

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**PERUBAHAN ETIKA KOMUNIKASI REMAJA DALAM
MENGUNAKAN *GADGET* DI DESA PASIR EMAS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau



GILANG GIGIH PRANOTO

NPM : 189110109
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2022**

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Gilang Gigih Pranoto
NPM : 189110109
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/Tanggal Seminar : Senin, 04 April 2022
Judul Penelitian : Perubahan Etika Komunikasi Remaja dalam Menggunakan *Gadget* di Desa Pasir Emas

Format sistematika dan pembahasan materi masing-masing bab dan sub-sub dalam skripsi ini, telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk disidangkan dalam ujian komprehensif.

Pekanbaru, 21 Maret 2022

Menyetujui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Dr. Fatmawati, S.IP., MM
NPK. 190502807

Pembimbing

Dr. Fatmawati, S.IP., MM
NIDN : 1010068102

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

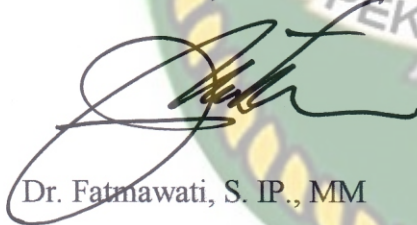
PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama : Gilang Gigih Pranoto
NPM : 189110109
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/Tanggal Komprehensif : Senin, 04 April 2022
Judul Skripsi : Perubahan Etika Komunikasi Remaja dalam Menggunakan *Gadget* di Desa Pasir Emas

Naskah ini secara keseluruhan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian Komprehensif Fakultas Ilmu Komunikasi dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

Pekanbaru, 12 April 2022
Tim Seminar

Ketua,



Dr. Fatmawati, S. IP., MM

Anggota,



Yudi Daherman, M. I. Kom

Mengetahui,
Wakil Dekan I



Cutra Aslinda, M. I. Kom

Anggota



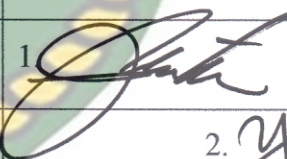
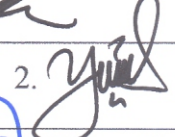
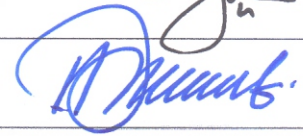
Idawati, M. I. Kom

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan (SK) Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Nomor : 0479 /A-UIR/3-Fikom/2022 Tanggal 30 Maret 2022 maka di hadapan Tim Penguji hari ini **Senin** Tanggal **04 April 2022 Jam : 11:00 – 12:00 WIB** bertempat di ruang **Rapat Dekan** Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan Ujian Komprehensif Skripsi Mahasiswa atas :

Nama : Gilang Gigih Pranoto
NPM : 189110109
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Judul Penelitian : Perubahan Etika Komunikasi Remaja dalam Menggunakan *Gadget* di Desa Pasir Emas
Nilai Ujian : Angka : "83" ; Huruf : "A-"
Keputusan Hasil Ujian : Lulus
Tim Penguji :

NO	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Fatmawati, S. IP., MM	Ketua	1. 
2.	Yudi Daherman, M. I. Kom	Penguji	2. 
3.	Idawati, M. I. Kom	Penguji	3. 

Pekanbaru, 04 April 2022

Dekan,




Dr. Mulya AR. Imam Riauan, M. I. Kom
NPK : 150802514

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PERUBAHAN ETIKA KOMUNIKASI REMAJA DALAM
MENGUNAKAN GADGET DI DESA PASIR EMAS**

Yang diajukan oleh :
GILANG GIGIH PRANOTO
189110109

Pada Tanggal :
04 April 2022

Mengesahkan

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

Dr. Muhd. AR. Iman Riauan, M. I. Kom

Dewan Penguji,

Tanda Tangan,

Ketua Dr. Fatmawati, S. IP., MM

Anggota Yudi Daherman, M. I. Kom

Anggota Idawati, M. I. Kom

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Gilang Gigih Pranoto
Tempat/tanggal lahir : Sei. Buatn, 19 November 1997
NPM : 189110109
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Alamat/No. Tlp : Jl. Kartama, Gg nurmalis, 081210989528
Judul Proposal : Perubahan Etika Komunikasi Remaja dalam Menggunakan *Gadget* di Desa Pasir Emas

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya (skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik itu di Universitas Islam Riau maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali pengarah Tim Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis saya (skripsi) di jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dari apa yang saya nyatakan di atas (poin 1-4), maka saya bersedia menerima sanksi pembatalan nilai Ujian Komprehensif dan atau pencabutan gelar akademik kesarjanaannya saya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 21 Maret 2022

Yang menyatakan,



Gilang Gigih Pranoto

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamuailaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat anugerah kesehatan dan nikmat yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Karya ilmiah yang ditulis dalam bentuk naskah skripsi ini saya persembahkan terutama kepada kedua orang tua yang selalu mengiringiku dengan doa, nasehat dan semangat serta dukungan moril dan materil. Juga untuk kakak, adik, teman dan keluarga lainnya yang senantiasa setia memberikan dukungan semangat yang luar biasa.

Terima kasih atas seluruh limpahan kasih sayang dan dukungan yang tak terbatas yang telah dicurahkan kepadaku, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-nya yang tiada henti kepada mereka, Aamiin.

MOTTO

“Janganlah berlebihan dalam mencintai sehingga menjadi keterikatan, jangan pula berlebihan dalam membenci sehingga membawa kebinasaan”.

(Umar bin Khattab)

“Hiduplah seakan engkau mati besok. Belajarlah seakan engkau hidup selamanya”.

(Mahatma Gandhi)

“Janganlah malu atas kegagalanmu, jadikanlah pembelajaran dan mulai lagi”.

(Richard Branson)

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillahilahirabil al'amin, dengan mengucap puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan Rahmat serta Karunia-Nya, sehingga pada saat ini penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Perubahan Etika Komunikasi Remaja dalam Menggunakan *Gadget* di Desa Pasir Emas”.

Penyusunan penelitian ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam penyusunan skripsi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau. Selama penyelesaian penelitian ini, peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, yaitu kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M. I. Kom.
2. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Dr. Fatmawati, S. IP., MM sekaligus Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan, ide, motivasi dan saran kepada penulis dan juga meluangkan waktunya sehingga penulis dapat menyelesaikan usulan penelitian ini.

3. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, yang telah memberikan pembekalan penelitian ini dengan berbagai ilmu yang bermanfaat dan serta tidak lupa kepada staff administrasi Fikom Universitas Islam Riau yang telah memberi kemudahan pada penulis selama dalam proses perkuliahan berlangsung.
4. Kepada kedua orang tua penulis Muslihudin dan Tawanti serta kakak dan adik tercinta yang telah memberikan segala bentuk dukungan kasih sayang dan dorongan semangat serta yang selalu mendo'akan penulis selama dalam proses pengerjaan penelitian.
5. Terima kasih kepada teman-teman seperkumpulan yang selalu memberikan masukan dan dukungan kepada penulis.
6. Dan kepada teman-teman seperjuangan di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis dalam memberikan nasehat dan juga membantu dalam mengumpulkan bahan serta data-data dalam proses penelitian.

Dan juga kepada semua pihak yang telah berjasa membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu. Semoga atas semua bantuan, dukungan serta bimbingan yang telah diberikan mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

Penulis sangat menyadari sepenuhnya dengan penelitian ini baik dari isi maupun pembahasan masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu kritik dan saran yang dapat membangun dengan senang hati akan penulis terima. Dengan ini

penulis berharap semoga skripsi ini banyak memberikan manfaat bagi para pembaca dan penulis. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Pekanbaru, 21 Maret 2022

Gilang Gigih Pranoto

Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR ISI

Judul (Cover)	i
Persetujuan Tim Pembimbing Skripsi	ii
Persetujuan Tim Penguji Skripsi.....	iii
Berita Acara Ujian Komprehensif Skripsi	iv
Lembar Pengesahan.....	v
Lembar Pernyataan	vi
Halaman Persembahan	vii
Halaman Motto	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xii
Daftar Tabel.....	xv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Bagan	xvii
Abstrak	xviii
<i>Abstract</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah Penelitian	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian	8
C. Fokus Penelitian	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
1. Tujuan	9
2. Manfaat Penelitian	9
a. Teoritis	9
b. Praktis	9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Literatur	11
1. Komunikasi	11
a. Pengertian Komunikasi	11
b. Karakteristik Komunikasi	12
c. Proses Komunikasi	14
2. Komunikasi Interpersonal	15
a. Pengertian Komunikasi Interpersonal	15
b. Fungsi dan Tujuan Komunikasi Interpersonal	17
3. Etika Komunikasi.....	17
a. Pengertian Etika	17
b. Etika Komunikasi	19
c. Tujuan dan Manfaat Etika Komunikasi	22
4. <i>Gadget</i>	23
a. Pengertian <i>Gadget</i>	23
b. Dampak Positif dan Negatif <i>Gadget</i>	25
5. Remaja	26
6. Teori Determinisme Teknologi	28
B. Definisi Operasional.....	29
C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Pendekatan Penelitian	34
B. Subjek dan Objek Penelitian	35
1. Subjek Penelitian.....	35
2. Objek Penelitian	37
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
1. Lokasi Penelitian.....	37
2. Waktu Penelitian	37
D. Sumber Data.....	39

E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	42
G. Teknik Analisis Data.....	43

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 45

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	45
1. Sejarah Berdirinya Desa Pasir Emas	45
2. Kependudukan	46
3. Luas Wilayah/Lahan	49
4. Visi-Misi Desa Pasir Emas	50
B. Hasil Penelitian	51
C. Pembahasan Penelitian	70

BAB V PENUTUP 75

A. Kesimpulan	75
B. Saran	76

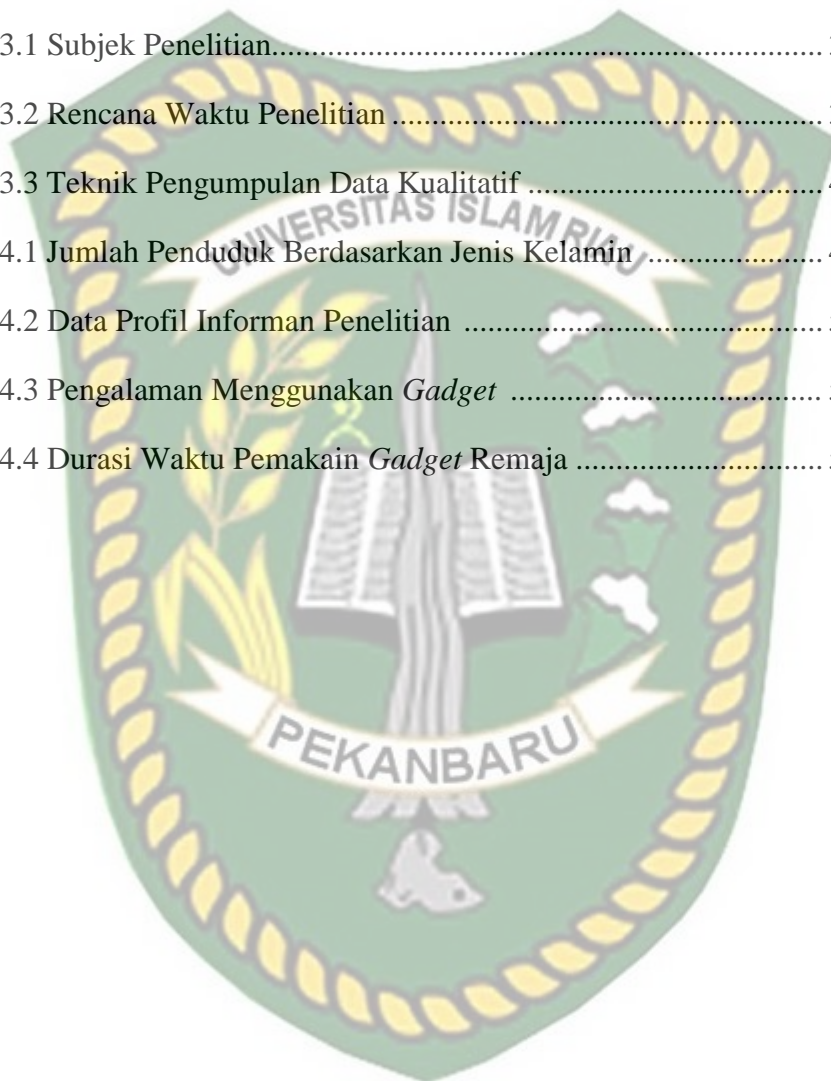
DAFTAR PUSTAKA 78

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	31
Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	36
Tabel 3.2 Rencana Waktu Penelitian	38
Tabel 3.3 Teknik Pengumpulan Data Kualitatif	42
Tabel 4.1 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin	47
Tabel 4.2 Data Profil Informan Penelitian	51
Tabel 4.3 Pengalaman Menggunakan <i>Gadget</i>	57
Tabel 4.4 Durasi Waktu Pemakaian <i>Gadget</i> Remaja	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Penggunaan <i>Gadget</i> Remaja di Tongkrongan.....	4
Gambar 1.2 Aktivitas Bermain <i>Gadget</i> dan <i>Game</i> Remaja	5
Gambar 4.1 Statistik Penduduk Berdasarkan Usia	47
Gambar 4.2 Statistik Penduduk Berdasarkan Pendidikan	49
Gambar 4.3 Statistik Perbandingan Jumlah Lahan	50
Gambar 4.4 Penggunaan <i>Gadget</i> oleh Yanuar Dwi Saputra untuk Membuat Tugas Sekolah	54
Gambar 4.5 Ekspresi Senang Febry Setya WR dan Valentinus Deko Ketika Bermain <i>Gadget</i>	56
Gambar 4.6 Aktivitas Penggunaan <i>Gadget</i> Aji Kurniawan Hanya Fokus dengan <i>Gadget</i> dan Mengabaikan Interaksi Sosial.....	63
Gambar 4.7 Aktivitas Bermain <i>Gadget</i> Yuda, Rio, Aji dan Deko Hanya Fokus Terhadap <i>Gadget</i> , Mengabaikan Interaksi Sosial dan Sering Berkata Tidak Sopan.....	64

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Model Hasil dan Pembahasan	74
--	----



Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

Abstrak

Perubahan Etika Komunikasi Remaja dalam Menggunakan *Gadget* di Desa Pasir Emas

Gilang Gigih Pranoto
189110109

Remaja dan *Gadget* merupakan dua hal yang sangat berkaitan dan bahkan sudah bisa dikatakan menjadi sesuatu yang tak terelakan atau keduanya tidak dapat dipisahkan lagi. Namun ada satu hal lagi yang seharusnya terus menerus berdampak dengan kedua hal tersebut. Hal tersebut ialah etika dalam berkomunikasi. Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana perubahan etika komunikasi remaja dalam menggunakan *gadget* di Desa Pasir Emas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi perubahan etika komunikasi remaja dalam menggunakan *gadget* di Desa Pasir Emas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian yaitu remaja, orang tua, aparat desa, guru dan tokoh masyarakat yang berdomisili di Desa Pasir Emas. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ; (1). Remaja mengalami perubahan perilaku komunikasi, (2). Perubahan intensitas komunikasi dengan keluarga, (3). Penurunan semangat belajar siswa, (4). Seringnya remaja berkata tidak sopan. Penelitian ini sejalan dengan Teori Determinisme Teknologi. yang mana teknologi mempengaruhi manusia mulai dari cara berpikir, sosial dan banyak hal lainnya guna membentuk individu di masyarakat agar memikirkan, merasakan dan melakukan suatu tindakan tertentu.

