Teori, Paradigma, Dan Di Kursus Teknologi Komunikasi Di Masyarakat* (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), h. 68.

Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka” (Mulyana, 2002: 62). Sedangkan Gerald R. Miller (1966) berpendapat “komunikasi pada dasarnya penyampaian pesan yang disengaja dari sumber terhadap penerima dengan tujuan mempengaruhi tingkah laku penerima” (sendjaja, 1994: 21).

Komunikasi dilakukan dengan sengaja oleh seseorang untuk menyampaikan pesan kepada orang lain demi memenuhi kebutuhannya, seperti membujuk atau menjelaskan sesuatu. Dengan demikian, pemahaman komunikasi sebagai proses satu arah mengabaikan komunikasi yang tidak disengaja atau tidak direncanakan, seperti mimik muka, nada suara, gerakan tubuh dan sebagainya yang dilakukan secara spontan.⁶

Komunikasi langsung tatap muka yang penulis maksud dalam skripsi ini adalah pembicaraan antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok yang mana dilakukan dengan secara tatap muka langsung tanpa melalui media, sehingga komunikasi seperti ini peran sang komunikator dan komunikan dapat terlihat seperti apa reaksi, sikap, dan tingkah laku yang diberikan dan yang diterima seseorang tersebut.

Kehidupan adalah suatu yang khas dipunyai organisme hidup dan ditandai oleh aktivitas, proses, atau fungsi khusus. Tanda-tanda kehidupan meliputi adanya: (1) metabolisme, yang terdiri atas nutrisi, respirasi, dan sinestis senyawa yang

⁶ Syaiful Rohim, *Teori Komunikasi Perspektif, Ragam, Aplikasi* (Bandung: Rineka Cipta, 2009), h. 9.

diperlukan oleh organisme hidup; (2) mempertahankan kesinambungan organisme dalam alam, yang terdiri atas reproduksi, adaptasi, dan pengendalian berbagai proses dalam organisme.

Kehidupan yang penulis maksud dalam skripsi ini adalah sebuah kehidupan dengan berbagai macam rutinitas kegiatan, dimana setiap manusia mempunyai kesibukannya masing-masing dalam menjalaninya, yang setiap saat setiap waktu bahkan setiap detik selalu berputar dan bahkan akan berulang dikeesokan harinya.

Dalam skripsi ini penulis meneliti apakah pengaruh gadget sangat berdampak kepada kurangnya komunikasi langsung tatap muka yang tengah terjadi dikalangan pemuda di Kelurahan Way Urang, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan. Yang mana pemuda-pemuda Kelurahan Way urang ketika berkumpul tidak berkomunikasi tatap muka melainkan asik dengan gadgetnya masing-masing, tidak menghiraukan apa dan siapa yang berada disekitaran mereka.

Berdasarkan penegasan judul diatas, maksud dari judul ini adalah suatu penelitian untuk mengetahui pengaruh gadget yang diberikan kepada pemuda-pemuda sehingga berdampak kepada komunikasi langsung tatap muka berkurang.

B. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan penulis memilih judul diatas adalah:

1. Banyak pemuda yang berkumpul disuatu tempat lokasi tetapi tidak ada suara obrolan komunikasi langsung tatap muka yang terjadi sedikitpun, karena asik memainkan *gadget* nya masing-masing.

2. Banyaknya generasi pemuda yang menunduk karena asik dengan *gadgetnya* sendiri, tanpa memperdulikan orang yang ada disekitanya.
3. Berkurangnya silaturahmi antar pemuda-pemudi
4. Pemuda yang lalai akan waktu ibadah
5. Hilangnya rasa hormat kepada orang yang lebih tua
6. Tersedianya sumber data yang cukup serta lokasi penelitian yang terjangkau.

C. Latar Belakang Masalah

Gadget adalah sebuah alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, seperti telepon pintar (*smartphone*). Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna.

Pada zaman globalisasi ini perkembangan dunia teknologi dan informasi sudah semakin maju dan berkembang. Arus globalisasi semakin tidak terkendali, budaya barat masuk dengan sendirinya kedalam negeri ini, budaya barat telah menggeser posisi segala bidang atau aspek kehidupan dinegara kita ini. Khususnya di Kelurahan Way urang. Sebuah teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Akan tetapi kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat,

peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Sehingga membuat para pengguna tidak terkendali dalam hal pemakaian suatu teknologi tersebut.

Zaman sekarang ini, para pemuda sangat familiar dengan gadget atau yang biasa disebut (*Smartphone*). Khususnya pemuda di Kelurahan Way Urang, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan menggunakan *smartphone* lebih dari satu. Para pemuda cenderung menggunakan *smartphone* karena banyak alasan, seperti hanya ingin mengikuti trend, atau untuk menjadi lebih aktif di media social seperti facebook, twitter, instagram, path, dan sebagainya. Dengan menggunakan *smartphon*nya, para pemuda dapat aktif di media social dengan mudah karena *smartphone* memiliki banyak fitur yang memfasilitasi para penggunanya untuk terhubung dengan internet lebih mudah, kapan saja, dan di mana saja, namun hal itu membuat dampak kepada berlangsungnya komunikasi langsung tatap muka, sehingga membuat komunikasi langsung antara mereka yang terjalin berkurang.

Perkembangan jenis gadget semakin hari semakin meningkat. Mulai dari fasilitas yang disediakan, sampai bentuknya. Bentuknya ada yang besar sampai yang sangat kecil. Tetapi semua itu punya fungsi sama hanya fasilitasnya berbeda.

Perkembangan pesat dalam dunia sistem komunikasi kita tentunya akan mengubah pola komunikasi yang terjadi dimasyarakat selama ini. Sebelum ada media massa, nyaris sistem komunikasi yang berkembang di indonesia masih memakai peralatan sederhana. Misalnya, dilakukan dengan peralatan media tradisional atau

melalui komunikasi langsung tatap muka. Seperti halnya contoh lain, ketika hari raya, setiap keluarga menyambangi kediaman, kerabat dan tetangga untuk bersilaturahmi dari rumah ke rumah. Ada beberapa catatan tentang perkembangan baru dalam sistem komunikasi indonesia, terutama dengan penggunaan gadget.

1. Komunikasi gadget telah menurunkan minat baca masyarakat.
2. Komunikasi dengan gadget telah memunculkan praktik ilegal.
3. Penggunaan gadget di Indonesia lebih digunakan untuk gaya hidup bukan untuk kebutuhan komunikasi.

Tetapi kita harus sadar bahwa berkomunikasi menggunakan gadget juga punya kekurangan. Gadget mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya radio. Kuatnya pancaran gelombang dan letak gadget yang menempel di kepala akan mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan potensial menjadi sel kanker. Jadi, efek radiasi gadget sedemikian berbahaya jika sering digunakan⁷. Ketika sesuatu memiliki efek terhadap seseorang, itu dapat dikatakan sebagai dampak. Sekarang ini, dapat dilihat bahwa penggunaan *smartphone* telah mempengaruhi hidup masyarakat, termasuk para pemuda di Kelurahan Way Urang Kabupaten Lampung Selatan.

Gadget sekarang ini bukan hanya untuk mempermudah mencari informasi tetapi sebenarnya banyak sisi positif dan negatif nya dari penggunaan gadget, baik

⁷ Nurudin, *Sistem Komunikasi Indonesia* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 188-198.

dari segi berkomunikasi, segi kesehatan, segi budaya, segi sosial, segi ekonomi. Maka dari itu perlunya batasan-batasan penggunaan gadget tersebut.

Oleh karena itu, hal tersebut sangat mendorong penulis untuk mengkaji “**Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Mata Dalam Kehidupan Sehari-Hari (Studi Optimalisasi Pada Pengguna Gadget Dikelurahan Way Urang, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan).**”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-Hari, (studi optimalisasi pada pemuda pengguna gadget di Kelurahan Way Urang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan?)

E. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui pengaruh gadget yang diberikan ke pemuda-pemuda di Kelurahan Way Urang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan sehingga berdampak kepada komunikasi tatap muka berkurang.

1. Kegunaan Penelitian

Sedangkan kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Diharapkan memberikan sumbangan ilmu untuk adik-adik dan mahasiswa lainnya, setelah penulis menyelesaikan tugas akademik dan dapat dijadikan refrensi materi kedepannya.
2. Selain itu juga untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi IAIN Raden Intan Lampung.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Dan Sifat Penelitian

1. Jenis Penelitian

Secara jenisnya penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) yakni penelitian yang dilakukan di lapangan atau di dalam masyarakat yang sebenarnya. Untuk menemukan realitas apa yang tengah terjadi mengenai masalah tertentu⁸. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data yang berkenaan dengan Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Di Kehidupan Sehari-Hari Pemuda Kelurahan Way Urang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan. Penelitian yang dilakukan ini terhadap Pemuda Pengguna Gadget Di Kelurahan Way Urang Lampung Selatan.

⁸ Marzuki, *Metodologi Riset* (Yogyakarta: Ekonisia Kampus Fakultas Ekonomi UII, 2005), h. 14.

2. Sifat penelitian

Penelitian ini bersifat *Deskriptif* yaitu penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu masyarakat atau suatu kelompok orang tertentu atau gambaran tentang suatu fenomena atau hubungan antara dua gejala atau lebih⁹.

Dalam penelitian ini penulis bermaksud menerangkan menggambarkan keadaan para pengguna gadget yang tidak saling berkomunikasi tatap muka satu sama lainnya, yang disebabkan gadget.

1. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan unit analisis yaitu objek yang akan diteliti bisa juga disebut universe. Tidak lain dari daerah generalisasi yang akan diwakili oleh sampel. Populasi diambil dari keseluruhan pemuda yang berada Di Kelurahan Way Urang Kabupaten Lampung Selatan saat ini.

Pemuda pengguna gadget yang berada di Kelurahan Way urang khususnya lingkungan 1 dan 2 yang menggunakan gadget. Yang berjumlah 315 pemuda-pemudi di Kelurahan Way Urang Kabupaten Lampung Selatan. Tetapi akan lebih memfokuskan kepada pemuda yang masuk dalam kriteria yang sekiranya mungkin dapat membantu peneliti memperoleh data. Jadi populasi dalam penelitian ini adalah 30 orang. Populasi teoritis, yakni sejumlah populasi yang batas-batasnya ditetapkan

⁹ Irawan Soehartono, *Metodologi Penelitian Sosial* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h. 35.

secara kualitatif.¹⁰ Kemudian, agar hasil penelitian berlaku juga bagi populasi yang lebih luas, maka ditetapkan terdiri dari pemuda pekerja berumur 30 tahun, lalu mahasiswa berumur 23 tahun dan kemudian pelajar berumur 20 tahun.

2. Sampel

Sampel adalah suatu bagian dari populasi yang akan diteliti dan dianggap dapat menggambarkan populasinya¹¹. Dan untuk dapat menentukan sampel dari populasi yang sesuai dengan penjelasan diatas maka penulis menggunakan teknik “*Non Propability Sampling*”(pengumpulan sampel yang tidak berdasarkan peluang), maksudnya adalah kemungkinan atau peluang seseorang untuk terpilih menjadi anggota sampel tidak diketahui.¹² Dan dalam teknik ini penulis melanjutkan dengan teknik “*Purposive Sampling*” (pengambilan sampel berdasarkan tujuan) jadi siapa saja yang akan diambil sebagai anggota sampel diserahkan kepada pertimbangan pengumpul data yang menurut dia, sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Jadi pengumpul data yang telah diberi penjelasan oleh peneliti akan mengambil siapa saja yang menurut pertimbangannya sesuai dan masuk dalam kategori yang diinginkan dengan maksud dan tujuan penelitian.¹³

Berdasarkan teknik diatas beserta penjelasannya, kriteria dari pengambilan sampel dari jumlah populasi yang ditetapkan 30 orang dalam penelitian ini adalah:

¹⁰Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta 2013), h. 119.

¹¹*Ibid*, h.57

¹²*Ibid*.h. 62

¹³*Ibid*. h. 63

1. Pemuda pekerja berumur 30 tahun

Pemuda pekerja berumur 30 tahun yang menggunakan gadget sebanyak 10 orang, kemudian akan lebih memfokuskan 2 dari 10 orang tersebut.

2. Mahasiswa berumur 23 tahun

Pemuda-pemudi sebagai mahasiswa dengan jumlah 10 orang, lalu akan dipilih menurut keaktifan mahasiswa tersebut dalam menggunakan gadget sebanyak 2 orang.

3. Pelajar berumur 20 tahun

Pemuda dengan jumlah 10 orang pelajar yang menggunakan gadget, setelah itu akan dilihat dari keaktifannya dalam menggunakan gadget dengan jumlah 2 orang.

Berdasarkan kriteria dari semua sampel diatas, maka jumlah keseluruhan sampel yang mewakili dalam penelitian berjumlah 6 orang.

3. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara kepada responden, dengan menggunakan alat perekam (*tape recorder*).

Dalam pelaksanaannya metode wawancara yang dilakukan penulis dengan menggunakan pedoman wawancara (*interview guide*) yakni hanya catatan garis besar tentang pokok-pokok permasalahan yang akan ditanyakan kepada responden. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan Pengaruh

Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Langsung Tatap Muka Dikehidupan Sehari-Hari (Studi Optimalisasi Pada Pemuda Pengguna Gadget Di Kelurahan Way Urang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan).

2. Metode observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala/fenomena yang diselidiki, tanpa mengajukan pertanyaan-pertanyaan meskipun objeknya orang.¹⁴ Tujuannya untuk membantu responden menjawab pertanyaan yang dirasa tidak atau kurang mampu menjawabnya dalam metode wawancara. Selain itupun untuk mengecek kebenaran jawaban responden sesuai atau tidak dengan yang dijelaskan dalam menjawab pertanyaan pada wawancara.

Dalam metode ini penulis melibatkan diri ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan subjek. Dan dalam observasi keterlibatan ini penulis menggunakan observasi partisipan yakni pengamat ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh subyek yang diteliti atau yang diamati, seolah-olah merupakan bagian dari mereka.¹⁵ Dan dalam pengamatannya penulis menggunakan observasi tak berstruktur yakni pengamat tidak membawa catatan tentang tingkah laku apa saja yang secara khusus akan diamati. Pengamat akan mengamati arus peristiwa dan mencatatnya atau meringkasnya untuk kemudian dianalisis.¹⁶

¹⁴ Marzuki, *Op. Cit.*h. 62

¹⁵ Irawan Soehartono, *Op. Cit.*h. 70

¹⁶ *Ibid.*

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan tehnik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian. Dokumen yang akan diteliti dapat berupa berbagai macam, seperti pengambilan gambar atau memfoto-foto peristiwa atau kegiatan yang subjek lakukan dikehidupan sehari-harinya. Tidak hanya dokumen resmi saja¹⁷.

