

## BAB 5

### PEMBAHASAN

#### 5.1 Identifikasi Lama Penggunaan *Gadget* Pada Remaja

Berdasarkan hasil tabel 4.1 di dapatkan persentase responden dengan lama penggunaan *gadget* kurang dari 2 jam sebanyak 31% sedangkan responden dengan lama penggunaan *gadget* lebih dari 2 jam sebanyak 68,9%. Hal ini dikarenakan kebanyakan responden yang menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam dengan tujuan penggunaan yaitu untuk bermain game.

Hasil penelitian diatas sesuai dengan hasil survei Ofcom bahwa 60% dari remaja menggambarkan diri mereka sebagai orang kecanduaan. Sedangkan tingkat kecanduan *gadget* di antara para remaja mencapai 18%, lebih banyak dua kali lipat dari orang dewasa yang mencapai 9,1% (Pew Research Center, 2013).

Hal ini sesuai berdasarkan Asosiasi Dokter Anak di Amerika dan Kanada (2013) anak usia 6-18 tahun di batasi dua jam perhari. Sedangkan menurut Ikatan Dokter Indonesia penggunaan *gadget* untuk anak usia remaja sebaiknya dua jam perhari. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mempengaruhi rangsangan sensorik secara langsung. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Jovita Maria Ferlina (2013) yang mengatakan bahwa pada otak bagian depan adalah bagian yang berfungsi memberi perintah dan menggerakkan anggota tubuh lainnya. Di bagian belakang otak belakang terdapat hormon endorfin yang mengatur pusat kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormon endorfin. Jika dilakukan dalam jangka waktu lama dan kontiyu, akibat ke depannya adalah anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain *gadget*.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Prastyo Prakoso (2013) pada penelitian ini didapatkan pada mahasiswa yang tidak bijaksana dalam menggunakan *gadgetnya* sehingga dapat membuat mahasiswa menjadi kecanduan. Namun mahasiswa cenderung menggunakan barang-barang tersebut secara berlebihan sehingga membuat mereka menjadi malas untuk melaksanakan kewajiban mereka karena memiliki anggapan bahwa fitur-fitur yang dimiliki *gadget* lebih menarik dan sayang untuk dilewatkan dari pada mengerjakan kewajiban mereka. Bahkan mereka kelelahan bermain game sehingga terlambat atau tidak masuk kuliah.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, para remaja yang begitu lama dalam menggunakan *gadget* mengakibatkan para remaja ingin menggunakannya secara terus menerus apalagi dengan berbagai macam-macam aplikasi yang membuat remaja merasa nyaman dengan *gadget*, sehingga membuat para remaja lebih memilih menyibukkan dirinya dengan menggunakan *gadget*. Hal ini sangat mempengaruhi rasa ingin tahu dan memilih *gadget* untuk mencari wawasan yang baru.

## **5.2 Identifikasi Gangguan Interksi Sosial Pada Remaja**

Berdasarkan hasil tabel 4.2 didapatkan persentase responden dengan pola interaksi sosial baik sebanyak 11,9%, pola interaksi sosial cukup sebanyak 52,3% sedangkan yang mengalami pola interaksi sosial kurang sebanyak 35,8%. Karena dari hasil 52,3% pola interaksi sosial cukup didapatkan sebagian besar adalah responden yang berjenis kelamin laki-laki. Kepribadian antisosial jauh lebih banyak terdapat pada kaum pria, kira-kira 5-10 pria terhadap satu wanita dan belum diketahui apa sebabnya.

Oleh sebab itu para remaja sekarang kurang berinteraksi atau bertatap muka dengan orang lain. Dimana para remaja sekarang merasa adanya ketidaknyamanan pada situasi sosial, ketidakmampuan rasa keterikatan sosial, disfungsi interaksi dan ketidakmampuan mengkomunikasikan keterikatan sosial dengan orang lain. (NIC NOC, 2002)

Sedangkan menurut teori Gillin dan Gillin dalam Soekanto, (2005) yang menyatakan proses sosial yang berada di antara persaingan dan pertentangan atau konflik. Wujud kontravensi anatar lain sikap tidak senang, baik secara tersembunyi maupun secara terang-terangan seperti menghalangi, menghasut, memfitnah, berkhianat, provokasi dan intimidasi yang ditunjukkan terhadap perorangan atau kelompok atau terhadap unsur-unsur kebudayaan golongan tertentu. Sikap tersebut dapat berubah menjadi kebencian akan tetapi tidak sampai menjadi pertentangan atau konflik.

