

---

## DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DALAM PROSES KOMUNIKASI KELOMPOK DI KALANGAN REMAJA DI KELURAHAN SEI KERA HILIR 1 LINGKUNGAN 7

Oleh

Muhammad Aqil Abdillah<sup>1</sup>, Faisal Riza<sup>2</sup>, Suheri Harahap<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: <sup>1</sup>[Muhammadaqil@gmail.com](mailto:Muhammadaqil@gmail.com)

---

### Article History:

Received: 02-08-2023

Revised: 19-09-2023

Accepted: 24-09-2023

### Keywords:

Penggunaan Gadget,  
Komunikasi Dan Remaja

**Abstract:** Judul penelitian ini adalah "Dampak Penggunaan Gadget dalam Proses Komunikasi Kelompok di Kalangan Remaja di Kelurahan Sei Kera Hilir 1 Lingkungan 7". Tujuan dari Penelitian ini adalah menganalisis dampak penggunaan gadget dalam proses komunikasi kelompok di kalangan remaja di kelurahan sei kera hilir 1 lingkungan 7. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan terori yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini, antara lain: Teori Uses and Gratifications dan Teori kehadiran sosial. Subjek dalam penelitian adalah remaja/ pemuda di Kelurahan Sei Kera Hilir 1 Lingkungan 7 yang memiliki gadget. Dari hasil analisis data dalam penelitian ini, bahwasannya gadget sudah menjadi kebutuhan pokok bagi mereka. jika diliat dari kebiasaan yang dilakukan oleh remaja didalam menggunakan gadgetnya mereka-mereka lebih sering menggunakan gadgetnya daripada berkomunikasi langsung dengan teman dan kerabat terdekat bahkan mereka menganggap gadget sudah seperti pasangannya yang setiap harinya. Aplikasi yang sering digunakan seperti whatshap, instagram, tiktok, youtube dan aplikasi pembelajaran seperti zoom dan google meet. Hambatan pada remaja disini adalah tidak adanya jaringan ketika ingin berkomunikasi, ataupun gadget yang tidak memadai untuk mencari informasi terupdate di gadgetnya

---

## PENDAHULUAN

Seiring kemajuan teknologi inovasi dalam teknologi komunikasi. kehadiran gadget digunakan untuk berkomunikasi meskipun dengan jarak yang jauh. Menurut Green Ferry Mandias (2017), Gadget adalah sebuah *device* yang memudahkan untuk melakukan komunikasi, juga di dalamnya terdapat fungsi PDA (*personal digital assistant*) dan berkemampuan seperti komputer. Sedangkan Osland Effendi (2013) mengemukakan bahwa gadget sendiri dapat berupa komputer, tablet PC, dan juga telepon seluler (*smartphone*). Maka dapat disimpulkan gadget adalah suatu perangkat media yang mempunyai fungsi lebih spesifik bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih. seperti laptop, MP3 player, nootbook, kamera, tablet, smartphone dan lain sebagainya.

Pada perkembangannya saat ini gadget sudah familiar di tengah-tengah masyarakat Indonesia. Baik dari kalangan anak-anak, remaja bahkan orang dewasa pun gadget tidak terlepas dikehidupannya. Tentu hadirnya teknologi gadget akan menimbulkan dampak problem yang terjadi di tengah- tengah masyarakat. problem yang terjadi anak- anak saat ini lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game di gadget mereka masing-masing.

Hal ini tentunya sangat berkaitan kepada remaja tersebut yakni berdampak besar kepada kurangnya komunikasi, fisikis dan kesehatan remaja tersebut. apabila terus menerus menggunakan gadget secara berlebihan. contohnya sekarang ini banyak ditemukan di jalanan atau di tempat umum orang- orang lebih mementingkan gadget mereka dibandingkan dengan lingkungan sekitarnya meskipun remaja tersebut sedang bersama orang tua atau keluarganya. tak terlepas di genggamannya gadget yang dimilikinya. (Halim, 2015, p. 133)