Kata Kunci : Etika Komunikasi, Remaja, *Gadget*.

Abstract

Changes in Teenage Communication Ethics in Using Gadgets in Pasir Emas Village

Gilang Gigih Pranoto
189110109

Teenagers and gadgets are two things that are very related and can even be said to be something that is inevitable or the two cannot be separated anymore. But there is one more thing that should continue to coexist with these two things. This is ethics in communication. The problem raised is how to change the communication ethics of teenagers in using gadgets in Pasir Emas Village. The purpose of this study was to identify changes in adolescent communication ethics in using gadgets in Pasir Emas Village. This study uses a qualitative descriptive research method. Data collection techniques are interviews, observation and documentation. The research subjects are teenagers, parents, village officials, teachers and community leaders who live in Pasir Emas Village. From the results of this study indicate that; (1). Adolescents experience changes in communication behavior, (2). Changes in intensity of communication with families, (3). Decreasing the spirit of student learning, (4). Often teenagers say disrespectful. This research is in line with the Theory of Technological Determinism. where technology affects humans starting from the way of thinking, social and many other things in order to shape individuals in society to think, feel and perform certain actions.

Keywords: *Communication Ethics, Teenager, Gadgets.*

ص الملمخ

التغيرات في أخلاقيات التواصل بين المراهقين في استخدام الأدوات في قرية باسير إيماس

Gilang Gigih Pranoto

189110109

المراهقون والأدوات شيان مرتبطان جدًا ويمكن القول أنهما أمر لا مفر منه أو لا يمكن الفصل بينهما بعد الآن. ولكن هناك شيء آخر يجب أن يستمر في التعايش مع هذين الأمرين. هذه هي الأخلاق في الاتصال. المشكلة التي أثرت هي كيفية تغيير أخلاقيات الاتصال لدى المراهقين في استخدام الأدوات في قرية باسير إيماس. كان الغرض من هذه الدراسة هو التعرف على التغيرات في أخلاقيات الاتصال لدى المراهقين في استخدام الأدوات في قرية باسير إيماس. تستخدم هذه الدراسة أسلوب البحث الوصفي النوعي. تقنيات جمع البيانات هي المقابلات والمراقبة والتوثيق. موضوعات البحث هي من المراهقين والآباء ومسؤولي القرية والمدرسين وقادة المجتمع الذين يعيشون في قرية باسير إيماس. من نتائج هذه الدراسة تشير إلى أن: (١). المراهقون يواجهون تغييرات في سلوك الاتصال ، (٢). التغيرات في كثافة التواصل مع العائلات ، (٣). إنقاص روح تعلم الطالب ، (٤). كثيرًا ما يقول المراهقون عدم الاحترام. هذا البحث يتماشى مع نظرية الحتمية التكنولوجية حيث تؤثر التكنولوجيا على البشر بدءًا من طريقة التفكير والاجتماعية والعديد من الأشياء الأخرى من أجل تشكيل الأفراد في المجتمع للتفكير والشعور وتنفيذ إجراءات معينة.

الكلمات المفتاحية: أخلاقيات الاتصال ، المراهقون ، الأدوات

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Kemajuan teknologi yang pesat dibidang komunikasi telah melahirkan banyak inovasi dan gagasan baru, ide yang bertujuan untuk memudahkan proses komunikasi manusia menjadi lebih efektif. Semakin berkembang dan majunya teknologi, semakin memudahkan manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Akan tetapi kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung ataupun tidak langsung. Berbagai teknologi komunikasi yang ada saat ini merupakan hasil pengembangan dari berbagai teknologi komunikasi sebelumnya seperti halnya *gadget*. Penggunaan *Gadget* ditengah-tengah remaja adalah sesuatu yang tak terelakan lagi, hal ini dikarenakan *gadget* telah menjadi kebutuhan yang mendasar dalam kehidupan masyarakat *modern*. Hal ini juga terjadi pada Remaja di Desa Pasir Emas.

Desa Pasir Emas adalah desa transmigrasi yang berada di kecamatan Singingi kabupaten Kuantan Singingi. Jarak dari kota Pekanbaru sekitar \pm 140 Km dengan waktu tempuh \pm 3 jam dengan kendaraan bermotor. Desa Pasir Emas menurut asal usulnya adalah desa Transmigrasi tahun 1993 dengan PT. Wanasari Nusantara adalah penyedia lahan perkebunan. Luas desa Pasir Emas sekitar 1176 Ha. Jumlah penduduk

Desa Pasir Emas ialah ± 2.426 jiwa dari 643 KK, dengan jumlah laki-laki ± 1.273 jiwa dan perempuan ± 1.152 jiwa. Sedangkan untuk jumlah Pelajar atau Mahasiswa Desa Pasir Emas yaitu berjumlah ± 462 jiwa.

Remaja di Kelurahan Desa Pasir Emas, Kecamatan Singingi, Kabupaten Kuantan Singingi, menggunakan *gadget* sudah menjadi kebutuhan yang tak terelakan lagi. Remaja/pemuda menggunakan *gadget* dengan berbagai alasan keperluan dan kebutuhan masing-masing seperti sarana komunikasi, mendapatkan informasi, hiburan, pendidikan, bermain media sosial, dan untuk bermain *game online*.

Menurut Chusna (2017: 318) *Gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Pengertian *Gadget* secara umum ialah suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. *Gadget* merupakan salah satu wujud nyata dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Tentunya dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, hal ini sangat mempengaruhi pola pikir dan perilaku masyarakat.

Di satu sisi, keberadaan *gadget* pasti akan membawa berbagai manfaat positif namun penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol juga akan membawa dampak negatif (Jamun, dkk 2019: 1-2). Dampak positif dari penggunaan *gadget* seperti membantu kelancaran pekerjaan, memperlancar komunikasi dan mempererat tali persaudaraan dikarenakan bisa saling berkomunikasi tanpa terhalang jarak dan waktu. Sedangkan

dampak negatif dari penggunaan *gadget* ialah meningkatkan jumlah remaja yang memasuki situs porno, video kekerasan, kegiatan bernuansa SARA, atau permainan *non edukatif* yang hanya menyita banyak waktu, membuat seseorang menarik diri dari kehidupan sosial, kualitas komunikasi lisan mengalami kemerosotan dan juga seseorang lebih nyaman dengan *gadget* dibandingkan bergaul dengan lingkungan sekitar.

Penggunaan *gadget* berdampak pada hubungan *interpersonal* dan sosial yang mereka gunakan. Sebelum penggunaan *gadget* yang semakin aktif seseorang senang dalam bersosial, senang melakukan komunikasi ataupun interaksi secara langsung dan memperhatikan aturan-aturan berkomunikasi yang baik di masyarakat, namun kini penggunaan *gadget* yang berlebihan justru menyebabkan seseorang menarik diri dari kehidupan sosial dan hubungan *interpersonal* yang sebenarnya. Perhatian yang selalu tertuju pada *gadget* membuat seseorang tidak mengenal orang lain di depannya, atau tidak peduli dengan keberadaan orang lain di depannya, sehingga interaksi sosial tidak terjadi dengan baik. Bahkan sekarang ini penggunaan *gadget* pada saat bermain *game online* membuat seseorang sulit dalam mengontrol ucapan mereka atau sering berkata tidak sopan. Pengaruh tersebut di atas juga umumnya menjangkau kalangan remaja di Desa Pasir Emas.

Gambar 1.1
Aktivitas Penggunaan *Gadget* di Tempat
Tongkrongan Remaja Desa Pasir Emas



Sumber : Dokumentasi Pribadi Pra Riset, 2021

Gambar 1.1 merupakan gambaran aktivitas penggunaan *gadget* di tempat tongkrongan oleh remaja di Desa Pasir Emas. Meskipun saling duduk bersama namun tidak terjadi interaksi yang baik, mereka hanya sibuk dengan penggunaan *gadget* masing-masing tanpa menghiraukan interaksi sosial.

Gambar 1.2
Aktivitas Bermain *Gadget* dan *Game*
Remaja Desa Pasir Emas



Sumber : Dokumentasi Pribadi Pra Riset, 2021

Gambar 1.2 diatas merupakan gambaran aktivitas penggunaan *gadget* untuk bermain *game online* oleh remaja di Desa Pasir Emas. Meskipun sedang berkumpul bersama namun mereka hanya sibuk dengan bermain *gadget* dan *game online*, terkadang mereka mengucapkan kata-kata yang tidak pantas diucapkan di depan umum.

Pengertian remaja berasal dari bahasa latin yaitu *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh mencapai usia matang. Usia ini adalah perkembangan menjadi dewasa. Dengan itu pada masa inilah peranan keluarga, masyarakat dan orang-orang sekitar atau terdekat sangat berperan penting dalam proses menuju dewasa. Masa remaja pada wanita berlangsung mulai dari umur 12-21 tahun sedangkan bagi pria ialah mulai

dari umur 13-22 tahun. Batasan usia remaja dapat dikategorikan menjadi dua bagian, yakni usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun merupakan remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun merupakan remaja akhir (Ali dan Asrori 2014: 9).

Remaja dalam tahap perkembangan membutuhkan interaksi sosial dan komunikasi yang berkualitas, namun pada kenyataannya mereka menemui kendala karena pengaruh penggunaan dari *gadget*. Banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *gadget*. Kemajuan teknologi yang menyebabkan memudarnya kebudayaan timur dan luntarnya norma-norma kesantunan dalam segala hal, sehingga memberikan pengaruh buruk bagi masyarakat, khususnya bagi remaja. Kemajuan teknologi juga menyebabkan rendahnya etika dan moral masyarakat. Etika merupakan nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pegangan bagi masyarakat guna mengatur tingkah laku demi tercipta kehidupan masyarakat beradab (Setyanto, dkk, 2015: 123).

Komunikasi menjadi bagian yang erat dalam kehidupan dan tidak dapat dipisahkan lagi. Melalui komunikasi manusia bisa saling bertukar informasi, berbagi dan mengembangkan diri. Menurut Everett M. Rogers dan Lawrence Kincaid (Wiryanto 2020: 6) mengatakan bahwa komunikasi merupakan proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan proses pertukaran informasi antara satu dengan yang lain, yang pada gilirannya terjadi saling pengertian yang mendalam. Komunikasi adalah proses pemindahan simbol-simbol yang bermakna dari

komunikator kepada komunikan melalui media tertentu dengan tujuan tertentu. Dapat diambil kesimpulan bahwa etika komunikasi merupakan norma, nilai, atau ukuran tingkah laku yang baik dalam aktivitas komunikasi didalam masyarakat (Ngalimun 2019: 156). Etika komunikasi adalah moralitas sosial, tata susila, tata krama dan sopan santun yang digunakan di kehidupan sehari-hari dalam proses komunikasi ataupun interaksi sosial.

Rencana penelitian ini ialah peneliti ingin meneliti etika komunikasi remaja di Desa Pasir Emas, baik remaja usia sekolah ataupun remaja yang telah bekerja atau lulus sekolah. Melihat penggunaan *gadget* yang semakin populer dikalangan remaja/pemuda di Kelurahan Desa Pasir Emas, baik di tempat tongkrongan, saat berada ditengah-tengah lingkungan masyarakat ataupun saat bermusyawarah dan bergotong royong. Fenomena yang terjadi sekarang ini memperlihatkan bahwa remaja di kelurahan Desa Pasir Emas cenderung lebih nyaman dalam menggunakan atau mengakses *gadget* dibanding dengan melakukan komunikasi ataupun interaksi sosial yang baik pada saat berkumpul. Seperti halnya ketika sedang bermain *gadget* mereka tidak memperdulikan interaksi sosial, remaja menarik diri dari lingkungan sekitar, remaja mengacuhkan lawan bicara atau tidak menatap lawan bicara pada saat diajak mengobrol dan remaja tidak dapat mengontrol ucapan atau pembicaraan mereka terlebih saat bermain *game online*. Mereka

mengeluarkan kata-kata yang seharusnya tidak terucap di depan umum dan di depan orang yang lebih tua atau warga masyarakat.

Dari uraian latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan mengajukan tema **“Perubahan Etika Komunikasi Remaja dalam Menggunakan *Gadget* di Desa Pasir Emas”**.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa menjadi beberapa masalah adalah sebagai berikut:

1. Kemudahan mengakses *gadget* dan internet membuat remaja mudah dalam membuka situs dewasa dan membuka permainan *non edukatif*.
2. Menurunnya interaksi sosial di kalangan remaja sehingga sering menarik diri dari lingkungan sekitar.
3. Berkurangnya etika komunikasi karena penggunaan *gadget*.

C. Fokus Penelitian

Guna memperjelas suatu permasalahan yang akan diteliti dan menghindari kesimpang siuran, dari itu sekiranya perlu dibuat fokus penelitian atau batasan penelitian. Adapun ruang lingkup kajian yang akan dibahas dalam penulisan ini yaitu peneliti hanya memfokuskan pada lingkup “Perubahan Etika Komunikasi Remaja dalam Menggunakan *Gadget* di Desa Pasir Emas”.



D. Rumusan Masalah

Sesuai dari uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana Perubahan Etika Komunikasi Remaja dalam Menggunakan *Gadget* di Desa Pasir Emas ?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan daripada penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi Perubahan Etika Komunikasi Remaja dalam Menggunakan *Gadget* di Desa Pasir Emas.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran dan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya di bidang penelitian ilmu komunikasi.

