**DAMPAK *NOMOPHOBIA* GADGET TERHADAP
KEHIDUPAN SOSIAL PADA REMAJA
DI KOTA PEKANBARU**

Oleh : Yosua Demart Saragih

yosuademart@gmail.com

Pembimbing : Dra. Risdayati, M.Si

risdayati@lecturer.unri.ac.id

Jurusan Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jalan H.R Soebrantas KM. 12,5 Simpang Baru

Pekanbaru-Riau 28293 Telp/Fax 0761-632777

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dikecamatan-kecamatan sesuai dengan tempat tinggal *Nomophobia* di Kota Pekanbaru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kehidupan sosial remaja *Nomophobia* di lingkungan sosial masyarakat dan untuk mengetahui dampak positif dan negatifnya Gadget bagi remaja. Subyek dalam penelitian ini berjumlah 12 orang, dimana 3 orang Informan inti dan 9 orang Informan pendukung. Penulisan menggunakan metode kualitatif deskriptif dan data yang di analisis secara kualitatif dan menggunakan teknik pengambilan subjek dengan metode *Snowball Samply*. Instrumen data adalah Wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi. Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis menemukan bahwa remaja yang kecanduan ataupun *Nomophobia* Gadget memiliki kehidupan sosial yang mengarah ke dampak yang negatif dan tingkat prestasi yang menurun hal ini dikarenakan tidak dapat membagi waktu antara bermain Gadget dengan Tanggung jawab sebagai pelajar dan anak di dalam rumah tangga. Inti dari penelitian ini lebih banyak mengandung dampak negatif bagi remaja kecanduan Gadget dibandingkan dengan dampak Positif yang di hasilkan dari remaja *Nomophobia*.

Kata Kunci : Remaja *Nomophobia*, Kehidupan Sosial, Gadget

IMPACT NOMOPHOBIA GADGET TO SOCIAL LIFE TEENAGER IN PEKANBARU CITY

By: Yosua Demart Saragih

Yosuademart@gmail.com

Supervisor: Dra. Risdayati, M.Si

risdayati@lecturer.unri.ac.id

Department of Sociology, Faculty of Social and Political Sciences

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jalan H.R Soebrantas KM. 12,5 Simpang Baru

Pekanbaru-Riau 28293 Phone/Fax 0761-632777

Abstract

This research was carried out in sub-districts in accordance with Nomophobia residences in Pekanbaru City. The purpose of this study was to find out the social life of Nomophobia adolescents in the social environment of the community and to find out the positive and negative effects of the Gadget for teenagers. The subjects in this study amounted to 12 people, of which 3 core informants and 9 supporting informants. Writing uses qualitative descriptive methods and data analyzed qualitatively and uses subject taking techniques with the Snowball Samplly method. Data instruments are in-depth interviews, observation and documentation. From the results of research conducted by researchers found that addicts who are addicted to or Nomophobia Gadgets have a social life that leads to a negative impact and a decreased level of achievement is due to not being able to divide the time between playing gadgets and the responsibility of students and children in the household. The essence of this study is more negative for adolescents who are addicted to gadgets compared to the positive effects generated by teenagers nomophobia.

Keywords : Teenagers, Nomophobia, Social Life, Gadget

1.1 Latar Belakang

Memasuki era Modernisasi pada saat ini, Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Tuntutan masyarakat semakin kompleks atau banyak model elektronik dan benda mengalami berbagai persaingan di dalamnya, Terutama pada Gadget atau pun Telephone pintar yang sering kita dengar, Gadget merupakan sejenis alat komunikasi genggam yang bisa mencakup seluruh informasi di dalam globalisasi, ini merupakan inovasi teknologi dari perkembangan zaman. Karena Gadget saat ini sangat berperan dalam pekerjaan dan kebutuhan manusia Gadget ini banyak diminati oleh kalangan muda hingga dewasa, sehingga beberapa produk dan merk Gadget sangat banyak untuk mengambil keuntungan dari kebutuhan manusia ini.