Sebuah survey merilis penelitiannya, mengatakan bahwa tak jarang sekarang ini ditemukan hampir pemakai ponsel dan komputer berkomunikasi dengan teman dan berkomunikasi dengan keluarga meski sedang berada dalam satu rumah. hal ini menandakan bahwa gadget sangat berdampak negatif kepada proses komunikasi yang semestinya. Riset bertajuk *The Halifax Insurance Digital Home Index* untuk mempublikasikan sekitar 22 juta orang atau sekitar 45% mengakui mereka menggunakan gadget untuk menelpon, mengirim pesan, sosial media dan lain sebagainya lebih sering pergi keruang sebelah untuk mengobrol dengan anggota keluarga lainnya. sedangkan seperlima atau sekitar 22% dari survey itu lebih memilih untuk berbicara melalui media sosial seperti *whatshap, facebook, instagram dan twitter* daripada berkomunikasi langsung atau *face to face*.

Maka dapat diketahui bahwa, penggunaan gadget dikalangan masyarakat Indonesia bahkan dunia pun terkadang lebih mementingkan gadget yang dimiliki sehingga lupa akan lingkungan sekitarnya. dan ini tentunya akan menimbulkan *effect* yang sangat besar di masa depan nantinya.(G. Hendrastono, 2018, p. 13)

Dampak lain dari gadget tentunya kepada proses komunikasinya. Seseorang yang terfokus kepada gadgetnya dipastikan lupa akan sekitar dan sangat mempengaruhi kepada proses komunikasi remaja tersebut. disaat diskusi atau sedang mengadakan suatu rapat atau perkumpulan yang perlu diperhatikan bagaimana gadget bisa dijadikan sebagai media komunikasi. misalnya saja menelepon temannya yang belum datang ketika rapat dan lain-lain. Nah ini adalah gambaran bahwa pentingnya gadget namun bagaimana kita bisa mengendalikanya agar tidak secara terus menerus menggunakannya.

Permasalahan yang terjadi banyak remaja di kelurahan sei kera hilir 1 lingkungan 7 sesuai dengan *Teori Kehadiran Sosial* bahwa Gejala ini yang di sebutkan oleh *Walther* ialah komunikasi *hyperpersonal* yakni komunikasi dengan perantara jaringan internet yang secara sosial lebih menarik dari pada komunikasi langsung dan fasilitas chatting pada gadget memberikan kemudahan dan dapat meningkatkan efisiensi pesan komunikasi dengan mendayagunakan *emoticon* untuk membantu mengekspresikan perasaan serta teks dan grafis sehingga efisiensinya dapat mengimbangi komunikasi tatap muka. namun kebanyakan mereka mengabaikan prinsip komunikasi tersebut. maka oleh sebab itu, dikarenakan penggunaan gadget oleh remaja semakin tidak bisa dikendalikan sehingga memberikan dampaknya, seperti mengabaikan orang di sekitar, cenderung cuek ketika ditanya, emosional

dan cenderung mengakibatkan rasa candu dan ketergantungan. tidak terlepas dari itu sebab inilah yang dialami oleh remaja di Kelurahan Sei Kera Hilir 1 Lingkungan 7.

Berdasarkan latar belakang di atas yang menjadi rumusan masalahnya ialah: Bagaimana Dampak Penggunaan Gadget dalam Proses Komunikasi Kelompok di Kalangan Remaja di Kelurahan Sei Kera Hilir 1 Lingkungan 7 ?

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Penelitian ini merupakan studi diskriptif, dalam hal ini penulis ingin mengungkapkan sesuai yang terjadi di lapangan, untuk dapat memberikan penjelasan dan jawaban terhadap pokok permasalahan yang sedang diteliti. Seperti mendeskripsikan Dampak Penggunaan Gadget dalam Proses Komunikasi Kelompok di kalangan Remaja di Kelurahan Sei Kera Hilir 1 Lingkungan 7 Kecamatan Medan Perjuangan.