2) Meningkatkan dan memperkaya penelitian untuk mengembangkan pengetahuan tentang cara mengontrol penggunaan *gadget* di kalangan anak muda/remaja agar menjaga etika komunikasi-nya.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memecahkan masalah menurunnya Etika Komunikasi di kalangan remaja/pemuda akibat penggunaan *gadget* yang semakin aktif dan hampir tidak

terkendali. Serta dapat memberikan pengetahuan tentang bagaimana melakukan tindakan pengendalian intensitas penggunaan *gadget* pada remaja/pemuda.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Komunikasi

a. Pengertian Komunikasi

Kata atau istilah komunikasi (dari bahasa Inggris “*communication*”), secara etimologis atau menurut asal katanya adalah dari bahasa Latin *communicatus*, dan perkataan ini bersumber dari kata *communis*. *Communis* memiliki arti ‘berbagi’ atau ‘menjadi milik bersama’ yaitu suatu usaha yang memiliki tujuan untuk kebersamaan ataupun upaya kesamaan makna.

Secara umum komunikasi dibedakan menjadi dua yakni komunikasi verbal dan komunikasi non verbal (Ngalimun, 2017: 19). Komunikasi verbal ialah komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan kata-kata, baik secara lisan maupun tulisan. Sedangkan komunikasi non-verbal ialah komunikasi yang pesannya disampaikan tidak melalui kata-kata atau bentuk non-verbal.

Menurut Everett M. Rogers (Nurudin, 2016: 38) Komunikasi merupakan proses dimana suatu ide atau gagasan dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk merubah tingkah laku mereka.

Menurut Cangara (2015: 25) Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain yang bertujuan mempengaruhi pengetahuan dan perilaku seseorang. Berdasarkan pengertian komunikasi diatas, dari itu dapat dikatakan bahwa suatu proses komunikasi tidak akan berlangsung tanpa didukung oleh unsur-unsur ; pengirim (*source*), pesan (*message*), saluran/media (*channel*), penerima (*receiver*), dan akibat/pengaruh (*effect*). Unsur-unsur ini dapat disebut juga komponen atau elemen komunikasi.

Secara umum komunikasi merupakan suatu hal yang sangat mendasar dalam kehidupan manusia, semua manusia di dunia selalu berkomunikasi setiap saat dan setiap harinya manusia tidak bisa lepas dari yang namanya berkomunikasi, dan bahkan komunikasi telah menjadi fenomena bagi terbentuknya suatu masyarakat atau komunitas yang terintegrasi oleh informasi, dan semua saling berbagi informasi untuk mencapai tujuan bersama.

b. Karakteristik Komunikasi

Menurut Ngalimun (2017: 41-42) Komunikasi merupakan suatu proses, komunikasi adalah serangkaian perbuatan atau peristiwa yang terjadi secara berurutan. Komunikasi adalah upaya yang disengaja dan mempunyai tujuan yang dilakukan dalam keadaan sadar. Komunikasi menuntut adanya partisipasi dan

kerjasama dari para pelaku yang terlibat. Aktifitas komunikasi dapat terlaksana dengan baik, apabila pihak-pihak yang terlibat berkomunikasi. Komunikasi bersifat simbolis, komunikasi yang pada dasarnya merupakan perbuatan yang dilakukan menggunakan tanda-tanda. Komunikasi bersifat transaksional, komunikasi pada dasarnya menuntut dua tindakan yakni memberi dan menerima. Komunikasi menembus faktor ruang dan waktu, maksudnya ialah pelaku komunikasi yang terlibat tidak harus hadir atau berada pada waktu dan tempat yang sama.

Fungsi komunikasi secara umum :

- 1) Bisa menyampaikan pikiran dan perasaan
- 2) Tidak terasing, terkucilkan atau terisolasi dari lingkungan
- 3) Dapat mengajarkan atau menginformasikan sesuatu
- 4) Dapat mengetahui dan mempelajari peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar
- 5) Guna mengenal diri sendiri
- 6) Guna mendapatkan hiburan ataupun menghibur orang lain
- 7) Mengurangi atau menghilangkan perasaan khawatir dan tegang
- 8) Mengisi waktu senggang, menambah pengetahuan dan merubah sikap ataupun perilaku kebiasaan
- 9) Guna meyakinkan atau memaksa orang lain agar berpendapat, bersikap dan berperilaku seperti yang kita harapkan.

c. Proses Komunikasi

Proses komunikasi merupakan setiap langkah setiap langkah mulai dari saat menciptakan informasi sampai dipahami komunikan. Komunikasi merupakan sebuah proses, sebuah kegiatan yang berlangsung secara berkelanjutan. Komunikasi merupakan transaksi. Hal tersebut dimaksud bahwa komunikasi adalah suatu proses, dimana komponen-komponen saling terkait. Bahwa para pelaku komunikasi beraksi dan bereaksi sebagai satu kesatuan dan keseluruhan (Suprpto, 2009: 7).

Dalam penerapannya, langkah-langkah dalam komunikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama, ide/gagasan diciptakan oleh sumber/komunikator.
- 2) Langkah kedua, ide yang diciptakan tersebut kemudian di bentuk menjadi lambang-lambang komunikasi yang mempunyai makna dan dapat dikirimkan atau disampaikan.
- 3) Langkah ketiga, pesan yang telah diciptakan tersebut selanjutnya kirimkan dan diterima oleh komunikan.
- 4) Langkah keempat, komunikan menerima dan mengartikan informasi yang dikirim.
- 5) Langkah kelima, adanya hubungan timbal balik atau *feedback* dari pesan atau informasi yang di kirimkan (Suprpto, 2009: 8).

Dengan demikian, sejak ide itu diciptakan sampai dengan dipahaminya, pesan komunikasi yang menimbulkan umpan balik merupakan suatu proses komunikasi. Lima tahap terjadinya proses komunikasi memiliki 5 unsur komunikasi, Wilbur Schramm mengatakan bahwa untuk terjadinya proses komunikasi paling sedikit harus memiliki 3 unsur komunikasi, yaitu komunikator, pesan dan komunikan.

2. Komunikasi Interpersonal

a. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Menurut Josep Devito (Harapan dan Syarwani, 2014: 4) Komunikasi antarpribadi diartikan sebagai “proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang, atau di sekelompok kecil orang, dengan beberapa *effect* atau umpan balik seketika”.

Suciati (2015: 3) mengatakan sebuah komunikasi interpersonal ialah sebuah bentuk komunikasi yang terdiri dari dua orang dengan hubungan yang baik, hubungan personal saling menguntungkan, serta adanya kesadaran dari masing-masing individu yang terlibat untuk berfikir positif mengenai hubungan mereka. Hubungan ini terlaksana antara anak dengan orang tuanya, sepasang kekasih, dua saudara, murid dan guru, dua sahabat dan lain-lain.

Richard L. Weaver (Budyatna, dkk 2011: 15-18) menyebutkan bahwa terdapat beberapa karakteristik komunikasi interpersonal yaitu :

1. Melibatkan sedikitnya dua orang dalam proses komunikasi
2. Adanya *feedback* atau umpan balik
3. Tidak harus dilakukan secara tatap muka
4. Menghasilkan beberapa pengaruh/efek
5. Tidak harus menggunakan kata-kata
6. Dipengaruhi oleh konteks dan kegaduhan

Menurut sifatnya, komunikasi antarpribadi dibedakan menjadi dua macam, yaitu Komunikasi Diadik (*Dyadic Communication*) dan Komunikasi Kelompok Kecil (*Small Group Communication*), (Cangara, 2015: 36-37).

Komunikasi diadik adalah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang dalam keadaan tatap muka. Menurut pace komunikasi diadik dapat dilakukan dalam tiga bentuk, yaitu percakapan, dialog dan wawancara. Percakapan terjadi dalam keadaan bersahabat dan informal. Dialog berlangsung dalam keadaan yang lebih intim, lebih dalam, dan lebih personal, sedangkan wawancara bersifat lebih serius, dimana ada pihak dengan posisi bertanya dan pihak yang lainnya posisi menjawab.

Komunikasi kelompok kecil merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara tiga orang ataupun lebih secara tatap muka, yang mana anggotanya saling melakukan interaksi satu sama lainnya. Tidak ada batasan mengenai berapa banyak jumlah anggota suatu kelompok kecil. Biasanya antara 2-3 orang, bahkan ada yang mengembangkan sampai 20-30 orang, tetapi tidak lebih dari 50 orang.

c. Fungsi dan Tujuan Komunikasi Interpersonal

Menurut Cangara (Ngalimun, 2018: 18) Tujuan daripada komunikasi interpersonal ialah agar terciptanya saling pengertian diantara pihak yang terlibat dalam komunikasi. Sedangkan fungsi komunikasi interpersonal ialah berusaha untuk meningkatkan hubungan manusiawi, menjauhi dan mengatasi perselisihan-perselisihan insani, mengurangi ketidakpastian, serta berbagai pengetahuan dan pengalaman dengan orang lain. Komunikasi interpersonal berguna untuk meningkatkan hubungan kemanusiaan diantara individu-individu yang berkomunikasi.

3. Etika Komunikasi

a. Pengertian Etika

Secara etimologis kata etika berasal dari bahasa Yunani yakni *ethos* dan *ethikos*, *ethos* memiliki arti sifat, watak, adat, kebiasaan, tempat yang baik. *Ethikos* memiliki arti susila,

keadaban, kelakuan ataupun perbuatan yang baik. Kata etika dibedakan dengan kata “etik” dan “etiket”. Kata etik memiliki arti kumpulan asas ataupun nilai-nilai yang berkaitan dengan akhlak atau nilai mengenai benar atau salahnya yang dinanut suatu masyarakat. Sedangkan kata etiket memiliki arti tata cara atau adat, sopan santun dan lain-lain dalam masyarakat guna menjaga hubungan yang baik sesama manusia (Haris, 2007: 3)

Pemahaman etika di dalam masyarakat ialah Tata Susila, yang mana menurut Widyawati (Setyanto, dkk 2015: 123) menyatakan bahwa etika merupakan suatu kebiasaan yang baik. Tata Susila ialah aturan mengenai tingkah laku yang baik juga mulia dan harus dijadikan pedoman didalam kehidupan manusia.

Menurut K.Bertens (Ngalimun, 2019: 156), etika secara umum ialah sebagai berikut :

- 1) Etika merupakan niat, mengenai apakah perbuatan itu boleh dilakukan ataupun tidak sesuai dengan pertimbangan niat baik dan buruk sebagai akibatnya.
- 2) Etika merupakan nurani (bathiniah), bagaimana harus bersikap etis dan baik yang sebenarnya lahir dari kesadaran diri sendiri.
- 3) Etika bersifat absolut, yang berarti tidak bisa ditawar lagi, jika perbuatan baik mendapat pujian maka yang salah mendapat sanksi.

- 4) Etika berlaku setiap saat bukan karena ada atau tidaknya seseorang.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia di sebutkan bahwa Etika berarti ilmu tentang apa yang baik dan tentang apa yang buruk dan tentang hak dan kewajiban moral (akhlak) nilai mengenai benar dan salah yang di anut suatu golongan atau masyarakat. Etika hanya menunjukkan baik buruknya perbuatan seseorang.

Menurut Purwadi (2011: 242) Etika memang tidak bisa menggantikan agama, namun di lain sisi etika juga tidak berlawanan dengan agama, bahkan dibutuhkan oleh agama. Untuk mengimbangi perkembangan ilmu dan teknologi, fungsi agama dan etika menjadi lebih penting. Manusia dibentuk oleh kesusilaan, yang mempunyai arti bahwa manusia hidup dalam norma-norma yang membatasi tingkah lakunya, yang menunjukkan bagaimana seharusnya berkelakuan di dalam masyarakat.

b. Etika Komunikasi

Dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara hingga pergaulan hidup tingkat internasional dibutuhkan suatu sistem yang mengatur bagaimana seharusnya manusia itu bergaul. Sistem pengaturan pergaulan tersebut menjadi saling menghormati dan

biasa dikenal dengan sebutan sopan santun, tata karma, peraturan dan lain-lain.

Mengingat etika berkaitan erat dengan manusia, yaitu etika berguna untuk mengatur mengenai norma-norma, nilai-nilai, kaidah-kaidah dan ukuran-ukuran yang baik dan buruk tentang tingkah laku manusia. Sedangkan komunikasi ialah sarana guna terjalinnya hubungan antar individu dengan individu lainnya.

Jadi menurut Ngalimun (2019: 156) etika komunikasi merupakan norma, nilai, atau ukuran tingkah laku yang baik dalam aktivitas komunikasi didalam masyarakat. Etika komunikasi ialah suatu bentuk tingkah laku yang bersifat baik atau buruk dalam interaksi dengan individu lain. Hakikat dan peranan etika dalam komunikasi yakni : proses dalam menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan yang memiliki maksud dan tujuan. Artinya ketika menyampaikan pesan diperlukannya suatu etika ataupun aturan. Hal ini berguna agar pesan atau informasi yang ingin disampaikan memiliki kesamaan makna baik dari pemberi pesan ataupun penerima pesan. Dengan itu peran etika komunikasi sangat diperlukan karena manusia adalah makhluk yang beretika dan berkomunikasi. Etika komunikasi yang baik akan menjadikan hubungan yang baik dan harmonis sesama manusia.

Contoh teknik komunikasi yang baik menurut Ngalimun (2019: 160), antara lain:

- 1) Menggunakan kalimat dan kata-kata yang baik dan sopan sesuai dengan lingkungan sekitar.
- 2) Memakai bahasa yang mudah dipahami.
- 3) Memperhatikan lawan bicara pada saat berkomunikasi.
- 4) Ekspresi wajah yang ramah dan murah senyum saat berbicara.
- 5) Menggunakan gerak tubuh yang sopan dan wajar.
- 6) Berperangai yang baik dan ramah pada lawan bicara.
- 7) Memakai pakaian yang rapi dan menutup aurat.
- 8) Jangan mudah terpancing emosi.
- 9) Menerima segala macam bentuk perbedaan pandangan dan perselisihan yang terjadi.
- 10) Menempatkan diri dan menyesuaikan gaya berkomunikasi dengan lingkungan sekitar.
- 11) Menggunakan volume, nada dan intonasi suara yang baik dan sesuai.
- 12) Menggunakan komunikasi non-verbal yang baik sesuai dengan budaya lingkungan sekitar berlaku seperti berjabat tangan, merunduk, hormat dan lain-lain.