Metode dokumentasi yang dilakukan penulis adalah pengumpulan data sebagai pelengkap seperti data-data jika ada, gambar dan dokumentasi lain yang sekiranya mendukung dalam penelitian.

1. Analisis Data

Analisis data merupakan penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca, data yang masih bersifat menyeluruh lalu diuraikan ke dalam komponen-komponen yang lebih kecil sehingga dapat¹⁸ mengetahui dampak-dampak komunikasinya.

Penulis mengadakan analisis data ini sesuai dengan tujuan penulis, yakni penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran atau deskripsi, maka datanya hanya menyajikan dengan memaparkan peristiwa-peristiwa yang terjadi. Dan dalam prosesnya peneliti melakukan analisis dimulai dari sebelum dilapangan, kemudian ketika dilapangan lalu setelah dilapangan. Setelah akhir dalam penelitian peneliti akan mengambil kesimpulan dengan cara berfikir induktif yakni berangkat dari fakta-

¹⁷Marzuki, Op Cit, h .70

¹⁸*Ibid*, h. 29

fakta khusus, peristiwa-peristiwa yang kongkret, kemudian dari fakta-fakta atau peristiwa yang khusus dan kongkret itu digeneralisasikan yang mempunyai sifat umum¹⁹.



¹⁹Sutrisnohadi, *Metodologi Research*, Jilid I (Yogyakarta: Andi Offset, 2004),h. 47.

BAB II

GADGET DAN KOMUNIKASI

A. Gadget

1. Pengertian Gadget

Telepon genggam (telepon genggam) atau telepon seluler (ponsel) atau *handphone* (HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (*portabel/mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel *wireless*)²⁰. Saat ini, Indonesia mempunyai dua jaringan telepon nirkabel yaitu sistem GSM (*Global System for Mobile Telecommunications*) dan sistem CDMA (*Code Division Multiple Access*). Badan yang mengatur telekomunikasi seluler Indonesia adalah Asosiasi Telekomunikasi Seluler Indonesia (ATSI).

2. Sejarah Gadget

Penemu telepon genggam/gadget yang pertama adalah Martin Cooper, seorang karyawan Motorola 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 adalah DynaTAC. Ide yang

²⁰SyerifNurhakim, *DuniaKomunikasi Dan Gadget*(Jakarta:Bestari, 2015),h. 41.

dicetuskan oleh Cooper adalah sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian secara fleksibel.²¹

Cooper bersama timnya menghadapi tantangan bagaimana memasukkan semua material elektronik ke dalam alat yang berukuran kecil tersebut untuk pertama kalinya. Namun akhirnya sebuah telepon genggam pertama berhasil diselesaikan dengan total bobot seberat dua kilogram. Untuk memproduksinya, Motorola membutuhkan biaya setara dengan US\$1 juta. “Pada tahun 1983, telepon genggam portabel berharga US\$4 ribu (Rp36 juta) setara dengan US\$10 ribu (Rp90 juta).

Setelah berhasil memproduksi telepon genggam, tantangan terbesar berikutnya adalah mengadaptasi infrastruktur 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.

Tokoh lain yang diketahui sangat berjasa dalam dunia komunikasi seluler adalah Amos Joel Jr yang lahir di Philadelphia, 12 Maret 1918, ia memang diakui dunia sebagai pakar dalam bidang *switching*. Ia mendapat ijazah bachelor (1940) dan master (1942) dalam teknik elektronik dari MIT. Tidak lama setelah studi, ia memulai kariernya selama 43 tahun (dari Juli 1940-Maret 1983) di Bell Telephone Laboratories, tempat ia menerima lebih dari 70 paten Amerika di bidang telekomunikasi, khususnya di bidang *switching*. *Amos E Joel Jr*, membuat sistem

²¹*Ibid*, h. 42.

penyambung (switching) telepon genggam dari satu wilayah sel ke wilayah sel yang lain. Switching ini harus bekerja ketika pengguna telepon genggam bergerak atau berpindah dari satu sel ke sel lain sehingga pembicaraan tidak terputus. Karena penemuan Amos Joel inilah penggunaan telepon genggam menjadi nyaman.²²

Adapun teknologi yang terdapat pada telepon genggam sebagai berikut:

Teknologi 2-G

Handphone generasi kedua atau 2-G muncul pada sekitar tahun 1990-an. Sinyal analog sudah diganti dengan sinyal digital. Penggunaan sinyal digital sudah melengkapi telepon genggam dengan pesan suara, panggilan tunggu, dan SMS.

Teknologi 3-G

Dengan teknologi 3-G operator jaringan dapat memberi jangkauan lebih luas kepada pengguna. Pada generasi ini mulai diperkenalkan system operasi pada ponsel sehingga membuat ponsel mendekati fungsi PC.

Teknologi 4-G

Teknologi 4-G memberikan penggunaanya kecepatan tinggi, volume tinggi, kualitas baik, dan jangkauan global. Selain itu, 4-G memberikan pelayanan

³ Aabot Gadget, “Telepon Genggam #Pengertian Gadget”, (On-line), tersedia di:

<https://id.wikipedia.org/wiki/> (:2016-17-05)

20

pengiriman data cepat untuk mengakomodasi berbagai aplikasi multimedia, seperti

²²AabotGadget, “TeleponGenggam#PengertianGadget”, (On-line), tersedia di:
<https://id.wikipedia.org/wiki/> (:2016-17-05)

video, conferencing, dan online game.

3. Jenis Dan Karakteristik Gadget

Adapun dari jenis-jenis gadget yang pada zaman modern ini ialah:

- a. Blackberry
- b. Iphone
- c. Android
- d. Ipad
- e. Tablet

Yang berbentuk dengan telepon genggam yang sering disebut gadget, pun sangat praktis untuk dibawa kemana-mana karena bentuknya yang minimalis dan beragam modelnya. adapula gadget:

a. Gadget USB

USB juga termasuk gadget. Gadget ini sangat berguna bagi para pelajar mahasiswa ataupun karyawan, contoh kongkrit dari USB adalah Flashdisk.

b. Gadget music

Gadget music adalah gadget yang hampir dimiliki setiap kalangan. Contoh gadget music adalah Mp3 Player, speaker atau mungkin handphone.

21

c. Gadget foto

Sesuai dengan namanya gadget foto adalah gadget yang berguna untuk mengambil foto. Gadget ini dilengkapi teknologi tinggi sehingga hasil jepretannya menyerupai aslinya.

d. Gadget pintar

Sesuai dengan namanya, gadget ini memang pintar, alat ini dapat mengerjakan apapun. Handphone, Iphone, Smartphone, Laptop, Komputer merupakan salah satu dari anggota gadget ini.

Akan tetapi gadget yang penulis maksud dalam skripsi ini adalah gadget ponsel pintar (*Smartphone*). Dimana gadget yang dimaksud adalah gadget yang mempunyai semua aplikasi yang telah dipaparkan diatas.

4. Fungsi Gadget

Fungsi gadget sendiri adalah untuk berkomunikasi jarak jauh, dan masih banyak lagi seperti :

- a. Menelpon
- b. Mengirim sms
- c. Mengakses internet
- d. Mengabadikan suatu moment dengan menggunakan fitur kamera/video

22

Kegunaan gadget di kehidupan sehari-hari sebenarnya relatif karena, penggunaan gadget sendiri tergantung kepada orang yang memakainya. Kegunaan gadget secara pandangan umum dan penggunaan yang semestinya dapat di bagi dalam beberapa segi pandangan yaitu:

- a. Segi komunikasi

Kalau zaman dulu manusia biasa berkomunikasi lewat batin atau dengan kelebihan yang dikaruniai oleh Tuhan kepada orang yang dikehendaki. Seiring

dengan berkembangnya pengetahuan manusia memilih berkomunikasi lewat tulisan yang dikirimkan lewat pos di era milenium ini, manusia pun memilih berkomunikasi lewat handphone karena cara ini dinilai lebih praktis daripada alat-alat komunikasi sebelumnya. Dengan adanya gadget komunikasi semakin lancar.

b. Segi sosial

Kita bisa memperbanyak teman lewat gadget dengan cepat dan mudah, kita berbagi kabar dengan teman dan kerabat kita yang berada di dalam negeri maupun di luar negeri tanpa harus menunggu waktu yang terlalu lama. Dengan adanya gadget, kita tidak perlu lama-lama mengirim surat melalui pos, kalau ada yang cepat buat apa kita memilih cara yang lama untuk berbagi.

c. Segi pendidikan

Bagi kita yang kebetulan dalam ruang lingkup pendidikan, kita tidak perlu pusing untuk menambah ilmu pengetahuan. Dengan adanya gadget, kita tekan

23

tombol yang ada pada gadget maka dengan mudah gadget tersebut akan menghubungi nomor yang dituju. Contohnya kita menghubungi dosen pembimbing kita, lalu membicarakan masalah pendidikan ataupun masalah lainnya. Tidak hanya itu, kita pun bisa mengakses ilmu pengetahuan lewat fitur GPRS yang berada di gadget. Kita bias dengan mudah mengakses internet, ataupun bertukar gambar dengan teman melalui MMS.

5. Aplikasi Gadget

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

Table 1
Aplikasi gadget

Aplikasi komunikasi	Aplikasi browsing	Aplikasi game online/offline
Blackberry messenger	UC browser	COC
Telepon	Opera mini	Getrich
Facebook	Google	Go pokemon
Kakao talk	Internet	Point blank
Instagram		8 pool miniclip
Line		
SMS		

B. Komunikasi Tatap Muka

1. Pengertian komunikasi

Komunikasi merupakan suatu hal yang sangat mendasar dalam kehidupan manusia. Dan bahkan komunikasi telah menjadi suatu fenomena bagi terbentuknya suatu masyarakat atau komunitas yang terintegrasi oleh informasi, dimana masing-masing individu dalam masyarakat itu sendiri saling berbagi informasi (*information sharing*) untuk mencapai tujuan bersama. Secara sederhana komunikasi dapat terjadi apabila ada kesamaan antara penyampai pesan dan orang yang menerima pesan. *Communication* berasal dari bahasa latin “*communis*” atau dalam bahasa inggrisnya

“*commun*” yang artinya sama. Apabila kita berkomunikasi (*to communicate*) berarti kita dalam keadaan berusaha untuk menimbulkan kesamaan (Suwardi, 1986:13).

“Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka” (Mulyana, 2002: 62). Sedangkan Gerald R. Miller (1966) berpendapat “komunikasi pada dasarnya penyampaian pesan yang disengaja dari sumber terhadap penerima dengan tujuan mempengaruhi tingkah laku penerima” (sendjaja, 1994: 21).

Komunikasi dilakukan dengan sengaja oleh seseorang untuk menyampaikan pesan kepada orang lain demi memenuhi kebutuhannya, seperti membujuk atau menjelaskan sesuatu. Dengan demikian, pemahaman komunikasi sebagai proses satu arah mengabaikan komunikasi yang tidak disengaja atau tidak direncanakan, seperti mimik muka, nada suara, gerakan tubuh dan sebagainya yang dilakukan secara spontan.²³

Onong uchyana mengatakan komunikasi sebagai proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran, atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini, dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Perasaan bisa berupa keyakinan, kepastian, keraguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian, kegairahan, dan sebagainya yang timbul dari lubuk hati.²⁴

²³Syaiful Rohim, *Teori Komunikasi Perspektif, Ragam, Aplikasi*(Bandung: Rineka Cipta, 2009), h. 9.

²⁴Burhan Bungin,*Sosiologi Komunikasi, Teori, Paradigma, Dan DiKursus Teknologi Komunikasi DiMasyarakat*(Jakarta: Prenada Media Group, 2011). h. 30.

Komunikasi ini adalah bentuk transmisi yang paling klasik dalam sejarah umat manusia. Kisah romantis Adam dan Hawa ketika pertama kali di "ditempatkan" Tuhan di bumi, telah menggunakan komunikasi untuk saling berkomunikasi. Saat itu yang digunakan adalah angin, ketika angin barat bertiup ke timur, Adam menyampaikan pesan kepada angin, "sampaikan kabar kepada Hawa kalau saya di barat". Begitu pula ketika angin timur berhembus ke barat, Hawa berpesan kepada angin, "sampaikan kabar kepada Adam kalau saya di timur". Komunikasi yang rutin dilakukan melalui transmisi angin ini, maka suatu saat Adam dan Hawa bertemu di Jabal Rahmah. Apabila legenda ini benar, maka manusia pertama (Adam-Hawa) ketika itu menggunakan teknologi transmisi dalam praktik komunikasi mereka. Berjuta-juta tahun diperkirakan manusia menggunakan transmisi angin untuk berkomunikasi dengan sesama manusia²⁵.

Bahwa komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan.²⁶

2. Komunikasi Islam

Komunikasi menurut teori Islam adalah komunikasi yang sesuai dengan Al-Quran dan sunah. Al-Quran dan sunah mengatur kapan seorang muslim harus bicara dan kapan seorang muslim harus diam.

Dasar komunikasi versi Islam berbeda 180 derajat dengan dasar komunikasi versi Barat. Teori Islam mengajarkan untuk *hifdzul lisan* (menahan atau menjaga

²⁵*Ibid*, h. 125

²⁶Onong Uchjana Effendi, *Ilmu, Teori Dan Filsafat Komunikasi* (Bandung: Citra Adikarya Bakti, 2003). h. 31.

lisan), sedangkan teori barat mengajarkan untuk banyak bicara atau banyak menyampaikan pesan.