Penelitian ini dilaksanakan di Jalan Ibrahim Umar Kelurahan Sei Kera Hilir 1 Lingkungan 7 Kec. Medan Perjuangan Kota Medan. Peneliti menjadikan Kelurahan Sei Kera Hilir 1 Lingkungan 7 menjadi fokus penelitian karena lokasi tersebut adalah merupakan tempat domisili saya. dimana lokasi ini terdapat banyak remaja yang kecanduan akan gadget sehingga tidak memperdulikan lingkungan sekitar dan mengakibatkan terjadinya kurangnya proses komunikasi di antara remaja dan lingkungannya. sehingga lokasi penelitian ini sesuai dengan yang dicari peneliti.

Sumber data primer yang menjadi data kunci dalam penelitian ini ialah remaja Usia 15-21 tahun di Kelurahan Sei Keta Hilir 1 Lingkungan 7 Kecamatan Medan Perjuangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Dampak Gadget terhadap Proses Komunikasi Kelompok Remaja di Kelurahan Sei Kera Hilir 1 Lingkungan 7 Kota Medan**

Gadget sangat berdampak kepada proses komunikasi dan interaksi antar sesama. Sebagai media komunikasi dan informasi gadget menjadi salah satu jenis media baru yang paling banyak di jumpai di mana pun dan kapanpun sehingga penggunaan gadget sudah tidak asing lagi bagi masyarakat kita dan media baru jenis ini digunakan oleh semua kalangan baik dari kalangan anak- anak, remaja bahkan orang dewasa sekalipun. khususnya di kalangan pemuda/ remaja di Kelurahan Sei Kera Hilir 1 Lingkungan 7. dengan menggunakan gadget memang segala aktivitas akan terasa mudah dan ringan. tidak memerlukan waktu yang banyak ketika ingin melakukan komunikasi dengan orang lain. dimana saja dan kapan mereka mampu melakukannya.

Maka hasil penelitian yang didapatkan penulis, dapat disimpulkan bahwa gadget adalah jenis media baru yang dapat mengakses informasi dengan cepat melalui fasilitas internetnya. selain itu, manusia dapat berkomunikasi jarak jauh dengan menggunakan gadget yang memiliki fasilitas beragam tidak hanya terbatas pada telepon, SMS tetapi semakin

canggihnya teknologi gadget berkembang pesat saat ini hingga menawarkan fitur *video call* yang memberikan sarana transformasi dan informasi dalam kegiatan komunikasi. namun demikian, selain dari dampak positif yang dimiliki gadget tersebut. dampak negatif yang diakibatkan penggunaan gadget secara berlebihan seperti hilangnya kepercayaan sosial, selalu menyendiri dan sibuk dengan urusannya sendiri sehingga lupa akan lingkungannya. tidak hanya itu, akibat dari sering menggunakan gadget akan menimbulkan rasa candu dan ketergantungan. sehingga menjadikan remaja akan merasa kehilangan jika gadget yang dimilikinya tidak ada.

Dari teori yang dikemukakan oleh *Jhon Sort, Ederyn Williams. Bruch Christie* (1976) Gejala ini disebut komunikasi *hyperpersonal* yakni komunikasi dengan perantara jaringan internet yang secara sosial lebih menarik dari pada komunikasi langsung. fasilitas chatting pada smartphone memberikan atau dapat meningkatkan efisiensi pesan komunikasi dengan mendayagunakan emoticon untuk membantu mengekspresikan perasaan serta teks dan grafis sehingga efisiensinya dapat mengimbangi komunikasi tatap muka.

Maka dalam proses penggunaan gadget haruslah dibarengi dengan kepedulian terhadap sekitar atau lingkungannya gadget dianggap sebagai alat komunikasinya. Dengan gadget semua orang bisa mengakses apa saja di dalamnya baik seputar informasi- informasi terkini dan terupdate. Analoginya bahwa jika gadget dipergunakan dengan hal- hal baik maka akan berakhran baik pula tetapi sebaliknya jika gadget dipergunakan kepada hal- hal yang buruk maka akan menimbulkan dampak yang tidak baik pula. Sama halnya golok jika pergunakan oleh orang- orang yang baik makan akan baik sebaliknya jika golok dipergunakan oleh orang- orang yang tidak baik makan akan dipergunakan untuk hal keburukan contoh, membegal, membunuh dan lain sebagainya.