Banyak sekali merk Gadget yang telah di produksi oleh produk-produk luar Negeri yang telah sampai di Indonesia, diantaranya ; Samsung, Xiaomi, Nokia, Mitto, Vivo, Oppo , Iphone , Evercroos, Nexian , Huawei, Blackberry, dan lain-lain. Demikian lah beberapa produk yang telah sampai ke pasar teknologi Indonesia, Para Usahawan yang memiliki Produk tersebut berpacu dalam membuat Spesifikasi Gadget yang baik sesuai kebutuhan Masyarakat. Begitu juga dengan Masyarakat yang berpacu-pacu untuk memiliki Gadget yang lebih baik dan memiliki spesifikasi Gadget yang tinggi,

Agar Gadget yang dimiliki juga dapat mencakup informasi yang lebih pula dari spesifikasi yang dibawahnya. Masyarakat juga tidak ragu-ragu untuk membeli dengan rupiah atau nominal yang mahal untuk memiliki Gadget yang super mewah atau spesifikasi muatan Gadget yang tinggi. Dari sini kita mengetahui bahwa Gadget sudah termasuk kebutuhan pokok untuk masyarakat dan sulit di pisahkan bagi yang bekerja ataupun seorang informant di bagian media elektronik. Seperti yang kita ketahui bahwa Gadget merupakan kebutuhan Pokok bagi Masyarakat di era modernisasi ini, tentu Gadget memiliki dampak Positif dalam Masyarakat, Gadget ini berfungsi sebagai alat komunikasi jarak jauh, yang mana di dalamnya terdiri dari beberapa Aplikasi-aplikasi yang mendorong Masyarakat untuk ber interaksi jarak jauh via suara. Di dalam Gadget kita tidak hanya ber interaksi via suara, kita juga dapat bertatap muka dengan lawan komunikasi kita, hal ini dinamakan Video call. Berikut beberapa Aplikasi pendukung Gadget untuk Ber Interaksi dengan cara jarak jauh : Whatshap, Line, Instagram, Facebook, Telegram, dan lain lain. Di dalam aplikasi-aplikasi ini kita dapat juga mengetahui informasi informasi yang di bagikan oleh dalam maupun luar negri, Informasi ini dapat berupa gambar maupun video. Tidak hanya media Komunikasi dan interaksi, di dalam Gadget juga terdapat Game offline maupun Online di dalamnya,

Game ini berfungsi sebagai media hiburan saat kita butuh teman dalam bermain dan melepas kelelahan kita dalam bekerja, dimana Game ini sangat membantu agar otak kita berhenti sejenak memikirkan tugas ataupun pekerjaan, agar pikiran kita lebih fresh dari sebelumnya. Game Online dalam Gadget ini dapat juga menjadi sarana berinteraksi menggunakan karakter pilihan kita dalam game, kita dapat juga berbicara melalui voice game ataupun secara chatting/menulis pesan. Dalam berinteraksi dalam Game pun kita tidak memiliki jeda waktu saat pengiriman voice atau suara, dimana artinya disaat kita mengirim pesan suara atau tulisan disitu juga pesan tersebut sampai. Sambil bermain kita juga dapat mengirim pesan tersebut. Oleh karena itu Game ini sangat berfungsi bagi masyarakat pengguna Gadget sebagai teman keseharian dalam bekerja ataupun dalam keadaan suntuk. Di dalam keseharian pun, Masyarakat yang telah kecanduan sosial media tentu halnya melupakan lingkungan sekitar dia, dirinya lebih memilih sibuk dalam Gadget ketimbang berinteraksi dengan lingkungannya, Dalam arti lain Masyarakat telah melupakan apa arti sebenarnya Makhluk Sosial yang tidak dapat hidup seorang diri atau berkelompok. Menurut Gillin “ *Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang bersifat dinamis (tidak statis) sehingga antara individu lainnya akan terciptakan sikap*

dasar seorang manusia yang tidak bisa hidup tanpa adanya orang lain “ Coba kita pandang pada saat ini, Masyarakat saja saat berkumpul bersama sanak saudara, bercanda, membahas hal penting, makan bersama teman atau keluarga masih tidak bisa menjauhkan Gadget nya sejenak saja untuk memberikan waktu kepada keluarganya, dan parahnya lagi saat makan pun lebih memilih posting makanan yang di pesannya dulu ketimbang berdoa kepada Tuhan yang maha esa. Sangat miris sekiranya kita lihat orang yang sudah sangat maniak bermain gadget ini sehingga dirinya lupa sebenarnya Manusia adalah Makhluk Sosial yang tidak bisa hidup tanpa orang lain.