Hifdzul lisan itu bukan diam, melainkan menahan dari berbicara yang tidak sesuai syariat (Al-Quran dan sunah) dan tidak diperlukan oleh orang yang mendengar sehingga menyebabkan orang berhati-hati dalam berbicara, tidak boleh semaunya.²⁷

Dalam berbagai literatur tentang komunikasi islam kita dapat menemukan setidaknya enam jenis gaya bicara atau pembicaraan (qaulan) yang dikategorikan sebagai kaidah, prinsip, atau etika komunikasi islam, yaitu:

1. Qaulan Sadida (perkataan yang benar, jujur)

QS. An Nisa ayat 9

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَةً ضِعَافًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

“Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah dibelakang mereka, yang mereka khawatirkan terhadap (kesejahteraannya)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertaqwa kepada Allah dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar (qaulan sadida)”.²⁸

2. Qaulan Baligha (tepat sasaran, komunikatif, to the point, mudah dimengerti)

QS. An Nisa ayat 63

أُولَئِكَ الَّذِينَ يَعْلَمُ اللَّهُ مَا فِي قُلُوبِهِمْ فَأَعْرِضْ عَنْهُمْ وَعِظْهُمْ وَقُلْ لَهُمْ فِي أَنْفُسِهِمْ قَوْلًا بَلِيغًا

“Mereka itu adalah orang-orang yang Allah mengetahui apa yang di dalam hati mereka. karena itu berpalinglah kamu dari mereka, dan berilah mereka pelajaran,

²⁷Thorik Gunara, *Komunikasi Rasulullah, Indahnya Berkomunikasi Ala Rasulullah*. (Bandung: Simbiosis Rekatama Media. 2009), h. 3.

²⁸Al-Qur'an dan Terjemahannya (Juzz 4, Qs An Nisaa'9), h. 116.

dan katakanlah kepada mereka *Qaulan Baligha* –perkataan yang berbekas pada jiwa mereka”.²⁹

3. Qaulan Ma'rufa (perkataan yang baik)

QS. Al Ahzab ayat 32

يَا نِسَاءَ النَّبِيِّ لَسْتُنَّ كَأَحَدٍ مِنَ النِّسَاءِ إِنِ اتَّقَيْتُنَّ فَلَا تَخْضَعْنَ بِالْقَوْلِ فَيَطْمَعَ الَّذِي فِي قَلْبِهِ
مَرَضٌ وَقُلْنَ قَوْلًا مَعْرُوفًا

“Hai isteri-isteri Nabi, kamu sekalian tidaklah seperti wanita yang lain, jika kamu bertakwa. Maka janganlah kamu tunduk dalam berbicara sehingga berkeinginanlah orang yang ada penyakit dalam hatinya] dan ucapkanlah *Qaulan Ma'rufa* – perkataan yang baik.”³⁰

4. Qaulan Karima (perkataan yang mulia)

QS. Al Isra' ayat 23

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا
فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا

“Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang diantara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan jangan engkau membentak keduanya dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik”.³¹

Dari ayat tersebut jelas bahwa kita diperintahkan untuk mengucapkan perkataan yang baik atau mulia karena perkataan yang baik dan benar adalah suatu komunikasi yang menyeru kepada kebaikan dan merupakan bentuk komunikasi yang menyenangkan.

5. Qaulan Layyinan (perkataan yang lembut)

QS. Thaha ayat 43-44

اذْهَبَا إِلَىٰ فِرْعَوْنَ إِنَّهُ طَغَىٰ
فَقُولَا لَهُ قَوْلًا لَّيِّنًا لِّعَلَّهُ يَتَذَكَّرُ أَوْ يَخْشَىٰ

²⁹Ibid, (Juzz 5, Qs An Nisaa'63), h.129.

³⁰Ibid, (Juzz 22, Qs Al-Azhab 32), h.672.

³¹Ibid, (Juzz 15, Qs Al-Israa' 23), h.427.

“Pergilah kamu berdua kepada Fir’aun karena benar-benar dia telah melampaui batas. Maka berbicaralah kamu berdua kepadanya dengan kata-kata yang lemah lembut, mudah-mudahan dia sadar atau takut”.³²

Ayat di atas adalah perintah Allah SWT kepada Nabi Musa dan Harun agar berbicara lemah-lembut, tidak kasar, kepada Fir’aun. Dengan *Qaulan Layina*, hati komunikan (orang yang diajak berkomunikasi) akan merasa tersentuh dan jiwanya tergerak untuk menerima pesan komunikasi kita.

6. Qaulan Maysura (perkataan yang ringan)
QS. Al Isra’ ayat 28

وَأِمَّا تُعْرِضَنَّ عَنْهُمْ رَحْمَةً مِنْ رَبِّكَ تَرْجُوهَا فَعَلَّ لَهُمْ قَوْلًا مَيْسُورًا

”Dan jika kamu berpaling dari mereka untuk memperoleh rahmat dari Tuhannya yang kamu harapkan, maka katakanlah kepada mereka Qaulan Maysura –ucapan yang mudah”.³³

Adapun komunikasi dengan sesama manusia dilakukan melalui bahasa dan isyarat sebagai alat ungkapannya dan lingkungannya sebagai media penunjangannya. Isyarat-isyarat badaniyah lebih banyak kegunaannya dibandingkan dengan bahasa yang menggunakan kata-kata. Lingkungan digunakan sebagai faktor pembuat suasana untuk memperkuat makna komunikasi sehingga pesan yang disampaikan bukan hanya dimengerti, tetapi juga dihayati dan selanjutnya mengubah perilaku penerima pesan. Komunikasi ini seperti ini diajarkan oleh Al-Quran atau sunnah Rasul, antara lain berikut ini.

a. Segi bahasa

يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ.

Artinya : wahai anakku, janganlah kamu menyekutukan Allah, sesungguhnya menyekutukan Allah itu suatu kezhaliman yang besar.

(q.s. Luqman [31]:13)

³²Op.Cit. Al-Quran Dan Terjemahannya, (Juzz 16 Qs Thaaha 43-44),h. 479.

³³Al-Qur’an Dan Terjemahannya (Juzz 15 Qs Al-Israa’28). Loc.Cit.

Untuk menyebut dan memanggil anak, dalam ayat tersebut digunakan kata “*ya bunya*” (wahai anakku), bukan “*ya walidi*” (wahai anakku). Perbedaan kedua kata tersebut terletak pada isi dan nuasanya. Kata “*ya bunya*” mengandung nuansa kasih sayang yang tidak terdapat pada kata “*ya walidi*”.³⁴

Pesan yang disampaikan tidak hanya dengan cara informatif, tetapi diberi tekanan dan diperkuat sehingga dampaknya sangat kuat dalam membentuk perilaku.

b. Segi lingkungan

وَأَقْصِدْ فِي مَشْيِكَ وَأَغْضُضْ مِنْ صَوْتِكَ إِنَّ أَنْكَرَ الْأَصْوَاتِ لَصَوْتُ الْحَمِيرِ

Artinya : “*sederhakanlah jalamu dan rendahkanlah suaramu, sesungguhnya seburuk-buruknya suara adalah suara himar*”

(Q.S. Luqman [31] :19)

Esensi pesan yang disampaikan adalah bahwa seseorang tidak boleh sombong dan berbicara buruk. Untuk memahami pesan Al-Quran diatas, komunikasi hendaknya menggunakan bahasa dan kata-kata yang tepat dan disesuaikan dengan pemahaman dan pengalaman orang yang diajak bicara disebut apersepsi atau *field experience*. Efektivitas komunikasi ini disebut pula dalam hadis nabi dengan istilah *biqadiri ‘uqulihim’* (atas dasar kemampuan akalnya), “*khathibunas biqadri uqulihim* (ajaklah manusia itu berbicara, sesuai kemampuan akalnya).³⁵

3. Komunikasi langsung

Komunikasi langsung (tatap muka) baik antara individu dengan individu, atau individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok, kelompok dengan

³⁴Hasil Mendengar”, *Ceramah*Ustad Herli Yusuf, Senin, (26-12-2016).

³⁵. Ali Anwar Yusuf. *Wawasan Islam* (Bandung:Pustaka Setia., 2002), h. 174.

masyarakat, maka pengaruh hubungan individu (*interpersonal*) termasuk di dalam pemahaman komunikasi ini³⁶.

Dikatakan komunikasi tatap muka karena ketika komunikasi berlangsung, komunikator dan komunikan saling berhadapan sambil saling melihat. Dalam situasi komunikasi seperti ini komunikator dapat melihat dan mengkaji diri si komunikan secara langsung. Karena itu, komunikasi tatap muka sering kali disebut juga *komunikasi langsung* (*direct communication*). Komunikator dapat mengetahui efeknya komunikasinya pada saat itu juga. Tanggapan/respon komunikan itu tersalurkan langsung kepada komunikator. Oleh sebab itu pula sering dikatakan bahwa dalam komunikasi tatap muka *arus balik* atau *umpan balik* (*feedback*) terjadi secara langsung.

4. Komunikasi Antarpesonal

Komunikasi antarpesona (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antara komunikator dengan seorang komunikan. Komunikasi jenis ini dianggap paling efektif dalam hal upaya mengubah sikap, pendapat atau perilaku seseorang, karena sifatnya *dialogis*, berupa percakapan. Arus balik bersifat langsung. Komunikator mengetahui tanggapan komunikan ketika itu juga, pada saat komunikasi dilancarkan. Komunikator mengetahui pasti apakah komunikasinya positif atau negatif, berhasil atau tidak. Jika tidak ia dapat meyakinkan komunikan ketika itu juga karena ia dapat memberi kesempatan kepada komunikan untuk bertanya seluas-luasnya.

³⁶*Ibid.h. 68.*

Pentingnya situasi komunikasi antarpersona seperti itu bagi komunikator ialah karena ia dapat mengetahui diri komunikan selengkap-lengkapnyanya. Ia dapat mengetahui namanya, pekerjaannya, agamanya, pengalamannya, cita-citanya, dan sebagainya, yang penting artinya untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilakunya. Dengan demikian komunikator dapat mengarahkannya ke suatu tujuan sebagaimana ia inginkan.³⁷

Menurut Soerjono Soekanto (Soekanto, 1992: 471), sosiologi komunikasi merupakan kekhususan dalam mempelajari interaksi sosial yaitu hubungan atau komunikasi yang menimbulkan proses saling pengaruh-mempengaruhi antara para individu, individu dengan kelompok maupun antarkelompok.³⁸

Jadi dari definisi di atas menyatakan bahwa komunikasi yang paling efektif ialah dengan komunikasi tatap muka langsung, karena komunikasi seperti ini dapat langsung saling mempengaruhi satu sama lainnya, dan pula dapat melihat langsung reaksi gerak-gerik, sikap dan perilaku seseorang.

5. Fungsi Komunikasi Tatap Muka

Menurut definisinya, fungsi adalah sebagai tujuan dimana komunikasi digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Fungsi utama komunikasi ialah mengendalikan lingkungan guna memperoleh imbalan-imbalan tertentu berupa fisik, ekonomi, dan sosial³⁹.

³⁷Onong Uchjana Effendy, *Dinamika Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), h.

7.

³⁸Onong Uchjana Effendy, *Op Cit* h.31

³⁹Muhammad Budyatna, *Teori Komunikasi Antarpribadi* (Jakarta: Kencana, 2012), h. 27.

Apabila komunikasi dipandang dari arti yang lebih luas, tidak hanya diartikan sebagai pertukaran berita dan pesan tetapi sebagai kegiatan individu dan kelompok mengenai tukar menukar data, fakta, dan ide maka fungsinya dalam setiap sistem sosial adalah sebagai berikut:

- a. Informasi
- b. Sosialisasi (pemasyarakatan)
- c. Motivasi
- d. Perdebatan dan diskusi
- e. Pendidikan
- f. Memajukan budaya
- g. Hiburan
- h. Integrasi

6. Tujuan Komunikasi Tatap Muka

Dalam kehidupan kita sehari-hari apalagi kalau kita sebagai seorang pejabat atau pemimpin maka kita sering berhubungan dengan masyarakat. Dalam hal ini kita bertujuan untuk menyampaikan informasi dan mencari informasi kepada mereka, agar apa yang ingin kita sampaikan atau kita minta dapat dimengerti sehingga komunikasi yang kita laksanakan dapat tercapai.

Pada umumnya komunikasi dapat mempunyai beberapa tujuan antara lain:

- a. Supaya yang kita sampaikan itu dapat dimengerti, sebagai komunikator kita harus menjelaskan kepada komunikan dengan sebaik-baiknya dan tuntas sehingga mereka dapat mengikuti apa yang kita maksudkan.

- b. Memahami orang lain : sebagai komunikator harus mengetahui benar aspirasi masyarakat tentang apa yang diinginkan, jangan mereka menginginkan arah untuk pergi ke barat tetapi kita memberikan jalan pergi ke timur.
- c. Supaya gagasan kita diterima oleh orang lain. Kita harus berusaha agar gagasan kita dapat diterima oleh orang lain dengan pendekatan yang persuasif bukan memaksakan kehendak.
- d. Menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu. Menggerakkan sesuatu itu dapat bermacam-macam, mungkin berupa kegiatan. Kegiatan yang dimaksudkan disini adalah kegiatan yang lebih banyak mendorong, namun yang penting harus diingat adalah bagaimana cara yang baik untuk melakukannya.

Jadi secara singkat dapat dikatakan bahwa komunikasi itu bertujuan: mengharapkan pengertian, dukungan gagasan dan tindakan.

7. Proses Komunikasi Tatap Muka

Dari pengertian komunikasi sebagaimana diuraikan diatas, tampak adanya sejumlah komponen dan unsur yang dicakup dan merupakan persyaratan terjadinya komunikasi. Dalam bahasa komunikasi komponen atau unsur adalah sebagai berikut:

- a. Source (sumber)

Sumber adalah dasar yang digunakan di dalam penyampaian pesan, yang digunakan dalam rangka memperkuat pesan itu sendiri. Sumber dapat berupa orang, lembaga, buku dan sejenisnya.

b. Komunikator

Komunikator dapat berupa individu yang sedang berbicara, menulis, kelompok orang, organisasi komunikasi seperti surat kabar, radio, televisi, film, dan sebagainya. Syarat-syarat yang perlu diperhatikan oleh seorang komunikator adalah sebagai berikut:

1. Memiliki kredibilitas yang tinggi bagi komunikasinya
2. Ketrampilan berkomunikasi.
3. Mempunyai pengetahuan yang luas.
4. Sikap.
5. Memiliki daya tarik dalam arti ia memiliki kemampuan untuk melakukan perubahan sikap penambahan pengetahuan bagi atau pada diri komunikan.

c. Pesan

Pesan adalah keseluruhan daripada apa yang disampaikan oleh komunikator. Pesan seharusnya mempunyai inti pesan (tema) sebagai pengarah di dalam usaha mencoba mengubah sikap dan tingkah laku komunikan.

d. Saluran (channel)

Saluran komunikasi selalu menyampaikan pesan yang dapat diterima melalui panca indera atau menggunakan media. Pada dasarnya komunikasi sering dilakukan dapat berlangsung menurut 2 saluran,

yaitu: (1) saluran formal atau yang bersifat resmi, (2) saluran informal atau yang bersifat tidak resmi.

e. Komunikasikan

Komunikasikan atau penerima pesan dapat digolongkan dalam 3 jenis yakni pesona, kelompok dan massa. Atau dengan perkataan lain dari segi sasarannya maka komunikasi dapat :

1. Komunikasi pesona (orang seorang)
2. Komunikasi kelompok
3. Komunikasi massa.⁴⁰

Bagaimana tanda-tanda komunikasi yang efektif? Komunikasi yang efektif – menurut **Stewart L. Tubbs** dan **Sylvia Moss** (1974:9-13) – paling tidak menimbulkan lima hal: *pengertian, kesenangan, pengaruh pada sikap, hubungan yang makin baik, dan tindakan.*

Pengertian

Pengertian artinya penerimaan yang cermat dari isi stimuli seperti yang dimaksud oleh komunikator.