Berikut merupakan etika komunikasi yang buruk dalam berkomunikasi yang perlu ditinggalkan yakni :

- 1) Sibuk hanya dengan ponselnya
- 2) Memotong suatu pembicaraan
- 3) Membicarakan diri sendiri

- 4) Berkata kasar dan bohong
- 5) Berbicara sambil memainkan *handphone*.

c. Tujuan dan Manfaat Etika Komunikasi

Yunita (2021: 2) menyatakan terdapat beberapa tujuan dan manfaat etika komunikasi ialah sebagai berikut :

1. Tujuan Etika Komunikasi. Berikut ini beberapa tujuan dari etika komunikasi :

- a) Guna membantu individu atau kelompok dalam masyarakat agar bertindak dengan bebas namun tetap bisa dipertanggung-jawabkan.
- b) Guna membantu individu atau kelompok didalam masyarakat dalam mengambil perbuatan atau tindakan yang tepat.
- c) Menimbulkan rasa saling menghormati dan menghargai.

2. Manfaat Etika Komunikasi. Berikut manfaat dari etika komunikasi:

- a) Melancarkan dan mempermudah komunikasi dengan individu lain, dengan demikian membuat semakin erat hubungan yang telah terjalin

- b) Mengetahui terhadap apa yang disampaikan oleh orang lain, sehingga memiliki kesamaan makna sehingga pesan dapat diterima dengan baik.
- c) Dengan mengikuti dan mentaati etika yang berlaku, kita akan diterima dengan baik didalam lingkungan sosial masyarakat.
- d) Menimbulkan rasa saling menghargai sesama anggota masyarakat.
- e) Mencegah individu atau kelompok agar tidak berbuat atau berperilaku sembarangan atau seenaknya sendiri dalam berkomunikasi.
- f) Mempererat tali silaturahmi dengan orang lain.

4. *Gadget*

a. **Pengertian *Gadget***

Kata *Gadget* berasal dari bahasa inggris, yang mana bila diartikan dalam bahasa indonesia berarti gawai. Menurut KBBI gawai diartikan sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Menurut Chusna (2017: 318) *Gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa inggris yang berartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) merupakan sebuah istilah berasal dari bahasa inggris untuk merujuk pada suatu peranti ataupun

instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Pengertian *Gadget* secara umum ialah suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya *computer, handphone, game* dan lainnya.

Gadget mempunyai fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Secara umum fungsi dan manfaat gadget diantaranya:

1) Komunikasi

Semakin berkembangnya teknologi *gadget*, sekarang pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika pada zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui bathin, kemudian berkembang lagi melalui tulisan yang dikirim melalui kantor pos. Sekarang di zaman modern manusia bisa berkomunikasi dengan mudah, cepat, simple, praktis dan efisien dengan hanya menggunakan *gadget*.

2) Sosial

Gadget memiliki berbagai fitur dan aplikasi yang dapat kita gunakan untuk berbagi berita, kabar dan cerita. Dengan demikian pemanfaatan tersebut dapat menambah jaringan komunikasi atau teman dan mempererat hubungan kerabat yang jauh meskipun terbatas ruang dan waktu.

3) Pendidikan

Seiring perkembangan zaman, belajar tidak lagi terfokus hanya dengan buku. Namun melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang dibutuhkan. Baik tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus sibuk lagi pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk diakses.

b. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget*

Menurut Jamun, dkk (2019: 1-2) Dampak positif dan negatif penggunaan gadget sebagai berikut :

Dampak positif :

- 1) Membantu kelancaran pekerjaan
- 2) Memperlancar komunikasi. Mempererat tali persaudaraan dikarenakan bisa saling berkomunikasi meski terhalang jarak dan waktu.

Dampak negatif :

- 1) Meningkatnya jumlah remaja yang memasuki situs porno, video kekerasan, kegiatan bernuansa SARA, atau permainan *non edukatif* yang hanya menyita banyak waktu bagi remaja
- 2) Seseorang menarik diri dari kehidupan sosial dan relasi antarpribadi

- 3) Kualitas komunikasi lisan dan interaksi sosial mengalami kemerosotan
- 4) Seseorang lebih nyaman dengan *gadget* dibandingkan bergaul dengan lingkungan sekitar.

5. Remaja

Pengertian remaja berasal dari bahasa latin yaitu *adolensence* yang berarti tumbuh atau berkembang mencapai usia matang. Diumur ini adalah perkembangan menjadi dewasa. Dengan itu pada masa inilah peranan keluarga, masyarakat dan orang-orang sekitar atau terdekat sangat berperan penting dalam proses menuju dewasa. Masa remaja pada wanita berlangsung mulai dari umur 12-21 tahun sedangkan bagi pria ialah mulai dari umur 13-22 tahun. Batasan usia remaja dapat dikategorikan menjadi dua bagian, yakni usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun merupakan remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun merupakan remaja akhir (Ali dan Asrori 2014: 9).

Menurut Papalia dan Olds (Saputro, 2017: 25) masa remaja merupakan masa transisi perkembangan dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang pada umumnya diawali dengan umur 12/13 tahun dan berakhir pada umur akhir belasan tahun atau awal dua puluh tahun.

Selanjutnya Wirawan (2002: 23) menerangkan bahwa untuk mendefinisikan remaja seharusnya disesuaikan dengan budaya dimana ia berada, di Indonesia sendiri digunakan batasan umur 11-24 tahun dan belum menikah dengan pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Umur 11 tahun merupakan umur yang mana pada umumnya tanda-tanda sekunder mulai terlihat.
- 2) Di Indonesia, umur 11 tahun sudah dianggap akil baligh, baik menurut adat maupun agama, sehingga masyarakat tidak lagi memperlakukan mereka sebagai anak-anak.
- 3) Diumur inilah mulai terdapat tanda-tanda penyempurnaan perkembangan jiwa seperti tercapainya jati diri ego (menurut Ericson), tercapainya masa genital dari perkembangan psikoseksual (menurut Freud), dan tercapainya puncak perkembangan kognitif (menurut Piaget), maupun moral (menurut Kohlberg).
- 4) Umur 24 tahun merupakan batas akhir usia remaja, yaitu untuk memberi peluang bagi mereka yang sampai batas usia tersebut masih menggantungkan diri pada orang tua, belum mempunyai hak-hak penuh sebagai orang tua.
- 5) Berdasarkan pengertian diatas, status pernikahan sangat menentukan apakah individu masih dikategorikan sebagai remaja ataupun tidak.

6. Teori Determinisme Teknologi

Teori determinisme teknologi atau *Technological determinism theory* ini pertama kali dikemukakan oleh Marshall Mc Luhan di awal tahun 1960- an. Ia mencetuskan pemikirannya itu akan suatu peranan teknologi, terutama teknologi media komunikasi dalam bukunya *The Guttenberg Galaxy* (1962). Menurut asal-usul kata dalam bahasa Inggris, determinism berasal dari kata *determine* yang mempunyai arti pengaruh guna memutuskan ataupun menentukan sesuatu. Oleh karena itu determinisme teknologi ialah teknologi yang mempengaruhi ataupun menentukan sesuatu.

Mc Luhan (Fajar dan Martunis 2018 - 320) menjelaskan teknologi mempengaruhi manusia mulai dari adat istiadat, cara berpikir, sosial, ekonomi dan banyak hal lainnya. Mc Luhan melihat media sebagai sesuatu hal yang utama yang sangat berpengaruh dan menentukan hal lainnya. Secara umum, teori ini menjelaskan mengenai bagaimana suatu teknologi terutama media dalam membentuk individu di dalam masyarakat untuk memikirkan sesuatu, merasakan sesuatu dan juga melakukan tindakan tertentu (Fajar dan Martunis 2018- 321). Teknologi membantu individu tentang cara berpikir, berperilaku di masyarakat, sampai akhirnya teknologi mengarahkan manusia agar bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain.

Mc Luhan (Nurudin, 2007: 185) melihat manusia dari cara berkomunikasi yang menentukan sejarah manusia. Ide dasar teori ini

berasal dari perubahan yang terjadi di berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teori ini mempunyai tiga kerangka pemikiran yaitu penemuan-penemuan teknologi terbaru dalam bidang teknologi komunikasi menyebabkan perubahan budaya, perubahan komunikasi manusia membentuk eksistensi kehidupan manusia, *“We shape our tools, and they in turn to shape us”* kita membentuk alat-alat yang kita perlukan dan sekarang giliran alat-alat itu yang membentuk diri kita.

B. Definisi Operasional

Penelitian ini berjudul “Dampak *Gadget* Terhadap Perubahan Etika Komunikasi Remaja di Desa Pasir Emas”. Untuk membuat penelitian ini lebih terarah kepada tujuan yang akan dicapai dari itu diperlukan beberapa konsep dalam rumusan yang perlu memperoleh penjelasan secara operasional agar memiliki gambaran yang jelas dan nyata tentang penelitian tersebut, diantaranya :

1. Etika Komunikasi

Etika komunikasi ialah suatu bentuk tingkah laku yang bersifat baik atau buruk dalam interaksi dengan individu lain.

2. *Gadget*

Gadget (Bahasa Indonesia: gawai) merupakan sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti ataupun instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang

berguna, yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* secara umum ialah suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya *computer*, *handphone*, *game* dan lainnya.

3. Remaja

Remaja merupakan masa transisi perkembangan dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang pada umumnya diawali dengan umur 12/13 tahun dan berakhir pada umur 24 tahun. Mendefinisikan remaja disesuaikan dengan budaya dimana ia berada, di Indonesia sendiri digunakan batasan umur 11-24 tahun dan belum menikah. Dalam penelitian ini akan meneliti remaja dengan rentang usia 15-24 tahun.

C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan ini, penulis memaparkan penelitian terdahulu yang sama dengan permasalahan yang akan diteliti tentang Perubahan Etika Komunikasi Remaja dalam Menggunakan *Gadget* di Desa Pasir Emas.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

NO	Nama Penulis	Judul Penelitian	Hasil
1.	Yohannes Marryono Jamun, Heronimus E. A. Wejang dan Rudolof Ngalu (2019)	Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA di Kecamatan Langke Rembong. (Program Studi PGSD STKIP Santu Paulus Ruteng). Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, Volume 3, Nomor 1 Januari 2019	Disimpulkan bahwa dalam penelitian ini kehadiran <i>gadget</i> bagi siswa SMAK St. Fransiskus Xaverius Ruteng memberikan dampak positif, seperti memperluas jaringan interaksi sosial siswa sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan, mendiskusikan pekerjaan rumah dan menemukan materi pembelajaran tertentu. Namun, selain dampak positif penggunaan <i>gadget</i> yang tidak terkontrol, justru menurunkan kualitas komunikasi dan interaksi tatap muka sehingga menyebabkan siswa menarik diri dari lingkungan dan melupakan tanggung jawabnya sebagai siswa.
2.	Ni Made Indrayani (2021)	Dampak Penggunaan Media Komunikasi (<i>Gadget</i>) Terhadap Perubahan Perilaku Pada Generasi Muda Hindu. STAH LAMPUNG. LAMPUHYANG Vol. 12 No.1 Januari 2021	Penelitian ini membahas penggunaan <i>Gadget</i> memiliki dampak positif seperti mendekatkan yang jauh atau mempermudah hubungan jarak jauh, mempermudah mendapatkan informasi dan hiburan. Namun penggunaan <i>Gadget</i> pada remaja muda Hindu banyak disalah gunakan seperti banyaknya perilaku menyimpang mengakses situs-situs tak senonoh, menurunnya nilai sopan santun, terjadi pergaulan bebas. Jelas ini menurunkan nilai moral dan etika anak-anak bangsa. Orang tua memiliki peran yang penting dan tanggungjawab dalam mengontrol dan mendidik anak berdasarkan nilai-nilai agama.
3.	Tuty Mutiah, Ilham Albar, Fitriyanto dan A.Rafiq (2019)	Etika Komunikasi dalam Menggunakan Media Sosial. (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN Veteran Jakarta). Vol. 1 No. 1 2019	Etika berkomunikasi bukan hanya berkaitan dengan tutur kata yang baik, tetapi juga harus berawal dari niat tulus yang diekspresikan dari ketenangan, kesabaran dan empati kita dalam berkomunikasi. Etika komunikasi dalam media sosial sangatlah diperlukan,

		<p>baik disaat mengunggah foto/video membuat status ataupun memberikan komentar. Adapun Etika komunikasi yang baik dalam media sosial adalah tidak menuliskan atau memakai kata-kata kasar, provokatif, porno ataupun SARA. Hal yang anda lakukan di ranah publik itu bersifat social ataupun umum. Semua khalayak masyarakat terbuka dan berhak memberi komentar ataupun hal positif atau negatif lain tanpa ada batasnya.</p>
--	--	---

Perbandingan persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti, yaitu :

1. Perbandingan perbedaan dan persamaan antara penelitian Yohannes Marryono Jamun, dkk (2019) dengan Peneliti ialah :

Perbedaannya adalah Yohannes Marryono Jamun, dkk meneliti tentang dampak dari penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial siswa SMAK St. Fransiskus Xaverius Ruteng, baik secara positif ataupun negatif. Sedangkan penulis meneliti tentang perubahan etika komunikasi remaja dalam menggunakan *gadget* di Desa Pasir Emas.

Persamaannya adalah penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif-deskriptif.

2. Perbandingan perbedaan dan persamaan antara penelitian Ni Made Indrayani (2021) dengan Peneliti ialah :

Perbedaannya adalah Ni Made Indrayani meneliti tentang penggunaan media komunikasi *gadget* membawa dampak terhadap perubahan perilaku

generasi muda hindu. Sedangkan penulis lebih memfokuskan tentang bagaimana perubahan etika komunikasi remaja dalam menggunakan *gadget* di Desa Pasir Emas.

Persamaannya yaitu penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif-deskriptif dan penelitian ini sama-sama meneliti subjek remaja.

3. Perbandingan perbedaan dan persamaan antara penelitian Tuty Mutiah, Ilham Albar, Fitriyanto dan A.Rafiq (2019) dengan Peneliti ialah :

Perbedaannya adalah Tuty Mutiah, dkk meneliti tentang etika komunikasi dalam menggunakan media sosial. Sedangkan penulis memfokuskan tentang perubahan etika komunikasi remaja dalam menggunakan *gadget* di Desa Pasir Emas.