Sehingga hal kecanduan Gadget ini dapat diartikan sebagai Nomophobia Gadget. Nomophobia Gadget Merupakan Rasa takut individu ataupun makhluk sosial yang menggunakan Gadget untuk dipisahkan dengan Gadget kesayangannya. Yang memiliki beribu fungsi yang membantu dalam informasi maupun komunikasi tetapi banyak pula sisi Negatif yang dapat merusak moral dan kerohanian Masyarakat di dalamnya.

Gadget juga menjadi media pembelajaran penggunaannya, di dalam gadget kita dapat menemukan berbagai ilmu pengetahuan dari pelajaran apapun, kita dapat menemukan makalah, rumus-rumus, cerita dongeng, dan mencari beberapa pertanyaan seputar pendidikan. Di dalam Gadget kita juga dapat

berjual beli online, dimana di dalam dunia online kita dapat berjualan dan membeli barang yang kita perlukan, oleh karena itu gadget sangat berperan sebagai media jual beli dan berguna bagi pekerja online.

Tidak hanya media Komunikasi dan interaksi, di dalam Gadget juga terdapat Game offline maupun Online di dalamnya, Game ini berfungsi sebagai media hiburan saat kita butuh teman dalam bermain dan melepas kelelahan kita dalam bekerja, dimana Game ini sangat membantu agar otak kita berhenti sejenak memikirkan tugas ataupun pekerjaan, agar pikiran kita lebih fresh dari sebelumnya. Game Online dalam Gadget ini dapat juga menjadi sarana ber interaksi menggunakan karakter pilihan kita dalam game, kita dapat juga berbicara melalui voice game ataupun secara chatting/menulis pesan. Dalam berinteraksi dalam Game pun kita tidak memiliki jeda waktu saat pengiriman voice atau suara, dimana artinya disaat kita mengirim pesan suara atau tulisan disitu juga pesan tersebut sampai. Sambil bermain kita juga dapat mengirim pesan tersebut. Oleh karena itu Game ini sangat berfungsi bagi masyarakat pengguna Gadget sebagai teman keseharian dalam bekerja ataupun dalam keadaan suntuk.

Tentu banyak hal yang akan terjadi dalam Nomophobia Gadget ini dari sisi positif dan negatifnya. Seperti kita lihat jumlah penduduk perkecamatan

di kota pekanbaru menurut jenis kelamin nya :

Dimana diketahui dari total jumlah penduduk pekanbaru sesuai tabel diatas merupakan 1.011.467 penduduk dimana diantaranya terdapat pada umur 15-19 tahun laki-laki berjumlah 48.825 jiwa dan perempuan sebanyak 50.516 juta jiwa, data ini di peroleh dari Badan Pusat Statistik Kota Pekanbaru tahun 2014.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah untuk memperoleh tujuan dari penelitian

1. Bagaimana Kehidupan sosial Remaja Nomophobia Gadget tersebut di Lingkungan sosial?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui Kehidupan sosial Remaja atau Nomophobia di lingkungan Sosial masyarakat

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi penulis, dapat menambah pengetahuan dan memberikan sumbangan pemikiran dalam pentingnya membagi waktu dalam bermain Gadget dan Lingkungan bagi pembaca.

- b. Bagi Pembaca, dapat menambah wawasan. Penelitian dapat difungsikan atau digunakan sebagai menerapkan fungsi Gadget sebenarnya dan pentingnya ber Interaksi dengan orang lain di sekitar lingkungan.
2. Manfaat Praktis
- a. Untuk memunculkan rasa kebersamaan Remaja dan Masyarakat dalam Berinteraksi dengan lingkungannya
 - b. Untuk mengingatkan Remaja dan Masyarakat dalam menghindari kesenjangan bermain Gadget.