Kesenangan

Tidak semua komunikasi ditujukan untuk menyampaikan pesan informasi dan membentuk pengertian. Ketika kita mengucapkan “Selamat pagi, apa kabar?”, kita tidak bermaksud mencari keterangan. Komunikasi itu hanya dilakukan untuk

⁴⁰Widjaja, *Komunikasi, Komunikasi Dan Hubungan Masyarakat* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 18.

mengupayakan agar orang lain merasa apa yang disebut analisis transaksional sebagai “Saya Oke – Kamu Oke” komunikasi ini lazim disebut *komunikasi fathis*, dimaksudkan untuk menimbulkan kesenangan. Komunikasi inilah yang menjadikan hubungan kita hangat, akrab, dan menyenangkan.

Mempengaruhi sikap

Paling sering kita melakukan komunikasi untuk mempengaruhi orang lain. Khatib ingin membangkitkan sikap beragama dan mendorong jemaah beribadah lebih baik. “Proses mempengaruhi pendapat, sikap dan tindakan orang dengan menggunakan manipulasi psikologis sehingga orang tersebut bertindak atas kehendaknya sendiri”.

Hubungan sosial yang baik

Komunikasi juga ditujukan untuk menumbuhkan hubungan sosial yang baik. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak tahan hidup sendiri. Kita ingin berhubungan dengan orang lain secara positif. Kebutuhan sosial ini hanya dapat dipenuhi dengan komunikasi interpersonal yang efektif. Dewasa ini para ilmuwan sosial, filsuf, dan ahli agama sering berbicara tentang alienasi – merasa terasing, kesepian, dan kehilangan keakraban – pada manusia modern.

Bila orang gagal menumbuhkan hubungan interpersonal, apa yang terjadi? Banyak – kata Vance Packard (1974). Ia akan menjadi agresif, senang berkhayal, “dingin”, sakit fisik dan mental, menderita “*flight syndrome*” (ingin melarikan diri dari lingkungannya). Packard mengutip penelitian Philip G. Zimbardo tentang hubungan antara anonimitas dengan agresi.

Tindakan

Diatas kita telah membicarakan persuasi sebagai komunikasi untuk mempengaruhi sikap. Persuasi juga ditujukan untuk melahirkan tindakan yang dikehendaki. Komunikasi untuk menimbulkan pengertian memang sukar, tetapi lebih sukar lagi mempengaruhi sikap. Jauh lebih sukar lagi mendorong orang bertindak. Tetapi efektivitas komunikasi biasanya diukur dari tindakan nyata yang dilakukan komunikate.⁴¹



⁴¹ Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*(Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h.

BAB III

DESA WAY URANG LAMPUNG SELATAN DAN PENGGUNAAN GADGET

A. Gambaran Umum Kelurahan Way Urang Lampung Selatan

a. Sejarah singkat Kelurahan Way Urang

Sejarah singkat Kelurahan Way Urang Kecamatan Kalianda. Pada tahun 1817, datang warga Pagar Ruyung dibawah pimpinan Kahula Hulu Balang mendirikan sebuah perkampungan, dan diberi nama Kampung Labuhan Ratu. Suatu saat Kahulu Hulu Balang merendam sabut/ijuk untuk membuat tali tambang. Beberapa hari kemudian Kahula Hulu Balang mengangkat sabut / ijuk tersebut dari dalam air. Terasa begitu berat sekali. Setelah dilihat ternyata sabut / Ijuk tersebut dikerumuni oleh udang (ukhang). Dari cerita singkat itu terciptalah sebuah nama yang menggantikan Kampung Labuhan Ratu menjadi Way Ukhang. Way berarti air, Ukhang berarti udang.

Pada tahun 1865, Kampung Way Ukhang dikukuhkan menjadi kampung Way Urang. Warga Kampung Way Urang yang mayoritas beragama Islam mulai menata adat istiadatnya. Pada keturunan ke V (lima) dari Kahula Hulu Balang yaitu Abdullah, Gelar Dalom Kesuma Khatu, menata adat Way Ukhang yang berkedudukan di Lamban Balak dengan julukan Bandar Marga legun yang kemudian membentuk 4 (empat) paksi yaitu:

- a. Paksi Tengkujuh
- b. Paksi Maja

c. Paksi Cangu

d. Paksi Kesugihan

Masing-masing paksi mempunyai punggawa-punggawa tata kedudukan adat sampai sekarang, diantaranya adalah sebagai berikut :

- Dalam Kesuma Ratu, turun ke
- Pangeran Mangku Bumi, turun ke
- Pangeran Ratu Sangun Ya Bandar, turun ke
- Pangeran Mangku Bumi (Rustam Efendi)

Masa kepemimpinan Kepala Kampung Muslim Gelar Dalam Kesuma Ratu, Wilayah Kampung Way Urang menjadi kepala-kepala suku sebagai berikut:

- Kepala Suku Karang Agung
- Kepala Suku Cina Girang
- Kepala Suku Simpur
- Kepala Suku Lubuk
- Dan lain-lain sampai Suwak

Adapun yang pernah menjabat sebagai Kepala Kampung dan Kelurahan Way Urang adalah sebagai berikut:

- | | |
|-----------------------------------|---------------|
| 1. Dalam Kesuma Ratu | (1909-1917) |
| 2. Raja Mangku Alam | (1917-1931) |
| 3. Muslim Gelar Dalam Kesuma Ratu | (1931-1941) |
| 4. Raja Mangku Alam | (1941-1957) |
| 5. Raden Sebuay | (1957-1966) |

6. Achmad Tumenggung Niti Jaman (1966-1979)
7. Yahya (1979-1982)
8. PLH. Zubaidi Zukri, BA (1982-1983)
9. Raden Purwa Tina (1983-1990)
10. M.Ramli, BA (1990-1997)
11. M.Toha Pasa,BA (2000-2005)
12. Dany Wahyudi, S.STP (1999-2000)
13. Drs, Kamaluddin Lana (2000-2005)
14. Azwar MU, SE. (2005- 2010)
15. Al Ihsan Iskafi, SE. (2010 - 2015)
16. JAELANI,S.STP.,M.H (2015 s/d sekarang)

Demikian riwayat singkat berdirinya Kelurahan Way Urang dari mulai terbentuk hingga sekarang.

b. Letak keadaan geografis Kelurahan Way Urang.

1. Letak geografis kelurahan Way Urang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Letak geografis kelurahan way urang

Perbatasan daerah	Kelurahan way urang
Sebelah utara	Desa kedaton
Sebelah selatan	Kecamatan kalianda
Sebelah timur	Desa kedaton
Sebelah barat	Laut

Sumber : profil Kelurahan Way Urang tahun 2016⁴²

2. Luas wilayah berdasarkan penggunaan

Luas wilayah berdasarkan penggunaan di Kelurahan Way Urang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Luas wilayah kelurahan way urang

Luas wilayah menurut penggunaan	Kelurahan way urang
	Hektar
Luas persawahan	92
Luas perkebunan	20
Luas kuburan	15
Luas pekarangan	13
Luas perkantoran	13
Luas prasarana umum	4
Luas pemukiman	843
Total luas	1.000

Sumber : profil Kelurahan Way Urang tahun 2016⁴³

c. Kependudukan

Dalam profil Kelurahan Way urang tahun 2016 tercantum bahwa jumlah kepala keluarga (KK) yang terdapat di Kelurahan Way Urang sebanyak 6.122 KK atau dengan jumlah penduduk 11.848 jiwa.

⁴² Sumber: Profil Kelurahan Way urang Tahun 2016

⁴³ Sumber: Profil Kelurahan Way Urang Tahun 2016

a. Jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin

Jumlah penduduk berdasarkan kelamin di Kelurahan Way Urang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4
Jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin

Jumlah penduduk	Kelurahan way urang
	Jumlah
Jumlah laki-laki	6.084 jiwa
Jumlah perempuan	5.764 jiwa
Jumlah total	11.848 jiwa

Sumber : profil Kelurahan Way Urang tahun 2016⁴⁴

b. Jumlah penduduk berdasarkan usia

Jumlah penduduk berdasarkan usia di Kelurahan Way Urang dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel 5
Jumlah penduduk berdasarkan usia

No	Kelompok usia	Jumlah jiwa	
		Laki-laki	Perempuan
1	0-12 Bulan	96	84
2	1-10 Tahun	1.046	1.022
3	11-20 Tahun	1.159	1.101
4	21-30 Tahun	904	915

⁴⁴ Sumber: Profil Kelurahan Way Urang Tahun 2016

5	31-50 Tahun	1.851	1.386
6	51-60 Tahun	621	646
7	61 Tahun Ke Atas	199	191
Jumlah		6.084	5.764
Total		11.848 jiwa	

Sumber: Profil Kelurahan Way Urang 2016.⁴⁵

Berdasarkan tabel diatas kriteria umur yang penulis maksud dalam penelitian ini ialah kriteria umur 20 tahun sampai 30 tahun. Yakni pemuda yang masih dalam aktif menggunakan gadgetnya

c. Jumlah penduduk berdasarkan mata pencaharian

Jumlah penduduk berdasarkan mata pencaharian di Kelurahan Way urang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6

Jumlah penduduk berdasarkan mata pencaharian

Jenis pekerjaan	Kelurahan Way Urang
	Jumlah

⁴⁵ Sumber: Profil Kelurahan Way Urang 2016

Karyawan :		
a.	PNS	
b.	TNI/POLRI	1.835
c.	Swasta	1.050
d.	Honoror	305
		430
Petani		461
Buruh		556
Wiraswasta		435
Pensiunan		340
Pertukangan/jasa		87
Total		5.499

Sumber: profil Kelurahan Way Urang tahun 2016⁴⁶

Berdasarkan tabel diatas bahwa sebagian besar penduduk di Kelurahan Way Urang bermata pencaharian PNS, sebanyak 1.835 jiwa dari jumlah penduduk yang bekerja, dan TNI/POLRI sebanyak 1.050 jiwa. Sisanya bermata pencaharian karyawan swasta, honoror, petani, buruh, wiraswasta, pensiunan, pertukangan dan jasa.

B. Gambaran Umum Penelitian

1. Gambaran umum responden

⁴⁶ Sumber: Profil Kelurahan Way Urang tahun 2016

Pada penelitian ini pengambilan data di lapangan melibatkan 6 responden. Adapun cakupan karakteristik yang disajikan menurut latar belakang responden menurut karakteristik berdasarkan jenis kelamin dan usia. Responden pada penelitian ini dikhususkan pada pemuda berusia 20 tahun awal sampai usia 30 tahun yang tinggal di Kelurahan Way urang. Diharapkan dari 6 responden yang dijadikan sebagai subjek pada penelitian ini dapat diperoleh hasil yang akurat sesuai dengan yang dibutuhkan.

2. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Responden dalam penelitian ini terdiri dari jenis kelamin laki-laki dan jenis kelamin perempuan yang ada di Kelurahan Way Urang, sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7
Jumlah responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis kelamin	Jumlah
Laki-laki	4 Orang
Perempuan	2 Orang
Total	6 Orang

Sumber : Data sampel tahun, 2016

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa jumlah responden jenis kelamin laki-laki dan perempuan berbeda, dengan jumlah 4 untuk laki-laki dan 2 untuk perempuan.

3. Karakteristik berdasarkan usia

Tabel 8
Jumlah responden berdasarkan usia

Umur	Jumlah
20 tahun	1 Orang
22 tahun	2 Orang
23 tahun	1 Orang
25 tahun	1 Orang
30 tahun	1 Orang
Total	6 Orang

Sumber: Data sampel tahun, 2016

Berdasarkan tabel diketahui bahwa jumlah atau presentase umur tidak memiliki yang signifikan, hal ini karena dalam penelitian dilakukan pembatasan umur pemuda sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan dalam penelitian.

4. Jenis dan merk gadget

Adapun hasil wawancara yang telah penulis dapatkan dalam penelitian, bahwa pemuda-pemuda Kelurahan Way Urang mayoritas memiliki lebih dari 1 gadget dengan beda jenis dan merk gadgetnya. Jenis dan merk yang dimiliki pemuda dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9
Nama pengguna jenis dan merk gadget

No	Nama Responden	Jenis Dan Merk Gadget	Jumlah	Lama pemakaian
1	Rahmat Andri Musopa	Samsung j1ace dan iphone 5s	2 buah	2 tahun

2	Suroto	Asus Zenfone C	1 buah	2 tahun
3	M. Raviul Arzumi	Asus Zenfone 2	1 Buah	2 tahun
4	Rianthi Almaida	Samsung Grand Prime	1 Buah	3 tahun
5	Yunita Dewi	Vivo Y5 Dan Nokia 1202	2 Buah	7 tahun
6	Yadi saputra	Samsung Grand Prime Dan Nokia 1201	2 Buah	10 tahun

Sumber : Hasil, Wawancara dengan pemuda, 2016⁴⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan sejumlah pemuda yang akan diambil sampel data mendapatkan hasil seperti diatas bahwa dari keenam pemuda tersebut kebanyakan menggunakan gadget yang memiliki akses dan fitur yang canggih atau yang biasa disebut pada zaman saat ini dengan android.