Terkait dengan *teori kehadiran sosial* yang menyatakan bahwa komunikasi *hyperpersonal* yakni komunikasi dengan perantara jaringan internet yang secara sosial lebih menarik dari pada komunikasi langsung. fasilitas chatting pada smartphone memberikan atau dapat meningkatkan efisiensi pesan komunikasi dengan mendayagunakan emoticon untuk membantu mengekspresikan perasaan serta teks dan grafis sehingga efisiensi dapat mengimbangi komunikasi tatap muka akan mengakibatkan terjadinya pengalihan gadget bukan sebagai sarana komunikasi akan tetapi akan memberikan dampak yang tidak baik bagi remaja. Akan tetapi yang terpenting seorang remaja, yang jadi pertanyaan untuk mereka seberapa pentingkah gadget? kapan saja mereka menggunakan gadgetnya? dan untuk keperluan apa sajakah gadget yang mereka gunakan. Maka informan saya yang pertama yaitu :

contohnya, yang dilakukan M. Robby bahwasannya:

*"kalau saya gadget itu penting, apalagi sekarang ini didalam gadget udah banyak menampilkan aplikasi-aplikasi terbaru. kayak misalkan sekarang aku ga usah capek-capek keluar rumah untuk beli makanan, karena udah tersedia aplikasi gofood. terus saya sering kali main gadget setiap saat pun, karena saya rasa gadget udah sepeti teman hidup sehari-hari dan terntunya gadget saya gunakan untuk komunikasi di sekolah kerena pembelajaran di sekolahpun dilakukan online karena itu kalau gak ada gadget susah saya berkomunikasi dan melakukan pembelajaran seperti biasanya. (Wawancara dengan M.Robby, 03 Januari 2022 di Medan)*

Karena itu, gadget sudah menjadi salah satu alat komunikasi yang paling banyak

digunakan dan hampir semua orang menggunakan gadget. Teknologi jenis baru ini digunakan oleh semua kalangan khususnya kalangan remaja di Kelurahan Sei Kera Hilir 1. Terlihat hampir dari populasi remaja yang berada di Kelurahan tersebut menggunakan jenis gadget *android*, *iphone* dan masih banyak lagi didalam setiap aktivitasnya. Maka dari hasil yang didapatkan penulis bahwa kebanyakan penggunaan gadget secara berlebihan tentunya akan menimbulkan rasa candu dan ketergantungan. Sedangkan pernyataan dari

*"Ya sangat memberikan efek candu. Akan merasa kehilangan ketika tidak sedang menggunakan gadget tersebut. Tidak hanya itu saja dampak akibat keseringan menggunakan gadget dapat merusak kesehatan akibat radiasi dari pancaran gadget tersebut"*(Wawancara dengan M. Taufan Abdi, 4 Januari 2022 di Medan)

Teori kehadiran sosial atau *Social Present Theory* bahwa media baru seperti halnya gadget akan memberikan keluwesan waktu dalam penggunaannya. mengapa demikian, karena semua hal yang telah mereka akses dapat disimpan dan di lihat kembali. Remaja khususnya di Kelurahan Sei Kera Hilir 1 mereka merasa kebutuhan pribadi mereka terpenuhi karena adanya gadget dan fitur- fitur yang ditampilkan di gadget mereka masing-masing. contohnya, yang dilakukan M. Robby menyatakan:

*"Aplikasi yang lebih sering saya gunakan itu game. Karena setelah saya pulang dari sekolah saya pasti memegang hp/gadget karena kawan-kawan saya hobbynya main game. kayak game mobile legend. Tapi kadang saya merasa bersalah juga karena saya jarang sekali di rumah setelah pulang dari sekolah saya malah bermain sama teman-teman, kumpul-kumpul, nongkrong-nongkrong. Tapi memang terkadang setelah kumpul kami kebanyakan sibuk main hp sendiri. Kadang hanya tegur sapa saja setelah nya tegur sapa dari gadget. kadangkun kalau hari libur seharian saya lebih sering menghabiskan waktu luangnya untuk bermain game. Bahkan terkadang sampai lupa waktu dan istirahat ketika udah bermain game, komunikasipun lupa kayak berasa sedang sendirian aja".* (Wawancara dengan M. Robby, 03 Januari 2022 di Medan)