2.1. Perubahan Sosial

Setiap Masyarakat pasti akan mengalami perubahan, baik perubahan sikap maupun tren berpakaian pada saat ini. Masyarakat pasti mengikuti tuntutan zaman, contoh kecilnya; Masyarakat yang awalnya memiliki gadget yang berkapasitas rendah pasti ingin halnya memiliki gadget yang lebih berkapasitas lebih tinggi agar memiliki aplikasi yang banyak dalam mengikuti tren perkembangan zaman. Menurut Soerjono Soekanto dalam buku Sosiologi Suatu pengantar (2013) Perubahan sosial adalah Seseorang atau Masyarakat yang telah mengenal dan mendalami kehidupan Masyarakat lain dan membandingkan dengan pola masyarakat tersebut pada masa lampau.

Yang dimaksud Karl Marx dengan perubahan sosial adalah dikarenakan perubahan yang terjadi pada teknologi ataupun kekuatan produktif pada suatu masyarakat dapat merubah nilai-nilai sosial masyarakat dan norma-norma masyarakat kearah positif maupun negatif.

Masyarakat mengalami perubahan tentu karena adanya pengaruh, baik pengaruh Internal maupun eksternal, pengaruh dari dalam, contohnya; Masyarakat yang bekerja di kantor ataupun yang bekerja tetap, tentu perlu adanya komunikasi di antara rekan-rekan kerjanya, baik secara dekat maupun jauh, secara dekat dapat komunikasi secara langsung tetapi saat berjauhan tentu menggunakan Gadget ataupun telephone pintar dalam berkomunikasi

2.1.2 Bentuk Perubahan Sosial dan Kebudayaan

Perubahan sosial dan budaya dapat dibedakan dari beberapa bentuk, Menurut Soerjono Soekanto(2013, sosiologi suatu pengantar, hal 269)

- a. Perubahan cepat dan perubahan lambat
Perubahan-perubahan yang memerlukan waktu lama, dan rentetan-rentetan perubahan kecil yang saling mengikuti dengan lambat

dinamakan evolusi. Pada evolusi perubahan terjadi dengan sendirinya tanpa rencana atau kehendak tertentu. Perubahan tersebut terjadi karena usaha-usaha Masyarakat untuk menyesuaikan diri dengan keperluan-keperluan yang timbul dengan pertumbuhan Masyarakat.

- b. Perubahan kecil dan Perubahan besar
Perubahan-perubahan kecil merupakan perubahan yang terjadi pada unsur-unsur struktur sosial yang tidak membawa pengaruh langsung atau berarti bagi masyarakat. Perubahan besar terjadi apabila adanya hubungan antara masyarakat industrialis. Contohnya seperti suatu daerah yang memiliki jumlah penduduk yang lebih banyak, pasti memiliki dan mengalami perubahan sosial masyarakat yang lebih cepat.
- c. Perubahan yang dikehendaki/tidak dikehendaki, perubahan direncanakan/tidak di rencanakan
Perubahan yang di kehendaki atau direncanakan merupakan perubahan yang di perkirakan atau

yang telah direncanakan terlebih dahulu oleh pihak-pihak yang hendak mengadakan perubahan di dalam masyarakat. Perubahan sosial yang tidak dikehendaki atau yang tidak direncanakan merupakan perubahan-perubahan yang terjadi tanpa di kehendaki, berlangsung di luar jangkauan pengawasan masyarakat dan dapat menyebabkan timbulnya akibat-akibat sosial yang tidak di harapkan masyarakat.