Persamaannya yaitu penelitian ini sama-sama meneliti tentang etika komunikasi dalam penggunaan teknologi. Dan juga penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang menerapkan metode dengan cara mengumpulkan dan menyusun dengan mengklarifikasi data lalu kemudian di analisa serta di interpretasikan dari seluruh data yang telah diperoleh.

Nasution (Rukajat, 2018: 1) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif pada hakikatnya ialah mengamati orang dalam lingkungannya, melakukan interaksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka mengenai dunia sekitar. Metode deskriptif merupakan prosedur pemecahan masalah yang diteliti dengan menggambarkan atau melukiskan suatu keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang dan berdasarkan fakta yang ada dilapangan (Amiruddin, 2016: 98). Penggunaan pendekatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku orang peristiwa lapangan, serta kegiatan-kegiatan tertentu secara terperinci dan mendalam.

Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan pendekatan penelitian dimana data-data yang di kumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar dan bukan angka. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara,

catatan lapangan, foto, video, tape, dokumentasi pribadi atau dokumentasi lainnya.

Pendekatan ini bertujuan untuk mengkaji dan mengklarifikasi mengenai adanya suatu fenomena yang terjadi di lapangan. Suatu fenomena yang ada di lapangan yang mengungkapkan jika dengan adanya metode deskriptif kualitatif bisa di jadikan prosedur untuk memecahkan masalah berdasarkan fakta-fakta yang ada dan tampak di lapangan.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Bungin (Rahmadi, 2011: 61) mengatakan Subjek penelitian ialah individu, benda atau organisme yang dijadikan sumber informasi yang di butuhkan dalam pengumpulan data penelitian. Dengan ini peneliti memilih subjek menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* menurut Sugiyono (2014: 218-219) ialah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini seumpama orang tersebut dianggap paling tahu mengenai informasi yang kita butuhkan, atau boleh jadi dia sebagai penguasa sehingga memudahkan peneliti mengeksplor obyek/situasi sosial yang diteliti. Atau dengan kata lain teknik *purposive sampling* ialah teknik menentukan informan yang sesuai dengan karakteristik dan tema penelitian.

Berdasarkan teknik *purposive sampling* diatas maka ditentukan beberapa kriteria sebagai subjek penelitian yaitu:

1. Remaja yang berdomisili di Desa Pasir Emas.
2. Remaja usia 15-24 tahun.
3. Remaja yang aktif menggunakan *gadget*.
4. Remaja yang sering berada di tempat tongkrongan
5. Orang tua, guru, tokoh masyarakat dan perangkat desa yang berkaitan dengan subjek utama guna sebagai narasumber penguat.

Setelah penentuan karakteristik subjek penelitian maka ditetapkan subjek penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Subjek Penelitian

NO	SUBJEK	JUMLAH
1.	Remaja	5 Orang
2.	Orang Tua	2 Orang
3.	Guru	1 Orang
4.	Tokoh Masyarakat	1 Orang
5.	Perangkat Desa	1 Orang
JUMLAH		10 Orang

Sumber : Olahan Data Pra Riset, 2021

2. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu topik permasalahan yang akan dikaji atau diteliti dalam sebuah penelitian atau riset. Penelitian ini akan mengkaji “Perubahan Etika Komunikasi Remaja dalam Menggunakan *Gadet* di Desa Pasir Emas”.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Ketika akan melakukan sebuah penelitian, lokasi merupakan hal yang sangat penting, karena dengan adanya lokasi dapat menentukan dimana penelitian akan dilakukan. Lokasi penelitian ini bertempat di Desa Pasir Emas Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Desember 2021 - Maret 2022

Tabel 3.2

Rencana Waktu Penelitian

NO	JENIS KEGIATAN	BULAN DAN MINGGU KE (2021-2022)																													
		OKT				NOV				DES				JAN				FEB				MARET				APRIL				MEI	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Persiapan dan Penyusunan UP	X	X	X	X	X	X	X	X																						
2	Seminar UP								X																						
3	Revisi									X	X	X																			
4	Penelitian Lapangan											X	X	X	X	X	X														
5	Pengolahan dan Analisis Data															X	X	X	X												
6	Konsultasi Bimbingan Skripsi																	X	X	X	X										
7	Ujian Skripsi																							X							
8	Revisi dan Pengesahan Skripsi																							X	X	X	X				
9	Penggandaan serta Penyerahan Skripsi																														X

D. Sumber Data

Menurut Lofland dan Lofland (moleong, 2011: 157) yaitu adalah sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya ialah tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Sumber data diambil dari dokumen, hasil wawancara, catatan, lapangan dan hasil dari observasi. Dalam penelitian ini data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Menurut Bungin (Rahmadi 2011: 71) data primer merupakan data yang langsung didapat dari sumber data pertama di lokasi penelitian. sedangkan menurut Sugiyono (2015: 187) data primer merupakan sumber yang secara langsung memberikan data pada peneliti. Data diambil dengan cara melakukan wawancara, pengamatan, dan dokumentasi.

2. Data Sekunder

Data sekunder ialah data yang didapat melalui sumber, yaitu seperti buku, artikel, dan lainnya. Sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti melalui orang lain ataupun dokumen (Sugiyono, 2015: 187). Sedangkan menurut Bungin (Rahmadi 2011: 71) data sekunder ialah data yang di peroleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang di butuhkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam setiap penelitian disamping penggunaan metode yang tepat dibutuhkan juga kemampuan memilih dan bahkan juga menyusun teknik dan alat pengumpulan data yang relevan.

Adapun untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan maka yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang terlihat dilapangan atau obyek (Amiruddin, 2016: 153-154). Observasi langsung dilaksanakan terhadap obyek di tempat berlangsungnya peristiwa atau dengan kata lain peneliti secara langsung mengamati subjek penelitian untuk memahami dengan jelas fakta dan kondisi di lapangan, kemudian mencatat hasil pengamatan tersebut. Sedangkan observasi tidak langsung dilakukan melalui perantara alat tertentu seperti melalui film, rangkaian slide atau rangkaian foto dan video.

Pengamatan dilakukan pada Remaja di Desa Pasir Emas Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi.

2. Wawancara

Menurut Esterbeg (Sugiyono, 2014: 231) wawancara ialah pertemuan antara dua orang guna untuk bertukar informasi dan ide melalui proses tanya jawab, sehingga dapat di kontribusikan makna dalam suatu topik atau permasalahan tertentu. Teknik wawancara

digunakan untuk pengumpulan data/informasi apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari narasumber secara mendalam. Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka langsung ataupun melalui perantara media tertentu.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2014: 240) Dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain sebagainya. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, seperti gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumen adalah pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Tidak hanya dokumen resmi, tetapi dokumen yang akan dipelajari juga dapat berbentuk banyak, seperti foto atau foto peristiwa atau kegiatan yang dilakukan subjek dalam kehidupan sehari-hari.

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah data-data yang berkaitan dengan :

- a) Sejarah Desa Pasir Emas
- b) Profil Desa Pasir Emas
- c) Visi-Misi Desa Pasir Emas

- d) Foto peristiwa atau kegiatan narasumber didalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 3.3

Teknik Pengumpulan Data Kualitatif



F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Validasi/Verifikasi dapat digunakan untuk membuktikan bahwa peristiwa yang diamati oleh peneliti memang sesuai dengan kenyataan. Teknik pemeriksaan dan keabsahan data dalam penelitian ini di lakukan agar peneliti mendapatkan hasil yang di inginkan serta dapat menyimpulkan dari hasil yang diinginkan serta dapat menyimpulkan dari penelitian yang di dapat dan juga dapat di pertanggung jawabkan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi berarti teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan dan sumber data yang telah ada (Sugiyono, 2014: 241). Dalam teknik triangulasi, peneliti memakai teknik pengumpulan data yang berbeda guna memperoleh data dari sumber yang sama.

G. Teknik Analisis Data

Semua teknis analisa data kualitatif berkaitan erat dengan metode pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara ataupun *focus group discussion* (Bungin, 2011: 79).

Menurut Bogdan (Sugiyono, 2014: 244) analisis data kualitatif ialah proses memperoleh dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan lain sebagainya, sehingga dengan mudah dipahami, dan hasil penelitiannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan di pelajari dan membuat simpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada konsep Miles dan Huberman (Sugiyono, 2014: 246), yaitu sebagai berikut :

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data merupakan suatu proses yang dilakukan dengan cara memilih kembali data-data yang telah diperoleh sesuai dengan hasil catatan ketika dilakukannya observasi dan wawancara. Mereduksi data sama artinya dengan merangkum data, memilih hal pokok, memfokuskan data dan memberikan kode kepada pokok-pokok tertentu.

2. *Data display* (Penyajian Data)

Penyajian data merupakan proses yang terencana guna berfungsi untuk memudahkan peneliti dalam memahami terhadap apa yang sedang terjadi selama penelitian itu dilakukan. Dalam penelitian kualitatif penyajian data dilakukan dalam bentuk penjelasan singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan lain-lain.

3. Kesimpulan/verifikasi

Kesimpulan atau verifikasi data merupakan suatu proses untuk mendapatkan kebenaran dalam sebuah informasi dan data. semua data tersebut harus diverifikasi sehingga diperoleh kebenaran data, kecocokan data dan mampu menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan. Kesimpulan masih bersifat sementara dan bisa berubah apabila data-data yang dikumpulkan tidak mempunyai bukti yang kuat, namun apabila data-data yang dikumpulkan memiliki bukti yang kuat dan sesuai maka kesimpulan yang dibuat adalah kesimpulan yang benar dan dapat dipercaya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Desa Pasir Emas

Desa Pasir Emas merupakan Desa Ex Transmigrasi yang berasal dari beberapa daerah di Jawa Tengah, Jawa Timur, Jawa Barat, DI. Yogyakarta, DKI. Jakarta dan dari daerah Sumatera atau yang di kenal dengan Alokasi Penempatan Penduduk Daerah Transmigrasi (APPDTB) atau juga di sebut Transmigrasi Lokal.

Desa Pasir Emas menurut asal usulnya adalah desa Transmigrasi tahun 1993 dengan PT. Wanasari Nusantara adalah penyedia lahan perkebunan. Mulanya terdapat jumlah penduduk sebanyak 1.635 jiwa dari 400 KK dan ketika itu masih tergabung ke dalam Kabupaten Indra Giri Hulu. Kemudian pada tahun 1999 diadakan pemekaran oleh Pemerintah dan Desa Pasir Emas masuk wilayah Kabupaten Kuantan Singingi, yang dinyatakan dalam undang – undang Nomor 22 Tahun 1999 tentang Daerah Otonomi Kabupaten Kuantan Singingi. Pada awal kedatangan Masyarakat Desa Pasir Emas membuka dan menggarap lahan yang telah di sediakan oleh Pemerintah berupa Perumahan/Pemukiman seluas 200 Ha dan Kebun Kelapa Sawit Seluas 800 Ha.

Pada Tahun 1993-1994 belum ada Kepala Desa karena masih dalam pembinaan Departemen Transmigrasi yang di kepalai oleh Kepala Unit Pemukiman Transmigrasi (KUPT) dan di jabat oleh Bapak Eko Budi Utomo dan tahun 1994-1995 dijabat oleh Bapak Drs. Muhammad Yahya. Setelah pembinaan akan berakhir maka diadakan rembuk desa guna memilih siapa yang akan menjabat sebagai Kepala Desa dan akhirnya terpilihlah seorang Da'I Pembangunan yakni Bapak Sabardi sebagai Pejabat sementara Kepala Desa Pasir Emas sampai tahun 1999.

Adapun yang pernah menjabat sebagai kepala Desa Pasir Emas setelah Bapak Sabardi adalah sebagai berikut :

1. Bapak SUPARDI (1999 - 2007)
2. Bapak SABARDI (2007 - 2011)
3. Bapak SUKIJO (2011 – 2012)
4. Bapak JOKO TRIYANTO, SE (2012 – 2018)
5. Bapak Rikan Nugroho, S.IP (2018 – 2024)

2. Kependudukan

Dalam profil Kelurahan Desa Pasir Emas tercantum bahwa jumlah kepala keluarga (KK) yang terdapat di Kelurahan Desa Pasir Emas sebanyak 643 KK atau dengan jumlah Penduduk 2.426 jiwa

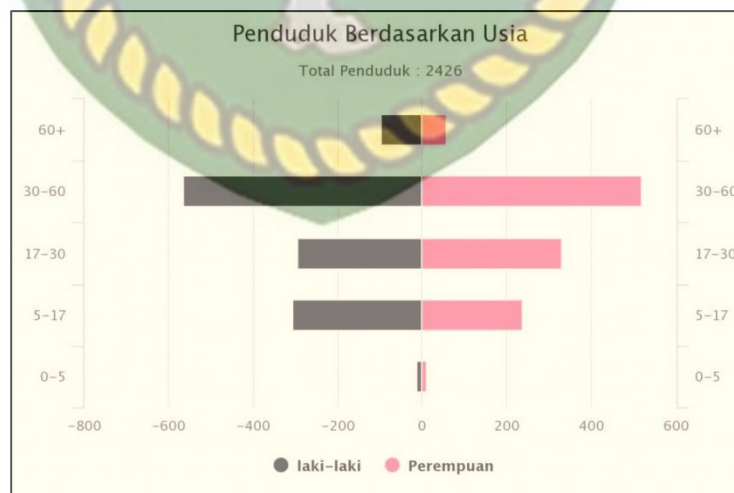
Tabel 4.1
Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin

Jumlah Penduduk	Kelurahan Desa Pasir Emas
	Jumlah
Jumlah Laki-Laki	1.273 Jiwa
Jumlah Perempuan	1.153 Jiwa
Jumlah Total	2.426 Jiwa

Sumber : Profil Desa Pasir Emas

Tabel 4.1 di atas menjelaskan tentang jumlah penduduk Desa Pasir Emas berdasarkan jenis kelamin, yakni terdapat 1.273 jiwa untuk penduduk berjenis kelamin laki-laki dan 1.153 jiwa untuk penduduk berjenis kelamin perempuan.