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi masalah gangguan interaksi sosial pada remaja antara lain 1) Imitasi, merupakan dasar pokok dari semua interaksi sosial, yang menerangkan mengapa dan bagaimana dapat terjadi keseragaman dalam pandangan dan tingkah laku di antara orang banyak. 2) Sugesti, seseorang memberikan pandangan atau sikap dari dirinya yang lalu diterima oleh orang lain di luarnya. 3) Identifikasi, Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain, baik secara lahiriah maupun secara batiniah. 4) Simpati, perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang yang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi. 5) Penggunaan *Gadget*. (Gerungan, 2010)

Dari hasil penelitian diatas dapat diasumsikan bahwa siswa di SMP Yayasan Pandaan sebagian besar mengalami gangguan interaksi sosial hal ini disebabkan karena siswa di SMP Yayasan Pandaan kurang memiliki rasa perhatian atau minat dalam berbagi cerita dengan teman, ketidakmampuan untuk mengkomunikasikan rasa perhatian sesama teman, suka membolos saat jam pelajaran berlangsung dan siswa di SMP Yayasan Pandaan suka terlibat dalam perkelahian. Sehingga interaksi sosial antara individu dengan individu yang lain tidak dapat terjadi dengan baik.

### **5.3 Analisa Pengaruh Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Remaja**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari korelasi *Chi-Square* dengan menggunakan SPSS 16.00 dengan nilai sig ( $\rho$ ) 0,002 dimana lebih kecil dari 0,05 maka ada pengaruh ( $H_0$  ditolak). Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara lama penggunaan *gadget* dengan pola interaksi sosial pada remaja. Karena dari penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak pada interaksi sosial seseorang.

Hal ini sesuai dengan teori Budyatna yang menyatakan bahwa dengan munculnya penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi suatu proses yang bersifat transaksional dalam interaksi tatap muka. Penggunaan *gadget* pada remaja memang cenderung tinggi sehingga dalam hal interaksi antara remaja dengan lingkungannya cenderung kurang.

Menurut teori Lawrence Green yakni untuk menganalisis perilaku manusia dari tingkat kesehatan. Di dalam teori ini terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang dimana faktor tersebut dibagi menjadi tiga

faktor utama yaitu 1) Faktor Predisposisi (*predisposing factors*), faktor-faktor yang dapat mempermudah atau mempredisposisi terjadinya perilaku seseorang. Antara lain Imitasi, Sugesti, Identifikasi, Simpati. 2) Faktor Pemungkin (*enabling factors*), faktor-faktor memungkinkan atau memfasilitasi perilaku atau tindakan. Antara lain Status Ekonomi, Lingkungan, dan teman sebaya. 3) Faktor Penguat (*reinforcement factors*), faktor-faktor ini meliputi undang-undang, peraturan-peraturan dan pengawasan. Contohnya, tujuan penggunaan, terpaan media dan massa. Dari berbagai faktor di atas juga dapat mempengaruhi seseorang untuk menggunakan *gadget* berdasarkan jenis penggunaannya.

Pada perkembangan teknologi saat ini muncul berbagai teori yang saling berhubungan satu sama lain. Yang pertama teori Difusi Inovasi yang merupakan sebuah teori tentang bagaimana suatu ide dan teknologi baru tersebar dalam suatu kebudayaan. Dalam buku *Diffusion of Innovation* yang dikutip oleh Everett Rogers yang mendefinisikan bahwa difusi sebagai sebuah proses dimana sebuah inovasi di komunikasi melalui berbagai saluran dan jangka waktu tertentu dalam sebuah sistem sosial. Dalam hal ini teori difusi inovasi erat kaitannya dengan perkembangan teknologi, karena dari ide-ide atau inovasi akan muncul berbagai kecanggihan teknologi baru dan akhirnya melahirkan *gadget-gadget* yang bertambah kecanggihannya seiring dengan berjalannya waktu. Dari kecanggihan tersebut sehingga dapat membuat remaja merasa nyaman dan ingin menggunakannya secara terus-menerus.

Yang kedua adalah teori Media System Dependency, teori ini juga bisa disebut sebagai teori ketergantungan media. Teori ini menjelaskan bahwa ketergantungan individu akan timbul ketika individu tersebut telah memenuhi

informasi melalui media yang dimilikinya. Individu tersebut dapat memenuhi kebutuhan informasinya melalui gadget. Oleh karena itu, gadget telah menjadi kebutuhan primer bagi individu. Dari teori ini setiap individu termasuk remaja memiliki ketergantungan terhadap hal-hal yang baru dan informasi-informasi yang terkini. Para remaja tentunya akan mencari media yang semakin canggih untuk mempermudah dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Dan *gadget* itulah yang dapat membantu mereka dengan sangat mudah. Kecanggihan dari *gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, *laptop* akan membuat tingkat ketergantungan dan kecanduan penggunaannya semakin meningkat bila tidak dapat dikontrol dengan baik.