2.2 Hubungan sosial atau Interaksi sosial

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu dengan individu yang lain dan keduanya mempunyai pengaruh dari hubungan tersebut. Interaksi adalah salah satu cara manusia dalam mengenal sifat maupun sikap seseorang. Dengan kata lain kegiatan ini adalah kegiatan dimana orang akan menyesuaikan dan menginterpretasikan bagaimana dan apa yang dilakukan dalam menanggapi sesuatu demi menjalin hubungan dengan individu atau kelompok lain. Homans (dalam Ali, 2004: 87) mendefinisikan interaksi sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran atau hukuman

dengan menggunakan suatu tindakan oleh individu lain yang menjadi pasangannya. Menurut Gillin dan Gillin 1954 (dalam Elly M. Setiadi dkk, 2007:91) menyatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan-hubungan antara orang dan orang perorangan dengan kelompok. Sementara menurut Soejono Soekanto(2001:67) menjelelaskan mengenai interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial. Oleh karena itu tanpa interaksi sosial, tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Jadi berdasarkan pendapat Para ahli diatas mengenai interaksi sosial dapat di simpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu yang lain ataupun kelompok dengan kelompok yang lain untuk mempengaruhi atau mengubah lawan dari hubungan tersebut untuk menghasilkan kebersamaan.

Syarat terjadinya interaksi sosial terdiri atas kontak sosial dan komunikasi sosial. Kontak sosial tidak hanya dengan bersentuhan fisik. Dengan perkembangan teknologi manusia dapat berhubungan tanpa bersentuhan, misalnya melalui telepon, telgram dan sebagainya. Komunikasi dapat diartikan jika seseorang dapat memberi arti pada perilaku orang lain atau perasaan-perasaan yang

ingin disampaikan oleh orang tersebut.

2.3 Teknologi Inovasi

Di masa tradisional dalam pengiriman surat dan mengumpulkan surat merupakan pekerjaan dari pengirim surat yaitu suatu Perusahaan pengiriman surat dan barang, dimana disini tempat masyarakat untuk mengirimkan surat menyurat kepada sanak saudara maupun surat resmi ke Kantor-kantor di seluruh Indonesia, waktu pengiriman pun membutuhkan waktu 2-3 hari dan juga pada masa tradisional masih menggunakan jasa hewan seperti burung merpati dalam pengiriman surat-surat kecil yang di ikatkan pada kaki burung. Tetapi pada era Modern sekarang tugas dari Perusahaan pengiriman surat dan burung merpati tersebut mulai tertutupi dikarenakan telah canggihnya teknologi pengiriman pesan melalui teks maupun surat, Masyarakat Modern lebih memilih menggunakan Komputer, Gadget dan sebagainya. Dengan kata lain, pesatnya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi dimaksud menyebabkan terjadinya perpindahan keinginan masyarakat dalam mengirim surat sebagai sarana telekomunikasi fisik ke telekomunikasi digital. Selain Perkembangan teknologi informasi, beberapa faktor lainnya yang

dapat di pertimbangkan adalah kepemimpinan dan inovasi itu sendiri. Seperti diketahui, Amabile et al. (1996) mengatakan bahwa inovasi sebagai penerapan yang berhasil dari gagasan keratif dalam perusahaan. Oleh karena itu perusahaan dituntut untuk mampu menciptakan penilaian serta ide-ide baru dan menawarkan produk yang inovatif. . (Yildirim,2014) rasa takut berada diluar kontak ponsel dan dianggap sebagai fobia modern sebagai efek samping dari interaksi antara manusia, teknologi informasi dan komunikasi khususnya *Smartphone*. Dalam arti lain ketakutan berada jauh dari *Smartphone*.

2.3.1 Smarthphone (Gadget)

Menurut Widiawati dan sugiman (2014), gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.

Gadget yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya kalangan remaja, mempunyai beberapa jenis-jenis gadget yang sering digunakan (Irawan,2013). Jenis-jenis Gadget diantaranya :

1. Iphone
Merupakan sebuah telepon yang memiliki koneksi internet, selain itu memiliki aplikasi multimedia yang dapat

digunakan untuk mengirim pesan gambar (irawan, 2013)

2. Ipad
Sebuah Gadget yang memiliki ukuran lebih besar. Alat ini hampir serupa dengan komputer yang memiliki fungsi-fungsi tambahan yang ada pada sistem operasi
3. Blackberry
Merupakan sebuah perangkat genggam nirkabel dengan berbagai kemampuan.
4. Netbook
Merupakan sebuah alat perpaduan antara komputer portabel
5. Handphone
Marupakan sebuah alat perangkat komunikasi elektronik tanpa kabel. Sehingga ini bisa dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan seperti telepon konvensional.
Ada beberapa Faktor-faktor yang mempengaruhi pengguna Gadget, yaitu :
 1. Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial, iklan sering sekali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini (fadilah, 2015)
 2. Gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik
Fitur-fitur yang ada di dalam Gadget membuat ketertarikan pada remaja. Sehingga

hal itu membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan Gadget (Fadilah, 2015).