Gambar 4.1
Statistik Penduduk Berdasarkan Usia



Sumber : Profil Desa Pasir Emas

Pada gambar 4.1 di atas merupakan statistik penduduk Desa Pasir Emas berdasarkan usia. Untuk balok berwarna hitam merupakan persentase jumlah penduduk berdasarkan usia untuk laki-laki dan untuk balok berwarna merah muda merupakan persentase jumlah penduduk berdasarkan usia untuk perempuan. Dengan penjabaran sebagai berikut :

- a. Laki-laki, Umur 0-5. Dengan Populasi : 12 (0.5%)
- b. Laki-laki, Umur 5-17. Dengan Populasi : 306 (12.6%)
- c. Laki-laki, Umur 17-30. Dengan Populasi : 294 (12.1%)
- d. Laki-laki, Umur 30-60. Dengan Populasi : 564 (23.2%)
- e. Laki-laki, Umur 60+. Dengan Populasi : 97 (4.0%)
- f. Perempuan, Umur 0-5. Dengan Populasi : 11 (0.5%)
- g. Perempuan, Umur 5-17. Dengan Populasi : 236 (9.7%)
- h. Perempuan, Umur 17-30. Dengan Populasi : 330 (13.6%)
- i. Perempuan, Umur 30-60. Dengan Populasi : 519 (21.4%)
- j. Perempuan, Umur 60+. Dengan Populasi : 56 (2.3%)

Gambar 4.2
Statistik Penduduk Berdasarkan Pendidikan



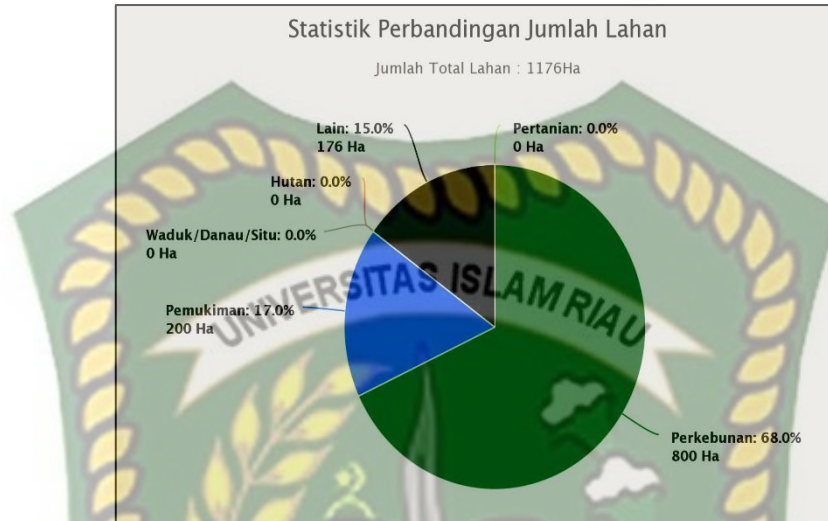
Sumber : Profil Desa Pasir Emas

Pada Gambar 4.2 di atas merupakan statistik jumlah penduduk berdasarkan pendidikan dengan penjabaran sebagai berikut : (a). Tidak/Belum Sekolah : 444 Jiwa, (b). Belum Tamat SD/Sederajat : 273 Jiwa, (c). SD/Sederajat : 701 Jiwa, (d). SLTP/Sederajat : 497 Jiwa, (e). SLTA/Sederajat : 458 Jiwa, (f). DI/DII : 3 Jiwa, (g). DIII/Akademik : 16 Jiwa, (h). S1 (Sarjana) : 38 Jiwa.

3. Luas Wilayah/Lahan

Luas wilayah Desa Pasir Emas sekitar 1176 Ha, dengan Luas Lahan Perkebunan 800 Ha dan Luas Lahan Pemukiman 200 Ha. Berikut daftar gambar statistik perbandingan jumlah lahan.

Gambar 4.3
Statistik Perbandingan Jumlah Lahan



Sumber : Profil Desa Pasir Emas

4. Visi-Misi Desa Pasir Emas

- a. Visi : MELAYANI MASYARAKAT DESA PASIR EMAS SECARA MENYELURUH
- b. Misi : Bersama masyarakat dan kelembagaan Desa menyelenggarakan pemerintahan dan melaksanakan pembangunan yang partisipatif, inovatif dan berdaya guna tinggi.
 1. Membangun kinerja aparatur desa secara maksimal sesuai tugas pokok dan fungsinya
 2. Pembangunan menyeluruh dalam aspek sumber daya manusia (SDM) maupun Infrastruktur
 3. Amanah dalam mengalokasikan berbagai bantuan dari pemerintah maupun swasta
 4. Membangun kerja sama dengan semua unsur kelembagaan desa

B. Hasil Penelitian

Pada hasil penelitian ini, peneliti akan memaparkan dari keseluruhan data yang sudah diperoleh. Hasil penelitian ini diperoleh dari proses wawancara, observasi dan dokumentasi. Guna membahas lebih jauh lagi dari itu peneliti akan menjelaskan terlebih dahulu secara umum identitas informan/subjek, yang mana sebagai berikut :

Tabel 4.2
Data Profil Informan Penelitian

No	Nama Informan	Jenis Kelamin	Usia	Alamat	Pekerjaan
1.	Febry Setya Wira Yuda	Laki-Laki	19 Tahun	Desa Pasir Emas	Pelajar
2.	Yanuar Dwi Saputra	Laki-Laki	17 Tahun	Desa Pasir Emas	pelajar
3.	Aji Kurniawan	Laki-Laki	21 Tahun	Desa Pasir Emas	Wiraswasta
4.	Rio Anggara Putra	Laki-Laki	23 Tahun	Desa Pasir Emas	Wiraswasta
5.	Valentinus Deko	Laki-Laki	23 Tahun	Desa Pasir Emas	Wiraswasta
6.	Lina Budiarti	Perempuan	35 Tahun	Desa Pasir Emas	Ibu Rumah Tangga
7.	Harni	Perempuan	40 Tahun	Desa Pasir Emas	Ibu Rumah Tangga
8.	Rikan Nugroho, S.IP	Laki-Laki	29 Tahun	Desa Pasir Emas	Kepala Desa
9.	Sarini Hartati, S.Pd	Perempuan	49 Tahun	Desa Pasir Emas	Guru
10.	Julianto	Laki-Laki	47 Tahun	Desa Pasir Emas	Petani

1. Perubahan Etika Komunikasi Remaja dalam Menggunakan *Gadget* di Desa Pasir Emas

Berdasarkan hasil wawancara selama penelitian ini, peneliti memperoleh berbagai macam informasi dan analisis tersendiri mengenai Perubahan Etika Komunikasi Remaja dalam Menggunakan *Gadget* di Desa Pasir Emas.

Dalam kehidupan bermasyarakat terdapat suatu sistem yang mengatur tentang tata cara manusia bergaul. Remaja dan *Gadget* merupakan dua hal yang sangat berkaitan dan bahkan sudah bisa dikatakan menjadi sesuatu yang tak terelakan atau keduanya tidak dapat dipisahkan lagi. Namun ada satu hal lagi yang seharusnya terus menerus berdampak dengan kedua hal tersebut. Hal tersebut ialah etika.

Etika menjadi sesuatu yang sangat penting dan harus dimiliki oleh remaja ketika sedang menggunakan *gadget*. Banyaknya jumlah remaja yang menggunakan *gadget* tentunya mengambil peran dalam membentuk karakter generasi muda bangsa. Seperti contoh, *gadget* bisa digunakan sebagai alat berkomunikasi dengan orang-orang dalam keadaan jauh tanpa batas ruang dan waktu. Namun di sisi lain *gadget* justru menjauhkan orang-orang yang dekat. Dikarenakan penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol membuat seseorang lebih nyaman terhadap *gadget*-nya sehingga penggunaan *gadget* kini menyebabkan

menurunnya nilai moral atau etika seseorang dalam berkomunikasi langsung di dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil survei di lapangan memperlihatkan bahwasannya etika komunikasi remaja sangat penting dan diperlukan bagi para remaja karena pada zaman sekarang ini semua kalangan terutama remaja menggunakan *gadget* untuk kegiatan sehari-hari dan berkomunikasi menjalin silaturahmi.

Berikut ini merupakan hasil wawancara yang dilakukan kepada kelima informan remaja dan kelima informan tambahan sebagai penguat suatu data mengenai Perubahan Etika Komunikasi Remaja dalam Menggunakan *Gadget* di Desa Pasir Emas.

a. Pengalaman menggunakan *gadget* atau bermedia.

Dalam aktivitas di kehidupan sehari-hari seseorang tidak lepas akan penggunaan *gadget*. Setiap orang senang menggunakan *gadget* dan mendapatkan berbagai manfaat. *Gadget* digunakan sebagai alat komunikasi yang efektif, sebagai hiburan dan alat untuk mempermudah segala aktivitas sehari-hari. Mengenai pengalaman remaja dalam menggunakan *gadget* diperoleh informasi dalam kutipan wawancara berikut :

“Perasaan aku saat menggunakan *gadget* ya senang bang, apalagi kalau udah pulang sekolah ya habis itu main *gadget*. Kalau untuk manfaat ya iya bermanfaat bang apalagi untuk bikin tugas-tugas sekolah sangat membantu, terus sama informasi dari sekolah pasti nanti dikasih tau dari *whatsapp*”. (Febry Setya Wira Yuda. Wawancara, 7 Februari 2022).

Kemudian diperjelas dari hasil wawancara oleh saudara Yanuar Dwi Saputra remaja pelajar Desa Pasir Emas dalam menggunakan *gadget* ia mengatakan :

“Saat menggunakan *gadget* aku merasa senang bang, karena bisa mendapatkan berbagai hiburan dan informasi. Kalau untuk manfaat ya sangat bermanfaat bang, sangat membantu dalam mengerjakan tugas sekolah, mencari informasi-informasi sama hiburan juga bang”. (Yanuar Dwi Saputra. Wawancara, 8 Februari 2022).

Gambar 4.4
Penggunaan *Gadget* oleh Yanuar Dwi Saputra Untuk
Membuat Tugas Sekolah



Sumber : Dokumentasi Observasi Peneliti, 2022

Tidak hanya menggali informasi dari remaja yang masih bersekolah saja, penulis juga melakukan wawancara yang sama kepada remaja pekerja di Desa Pasir Emas yang aktif menggunakan *gadget* di tempat tongkrongan, yakni saudara Aji Kurniawan, Rio Anggara Putra dan Valentinus Deko. Seperti yang disampaikan oleh Aji kurniawan sebagai berikut :

“Perasaan aku kalau menggunakan *gadget* ya senang bang apalagi kalau udah siap kerja ya pasti main *gadget*, toh sebagai hiburan juga pelepas rasa capek bang. Kalau manfaatnya ya sangat bermanfaat bang dengan adanya *gadget* selain sebagai hiburan juga bisa untuk berkomunikasi dengan teman-teman lainnya dan keluarga yang jauh. Yang enaknyanya lagi untuk saling memberi kabar kalau ada kerjaaaan bisa langsung telpon aja”. (Aji kurniawan. Wawancara, 10 Februari 2022).

Kemudian Rio Anggara Putra juga memberikan jawabannya sebagai berikut :

“Disaat main *gadget* ya merasa senang lang, karena mendapatkan berbagai hiburan apalagi kalau lagi gak ada kerjaaaan. Untuk manfaat nya sangat bermanfaat lang, *gadget* bisa digunakan sebagai alat komunikasi yang efektif sih menurutku dan sebagai hiburan ataupun sumber informasi. Nanya-nanya kerjaaaan ke kawan juga gak ribet tinggal di *chat* atau telpon aja”. (Rio Anggara Putra. Wawancara, 10 Februari 2022).

Hal tersebut juga disampaikan oleh Valentinus Deko, ia menjawab sebagai berikut :

“Perasaan aku main *gadget* ya senang lang bahagia juga, bisa buat penghilang rasa capek aja sehabis kerja main *gadget*. Banyak yang bisa didapatkan disana. Kalau untuk manfaat ya bermanfaat lang karena dengan adanya *gadget* bisa sebagai alat komunikasi untuk menghubungi keluarga dan teman-teman, apalagi keluargaku jauh ya jadi bisa sewaktu-waktu ngasih kabar”. (Valentinus Deko .Wawancara, 11 Februari 2022).

Gambar 4.5
Ekspresi Senang Febry Setya WR dan Valentinus Deko
Ketika Bermain *Gadget*



Sumber : Dokumentasi Observasi Peneliti, 2022

Berdasarkan hasil wawancara mengenai hal diatas memperlihatkan bahwa *gadget* memberikan berbagai manfaat seperti; kelima informan sangat merasa senang ketika menggunakan *gadget* karena mendapatkan berbagai hiburan, informasi, pelepas rasa capek dan sebagai alat komunikasi yang efektif. Kehadiran *gadget* mempermudah setiap aktivitas mereka di dalam kehidupan sehari-hari. Teruntuk Febry Setya Wira Yuda dan Yanuar Dwi Saputra *gadget* sangat membantu mereka dalam mengerjakan tugas sekolah dan mendapatkan informasi. Bagi saudara Aji Kurniawan, Rio Anggara dan Valentinus Deko, *gadget* memberikan kemudahan untuk mereka saling bertukar informasi mengenai pekerjaan dan juga saling berkomunikasi dengan teman dan keluarga yang jauh.

Tabel 4.3
Pengalaman Menggunakan *Gadget*

No	Nama	Pengalaman Menggunakan <i>Gadget</i>
1.	Febry Setya Wira Yuda	Senang, mempermudah membuat tugas sekolah dan mendapatkan informasi
2.	Yanuar Dwi Saputra	Senang, mendapatkan hiburan, informasi dan membantu dalam mengerjakan tugas sekolah
3.	Aji Kurniawan	Senang, sebagai hiburan, pelepas rasa capek setelah bekerja dan sebagai alat komunikasi
4.	Rio Anggara Putra	Senang, sebagai hiburan, alat komunikasi yang efektif dan untuk mendapatkan informasi
5.	Valentinus Deko	Senang dan bahagia, penghilang rasa capek setelah bekerja dan sebagai alat komunikasi

Sumber : Olahan Data Peneliti, 2022

b. Durasi waktu penggunaan *gadget*.

Hampir setiap orang kini sudah menggunakan *gadget* terutama remaja dan bahkan dalam durasi yang lama dengan segala macam bentuk aktivitas. Mengenai keaktifan penggunaan *gadget*, durasi waktu penggunaan *gadget* dan hal-hal yang dilakukan, peneliti melakukan wawancara kepada saudara Febry Setya Wira Yuda dan ia mengatakan :

“Iya aku aktif ataupun sering main *gadget* bang, ya hampir tiap saat main *gadget* kalau gak ada kegiatan, bisa berjam-jam main *gadget* nya. Kalau aku main *gadget* paling sering ya main *game online* sama untuk *chattingan*, terus main media sosial dan banyak lagi bang”. (Febry Setya Wira Yuda. Wawancara, 7 Februari 2022).