Jika dilihat tidak semua pemuda/ remaja menghabiskan waktunya untuk bermain gadgetnya. seperti halnya bermain game, media sosial, berbelanja online dan lain sebagainya. Tetapi sebagian dari remaja tersebut menghabiskan waktunya untuk mencari dan menggali informasi yang ada di gadget mereka masing- masing. seperti informasi mengenai pelajaran di sekolah. mereka sangat membutuhkan yang namanya gadget sebagai media pembelajaran bagi remaja tersebut. Pernyataan dari Nadhila bahwasannya:

*"kalau saya selain menggunakan gadget/hp untuk menghibur diri kayak main game, scroll- scroll media sosial seperti fb,tik-tok,instagram. saya juga kadang sambil melihat berita-berita terupdate di gadget saya. karena saya rasa kalau saya gak buka media sosial berasa ada yang kurang, terus kadang kalau kumpul suka bahas cerita dan berita yang ada di media sosial itu."*( Wawancara dengan Nadhila Syafira, 10 Januari 2022 di Medan)

Semakin berkembangnya teknologi komunikasi berupa *gadget* sudah menjadi salah satu kegunaan yang tidak hanya untuk berkomunikasi tetapi sudah menjadi alat media informasi dan membuat semua kalangan khususnya remaja yang menjadikan *gadget* untuk mencari informasi berita dan juga kebutuhan individualnya. Semakin berkembangnya gadget dari massa ke massa hingga mengeluarkan fitur- fitur baru seperti berbelanja online, berita online. Tanpa harus mereka harus melihat televisi dan tanpa harus berbelanja langsung. Segala macam kebutuhan terpenuhi dengan keberadaan gadget. contohnya, yang dinyatakan oleh Muhar bahwasannya:

*"saya tau gadget udah semakin canggih maka dari itu saya gunakan dengan hati- hati sekali. apalagi kadang di doktrin sama kawan-kawan untuk membuka aplikasi-aplikasi porno. ya memang dengan segala kemudahan yang disuguhkan gadget. kayak apalagi sekarang belajar online. maka sekarang ada aplikasi zoom, google meet ini sangat membantu saya dalam pembelajaran disekolah. Menurut saya ada positif dan negatifnya dengan kemudahan setelah adanya gadget. semua hal bisa dilakukan instan. Tapi memang karena semuanya berbasis online kadang saya boros dikouta setengah bulan bisa habis 60 ribu untuk beli paket data saja. ".( Wawancara dengan Fitriani Daulay, 12 Januari 2022 di Medan)*

Karena gadget yang sekarang tidak hanya sekedar bisa telepon dan sms saja. bahkan gadget memudahkan pemakainya untuk memenuhi kebutuhan pribadinya. seperti halnya yang di katakan Nadhila Syafira bahwa:

*"Beda dengan saya, kebutuhan pribadi saya sangatlah terpenuhi. mudahnya mengakses informasi dengan mudah dan praktis. misalnya seperti halnya mengakses informasi di gadget". (Wawancara dengan Nadhila Syafira, 10 Januari 2022 di medan)*

Gadget ini adalah salah satu jenis alat yang menyediakan banyak aplikasi yang penggunaanya dapat mengembangkan pengetahuan mereka. seperti halnya remaja di Kelurahan Sei Kera Hilir 1. tidak terlepas dari dampak negatif dari penggunaan gadget dengan gadget mereka dapat memanfaatkan fungsi dan fitur- fitur yang disediakan di dalam gadget tersebut. dan ada dari sebagian remaja yang cenderung tertarik dengan aplikasi yang ada di playstore seperti aplikasi game. Seperti hal dinyatakan Robby bahwa:

*"Saya salah satu dari remaja yang tertarik dengan aplikasi yang ada di playstore kayak game seperti halnya game mobile legend. yang banyak dari remaja yang lain memainkannya. tetapi walaupun saya hobbi dan suka dengan permainan tersebut saya tidak mau rugi. saya tidak suka berlangganan dengan aplikasi- aplikasi tersebut. misalnya membeli skin dan lainnya. sebaliknya saya lebih suka mendapatkan skin tersebut dengan gratis" (Wawancara dengan M. Robby, 03 Januari 2022 di medan)*

Dari hasil analisis peneliti, bahwa hal ini sesuai dengan apa yang terjadi yakni gadget sebagai wadah informasi. Namun tidak bisa di pungkiri masih banyak pemuda/ remaja yang terhipnotis dengan aplikasi dan fitur yang ditampilkan di dalam gadget tersebut. seperti ada yang menggunakan gadget sebagai pembelajaran di sekolah, sebagai informasi-informasi di aplikasi media sosial. seperti tik-tok, instgram, facebook dan youtube. dikarenakan remaja terkadang sibuk dengan gadgetnya berkomunikasi dengan orang tua pun jarang .dengan demikian hal yang perlu diperhatikan bahwa kehadiran orang tua penting dalam masalah ini.

### **Temuan dan Analisis Data**

Hasil temuan yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh remaja di Kelurahan Sei Kera Hilir 1 Lingkungan 7 berdasarkan motif tertentu. Motif tersebut berdasarkan kebutuhan masing- masing individunya. dan ini sejalan dengan beberapa pernyataan yang disampaikan oleh informan saya bahwa penggunaan media adalah salah satu cara dalam memperoleh pemenuhan kebutuhannya. *Teori penggunaan dan kepuasan* beranggapan bahwa audiensi dipandang sebagai partisipan yang aktif dalam proses komunikasi, namun tingkat keaktifan setiap individu tidaklah sama. Penggunaan media didorong oleh adanya kebutuhan dan tujuan yang ditentukan oleh audiensi sendiri, *teori penggunaan dan kepuasan* menjelaskan mengenai kapan dan bagaimana audiensi sebagai konsumen media menjadi lebih aktif atau kurang aktif menggunakan media dan akibat atau konsekuensi dari

penggunaan media itu sendiri. Kebutuhan remaja dalam penggunaan gadget didominasi oleh kebutuhan individu.

Dengan penggunaan gadget tanpa remaja menyadari bahwa hal tersebut akan merugikan sekitarnya. Akan berakibat terjadinya miss komunikasi jika disetiap saatnya remaja selalu menggunakan gadgetnya. maka permasalahan yang tidak bisa dihindari bahwa komunikasi yang bersifat dinamis. dalam komunikasi kelompok terdapat tiga faktor yang menumbuhkan hubungan komunikasi yang baik seperti, percaya, sikap suportif dan sikap terbuka. Komunikasi kelompok juga bisa menggunakan media, komunikasi kelompok juga tidak selalu formal tetapi juga bisa secara informal. Tergantung dimensi ruang dan waktu kapan komunikasi itu berlangsung.

Penggunaan gadget dari *ketuju informan* tersebut menyampaikan bahwa kebanyakan dari mereka menggunakan gadgetnya untuk keperluannya masing- masing. Seperti bermain media sosial, tugas- tugas sekolah dan tidak jarang dari mereka mempergunakan gadget untuk bermain game online. Namun dari kesemuanya hanya sedikit yang mempergunakan gadget sebagai media informasi dan media pembelajaran sekolahnya. Selain kebutuhan akan informasi, remaja tersebut memainkan gadgetnya untuk keperluan interaktif sosial. Namun hanya sebagian besar dari mereka yang mempergunakan gadget sebagai media interaktif sosial. Walaupun mereka tinggal bersama kedua orang tuanya tetapi tidak jarang dari mereka jarang berkomunikasi dengan orang tuanya.