1. Kecanggihan dari Gadget

Hal ini memudahkan semua kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja online (fadilah,2015).

2.3.2 *Nomophobia*

Nomophobia merupakan No-Mobile Phobia atau sejenis kecanduan Individu terhadap gadget ataupun Smartphone kesayangannya, dimana sulit untuk berpisah dengan alat teknologi tersebut sehingga menyebabkan beberapa perubahan di kehidupan sosial Individu dari sebelumnya.

Menurut Yildirim (2014) menjelaskan Nomophobia memiliki empat aspek, yaitu ;

a. Perasaan tidak bisa berkomunikasi

Aspek ini berhubungan dengan adanya perasaan kehilangan ketika secara tiba-tiba terputus komunikasi dengan orang lain atau tidak dapat menggunakan layanan pada *Gadget/Smartphone* disaat tiba-tiba membutuhkan komunikasi.

b. Kehilangan Konektivitas Berhubungan dengan perasaan kehilangan konektivitas ketika tidak dapat terhubung dengan layanan pada *Smartphone/Gadget* dan tidak dapat terhubung pada identitas sosial khususnya di media sosial.

c. Tidak mampu mengakses informasi Aspek ini menggambarkan perasaan ketidaknyamanan ketika tidak dapat mengambil atau mencari informasi di *Smartphone/Gadget*.

d. Aspek terakhir ini berhubungan dengan perasaan nyaman saat menggunakan *Gadget* dan ke inginan memanfaatkan kenyamanan dalam *Gadget*. Ketika menatap layar *Gadget* sudah dapat membuat hidup lebih baik.

Sebagai penikmat alat-alat eletronik pada masa modern ini tentu media elektronik ataupun salah satu nya adalah *Gadget* yang diminati dari kalangan manapun, tentu memiliki dampak positif dan negatif di dalam aplikasi *Gadget* tersebut, terutama di bidang Game pada remaja. Jo Bryce (2011), Kepala penelitian di Manchester University dan

Central Lanchashire University mengemukakan bahwa game memiliki dampak yang sangat besar bagi perkembangan anak maupun remaja, adapun dampak yang di timbulkan adalah :

Yang pertama yaitu dampak positif dari Gadget adalah ;

- a. Dapat meningkatkan Konsentrasi
- b. Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita. Sama halnya dengan belajar, bermain game yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibandingkan dengan belajar dan membaca buku.
- c. Meningkatkan kemampuan membaca
- d. Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. Riset di Indonesia membuktikan banyak pria di Indonesia yang ahli berbahasa Inggris tanpa melalui kursus adalah mereka yang sering bermain game.
- e. Membantu bersosialisasi
- f. Mengusir stres
- g. Meningkatkan kecepatan dalam mengetik, Karena dalam bermain Gadget tentu konsumen di tuntut untuk mengetik.

2.4 Kehidupan Sosial

Manusia tentunya tidak dapat hidup seorang diri saja tentu memerlukan orang lain untuk bertukar pikiran ataupun bekerja sama untuk tujuan tertentu. Menurut

Macionis (1998-33). Pengertian kehidupan sosial adalah suatu kehidupan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur sosial kemasyarakatan. Sebuah kehidupan disebut sebagai kehidupan sosial jika di sana ada interaksi antara individu satu dengan individu lainnya, dan dengannya itu terjadi komunikasi yang kemudian berkembang menjadi saling membutuhkan kepada sesama yang lain, dalam hal yang terjadi di lapangan, kehidupan sosial sangat erat kaitannya dengan bagaimana bentuk kehidupan itu berjalan didalam masyarakat.