Dari keenam pengguna gadget diatas bahwa yadi saputra lah yang telah lama menggunakan gadget, karena dia yang paling dewasa diantara yang lainnya. Namun pada masa sewaktu dia telah menggunakan gadget belum seperti saat ini yang sudah canggih, hanya saja dahulu yang dipakai hanyalah SMS dan TELEPON saja karna hanya untuk mementingkan komunikasinya saja. Lain halnya pada zaman sekarang gadget bukan hanya untuk berkomunikasi saja namun banyak fitur aplikasi yang ada didalamnya yang mampu membuat penggunaanya merasakan sensasi yang jauh lebih seru. Dan itupun tidak menutup kemungkinan tergantung siapa penggunaanya dalam menggunakan gadgetnya. Hal yang positif atau hal yang negatif.

5. Penggunaan aplikasi gadget

⁴⁷ Sumber: Pemuda-pemudi Kelurahan Way urang, wawancara, tahun 2016

Pada penelitian pengambilan data yang langsung dilakukan dengan mewawancarai kepada responden yang berjumlah 6 orang, telah mendapatkan hasil yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 10
Penggunaan aplikasi gadget

Kriteria usia	Aplikasi yang digunakan
20- 22 tahun	Games online Blackberry messenger Line Instagram Path Facebook Twitter
23-25 tahun	Blackberry messenger Twitter Telepon Sms Instagram Kamera
30 tahun	Telepon Sms Blacberry messenger Facebook ⁴⁸

⁴⁸ Pemuda-pemudi Kelurahan Way urang, wawancara, 2016

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa kriteria umur 20-22 tahun lebih dominan menggunakan aplikasi games online dibanding aplikasi yang lain, tetapi disamping itu sesekali menggunakan aplikasi: Blackberry Messenger, Line, Instagram, Path, Facebook dan twitter. Sedangkan kriteria umur 23-25 tahun lebih dominan menggunakan aplikasi Blackberry Messenger dibanding aplikasi: Twitter, Telepon, sms, Instagram. Dan kriteria umur 30 tahun pun tidak terlalu dominan terhadap aplikasi Blackberry Messenger, tetapi lebih kepada aplikasi Telepon.

Menurut hasil wawancara penulis kepada pemudi yakni Rianthi Almaida dia menuturkan “saya menggunakan/mengaplikasi gadget saya hanya disaat sedang sendiri atau bosan. Sedangkan disaat berkumpul dengan kerabat dan teman saya tidak menggunakan gadget, karna menurut saya kalo disaat berkumpul menggunakan gadget akan mengganggu perbincangan yang ada. Namun aplikasi yang saya suka dengan gadget saya adalah instagram dan kamera.⁴⁹

Bahkan tidak jauh berbeda dengan apa yang telah penulis dapat dari hasil wawancara dengan yunita dewi, diapun menuturkan “saya memainkan gadget dikala rumah sedang sepi tidak ada orang, kecuali saya yangg dirumah, jadi saya memainkan gadget, dan aplikasi yang saya pakai disaat sendiri dirumah adalah terutama kamera (tuturnya sambil tertawa), lalu aplikasi facebook, yakni social media.⁵⁰

⁴⁹ Rianthi Almaida, Pemudi Kelurahan Way Urang, *Wawancara, 23-01-2017*

⁵⁰ Yunita Dewi, Pemudi Kelurahan Way Urang, *Wawancara, 23-12-2016*

Jadi dari hasil wawancara yang penulis dapat dari kedua pemuda diatas yakni, penulis menyimpulkan bahwa rianthi almaidia dan yunita dewi dalam menggunakan aplikasi tidak jauh berbeda, sama-sama menggunakan aplikasi kamera, karena menurut penulis mereka suka foto-foto dan mengabadikan moment dan mengunduhnya ke media sosial seperti facebook dan instagram.

e. Batasan waktu penggunaan gadget

Pada penelitian ini peneliti mengamati aktifitas subjek, dengan metode observasi, yakni mengamati dan mencatat yang dilakukan terhadap objek ditempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa. Adapun hasil yang peneliti peroleh pada saat mengamati kegiatan objek yakni adalah batasan waktu penggunaan gadget dikalangan pemuda yang tidak menentu atau bisa dikatakan tidak bisa lepas dari gadgetnya tersebut. Sehingga lupa akan kewajiban, seperti: solat lima waktu dan berkomunikasi langsung tatap muka, kerabat, orang tua dan lainnya.

Penggunaan gadget di kalangan pemuda di Kelurahan Way Urang masih sangat berlebihan dan tidak memberi batasan-batasan dalam menggunakan gadgetnya, sehingga dalam hal ini membuat segala permasalahan timbul seperti halnya, disaat berkumpul dengan sesama untuk berbincang-bincang sendau gurau tetapi masih ada sebagian pemuda yang memainkan gadgetnya, sehingga komunikasi tatap muka menjadi tidak tersalurkan. Lalu ditengah-tengah keluarga yang selalu menggunakan gadget diwaktu santai sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk sharing terhadap orang tua ke anak, anak ke orang tua tidak terjalin baik, dikarenakan

aktivitas anak yang selalu memainkan gadgetnya. Hal ini membuat rasa hormat terhadap orang tua mengghilang karena kurang batasannya pemuda dalam menggunakan gadget. Bahkan pemuda sampai lalai melakukan kewajibannya, contohnya; solat lima waktu, pengajian, membaca al-qur'an. Itu sudah tidak lagi terjadi karena aplikasi yang didalam gadget merubah perilaku pemuda.⁵¹

Berdasarkan hasil wawancara penulis kepada bapak muhammad ali yakni “pengaruh yang diberikan gadget kepada pemuda saat ini khususnya pada anak saya sendiri sudah terlalu memberikan dampak yang sangat luar biasa, bahwa sanya perilaku mereka jauh dari kebiasaan dahulu yang mana tidak terpaku kepada gadget yang saat ini mereka harus mendahului gadget dibandingkan melakukan kewajiban melakukan solat, mengaji, anak saya kalo saya sudah waktu soalt tiba selalu menunda-nunda waktu solat karna asik main gadget tersebut. Tidak seperti biasanya dahulu sebelum membumingnya gadget, dia selalu bergegas jika waktu solat tiba”.⁵²

Melalui hasil pengamatan penulis di kalangan Pemuda Pengguna Gadget Di Kelurahan Way Urang, bahwa komunikasi yang terjalin menjadi tidak efektif karena perbincangan yang sedang berjadi menjadi miscommunication, dalam artian komunikasi antara pemuda dengan lainnya tidak tepat kesasaran komunikasi, hal ini disebabkan karena Pemuda Di Kelurahan Way Urang berkomunikasi dengan lainnya tetapi asyik memainkan gadget, artinya mereka masih belum mengetahui kapan, dimana, dan bagaimana waktu yang tepat untuk menggunakan gadget.

⁵¹ Hasil Pengamatan, Di Kalangan, Pemuda, Di Kelurahan Way Urang, Kamis, 20-10-2016

⁵² Bapak Muhammad Ali Selaku Orang Tua Muhammad Raviul Arzumi, *Wawancara*, Minggu 23-10-2016.

f. Pemakaian pulsa atau paket data

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan bahwa pemakaian pulsa atau paket data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11
Pemakaian pulsa dan paket data

Kriteria umur	Pulsa atau paket data	Pemakaian	Tenggang waktu
20-22 tahun	3-4gb	<- 2 minggu	2 bulan
23-25 tahun	10.000 pulsa	1 minggu	1 minggu
	3-4gb	1 bulan	2 bulan
30 tahun	25.000 pulsa	< - 1 minggu	1 bulan
	3-4gb	>-2 bulan	2bulan

Sumber : Olahan data pengamatan Observasi, 2016⁵³

Berdasarkan pemakaian pulsa atau paket data yang diketahui pada tabel bahwa, penggunaan pada kriteria umur 20-22 selalu menggunakan paket data di gadgetnya, dengan kuota 3-4gb yang seharusnya sampai tenggang waktu 2 bulan tetapi memakai dengan tiada batasan sehingga kurang dari 2 minggu kuota kriteria umur 20-22 tahun sudah habis sebelum waktunya. Sedangkan kriteria umur 23-25 tahun pemakaian pulsa 10.000 selama 1 minggu pas dengan tenggang waktunya, sedangkan pemakaian kuota 3-4gb hanya 1bulan sedangkan waktu habis kuota 2bulan, karena kriteria umur

⁵³ Sumber : Olahan Data Pengamatan Observasi, 2016

23-25 tahun tersebut lebih dominan memakai kuota dibandingkan pulsa. Kriteria umur 30 memakai pemakaian pulsa kurang dari seminggu karena pada kriteria umur 30 tahun tersebut lebih dominan ke pemakaian pulsa dibanding memakai kuota.⁵⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan Muhammad raviul arzumi “ kalo saya sih sering beli kouta 3-4gb dengan masa aktif sampai 2 bulan, tapi itu gk sampai 2 bulan udah abis duluan, karna kan saya sering main games online” .⁵⁵ jelas dari terlihat bahwa pemakaian yang digunakan oleh muhammad raviul arzumi sangat boros dikarenakan setiap pemakaian dia menggunakan aplikasi yang menyerap banyak kuota sehingganya tidak sesuai dan berlebihan dari batasan waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan suroto “ biasanya kouta yang saya beli yakni 3-4gb dengan masa aktif selama 2 bulan itu pun saya menggunakan cuma sampai 1 bulan karna aplikasi BBM, Whatsapp tidak pernah offline selalu online karena semua laporan pekerjaan yang saya terima melalui aplikasi tersebut” .⁵⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan yadi saputra “ kalau saya jarang beli kuota, soalnya saya lebih sering nelpon kalo gk sms saja, itupun kalo ada hal-hal yang penting doang kalo gk ada ya nganggur tu gadget saya. Intinya saya gk terlalu deh

⁵⁴ Hasil Pengamatan, Di Kalangan, Pemuda Di Kelurahan Way Urang, Sabtu, 22-10-2016

⁵⁵ Muhammad Raviul Arzumi, Pemuda Kelurahan Way Urang, *Wawancara* , Minggu, 23-10-2016

⁵⁶ Suroto, Pemuda Kelurahan Way Urang, *Wawancara*, Sabtu, 10-09-2016

kalau mainin gadget, kalo pulsa saya sering ngisi paling satu minggu sekali baru beli pulsa”.⁵⁷

Dari hasil wawancara penulis dengan ketiga pemuda diatas tersebut yakni menyimpulkan, bahwa perbedaan dari ketiganya sangat jauh berbeda, dampaknya menjadi pemborosan bagi pemakainya jika dalam menggunakan gadget berlebihan, berbeda dengan yadi saputra yang tidak biasa menggunakan paket data.

C. Kegiatan Sehari-Hari Pemuda Menggunakan Gadget Di Kelurahan Way Urang

Kegiatan rutin pemuda-pemudi semasa dahulu sebelum jauh mengenal kecanggihan gadget seperti saat ini yakni berkumpul dalam acara pembentukan atau rapat karang taruna dan risma untuk saling berkomunikasi langsung antar satu sama lainnya guna untuk mempererat tali silaturahmi dan mengenal sikap dan kepribadian antar pemuda-pemudi masing-masing. Bahwa komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan.

Dimana dahulu pemuda-pemudi berkumpul dalam acara karang taruna maupun risma mereka selalu berbincang dan mengobrol antar satu sama lainnya tanpa menggunakan gadget mereka. Hal ini membuat hubungan silaturahmi semakin erat akan tetapi setelah munculnya gadget yang pada zaman modern saat ini kebiasaan berkumpul pemuda-pemudi dalam acara apapun tidak saling berkomunikasi langsung karena kemunculan gadget *modern* yang canggih seperti saat ini. Hal ini disayangkan

⁵⁷ Yadi Saputra, Pemuda Kelurahan Way Urang, *Wawancara*, Sabtu, 24-09-2016

karena akan membuat hubungan erat menjadi renggang tanpa adanya komunikasi langsung yang terjadi.

Kegiatan keseharian pemuda Dikelurahan Way Urang dalam menggunakan gadgetnya masing-masing berdasarkan kriteria umur dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Pemuda dengan kriteria umur 20-22 tahun.

Kriteria umur 20-22 tahun kegiatan keseharian dalam menggunakan gadget adalah menggunakan gadget untuk bermain games online, kemanfaatan penggunaan gadget di umur tersebut kurang, karena mereka lebih asyik dengan gadget dibanding berkomunikasi atau berhubungan sosial.⁵⁸ Yang mana penulis telah mendapatkan hasil wawancara dari salah satu pemuda bernama **”Muhammad Raviul Arzumi”** bahwa dia mampu memainkan gadget selama 10 jam dengan permainan games yang ada diaplikasi gadgetnya tersebut, walaupun ada yang mengajak berbicara ya saya jawab seadanya “ ungapnya”.⁵⁹

- b. Pemuda dengan kriteria umur 23-25

Dalam keseharian menggunakan gadget, pada kriteria umur 23-25 tahun ini sering menggunakan aplikasi messenger yang ada diaplikasi gadget seperti contohnya, BBM, Whatsapp, Facebook, Twitter. artinya lebih sering berkomunikasi

⁵⁸ Hasil Pengamatan, Di Kalangan Pemuda Di Kelurahan Way Urang, Sabtu, 22-10-2016

⁵⁹ Muhammad Raviul Arzumi, Pemuda Kelurahan Way Urang, *Wawancara*, Minggu, 23-10-2016

melalui media ketimbang berkomunikasi langsung tatap muka. Hal ini membuat berkurangnya komunikasi langsung tatap muka tidak terjalin baik, sehingga dapat membuat dampak menjauhkan yang dekat dan mendekatkan yang jauh.⁶⁰

Pada wawancara penulis dengan pemuda Kelurahan Way Urang yang bernama **Suroto**, “saya kalo berkomunikasi ya seperti biasa tidak terlalu sering. Yang penting kalo orang menyapa ya saya balik menyapa, tapi yang lebih sering saya lakukan yakni berkomunikasi lewat media, karna tuntutan pekerjaan dimana gadget yang saya gunakan harus selalu aktif dan standby.⁶¹ menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan kliennya yang terpaut jarak yang jauh sehingga dia menggunakan aplikasi komunikasi seperti BBM, Whatsapp karna dalam kegiatan kesehariannya dia bekerja sebagai karyawan indomaret.

c. Pemuda dengan kriteria umur 30 tahun

Dalam keseharian dipekerjaannya kriteria umur 30 tahun sering menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan rekan bisnis yang berjarak jauh dengannya, dengan hal ini pemuda umur 30 tahun sangat memanfaatkan gadget untuk berkomunikasi dengan rekan bisnis, sedangkan aplikasi yang digunakan tidak terlalu memperboros biaya ketimbang pemuda dengan kriteria 20-22 dan 23-35 yang menggunakan aplikasi gadget dengan pemborosan biaya penggunaan paket data dan