Dan yang ketiga adalah Teori Uses and Gratification (Griffin, 2003). Teori ini disebut sebagai teori penggunaan dan pemenuhan kebutuhan. Penjelasan mengenai teori ini adalah masing-masing individu sebagai pemegang peran dalam penentu pemilihan pesan dan juga media. Keaktifan individu tersebut dalam memilih media yang diinginkan, menyebabkan kebutuhan akan informasi sudah jelas akan terpenuhi. Di samping itu, teori ini juga terdapat kekurangan yang ditemukan oleh beberapa pakar, teori ini terlalu membesar-besarkan peran individu sebagai pengguna media dalam memilih media. Dari teori ini setiap individu termasuk remaja selalu ingin memenuhi kebutuhan mereka, yang dalam hal ini adalah kebutuhan pesan dan media. Telah dikatakan sebelumnya bahwa media yang selalu digunakan remaja untuk memperoleh informasi seluas-luasnya adalah *gadget*. Di dalam teori ini media (*gadget*) telah menjadi kebutuhan sendiri bagi tiap individu, maka tak heran bila *gadget* kian lama kian disalahgunakan penggunaannya karena tidak terkontrol dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian di atas sebagian besar remaja sekarang menggunakan *gadget*nya hanya untuk bermain game sebanyak (51%). Apabila *gadget* digunakan secara berlebihan juga dapat mempengaruhi peningkatan hormon endorfin sehingga seseorang dapat merasa nyaman dan dapat membuat seseorang ingin menggunakannya secara terus-menerus. *Gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif, dampak positifnya yakni (1) dapat berkembangnya imajinasi, (2) melatih kepekaan, (3) meningkatkan rasa percaya diri, (4) mengembangkan kemampuan remaja dalam membaca, (5) dan dapat mengalihkan rasa sakit. Sedangkan dampak negatif yang dapat ditimbulkan yakni (1) penurunan konsentrasi, (2) lemah dalam kesabaran, (3) malas menulis dan membaca, (4) gangguan kesehatan, (5) kecanduan, (6) dan pola interaksi sosial terganggu.

Namun tidak semua pengguna *gadget* di gunakan hanya untuk bermain game dan sosial media melainkan ada yang menggunakannya sebagai bahan edukasi kepada anak-anak contohnya pada penelitian yang dilakukan oleh Jessica Mintaela Mintorogo yaitu perancangan media interaktif pengenalan alphabeth berbasis alat permainan edukatif untuk anak usia 2-4 tahun. Dimana di dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak dari segi kognitif, motorik, bahasa, sosial dan emosional. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Lydia Elenovia Chandra Santoso dimana penggunaan *gadget* dimanfaatkan sebagai media perancangan kampanye sosial bagi orang tua tentang bahaya penggunaan *tablet pc* bagi anak usia 2 tahun ke bawah. Dimana di dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk menghimbau kepada para orang tua tentang bahaya *tablet pc* untuk anak usia di bawah 2 tahun, karena pada saat ini

banyaknya orang tua yang membiarkan anaknya bermain *tablet pc* hingga anak menjadi kecanduan terutama anak yang masih dalam masa pertumbuhan dan perkembangan.

Namaun tidak hanya penggunaan *gadget* yang dapat mempengaruhi interaksi sosial seseorang melainkan ada beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi interaksi sosial seseorang yakni menurut Bonner dalam Ahmadi (2010) jika proses interaksi sosial tidak terjadi secara baik akan menyebabkan terjadinya kehidupan yang terasing. Faktor yang menyebabkan kehidupan terasing misalnya sengaja dikucilkan dari lingkungannya, mengalami cacat, pengaruh perbedaan ras dan perbedaan budaya.

Menurut Sargent (dalam Santoso, 2010) Interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat membuat interaksi individu itu baik ataupun buruk yakni (1) hakikat situasional, (2) kekuasaan norma-norma yang diberikan oleh kelompok sosial, (3) kecenderungan kepribadian sendiri, (4) kecenderungan sementara individu, (5) proses menanggapi ayau menafsirkan suatu situasi. Dari faktor-faktor tersebut dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial itu dapat dipengaruhi oleh berbagai hal, seperti situasi sosial dimana setiap individu akan bertingkah laku menyesuaikan dengan situasi tempat dia berada. Norma-norma atau nilai-nilai sosial, dalam kepribadian setiap indivdu memiliki kepribadian yang berbeda, posisi dan kedudukan individu dalam suatu tingkat sosial serta bagaimana individu memaknai suatu situasi juga dapat mempengaruhi individu, bagaimana individu itu harus berperilaku dan berinteraksi dalam situasi sosial yang sedang dihadapinya.