3.1 Kesimpulan

Perkembangan teknologi yang sangat cepat di era modern ini merupakan tantangan bagi generasi muda. Setiap manusia memang tidak bisa jauh dari peralatan teknologi informasi. Akan tetapi semua itu mempunyai dampak positif dan negatif. Kita sebagai seorang Remaja yang berfikir harus bisa memilah yang mana untuk di ikuti atau yang di tinggalkan, atau mana yang baik dan mana yang buruk. Bermain Gadget tidak masalah apabila hanya digunakan sebagai pengisi waktu senggang dan menghilangkan kesuntukkan, atau mencari informasi dan berita terbaru seputar global, tetapi apabila dilakukan secara terus menerus dengan jangka waktu yang sangat lama , sampai lupa hal-hal yang wajib di kerjakan atau

tanggung jawab sebagai remaja, itu dapat memberikan efek negatif bagi kehidupan remaja dan sangat merugikan diri kita sendiri, dan berpengaruh pada kehidupan sosial remaja dilingkungannya masing-masing. Seperti ketiga Informan kita sebagai pengguna Gadget yang mengalami perubahan sosial, perilaku di lingkungannya masing-masing serta penurunan prestasi Informan di bidang pendidikan. , diantaranya :

a. Di lingkungan keluarga ketiga Informan. Dimana memiliki tanggung jawab masing-masing di keluarganya, tetapi remaja atau informan ini tidak dijalankan dengan sebagaimana mestinya, berbohong, berkata kasar, mengambil uang orang tua, malas dalam belajar dan susah untuk disuruh orang tua menjadi kebiasaan mereka sehari-harinya. Kegiatan mereka sehari-hari hanya dihabiskan untuk bermain Gadget didalam atau diluar rumah, sehingga sebagian melupakan tanggung jawab mereka sebagai anak. Hal ini terjadi karena ketiga informan remaja merupakan remaja yang sudah masuk kedalam masa-masa

puber atau lagi dalam proses puber. Dimana masa ini berkisar dari antara 14 hingga 16 tahun yang identik dengan rasa keingin tahun nya.

b. Dilingkungan masyarakat di tempat tinggal mereka ketiga memiliki pendekatan masing-masing, ada yang rajin dan bahkan tidak menampakkan batang hidungnya di masyarakat dikala ada kegiatan kemasyarakatan seperti gotong royong dan kumpul membahas sesuatu. Tetapi di balik semuanya, baik ngumpulpun Gadget tidak terlupakan dari ketiga informan ini. Sebagai mana mestinya Gadget telah mendarah daging bagi ketiga Informan ini.

c. Dilingkungan teman sebaya sama halnya dengan perilaku yang di tunjukkan oleh ketiga informan yang memiliki teman sebaya dalam pergaulan mereka sehari-hari. Tetapi disayangkan ketiga informan hanya memiliki teman sebaya yang cukup banyak hanya dari pergaulan mereka di dunia maya, tidak sebanding dengan teman-teman mereka dilingkungan sekitarnya, hal ini terjadi karena dalam

hal pergaulan sehari-hari ketiga informan ini hanya menghabiskan waktunya hanya bermain gadget di dalam dan diluar rumah. Karena kurangnya pengawasan atau kontrol orang tua atas anaknya bermain Gadget, sehingga Informan merasa bebas dan berhak untuk melakukan hal yang menurut mereka wajar di dalam pergaulan, sehingga informan menjadi gampang terpengaruh akan kebiasaan teman-teman mereka di dunia maya yang kadang bermain bersama diluar dengan hubungan bermain Gadget atau game yang sama, berkata kasar , nada yang tinggi bahkan ad ayang merokok, itu semua terjadi karena pengaruh teman-teman mereka yang tidak baik.

3.2 Saran

- a. Perlunya pengawasan orang tua terhadap kebiasaan remaja bermain Gadget.
- b. Pemberian sangsi lebih bersifat mendidik dan membangun seperti reward akan keberhasilan dan sangsi pekerjaan untuk mengisi kekosongan remaja akan kesalahannya yang berguna menutup remaja

dalam kesibukannya bermain Gadget.