⁶⁰ Hasil Pengamatan, Di Kalangan, Pemuda Di Kelurahan Way Urang, Minggu, 23-10-2016

⁶¹ Suroto, Pemuda Kelurahan Way Urang, *Wawancara*, Sabtu, 10-09-2016

pulsa, artinya umur 30 tahun dapat memanfaatkan gadgetnya.⁶² kriteria umur 30 tahun dapat memanfaatkan gadget dan mampu membatasi penggunaan gadget. Jadi ketika berkomunikasi tatap muka mereka tidak terpaku ke gadget malah lebih menyimak apa yang sedang mereka perbincangkan.⁶³

Menurut **Yadi Saputra** “ ya kalo saya menggunakan gadget hanya untuk kepentingan bisnis saja, seperti menggunakan aplikasi telepon untuk menghubungi rekan bisnis, kalo enggak ya lewat sms, gak yang berlebihan kayak main game online. Menurut saya menggunakan gadget yang berlebihan itu buat pening, soalnya kalo saya terlalu lama melihat layar gadget mata saya langsung kunang-kunang, makanya saya gk terlalu berlebihan memakainya, saya pun mampu memainkan gadget hanya beberapa menit saja”.⁶⁴

Dari hasil wawancara yang penulis dapatkan dan telah diuraikan diatas menyimpulkan bahwa, antara pemuda dengan kriteria umur 20-22 atau bisa dikatakan yang masih duduk dibangku sekolah dan baru masuk awal perkuliahannya mereka belum mampu memanfaatkan gadgetnya dan komunikasinya pun jarang lebih sering menggunakan gadgetnya hanya untuk bermain games saja ketimbang memanfaatkan gadget untuk komunikasi, sedangkan kriteria umur 23-25 tahun yakni pemuda yang tengah berjalan dalam perkuliahannya, lebih sering berkomunikasi melalui media seperti BBM, Facebook. Sedangkan kriteria umur 30 tahun masih mampu berkomunikasi tatap muka karena dalam kegiatannya tidak terlalu menggunakan

⁶² Hasil Pengamatan, Di Kalangan ,Pemuda Di Kelurahan Way Urang, Sabtu, 17-9-2016

⁶³ Rahmat Andri Musopa, Pemuda Kelurahan Way Urang, *Wawancara*, Minggu 18-09-2016

⁶⁴ Yadi Saputra, Pemuda Kelurahan Way Urang, *Wawancara*, Sabtu, 24-09-2016

gadget. Jadi pengaruh gadget sangat berdampak kepada komunikasi langsung tatap muka dikalangan pemuda pemudi Kelurahan Way Urang.

Artinya masih kurangnya pemuda pemuda dalam memanfaatkan gadgetnya kedalam hal yang positif bahkan komunikasi tatap muka pun tidak terjadi antara pemuda-pemuda. Hal ini yang disayangkan karna dapat menjauhkan yang dekat.

D. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Pemuda Di Kelurahan Way Urang Kabupaten Lampung Selatan.

Gadegt saat ini sangat berpengaruh bagi kehidupan masyarakat di Kelurahan Way urang, dimana yang dahulu mereka dalam kegiatan rutin karang taruna dan risma selalu menggunakan dan memanfaatkan kondisi untuk saling berkomunikasi langsung tetapi hal ini tidak terjadi dizaman sekarang yang disebabkan mereka para pemuda-pemudi menggunakan gadgetnya tidak ditempat kondisi yang memungkinkan, karenanya itu membuat komunikasi langsung tatap muka sering kali diabaikan, seolah-olah komunikasi langsung ini tidak terlalu penting, karena komunikasi melalui media lebih dominan digunakan untuk para kaum pemuda. Pengaruh gadget bahkan tidak berdampak kepada komunikasi saja, bahkan kewajiban seperti; menjalankan Sholat lima, pengajian rutin, pun terlalaikan karna gadget ini tersebut, sungguh disayangkan buat para pemuda melalaikan Solat lima waktu hanya karena asyik memainkan gadget dan silaturahmi pun sangat jarang terjadi.

Silaturahmi itu sendiri berarti mengikat tali persahabatan di antara sesama. 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 se-besar 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.

Tidak hanya menjadi kebutuhan sehari-hari saja, gadget sudah lekat hubungannya dengan kegiatan bersosialisasi manusia pada zaman ini. Gadget itu sendiri bisa mengurangi dampak negatif dari jarak, yakni dapat mendekatkan yang jauh namun di sisi lain juga dapat menjauhkan yang dekat. Banyak contoh yang telah terjadi di dalam masyarakat dini ini khususnya pemuda di Kelurahan Way urang. Tidak menutupi kemungkinan bahwa hal seperti ini telah terjadi di dalam keluarga inti pembaca sekalian. Seperti hal nya, di sela waktu santai dengan keluarga untuk berbincang tetapi malah menggunakan waktu untuk memainkan gadget.

Dari yang penulis dengar dari ceramah ustad herli yusuf “ bahwa seorang anak saat main hp, apa BBM apa namanya dipanggil emaknya ngotot itu, nurr jawab anaknya “nanti sih mak cerewet amat tanggung ini”. Padahal kata nabi kalau orang tua memanggil lebih dari satu kali walaupun kau sedang solat sunah batalkan solat itu, datang orang tua itu lebih penting dari pada solat sunah. Solat sunah ya jangan salah denger”.⁶⁵

⁶⁵ Hasil Mendengar, Ceramah Ustad Herli Yusuf, Senin, 26-12-2016

Gadegt itu sendiri bisa membawa dampak yang berbagai macam segi, dimana dampak tersebut menimbulkan gejala-gejala yang jauh dari kita perkiraan, contohnya seperti:

- a. Hilangnya rasa hormat
- b. Tidak mempunyai rasa sopan santun
- c. Tidak memiliki rasa kepedulian.⁶⁶

Seperti contoh halnya yang ada pada point batasan penggunaan gadget, dimana seorang anak terhadap orang tuanya tidak memiliki rasa hormat, sopan santun dan pemuda 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 muhammad raviul arzumi yakni bapak ali, “perilaku yang anak saya lakukan disaat dia memainkan gadgetnya sangat jauh dari kebiasaannya, kalo misalkan pulang kerumah langsung megang gadget diam tanpa suara, diotak-atik tuh gadget entah apa yang diotak-atik, sampai-sampai kalo saya manggil gk cukup satu kali buat manggilnya, misalkan kalau disuruh solat jawabnya nanti-nanti terus kalau tidak bentar lagi yah, gtu jawabnya”.⁶⁷

⁶⁶ Bapak Ahmad Musopa, Orang Tua Dari Rahmat Andri Musopa, *Wawancara*, Minggu 18-09-2016

⁶⁷ Bapak Muhammad Ali, Selaku Orang Tua Dari Muhammad Raviul Arzumi, *Wawancara*, Minggu, 23-10-2016

Adapun pula tidak jauh seperti pendapat orang tua dari suroto yakni dia menuturkan bahwa anak saya kalau pulang dari pekerjaannya bukannya malah sharing atau berbincang tentang pekerjaan tetapi malah dia sibuk dengan gadgetnya, sampai kalo saya ajak bicara jawabnya tidak nyambung dengan apa yang saya tanya kan, seharusnya kan istirahat lah kalau dirumah ya ditaruh gadgetnya sharing dengan orang tua gimna pekerjaannya tadi, ini mah tidak, sampai rumah masuk kamar keluar kamar kalau gk kelaparan saja”.⁶⁸

Berbeda dengan pendapat orang tua dari yadi saputra yakni dengan bapak tata “ dia menuturkan bahwa perilaku anaknya baik “anak saya kalau dirumah rajin sering ngajak ngobrol saya kalau disela-sela waktu senggang, kami dirumah sudah mempunyai jadwal-jadwalnya dimana waktu untuk memainkan gadget dimana waktu untuk berbincang, jadi, kami sudah membatasi lah yang namanya seperti itu jadi semuanya teratur dan tidak ada yang terabaikan lah.”⁶⁹

Berdasarkan hasil survey dengan metode yang penulis gunakan penelitian lapangan (*field research*) yakni penelitian yang dilakukan dilapangan atau didalam masyarakat yang sebenarnya. Untuk menemukan realitas apa yang tengah terjadi mengenai masalah tertentu⁷⁰. Data yang penulis dapat yaitu bahwa pemuda di Kelurahan Way Urang sangat jarang melakukan komunikasi tatap muka yang

⁶⁸ Bapak Samidi, Selaku Orang Tua Dari Suroto, *Wawancara*, Minggu, 16-10-2016

⁶⁹ Bapak Tata, Selaku Orang Tua Yadi Saputra, *Wawancara*, Minggu, 9-10-2016

⁷⁰ Marzuki, *Metodologi Riset* (Yogyakarta: Ekonisia Kampus Fakultas Ekonomi UII, 2005),

langsung. Hal ini disebabkan karena dari berbagai kesibukan mereka akan gadgetnya masing-masing.

Adapun dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan terhadap berkurangnya komunikasi tatap muka yaitu menjauhnya ikatan tali silaturahmi antara pemuda dengan pemuda, keluarga, dan kerabat. Penggunaan gadget terbagi dalam segi positif dan segi negatifnya.

a. Penggunaan gadget segi positif

a. Segi Komunikasi

Dahulu, kita jika ingin berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya hanya bisa dilakukan jika kita bertemu tatap muka langsung dengan seseorang. Untuk wilayah yang jauh, kita hanya bisa saling bertukar informasi dengan mengirim surat. Namun, sekarang ini kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja, dimana saja, dan kapan saja, tanpa harus bertemu langsung dengan orang yang bersangkutan. Kita bisa berkomunikasi tanpa harus tanpa terikat tempat tinggal. Komunikasi menjadi lebih praktis dan efisien, baik dari segi pemakaian ataupun dari segi cara kita membawa alat tersebut. Tetapi komunikasi seperti ini pun ada kekurangannya atau tidak efektif yakni kita tidak dapat mengetahui ekspresi sikap perilaku dari seseorang yang kita ajak berkomunikasi.

b. Segi Sosial

Kita bisa memperbanyak teman menggunakan gadget dengan cepat dan mudah. Kita bisa berbagi kabar dengan teman dan kerabat kita di dalam ataupun luar negeri dengan cepat. Apalagi sekarang sudah banyak social media yang bervariasi membuat kita menjadi lebih mudah dan bervariasi dalam menyampaikan kabar. Dengan menggunakan gadget, kita bisa mengakses social media apapun itu, dan membuat kita menjadi lebih mudah menyebarkan informasi mengenai diri kita ke siapapun yang kita inginkan, baik itu teman atau saudara. Kemudahan menyebarkan informasi tersebut, juga bisa membuat kita menjadi lebih kreatif dalam menunjukkan hasil karya kita, seperti adanya blogger, youtube, soundcloud dan banyak lagi.

b. Penggunaan gadget segi negatif

a. 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.

b. Kemudian Antisocial 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.

- c. Penggunaan tidak sesuai kondisi, misalnya, menggunakan gadget disela-sela berkumpul dengan pemuda lainnya sehingga membuat apa yang sedang diperbincangkan menjadi terabaikan karena asik memainkan gadget.
- d. Pemborosan biaya gadget yang tidak akan ada habisnya, akan membuat para penggunanya tidak pernah puas sehingga perlu biaya untuk selalu meng-update 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 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.

Jadi penulis telah menyimpulkan bahwa dari hasil wawancara dan pengamatan yang telah penulis lakukan di lapangan tentang rumusan masalah yakni apakah pengaruh gadget berdampak kepada kurangnya komunikasi tatap muka? Mendapatkan hasilnya, ternyata benar gadget sangat mempengaruhi pola komunikasi di kalangan pemuda-pemudi Kelurahan Way Urang Kecamatan Kalianda, dimana ketika mereka sedang berkumpul dengan keluarga maupun teman selalu asyik dengan gadget yang dimilikinya masing-masing kurangnya perhatian terhadap sekitar sehingga membuat dampak-dampak komunikasi. Adapun dampak kurangnya komunikasi terdiri dari segi positif dan segi negatif. Positifnya, jika kita berkomunikasi dengan seorang untuk wilayah yang jauh bisa kapan saja, dimana saja kapan saja dengan adanya gadget ini tersebut. Dan pula kita dapat memperbanyak teman melalui gadget dengan aplikasi yang ada didalamnya seperti facebook. Sedangkan negatifnya, munculnya ketergantungan, dimana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan gadgetnya seolah-olah menemukan dunianya

sendiri akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada hubungan dengan orang disekitarnya sehingga menurunkan komunikasi tatap muka berkurang. Kemudian seseorang dapat menjadi Anti Sosial. Tidak ada rasa kepeduliannya terhadap lingkungan dan sekitarnya. Akibatnya yang timbul ialah menjadi jarang berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang-orang yang berada disekitarnya.

Maka dari itu perlunya kesadaran dari pemuda-pemudi pemilik gadget dalam membatasi atau memberi jadwal pemakaian gadget agar komunikasi langsung seperti halnya dahulu tetap terjalin baik dan hubungan sosial pun tidak merenggang hanya karena hal yang disebabkan gadget canggih dizaman modern ini.

Maka penulis beranggapan yakni, komunikasi yang berhasil yaitu komunikasi yang dilakukan secara langsung tatap muka, karena bahwasanya komunikasi langsung tatap muka kita bisa mengetahui respon yang diterima komunikan apa pesan yang telah diberikan oleh komunikator. Sehingga komunikator dapat mengetahui respon apa yang ditangkap oleh komunikan tersebut, seberapa besar pengaruh komunikasi yang diterima komunikan saat perbincangan terjadi, apakah komunikan dapat mengerti, atautkah mengabaikan perbincangan yang tengah terjadi.

BAB IV
PENGARUH GADGET BERDAMPAK KEPADA KURANGNYA
KOMUNIKASI TATAP MUKA DI KELURAHAN WAY URANG LAMPUNG
SELATAN

Berdasarkan teori yang ada pada BAB II tentang gadget dan komunikasi, dan dengan adanya data dari lapangan pada BAB III, maka pada BAB IV ini penulis mencoba untuk menganalisa data tersebut dari berbagai sisi sesuai dengan rumusan masalah yang ada.