Masih dengan hal yang sama diatas, keempat informan lainnya memberikan tanggapan ataupun jawabannya. Yanuar Dwi Saputra menjawab sebagai berikut :

“Iya aku sering main HP bang. Bisa sampai berjam-jam bang apalagi kalau udah main HP untuk *game*, tapi ya gak selalu gitu bang. Dan aku biasanya main hp ya untuk *chattingan*, main *game*, buka *Youtube*, main media sosial lainnya”. (Yanuar Dwi Saputra. Wawancara, 8 Februari 2022).

Disusul oleh jawaban Aji Kurniawan sebagai berikut :

“Iya sering bang main HP, kalau durasi penggunaan nya sih lama bang, apalagi sehabis pulang kerja. Kalau penggunaannya ya buat *chattingan*, main media sosial *Instagram*, *Facebook*, buka *Tiktok*, *Youtube* dan lain-lainnya”. (Aji Kurniawan. Wawancara, 10 Februari 2022).

Hal yang sama disampaikan juga oleh Rio Anggara Putra, yang menyampaikan sebagai berikut :

“Aku aktif main HP lang, durasi pemakaian ya lama sih bisa setiap waktu kalau lagi gak ada kegiatan ataupun kerjaan. Biasanya yang sering ya main *game online*, terus *Chattingan*, main media sosial *Instagram*, *Facebook*, buka *Tiktok* sama *Youtube*”. (Rio Anggara Putra. Wawancara, 10 Februari 2022).

Lalu diperjelas oleh jawaban saudara Valentinus Deko sebagai berikut :

“Iya aku termasuk aktif main HP lang, untuk pemakaian ya lama sih bisa setiap waktu kalau lagi gak ada kegiatan ataupun kerjaan. Aku biasanya ya main *gadget* untuk *Chattingan*, main *Game* paling sering, terus main media sosial, buka *Youtube* sama *Tiktok*”. (Valentinus Deko. Wawancara, 11 Februari 2022).

Berkaitan dengan keaktifan menggunakan *gadget*, durasi waktu penggunaan *gadget* dan hal-hal yang dilakukan saat

bermain *gadget* oleh informan. Orang tua daripada Febry Setya Wira Yuda dan Yanuar Dwi Saputra juga memberikan tanggapannya. Berikut jawaban dari ibu Lina Budiarti :

“Iya yuda kalau udah main HP lama banget bisa sampek seharian dia megang HP itu, seringnya dikamar terus jadi seneng menyendiri sampek lupa waktu karena sibuk main HP. Tapi kalau sekolah ya enggak, kalau pulang sekolah dia megang HP”. (Lina Budiarti, Wawancara, 7 Februari 2022).

Lalu ibu Harni juga memberikan jawabannya sebagai berikut :

“Yayan kalok main HP ya kadang-kadang lama kadang juga sebentar, banyak juga kegiatan lain soalnya. Tapi kalok udah gak ada kegiatan sering lupa waktu main HP nya apalagi kalau udah main HP untuk *game*”. (Harni, Wawancara, 8 Februari 2022).

Melihat jawaban kelima informan remaja dan kedua orang tua diatas peneliti dapat mengetahui bahwa mereka menggunakan *gadget* hampir setiap waktu dengan durasi yang lama. Mereka menggunakan *gadget* sebagai sarana bermain *game* dan *Whatsapp* yang paling sering kemudian bermain media sosial baik *Instagram*, *Facebook*, *Youtube*, *Tiktok* dan lain-lain sebagainya sehingga sering menjadi lupa waktu dan senang menyendiri.

Tabel 4.4
Durasi Waktu Pemakaian *Gadget* Remaja

NO	Nama Informan	Durasi Waktu Pemakaian <i>Gadget</i>
1.	Febry Setya Wira Yuda	4 Jam
2.	Yanuar Dwi Saputra	4 Jam
3.	Aji Kurniawan	4-5 Jam
4.	Rio Anggara Putra	4-5 Jam
5.	Valentinus Deko	4-5 Jam

Sumber : Olahan Data Pengamatan Observasi, 2022

c. Dampak negatif penggunaan *gadget*.

Penggunaan *gadget* memiliki banyak dampak yang ditimbulkan baik itu positif maupun negatif. Seperti halnya pada remaja yang aktif bermain *gadget* dan hampir setiap menit membukanya. Berikut beberapa hasil wawancara pada remaja di

Desa Pasir Emas

“Kalau untuk dampak negatifnya tau bang terkadang buat kita jadi males buat tugas sekolah, pengennya main HP aja. Apalagi kalau udah keenakan main HP jadi tambah males ngapa-ngapain”. (Febry Setya Wira Yuda. Wawancara, 7 Februari 2022).

Masih berkaitan dengan hal diatas, keempat informan remaja lainnya juga memberikan tanggapannya sebagai berikut :

“Dampak negatif karena sering main HP ya tau bang untuk kesehatan juga gak bagus, apalagi kesehatan mata. Keseringan main HP juga terkadang bikin malas buat tugas, maunya rebahan aja sambil main HP”. (Yanuar Dwi Saputra . Wawancara, 8 Februari 2022).

“Mengenai dampak negatifnya iya tau bang, yang paling nampak sih buat kita gak mau bersosial, sibuk sama *gadget* nya masing-masing dimanapun dan kapanpun keseringan gitu main HP aja”. (Aji Kurniawan. Wawancara, 10 Februari 2022)

“Akibat negatifnya ya banyak lang, misalkan banyak sekarang remaja ataupun anak-anak yang gampang buka situs-situs dewasa, anak-anak sekarang sibuk main HP aja yang mana seharusnya bermain sama kawan-kawannya”. (Rio Anggara. Wawancara, 10 Februari 2022).

Kemudian Valentinus Deko juga memberikan jawabannya sebagai berikut :

“Dampak buruk keseringan main *gadget* ya tau lang, buat kita kecanduan jadi malas mau gerak ngapa-ngapain. Pengennya main *gadget* aja sambil rebahan, kerja pun jadi malas dibuatnya”. (Valentinus Deko. Wawancara, 11 Februari 2022).

Berdasarkan hasil wawancara mengenai dampak negatif daripada penggunaan *gadget* yang terlalu sering atau tidak terkontrol, memperlihatkan kelima informan mengetahui dan mengalami dampak negatif tersebut. Saudara Febry Setya Wira Yuda dan Yanuar Dwi Saputra merasakan bahwa penggunaan *gadget* yang terlalu sering membuat mereka menjadi malas membuat tugas sekolah sedangkan saudara Aji Kurniawan, Rio Anggara dan Valentinus Deko memberikan tanggapannya penggunaan *gadget* yang terlalu sering dan tidak terkontrol menyebabkan malas dalam bersosial, membuat remaja mudah dalam membuka situs-situs dewasa dan malas untuk bekerja ataupun beraktivitas.

d. Perubahan etika komunikasi.

Kehadiran *gadget* menyebabkan hubungan dan interaksi sosial mengalami penurunan. Seseorang lebih mementingkan *gadget* daripada hubungan sosialnya terutama hal ini terjadi pada remaja. Penggunaan *gadget* menyebabkan menurunnya aturan-aturan yang baik dalam berkomunikasi, membuat remaja sering menarik diri atau menjaga jarak dari lingkungan sekitar, menjadi acuh ataupun

mengabaikan lawan bicara, sering mengeluarkan kata-kata tidak sopan dan menyebabkan menurunnya intensitas komunikasi bersama dengan keluarga. Berkaitan dengan hal tersebut diperoleh informasi berdasarkan kutipan wawancara dari saudara Febry Setya Wira Yuda sebagai berikut :

“Iya aku gitu bang kalau main *gadget* kadang senang menyendiri kadang enggak juga, soalnya aku sering ngumpul-ngumpul juga sama kawan apalagi kalok main *gadget* untuk nge-*game*, tapi ya gitu sih gak ada ngobrol hanya sibuk main *gadget*-nya sendiri-sendiri. Kalau udah asik main *gadget* sering gak peduli dan gak liat siapa yang ngajak aku ngomong. Mengenai hal pernah ngomong gak sopan iya pernah bang, seperti ~~anjing, babi, pantek~~ dan lain-lain. Semua itu spontan aja ngucapinnya bang karena asik main *gadget* pas nge *game*. Gak peduli walaupun banyak orang di tempat tongkrongan, ya itu dalam keadaan sadar aku ngomong gak sopan itu bang, mungkin karena terbawa suasana”. (Febry Setya Wira Yuda. Wawancara, 7 Februari 2022).

Hal diatas juga disampaikan oleh keempat informan remaja lainnya, yang menyampaikan sebagai berikut :

“Kalau menjaga jarak dengan orang lain sih enggak bang, cuman terkadang memang iya mengabaikan interaksi sosial, gak melihat atau memperhatikan orang yang berbicara, sering acuh karena sibuk sama HP masing-masing, hanya fokus sama HP. Kalau untuk ngomong gak sopan iya aku pernah bang tapi gak sering kali, seperti ngomong ~~pantek, babi~~ gitu sih bang. (Yanuar Dwi Saputra. Wawancara, 8 Februari 2022).

“Kalau menjaga jarak sih enggak bang, tapi ya iya saat berkumpul jarang saling ngobrol keseringan main HP aja, fokus sama HP. Gak liat siapa yang ngajak ngomong tapi aku tetap bisa jawab. Berkaitan dengan ngomong kotor aku gak pernah bang karena aku main HP biasa aja. (Aji Kurniawan. Wawancara, 10 Februari 2022).

Gambar 4.6
Aktivitas Penggunaan *Gadget* Aji Kurniawan Hanya Fokus
dengan *Gadget* dan Mengabaikan Interaksi Sosial



Sumber : Dokumentasi Observasi Peneliti, 2022

Lalu masih dengan hal yang sama Rio Anggara Putra memberikan tanggapannya sebagai berikut :

“Kalau menjaga jarak enggak lang, soalnya aku masih suka ngumpul sama kawan-kawan, tapi ya gitu memang seringnya kalok ngumpul jarang saling ngobrol karena sibuk main *gadget*, apalagi kalau udah main *gadget* untuk *game* pasti aku sering cuek saat diajak berbicara, jarang liat siapa yang ngajak berbicara tapi bisa aku jawab”. Kalau masalah ngomong gak sopan iya aku pernah lang misalkan ngomong ~~babi, anjing, pantek, kimak~~ gitu, gak terkontrol ngucapinnya padahal ya sadar dan tau kalau rame orang disitu. Itu seringnya waktu fokus main *gadget* sama nge-*game*”. (Rio Anggara Putra. Wawancara, 10 Februari 2022).

Kemudian Valentinus Deko juga memberikan tanggapannya sebagai berikut :

“Menarik diri ya gak terlalu lang, kadang iya senang sendiri juga tapi gak selalu. Tapi kalau udah fokus main *gadget* terus ya gak menghiraukan orang yang ngajak aku ngomong, keseringan cuek. Lebih asik main *gadget*-nya. Mengenai hal pernah ngomong

gak sopan ya pernah lang seperti ngomong ~~gak ada otak, babi, anjing, pantek, kontol~~ spontan aja ngucapinnya, ya sebenarnya sadar kalau banyak orang disana dan sadar kalau aku ngomong yang salah tapi karena keasikan main *gadget* sama nge-*game* jadi gak terkontrol”. (Valentinus Deko. Wawancara, 11 Februari 2022).

Gambar 4.7
Aktivitas bermain *Gadget* Yuda, Rio, Aji dan Deko Hanya Fokus Terhadap *Gadget*, Mengabaikan Interaksi Sosial dan Sering Berkata Tidak Sopan



Sumber : Dokumentasi Observasi Peneliti, 2022

Berkaitan dengan penggunaan *gadget* terhadap perubahan etika komunikasi, orang tua daripada Febry Setya Wira Yuda dan Yanuar Dwi Saputra juga memberikan tanggapannya. Berikut jawaban dari ibu Lina Budiarti :

“Iya yuda kalau udah asik main *gadget* susah diajak ngomong, jarang dia berkomunikasi sama orang tua itupun kalau ngobrol dia sibuk sama HP, susah juga dibilangin jadinya. Seringnya dikamar terus padahal ibu udah sering nasehatin janganlah main HP terus main *game* terus kan itu dampaknya gak baik juga apalagi masih sekolah”. (lina Budiarti. Wawancara, 7 Februari 2022).

Lalu ibu Harni juga memberikan jawabannya sebagai berikut :

“Iya anak kalau udah main HP jadi jarang berkomunikasi sama keluarga lebih sering menyendiri, kalok diajak ngobrol iya dia sibuk sama HP nya kadang-kadang acuh gitu. Padahal udah sering di nasehatin di arahin tapi tetep aja gitu”. (Harni. Wawancara, 8 Februari 2022).

Berdasarkan jawaban informan diatas, peneliti dapat mengetahui bahwa penggunaan *gadget* remaja yang semakin aktif sangat mempengaruhi etika komunikasi mereka. Aturan dan nilai-nilai yang baik dalam komunikasi sudah di kesampingkan. Sekarang ini remaja lebih senang menyendiri dengan *gadget*-nya, mengabaikan interaksi ataupun hubungan sosial, tidak menatap lawan bicaranya (acuh) pada saat diajak berbicara, sering berkata tidak sopan walaupun dalam keadaan sadar sedang berada di tengah-tengah lingkungan masyarakat dan menyebabkan menurunnya intensitas komunikasi yang baik bersama keluarga.

e. Berkomunikasi secara langsung (komunikasi tatap muka).

Sebelum penggunaan *gadget* yang semakin populer seseorang senang dalam melakukan komunikasi secara langsung, namun kini dengan kehadiran *gadget* membuat perubahan pada gaya hidup kebiasaan terdahulu. Berkaitan dengan hal tersebut diperoleh informasi dari hasil wawancara kepada informan remaja sebagai berikut:

“Iya dulu aku seneng bang ngobrol-ngobrol secara langsung sama temen pas lagi ngumpul. Tapi kalau sekarang ini lagi seru-serunya main *gadget* lagi *chattingan*, lalu buka *game* diajak

ngobrol terkadang kesal karena jadi gak fokus”. (Febry Setya Wira Yuda. Wawancara, 7 Februari 2022).