- c. Bimbingan dan nasehat serta pemberian motivasi, sehingga remaja mengetahui permasalahan dan mengatasinya.
- d. Pemberian kepercayaan dan dukungan terhadap remaja.
- e. Menjelaskan kepada remaja tentang bahayanya duni luar dan batas batas pergaulan terhadap teman sebahaya maupun orang tua di lingkungannya, tidak mudah terpengaruh dan dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk.
- f. Kepada Remaja *Nomophobia* Gadget agar bisa lebih membatasi waktu bermain Gadgetnya dan memanfaatkan waktu luang yang ada untuk hal-hal yang lebih bermanfaat.
- g. Melakukan kegiatan atau program pemerintahan tentang bahayanya bermain Gadget dengan durasi yang lama bagi remaja, dan bekerja sama dengan tokoh masyarakat di kelurahan masing-masing yang ada di kota pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, 2009 *Pengaruh Lingkungan Terhadap Pergaulan Remaja*.
- Ali,M dan Astori, M. 2012. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara

- Antonius Felix
Tjia.2008.*Presepsi
dan perilaku, ditelusuri
melalui:*
[http://antoniusfelix-
shared.Blogspot.com.d
efenisi-persepsi.html](http://antoniusfelix-shared.Blogspot.com.d
efenisi-persepsi.html).
- Atkinson, 1999. *Pengantar
Psikologi.* Penerbit
erlangga. Jakarta
- Gerungan, 2010. Psikologi
Sosial. Bandung: PT
Refika Aditama
- Irzan Nurmana. 2009.
*Pengaruh Game
Online Pada Anak.*
Retrieved From
[http://dr
irzannurmana.blogspot
.com](http://dr
irzannurmana.blogspot
.com)
- Jerikson Saragih. 2005,
*Membangun
Masyarakat
Memberdayakan
Rakyat. Replika
Aditama: Bandung*
- Jessica Muligan 1999,
*History Of Game
Online, Retrived From*
[http://imaginaryrealitie
s.imaginary.com](http://imaginaryrealitie
s.imaginary.com)
- Ratna Yudhawati,S.Psi.,
M.Psi. 2011. *Teori-
teori Psikologi
Pendidikan.* PT.
Prestasi Pustakarya.
Jakarta-Indonesia
- Rola. 2006. *Prestasi
Belajar, Jakarta*
- Sardiman, A.M., *Interaksi
dan Motivasi Belajar
Mengajar,* Raja
Grafindo Persada,
Jakarta, 2002
- Soekanto, S. 2012,
*Sosiologi Suatu
Pengantar,* Jakarta :
Rajawali Pers
- Sofyan S Willis. 1991,
*Problema Remaja dan
Pemecahannya.*
Angkasa: Bandung
- Sugiyono.2010. *Metode
Pendidikan
Pendekatan
Kuantitatif, Kualitatif,
dan R&D.* Bandung:
Alfabeta
- Winkel,W.S dan Hastuti
Sri. 2006. *Bimbingan
dan Konseling Di
Institusi Pendidikan.*
Yogyakarta: Media
Abadi
- Yusuf dan Nurihsan. 2010.
*Landasan Bimbingan
dan Konseling.*
Bandung: PT.Remaja
Rosdakarya
- H.Abdullah ldi, 2011.
Sosiologi Pendidikan.
Jakarta. Rajawali Pers
- Elly M. Setiadi dkk,2011.
Pengantar Sosiologi.
Jakarta : kencana
- H.A. dan Supriyono, W.
1990. *Psikologi
Belajar, Jakarta : PT.
Rineka Pelajar*

Amabile, T.M. 1996. A
*model of creativity and
innovation in
organizations*. In B. M.
Stew & L.
L.Cummings (Eds).
*Research in
organizational
behavior* (pp. 123-
167). Greenwich,CT:
JAI.

Yildirim N. 2014. *The
effect of heat
application on pain,
stiffness, phsycal
function and quality of
life in patients with
knee oateoarthritis*.
*Journal of Clinical
Nursing*. 19, 1113-
1120