Dalam BAB II (landasan Teori) halaman 17 disebutkan bahwa pengertian gadget adalah Telepon genggam (telepon genggam) atau telepon seluler (ponsel) atau *handphone* (HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (*portabel/mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel *wireless*). Selain itu, fungsi gadget yang semestinya digunakan untuk berkomunikasi yakni, adalah menelpon, mengirim dan menerima pesan, mengakses internet dan mengabadikan moment-moment, namun, fungsi gadget saat ini tergantung kepada orang yang memakainya. Disamping fungsinya, gadget memiliki aplikasi (hal 21-23) yang dapat mempermudah penggunaanya dikala berkomunikasi berjarak jauh, akan tetapi komunikasi dengan adanya jarak akan menyebabkan terjadinya *misscommunication*, Sedangkan pada BAB II halaman 24 menjelaskan bahwa Komunikasi antarpesonal (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antara komunikator dengan seorang komunikan. Komunikasi jenis ini dianggap paling efektif dalam hal upaya mengubah sikap,

pendapat atau perilaku seseorang, karena sifatnya *dialogis*, berupa percakapan. Arus balik bersifat langsung. Komunikator mengetahui tanggapan komunikan ketika itu juga, pada saat komunikasi dilancarkan. Komunikator mengetahui pasti apakah komunikasinya positif atau negatif, berhasil atau tidak. Jika tidak ia dapat meyakinkan komunikan ketika itu juga karena ia dapat memberi kesempatan kepada komunikan untuk bertanya seluas-luasnya. Pentingnya situasi komunikasi antarpesonal seperti itu bagi komunikator ialah karena ia dapat mengetahui diri komunikan selengkap-lengkapnyanya. Ia dapat mengetahui namanya, pekerjaannya, agamannya, pengalamannya, cita-citanya, dan sebagainya, yang penting artinya untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilakunya. Dengan demikian komunikator dapat mengarahkannya ke suatu tujuan sebagaimana ia inginkan. Sedangkan fungsi dan tujuan dari komunikasi tatap muka dapat dilihat pada (hal 32-33 point a, b, c, dan d) fungsi dan tujuan komunikasi tatap muka tidak akan terjalin tanpa adanya proses komunikasi pada (hal 34 point a, b, c, d, dan e) dapat dilihat bagaimana terbentuk dan terjadinya komunikasi. Akan tetapi dalam berkomunikasi tatap muka perlu diteliti gaya berbicara karena itu akan menentukan pengaruh yang diterima oleh komunikan. Gaya berbicara tersebut terdapat pada (hal 27-28 point 1, 2, 3, 4, 5, dan 6). Bukan hanya untuk kalangan pemuda namun dapat pula diaplikasikan gaya berbicara seperti itu dalam suatu diskusi, rapat, dan acara-acara formal lainnya.

Dalam BAB III berdasarkan interview, observasi dan dokumentasi penulis mendapatkan data tentang Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka (Studi Optimalisasi Pemuda Di Kelurahan Way Urang, Kec.

Kalianda, Kab. Lam-Sel). Bahwa besar pengaruh yang diberikan gadget ke pemuda sehingga berdampak kepada kurangnya komunikasi tatap muka yang seperti kebiasaan dahulu ketika berkumpul dalam acara karang taruna maupun risma dilakukan para pemuda bertemu selalu berbincang-bincang, akan tetapi setelah munculnya gadget di zaman modern ini membuat pemuda menghilangkan kebiasaan berkomunikasi tatap muka. Sehingga membuat hubungan sosial yang ada menjadi terasa hilang karena pengaruh gadget tersebut. Hal ini dapat dilihat pada BAB III , lebih diperjelas di kegiatan keseharian pemuda pengguna gadget pada (hal 56-67) dimana pada point tersebut bahwa gadget sangat mempengaruhi akan komunikasi tatap muka antar sesama pemuda di Kelurahan Way Urang.

Dan jika dilihat dari data yang ada di landasan teori pada BAB II, dan data yang diperoleh dari lapangan pada BAB III, cukup sinkron dan dilakukan dengan cukup baik. Bahwa pengaruh yang diberikan gadget kepada pemuda-pemuda di Kelurahan Way Urang Kec. Kalianda Kab. Lampung Selatan, berdampak kepada kurangnya komunikasi tatap muka. Dimana yang dahulu mereka dalam kegiatan rutin karang taruna dan risma selalu menggunakan dan memanfaatkan kondisi untuk saling berkomunikasi langsung tetapi hal ini tidak terjadi di zaman sekarang yang disebabkan mereka para pemuda-pemudi menggunakan gadgetnya tidak ditempat kondisi yang memungkinkan, karenanya itu membuat komunikasi langsung tatap muka sering kali diabaikan, seolah-olah komunikasi langsung ini tidak terlalu penting, karena komunikasi melalui media lebih dominan digunakan untuk para kaum pemuda. Pengaruh gadget bahkan tidak berdampak kepada komunikasi saja, bahkan

kewajiban seperti; menjalankan sholat lima, pengajian rutin pun terlalaikan karna gadget ini tersebut, sungguh disayangkan buat para pemuda melalaikan sholat lima waktu hanya karena asyik memainkan gadget dan silaturahmi pun sangat jarang terjadi.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan sifat penelitian *field research* yaitu, masih banyak pemuda yang menggunakan gadgetnya tidak dikondisi dan waktu yang tepat sehingga memungkinkan komunikasi antarpersonal masih sangat kurang. Dimana ketika mereka berkumpul ditempat yang sama tidak melakukan komunikasi yang seperti halnya, hanya terpaku dengan gadget yang dimilikinya, sehingga membuat generasi saat ini menunduk, menjauhkan yang dekat mendekati yang jauh. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua mendapatkan hasil bahwa kebanyakan pemuda dari orang tua tersebut menghilangkan rasa hormat dan patuh terhadap orang tuanya. Bahkan bisa mengabaikan kewajiban solat dan mengaji ketika memainkan gadget. Adapula penyebab terjadinya pemuda pengguna gadget menjadi autis terhadap gadgetnya yakni adalah aplikasi gadget yang dilengkapi fitur-fitur yang membuat penggunanya asik memainkannya, seperti permainan game online, BBM, Facebook, Whatsapp, twitter, dll. bahwa permainan game online ini mampu membuat penggunanya merasakan serunya bermain game sehingga tidak memperdulikan lagi orang yang berada disekitarnya, sehingga ini yang membuat pemudanya enggan berkomunikasi tatap muka langsung. Bahwa sebenarnya komunikasi haruslah tetap terjalin baik guna untuk mempererat hubungan silaturahmi antar sesama pemuda, khususnya pemuda-pemudi yang berada di Kelurahan Way Urang.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN, DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melihat hasil analisis data pada penelitian bab terdahulu maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

Gadget sangat mempengaruhi pemuda-pemuda sehingga membuat banyak dampak dampak seperti hilangnya kebiasaan lama yang sering terjadi saat berkumpul saling berkomunikasi langsung tatap muka, seperti pemborosan biaya, antisosial, tidak memiliki batasan penggunaan gadget.

1. Maka dari itu perlunya kesadaran dari pemuda-pemudi pemilik gadget dalam membatasi atau memberi jadwal pemakaian gadget agar komunikasi langsung seperti halnya dahulu tetap terjalin baik dan hubungan sosial pun tidak merenggang hanya karena hal yang disebabkan gadget canggih di zaman modern ini. komunikasi yang berhasil yaitu komunikasi yang dilakukan secara langsung tatap muka, karena bahwasanya komunikasi langsung tatap muka kita bisa mengetahui respon yang diterima komunikasi apa pesan yang telah diberikan oleh komunikator. Sehingga komunikator dapat mengetahui respon apa yang ditangkap oleh komunikasi tersebut
2. Pemborosan biaya yang membuat pengguna harus selalu membeli kebutuhan yang ada pada gadget seperti halnya : paket data, pulsa dan kebutuhan lain-lainnya.

3. Masih banyaknya pemuda yang memiliki gadget lebih dari satu dengan sesuai kegunaannya. Bahwa komunikasi tatap muka berkurang disebabkan karena pemuda menggunakan gadgetnya berlebihan tidak membatasi pemakaian.
4. Gadget telah merubah gaya hidup kebiasaan terdahulu, seperti halnya para pemuda bertemu atau berkumpul selalu berbincang-bincang disuatu acara seperti karang taruna dan risma. Tetapi setelah adanya gadget yang dilengkapi fitur-fitur dan aplikasi berbagai macam-macam contohnya BBM, Facebook, Games hal yang biasanya mereka para pemuda selalu berbincang saat berkumpul kini tidak pernah terjadi.
5. Masih kurang rasa kepedulian para pemuda dengan keadaan sekitar yang menyebabkan komunikasi tatap muka yang biasanya terjadi ini membuat seakan tidak terjadi karena pemakaian gadget yang berlebihan tidak tepat waktu dan dikondisi yang pas, dimana mereka dan kapan mereka harus menggunakannya.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisa dan kesimpulan yang disajikan, maka penulis menyarakan :

Masih banyaknya pemuda yang tidak memperdulikan orang disekitar dan lingkungannya dan melalaikan kewajiban. Oleh karena itu para pemuda harus lebih bijak dalam menggunakan gadget kearah yang lebih positif maka dari itu:

1. Perlunya batasan- batasan dalam penggunaan gadget
2. Memiliki waktu atau jadwal pemakaian gadget, agar disaat berkumpul dengan sesama pemuda-pemudi komunikasi langsung tatap muka berjalan baik.
3. Sebenarnya komunikasi haruslah tetap terjalin baik guna untuk mempererat hubungan silaturahmi antar sesama pemuda, khususnya pemuda-pemudi yang berada di Kelurahan Way Urang.
4. Agar kewajiban seperti solat, mengaji lebih baik lagi kembali seperti dahulu, karena urusan agama lebih penting dibanding urusan dunia.
5. Kepada orang tua harus lebih memperhatikan perilaku anaknya dalam penggunaan gadget yang berlebihan.

C. Penutup

Dengan mengucapkan rasa syukur alhamdulillah dan tidak lupa mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah SWT. Karena berkat rahmat dan petunjukNya, serta rizkiNya dan dorongan dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, shalawat serta salam penulis ucapkan kepada baginda muhammad SAW yang telah membawa hambanya dari zaman kebodohan menuju zaman yang kaya dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini

Adapun yang penulis kemukakan dalam skripsi ini adalah sebatas kemampuan yang penulis miliki yang tentunya jauh dari sempurna dan kiranya para pembaca dapat memakluminya. Oleh sebab itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi perbaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan para pembaca pada umumnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Ali Anwar Yusuf. *Wawasan Islam*. Bandung. CV Pustaka Setia.. 2002.
- Burhan Bungin. *Sosiologi Komunikasi. Teori, Paradigma, Dan Di kursus Tekhnologi Komunikasi Di Masyarakat*. Jakarta. Prenada Media Group.2011.
- Deni Darmawan. *Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung. Pt Remaja Rosdakarya, 2012.
- Hafied Cangara. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta. Raja Grapindo Persada, 2014.
- Irawan Soehartono. *Metodologi Penelitian Sosial*. Bandung, Pt, Remaja Rosdakarya, 2008.
- Jalaludin rakhmat. *Psikologi Komunikasi*. Bandung. Pt Remaja Rosdakarya, 2007.
- Kementerian Urusan Agama Islam, Waqaf, Da'wah Dan Irsyad Kerajaan Saudi Arabia, Al- Quran dan Terjemahnya.
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Rineka Cipta 2013.
- Muhammad Budyatna. *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta. Kencana,2012.
- Nurudin. *Sistem Komunikasi Indonesia*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada 2012.
- Onong Uchjana Effendi. *Ilmu, Teori Dan Filsafat Komunikasi*. Bandung. Citra Adikarya Bakti. 2003.
- SutrisnoHadi. *MetodologiResearch*. Jilid I. Yogyakarta. Andi Offset, 2004.
- Syaiful Rohim. *Teori Komunikasi Perspektif, Ragam, Aplikasi*. Bandung. Rineka Cipta, 2009.
- SyarifNurhakim. *Dunia Komunikasi Dan Gadget*, Jakarta Bestari. 2015.
- Thorik Gunara. *Komunikasi Rasulullah, Indahnya Berkomunikasi Ala Rasulullah*. Bandung. Simbiosis Rekatama Media. 2009.
- Werner J. Severin & James W.Tankard. Jr.*Teori Komunikasi Sejarah, Metode & Terapan*. Addison Wesley Longman, Inc2001.

Widjaja. *Komunikasi, Komunikasi Dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta. PT Bumi Aksara, 2010.