Dari penggunaan gadget oleh remaja di Kelurahan Sei Kera Hilir I Lingkungan 7 Kecamatan Medan Perjuangan. Gadget yang sering mereka gunakan adalah jenis hp android dan iphone. Penggunaanya rata-rata mereka menggunakan gadget setiap saat dan di waktu kapan saja. dan aplikasi yang sering mereka buka adalah aplikasi seperti tik-tok, instagram, facebook, youtube dan juga aplikasi pembelajaran di sekolahnya. Dan dari *ketuju informan* tersebut tidak jarang juga yang menggunakan gadgetnya sebagai alat informasi dan alat komunikasi. Maka tentu hal yang harus di garis bawahi, gunakanlah gadget seperlunya jangan berlebihan karena suatu hal yang didasari sifat berlebihan akan menimbulkan dampak negatif untuk individunya.

## KESIMPULAN

Dampak Gadget terhadap Proses Komunikasi Kelompok Remaja di Kelurahan Sei Kera Hilir 1 Lingkungan 7 Penggunaan gadget remaja sebagian besar didasari pada kemauannya sendiri. hal ini dilandaskan dengan kepribadian setiap remajanya bahwa mereka merasa nyaman ketika menggunakan gadgetnya setiap saat dan jika tidak menggunakan gadgetnya mereka akan merasa ada yang kurang didalam hidupnya dan merasa kehilangan ketika tidak menggunakan gadget yang dimilikinya. Maka sudah seharusnya, ditanamkan di setiap remaja bahwa sesuatu yang berlebihan tidak ada manfaatnya dan malah akan memberikan dampak buruk kepada fisikis, mental dan kesehatan remaja tersebut. Aplikasi yang sering digunakan oleh *ketuju informan* seperti whatshap, instagram, tik-tok, youtube dan sarana seperti inilah yang mereka gunakan kesehariannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bungin, B. (2003). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- [2] Bungin, B. (2008). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Politik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana
- [3] Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- [4] Effendy, O. U. (2014). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [5] Farida, A. (2014). *Pilar- Pilar Pembangunan Karakter Remaja*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- [6] Liliweli, A. (2011). *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Prenada Media Group.
- [7] Liliweli, A. (2011). *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Prenada Media Group.
- [8] Moleong, L. J. (1989). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja RosadaKarya.
- [9] Mulyana, D. (2016). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rosda.
- [10] Mulyana, D. (2017). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [11] Nuruddin. (2012). *Sistem Komunikasi Indonesia*. Jakarta.
- [12] Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R& D*. Bandung: CV Alfabeta.
- [13] Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No. 02. *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. Puji Asmaul Chusna*, Vol. 17, No. 02.
- [14] Dyta Nandalusia1, R. H. (2019). *Proses Komunikasi Kelompok Ojek Pangkalan Dalam Penentangan. Management*, Vol. 06 No. 03.
- [15] G. Hendrastono. (2018). *Representasi Telepon Seluler dalam Relasi Sosial. Journal Social volume V*, 13.
- [16] Halim, N. A. (2015). "Penggunaan Media Internet di Kalangan Remaja Untuk Mengembangkan Pemahaman Keislaman". *Jurnal RISALAH*, Vol. 26 No. 3.
- [17] Munisa. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK Panca Budi Medan. Munisa*, Vol. 13, No. 01.
- [18] *Refresentasi Telepon Seluler dalam Relasi Sosial*. (2018). *Refresentasi Telepon Seluler dalam Relasi Sosial*. G. Hendrastono, 13.
- [19] Rozalia, M. M. (2017). *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa. Pemikiran dan Pengembangan*, Vol. 05 No. 02.
- [20] Syukri, M. U. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial. Sistem Informasi*, Vol. 01 No. 02.
- [21] Cahyani Mey Wuandari dengan judul Skripsi: "Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Siswa di SD Muhammadiyah 4 Batu Malang 2016".
- [22] Ina Astari Utaminingsih Dengan Judul Skripsi "Pengaruh Penggunaan Ponsel pada Remaja terhadap Interaksi Sosial Remaja". ( Program Studi Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor (IPB) 2006.
- [23] Vera Budi Asih Dengan Judul Skripsi "Pengaruh Penggunaan Gadget pada Remaja terhadap Prilaku dalam Interaksi Keluarga di Desa Sumber Mulya Kecamatan Pinang Raya Bengkulu Utara" Mahasiswa Institut Agama Islam Bengkulu 2019