KutipanInternet

Disunting oleh Yosi Abdian Tindaon di 05.35 pada tgl 16 november 2012, Pengertian

Pengaruh, :18-01-2017

https://id.wikipedia.org/wiki/Telepon_Genggam#Pengertian:2016-17-05

[http://news.liputan6.com/read/553984/pengaruh-perkembangan-teknologi-](http://news.liputan6.com/read/553984/pengaruh-perkembangan-teknologi-dalam-kehidupan-manusia)

[Dalam-Kehidupan-Manusia](http://news.liputan6.com/read/553984/pengaruh-perkembangan-teknologi-dalam-kehidupan-manusia)



No	Nama	Jenis kelamin	Alamat	Kelurahan
1	Rahmat andri musopa	Laki-laki	Jl. Kesuma Bangsa RT/RW 002/001	Way Urang
2	Ismail	Laki-laki	Jl. Kusuma bangsa RT/RW 001/001	Way Urang
3	Figo yoga saputra	Laki- laki	Jl. Kusuma Bangsa karang agung RT/RW 002/001	Way Urang
4	Rianthi almaida	Perempuan	Jl. Kusuma bangsa No. 191 Way Urang, RT/RW 001/001	Way Urang
5	Yunita dewi	Perempuan	Jl. Kesuma bangsa RT/RW 001/001	Way Urang
6	Rudi syahputra jaya	Laki-laki	Jl. Kesuma bangsa RT/RW 001/001	Way Urang
7	Rizaldi saputra	Laki-laki	Jl. Kesuma bangsa GG. Kalibata RT/RW 001/001	Way Urang
8	Amri salman al-farisyi	Laki-laki	Jl. Kesuma bangsa GG. Kalibata RT/RW 001/001	Way Urang
9	Syarif hidayatulloh	Laki-laki	Jl. Kesuma bangsa gg. Kalibata No 38 LK1	Way Urang

10	Dewi nashri hasan	Perempuan	Jl. Kesuma bangsa gg. Kalibata no 38 LK1	Way Urang
11	Editia pratama	Laki-laki	Karang agung RT/RW 001/003	Way Urang
12	Aditia agus	Laki-laki	Karang agung RT/RW 001/003	Way Urang
13	Sri widianto	Laki-laki	Jl. Kusuma bangsa RT/RW 003/003	
14	Tary lestary	Perempuan	GG. mangku bumi umbul tempe RT/RW 003/007	Way Urang
15	Nikson bhimantoro	Laki-laki	GG. mangku bumi RT/RW 0004/003	Way Urang
16	Isa rahmatulloh	Laki-laki	Jl. Mangku bumi Ps. Impres RT/RW 004/003	Way Urang
17	Aldi furqon	Laki-laki	Jl, kusuma bangsa gg. Mangku bumi RT/RW 004/003	Way Urang
18	Dede Rachmat	Laki-laki	Komplek pemda GG. Palembang RT/RW 003/001	Way Urang
19	Trio khaidir	Laki-laki	GG. mangku bumi RT/RW 001/003	Way Urang

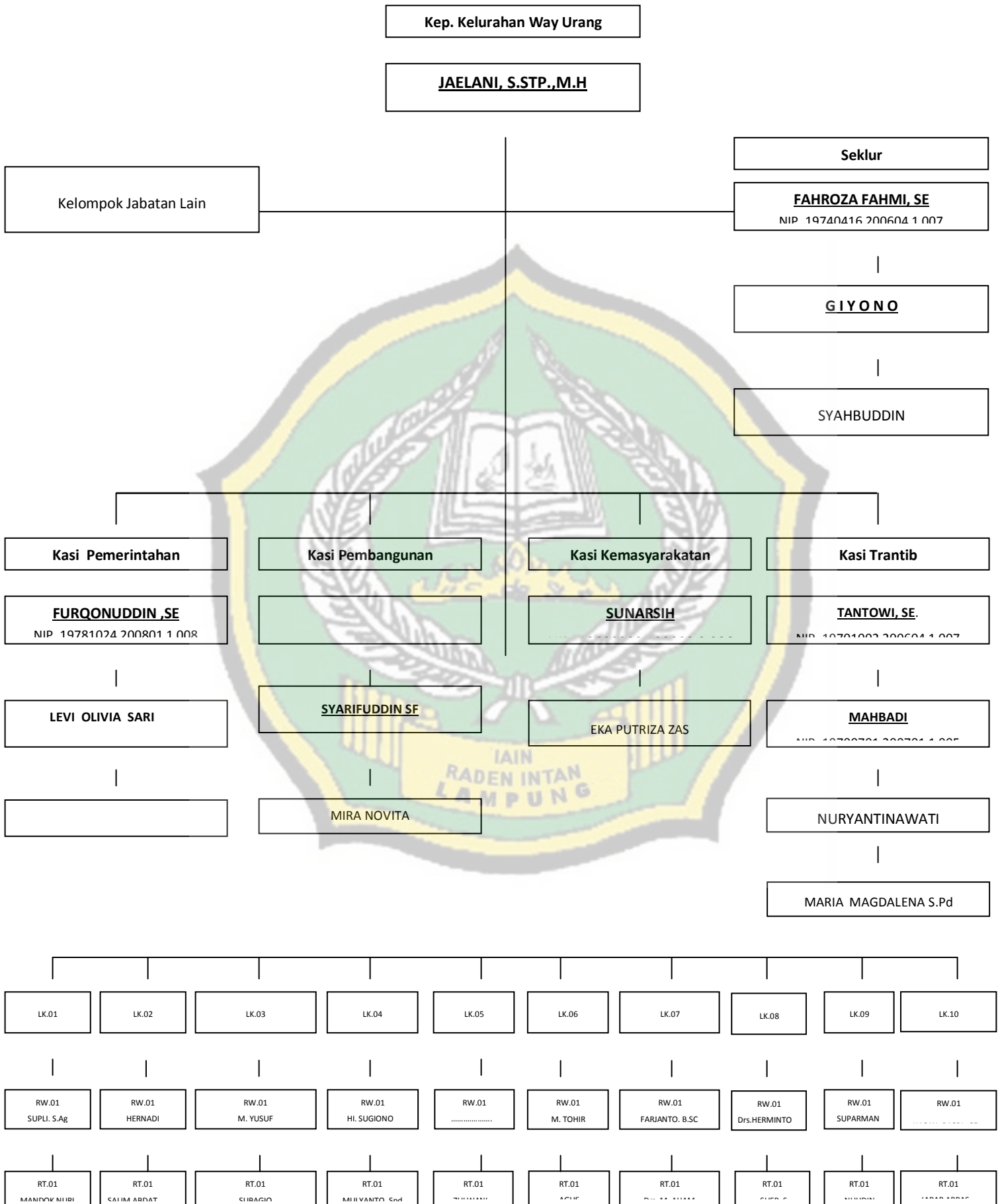
20	Sandi nugroho	Laki-laki	Jl. Kesuma bangsa LK 1 GG. Pahlawan RT/RW 001/002	Way Urang
21	M haris hidayat	Laki-laki	Jl. Kesuma bangsa LK 1 GG. Pahlawan RT/RW 001/002	Way Urang
22	Firda dahlan	Perempuan	Jl. Kusuma bangsa GG. Kalibata RT/RW 001/001	Way Urang
23	Trian fahmi	Laki-laki	Jl. Kesuma bangsa NO 198 RT/RW 001/002	Way Urang
24	Reno andriansyah	Laki-laki	GG. mangku bumi karang agung RT/RW 004/003	Way Urang
25	Resa	Perempuan	GG. mangku bumi karang agung RT/RW 004/003	Way Urang
26	Suhemi	Laki-laki	Jl. Mangku Bumi RT/RW 001/003	Way Urang
27	Adi saputra	Laki-laki	Jl. Mangku Bumi RT/RW 001/003	Way Urang
28	Abdul roni	Laki-laki	Jl. Kesuma bangsa GG. Kalibata RT/RW 001/001	Way Urang
29	Fikri triwardana	Laki-laki	Jl. Kesuma bangsa RT/RW001/002	Way Urang
30	Yadi saputra	Laki-laki	Jl. Kusuma Bangsa karang	Way Urang

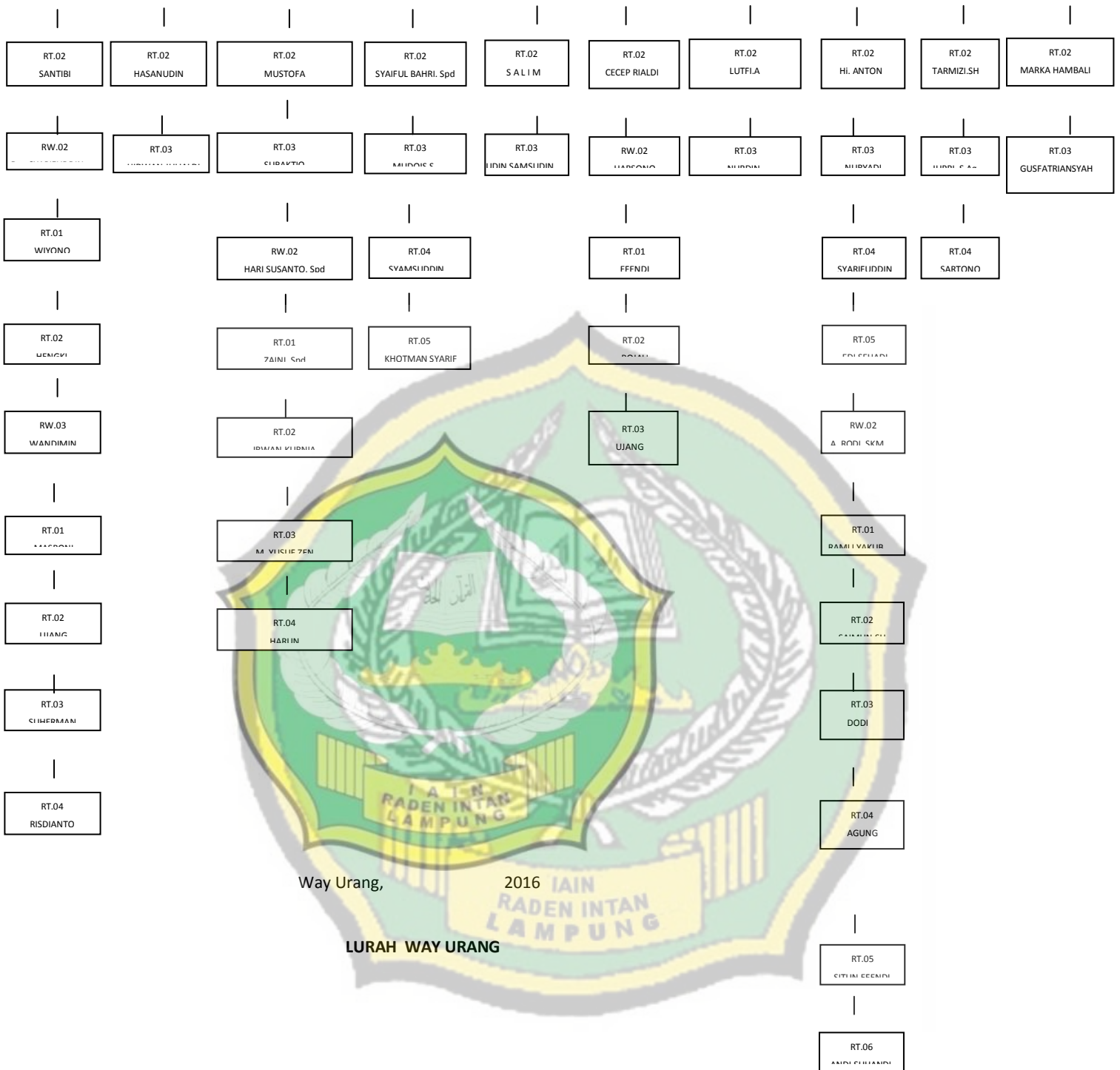
			agung RT/RW 002/001	
--	--	--	---------------------	--

Jumlah populasi yang telah ditentukan berjumlah 30 dari 315 keseluruhan pemuda yang berada di Kelurahan Way Urang, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lam-sel



**STRUKTUR ORGANISASI KELURAHAN WAY URANG
KECAMATAN KALIANDA TAHUN 2016**





Jaelani, S.STP.,M.H

Penata

NIP. 19850203 200602 1 001



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Alamat. Jln. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung, 35131(0721) 78088

SURAT KETERANGAN PERUBAHAN JUDUL SKRIPSI

Nomor: In.09/DD/PP.00.9/ /2016

Surat keterangan ini di berikan kepada:

Nama : MUHAMMAD FARIS KAMIL

NPM : 1241010098

Jurusan : KPI

Setelah dilaksanakan Seminar Proposal Judul Skripsi pada:

Hari/tanggal : 18 AGUSTUS 2016


Judul awal : Pengaruh Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-Hari (Studi Kasus Pada Pengguna Gadget Di Kelurahan Way Urang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan)

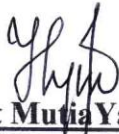
Judul Akhir : Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari (Studi Optimalisasi pada pemuda pengguna gadget di Kelurahan Way urang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung selatan)

Bandar Lampung, 2016

Dosen pembimbing

an Ketua Jurusan
Sekretaris Jurusan


Subhan arif, S.Ag., M.Ag
NIP: 1968072019996031002


Yunidar Cut Mutia Yanti, S.Sos. M. Sos.i
NIP: 197303191997031001

KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin, Sukarame, Telp. (0721) 704030 Bandar Lampung, Lampung, 35131

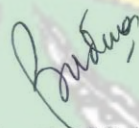
KARTU KONSULTASI

Nama : Muhammad Faris Kamil
 NPM : 1241010098
 Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
 Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
 Judul Skripsi : Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-Hari (studi optimalisasi pada pemuda di Kelurahan Way urang, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan

No	Tanggal Konsultasi	Keterangan Konsultasi	Paraf Pembimbing I		Paraf Pembimbing II	
			1	2	1	2
1		Bab I dan Bab II	1	2	1	2
2		Acc Bab I dan Bab II				
3		Perubahan Judul	3	4	3	4
4		Perbaikan Bab I dan II				
5		Acc Bab I, II dan perbaikan Bab III	5	6	5	6
6		Acc Bab III				
7		Bab IV dan Bab V	7	8	7	8
8		Perbaikan Bab IV dan Bab V				
9		Acc Bab IV dan Bab V	9		9	

Bandar Lampung, 19 Desember 2016

Mengetahui,
Ketua Jurusan KPI



Bambang Budiwiranto, M.Ag, MA (AS), Ph.D
NIP: 1973031997031001





PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG SELATAN
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
JL.MUSTAFA KEMAL NO. 03 Telp. (0727) 322064-Telp/FAX. (0727) 321500
KALIANDA

Kalianda, 04 Oktober 2016

Nomor : 070/240 /IV.09/2016
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 (satu) lembar
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth,
Lurah Way Urang Kab. Lampung Selatan
di-
Way Urang

Dalam rangka kelancaran tugas penelitian, bersama ini disampaikan Surat Izin Penelitian / Riset/Survey Nomor: 070/196/IV.09/2016 tanggal 04 Oktober 2016 an. **Muhammad Faris Kamil / 1241010098** Dengan Judul **"Pengaruh Gadget yang Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka dalam Kehidupan Sehari-hari (Studi Kasus pada Pemuda Pengguna Gadget di Kelurahan Way Urang Kabupaten Lampung Selatan)"** untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk maklum, atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dikeluarkan di Kalianda
Pada tanggal 04 Oktober 2016

an. KEPALA BADAN KESBANG DAN POLITIK
KABUPATEN LAMPUNG SELATAN
Sekretaris,



INDRA SUNANDAR, SH

Pembina Tk.I

NIP. 19611215 198201 1 001

Tembusan : Yth,

1. Bupati Lampung Selatan (sebagai laporan).
 2. Kepala Badan Kesbangpol Kab. Lam-Sel. (sebagai laporan).
 3. Camat Kalianda Kab. Lampung Selatan
 4. Rektor IAIN Raden Intan Lampung.
- Cq. Dekan Fakultas Dakwah IAIN Lampung



Gambar 1.

Para pemuda yang sedang asik memainkan gadget tanpa berkomunikasi dengan sesama.



Gambar 2.

Pemuda yang asik main gadget tidak menghiraukan teman yang berada disebelahnya.