Hal diatas juga disampaikan oleh Yanuar Dwi Saputra, yang menyampaikan sebagai berikut :

“Sebelum sering main HP ya suka ngobrol-ngobrol sama kawan kalok dulu bang. Kalok sekarang ini kesal-nya pas diajak ngobrol waktu main *gadget* apalagi pas nge-*game*, tapi kalok cuman main HP biasa ya biasa aja bang, cuman ya ngobrolnya gak kayak dulu, sekarang sibuk main HP”. (Yanuar Dwi Saputra. Wawancara, 8 Februari 2022).

Masih berkaitan dengan hal diatas, saudara Aji Kurniawan, Rio Anggara Putra dan Valentinus Deko juga memberikan jawabannya, sebagai berikut :

“Iya kalau dulu senang bang komunikasi secara langsung, senang bisa cerita-cerita sama kawan apalagi dulu yang main HP belum kayak sekarang kalok kumpul ya pasti saling ngobrol sama kawan.

Kalok aku enggak merasa kesal bang kalau diajak ngobrol meskipun lagi asik main HP soalnya aku main HP biasa aja jadi gak kesal waktu diajak ngobrol, tapi obrolan enggak seasik dulu sewaktu belum banyak yang main HP. Biasanya sih itu yang main HP untuk *game* yang sering kesal kalok diajak ngobrol”. (Aji Kurniawan. Wawancara, 10 Februari 2022).

Berikut tanggapan oleh Rio Anggara Putra, ia menjawab sebagai berikut :

“Iya seneng lang cerita sama kawan rame-rame sebelum banyak yang main *gadget*, kalok sekarang kumpul-pun ya sibuk sama HP nya masing-masing. Dan kalok sekarang ini disapa kadang kesal ya kadang enggak lang, sering kesalnya sih waktu main *gadget* untuk *game*, tapi ya sering aku cuekin aja yang ngajak ngomong”. (Rio Anggara Putra. Wawancara, 10 Februari 2022).

Kemudian Valentinus Deko juga memberikan jawabannya sebagai berikut :

“Iya senang lang berkomunikasi secara langsung kalau dulu. Kalau sekarang ini kesalnya waktu lagi seru-serunya main *gadget* untuk *game*, sering aku cuekin yang ngajak ngomong”. (Valentinus Deko. Wawancara, 11 Februari 2022).

Berdasarkan hasil wawancara memperlihatkan bahwa sebelum aktif dalam penggunaan *gadget* kelima informan diatas senang melakukan komunikasi secara langsung saling bercerita berkumpul bersama teman. Namun seiring penggunaan *gadget* yang semakin aktif membuat saudara Febry Setya Wira Yuda, Yanuar Dwi Saputra, Rio Anggara, Valentinus Deko merasa terganggu ataupun kesal ketika disapa terlebih saat sedang menggunakan *gadget* untuk bermain *game*. Berbeda halnya dengan Aji Kurniawan, ia tidak merasa terganggu ataupun kesal pada saat diajak berbicara meskipun sedang menggunakan *gadget*, hanya saja komunikasi tidak seasik dulu.

- f. Kepatuhan terhadap perintah ataupun panggilan orang tua.

Berkaitan dengan penggunaan *gadget* dan kepatuhan terhadap panggilan atau perintah orang tua, dari Febry Setya Wira Yuda memberikan jawaban sebagai berikut :

“Aku masih mementingkan panggilan orang tua bang tapi memang agak lama sedikit geraknya kalau dipanggil, nanti pasti datang sih aku kalau enggak ya dimarah”. (Febry Setya Wira Yuda. Wawancara, 7 Februari 2022).

Yanuar Dwi Saputra juga menjawab sebagai berikut :

“Aku masih mementingkan panggilan orang tua bang daripada main HP. Tapi ya terkadang sampai dipanggil lebih dari sekali baru gerak”. (Yanuar Dwi Saputra. Wawancara, 8 Februari 2022).

Disusul oleh jawaban Aji Kurniawan :

“Ya kalau aku masih mementingkan panggilan orang tua bang dibandingkan dengan bermain *gadget*”. (Aji Kurniawan. Wawancara, 10 Februari 2022).

Hal yang sama disampaikan juga oleh Rio Anggara Putra dan Valentinus Deko, yang menyampaikan sebagai berikut :

“Aku masih lebih penting panggilan orang tua lang. Kalau dipanggil iya mak atau pak, tapi agak lama sikit geraknya. Kalau lebih mementingkan HP ya dimarah nanti”. (Rio Anggara Putra. Wawancara, 10 Februari 2022).

“Ya masih mementingkan panggilan orang tua lang, ya walaupun geraknya agak lama”. (Valentinus Deko. Wawancara, 11 Februari 2022).

Melihat jawaban kelima informan tersebut, peneliti mengetahui bahwasannya meskipun aktif dalam penggunaan *gadget* tetapi kelima remaja diatas masih tetap lebih mementingkan panggilan orang tua mereka walaupun tidak dengan gerak yang cepat namun mereka masih mementingkan panggilan orang tua mereka.

- g. Setelah melakukan wawancara kepada kelima informan remaja guna menggali data ataupun mencari informasi yang valid mengenai **Perubahan Etika Komunikasi Remaja dalam**

Menggunakan Gadget di Desa Pasir Emas, peneliti juga melakukan wawancara kepada informan lainnya, yaitu Kepala Desa, Guru dan Tokoh Masyarakat Desa Pasir Emas yang bersangkutan dengan subjek dan tema penelitian ini.

Berkaitan dengan aktivitas penggunaan *gadget* terhadap etika komunikasi remaja Desa Pasir Emas yang sering berada di tempat tongkrongan. Rikan Nugroho selaku aparat desa juga memberikan tanggapannya, ia menjawab sebagai berikut :

“Untuk penggunaan *gadget* oleh remaja di Desa Pasir Emas ini bisa dikatakan sangat aktif, hampir rata-rata mayoritas menggunakan *gadget* ya bisa dikatakan hampir 100 persen . Ya kita gak memungkiri zaman sekarang ini *gadget* sudah menjadi kebutuhan dan bukan menjadi barang mewah lagi. Berkaitan dengan etika komunikasi mereka ya bisa dikatakan sudah *lost control* atau menghilangkan etika dalam berkomunikasi, seperti contohnya kadang-kadang sering ketemu mereka kita sapa, kita panggil ajak ngobrol meskipun skala nya diwarung yang notabenen-nya tempat nongkrong kalok untuk bermediasi bercengkerama mereka susah dan sibuk dengan aktivitas bermain *gadget*, lebih menarik diri dan acuh”. (Rikan Nugroho. Wawancara, 13 Februari 2022).

Masih berkaitan dengan hal diatas, Sarini Hartati selaku guru SMA N2 Singingi yang berdomisili di Desa Pasir Emas juga memberikan tanggapannya sebagai berikut :

“Penggunaan *gadget* sekarang ini menurut ibu lebih banyak sisi negatif-nya daripada sisi positifnya karena berdampak nyata pada siswa-siswi ataupun masyarakat terutama pada remaja. Berkaitan dengan proses belajar sekarang ini kebanyakan siswa menjadi malas, tidak bersemangat dan mengurangi nilai-nilai kesopanan terhadap guru kadang gurunya berbicara dia tidak mengindahkan. Mengenai aktivitas sosial mereka ada beberapa dari

mereka yang memang tidak suka bersosial, tetapi tidak semuanya seperti itu, masih banyak juga siswa-siswi yang rajin belajar, etikanya masih terjaga walaupun aktif bermain *gadget*”. (Sarini Hartati. Wawancara, 14 Februari 2022).

Kemudian masih berkaitan dengan pertanyaan diatas, Bapak Julianto salah satu tokoh masyarakat yang sering berada di tempat tongkrongan remaja juga memberikan tanggapannya, ia menjawab sebagai berikut :

“Iya anak remaja disini aktif main HP nya, dimana-mana mereka bermain HP. Kesehariannya saya lihat mereka bermain HP seringnya, kalau udh main HP jadi susah diajak ngobrol terkadang sering juga ngomong yang gak baik kalau udh main HP untuk *game*”. (Julianto. Wawancara, 16 Februari 2022).

Berdasarkan hasil wawancara kepada informan Aparat Desa, Guru, dan Tokoh Masyarakat memperlihatkan ataupun didapatkan informasi bahwasannya memang remaja di Desa Pasir emas yang aktif dalam menggunakan *gadget* mengalami penurunan sopan santun, aturan ataupun etika dalam berkomunikasi. Tidak hanya itu saja penggunaan *gadget* mereka juga mempengaruhi aktivitas sosial dan semangat belajar mereka di sekolah.

C. Pembahasan Penelitian

Melalui hasil wawancara yang telah didapatkan di lapangan beberapa dari mereka sadar akan perubahan etika berkomunikasi di dalam kehidupan sosial mereka namun mereka tidak bisa mengelakkan lagi perkembangan zaman yang terjadi dan faktor lingkungan yang membuat

mereka harus menggunakan *gadget* sebagai alat untuk berkomunikasi, berinteraksi, menambah wawasan, sarana untuk belajar dan menggantikan media lain bahkan sudah menjadi kebutuhan pokok.

Penelitian ini sejalan dengan Teori determinisme teknologi atau *Technological determinism theory* yang dikemukakan oleh Marshall McLuhan. McLuhan melihat media sebagai sesuatu hal yang utama yang sangat berpengaruh dan menentukan hal lainnya. Secara umum, teori ini menjelaskan mengenai bagaimana suatu teknologi terutama media dalam membentuk individu di masyarakat agar memikirkan, merasakan dan melakukan suatu tindakan tertentu (Fajar dan Martunis 2018- 321). Teknologi membantu individu tentang cara berpikir, berperilaku di masyarakat, sampai akhirnya teknologi mengarahkan manusia agar bergerak dari peradapan teknologi. Teknologi mempengaruhi manusia mulai dari cara berpikir, sosial dan banyak hal lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, didapatkan bahwa *gadget* telah merubah cara berfikir dan bersosial remaja seperti ; perubahan perilaku dalam berkomunikasi, perubahan intensitas komunikasi yang baik bersama keluarga, penurunan semangat belajar dan seringnya remaja berkata tidak sopan.

Pertama, peneliti menemukan hasil bahwa kehadiran teknologi *gadget* memberikan berbagai manfaat positif kepada remaja seperti sebagai sarana hiburan, mendapatkan informasi, sarana komunikasi yang efektif, sarana pembelajaran ataupun mendapatkan pendidikan dan banyak

lagi lainnya yang mempermudah dalam melakukan aktivitas sehari-hari, namun penggunaan *gadget* yang semakin populer atau hampir tidak terkontrol ini malah akhirnya membawa dampak yang tidak baik bagi remaja. Kehadiran *gadget* merubah gaya hidup kebiasaan terdahulu seperti halnya para remaja berkumpul atau bertemu selalu berbincang bincang di suatu acara atau perkumpulan, setelah adanya *gadget* dan penggunaan yang semakin aktif oleh para remaja membuat mereka mengalami perubahan pada perilaku komunikasi. Penggunaan *gadget* membuat remaja mengabaikan interaksi dan hubungan sosial di masyarakat, remaja mulai menarik diri dari lingkungan sekitar, remaja menjadi acuh kepada lawan bicaranya, remaja merasa kesal apabila disapa saat sedang bermain *gadget*.

Kedua, penggunaan *gadget* yang semakin aktif pada remaja membuat mereka mengalami penurunan komunikasi secara langsung (komunikasi tatap muka). Remaja lebih nyaman terhadap *gadget*-nya sehingga menurunkan intensitas komunikasi yang baik bersama keluarga, remaja menjadi sulit atau jarang berkomunikasi dengan orang tua, remaja senang menyendiri sampai berjam-jam di kamar untuk bermain *gadget* dan juga membuat remaja lebih sering menunda-nunda perintah orang tua ketika asik bermain *gadget*.

Ketiga, remaja candu dalam penggunaan *gadget* sehingga membuat mereka malas dalam melakukan hal-hal apapun selain bermain *gadget*. Remaja yang aktif dalam penggunaan *gadget* malah menurunkan semangat belajar-nya, membuat mereka malas dalam menyelesaikan tugas ataupun

sering melalaikan tugas dan menurunkan nilai-nilai kesopanan terhadap guru ataupun masyarakat. Remaja aktif dalam hal menggunakan berbagai aplikasi *Gadget* seperti *Game Online*, *Whatsapp*, *Instagram*, *Youtube*, *Tiktok*, *Facebook* dan lain sebagainya.

Keempat, remaja aktif pengguna *gadget* tidak dapat menjaga tutur kata yang baik ataupun sering berkata tidak sopan meskipun berada di lingkungan masyarakat, mereka sering mengucap kata-kata seperti ; ~~gak ada otak, anjing, babi, pantek, kimak, kontol~~ ketika asik bermain *gadget*. Remaja menyadari setiap perkataan mereka adalah hal yang salah namun karena intensitas bermain *gadget* untuk *nge-game* yang semakin sering membuat mereka terbiasa terbawa suasana bermain tanpa mengontrol ucapan mereka sehingga ucapan-ucapan kotor selalu terulang kembali. Jelas hal ini menurunkan etika berkomunikasi mereka.

Penggunaan *gadget* telah merubah cara berfikir, budaya dan cara berkomunikasi manusia dalam bersosial karena kemajuan teknologi sesuai dengan yang diutarakan oleh Mc Luhan. Teknologi *gadget* telah membawa perubahan kepada penggunanya mengakibatkan remaja pengguna *gadget* mengalami penurunan etika berkomunikasi dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan Hasil Penelitian dan Pembahasan di atas, dapat digambarkan Model Hasil dan Pembahasan sebagai berikut :

Bagan 4.1
Model Hasil dan Pembahasan



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta data informasi yang diperoleh di lapangan, maka peneliti menarik kesimpulan mengenai Perubahan Etika Komunikasi Remaja dalam Menggunakan *Gadget* di Desa Pasir Emas, sebagai berikut :

1. *Gadget* merubah perilaku komunikasi remaja dan gaya hidup kebiasaan terdahulu. Remaja mulai mengabaikan interaksi ataupun hubungan sosial, remaja menjadi acuh kepada lawan bicara, remaja mulai menarik diri dari lingkungan sekitar dan norma, nilai, atau ukuran tingkah laku yang baik dalam aktivitas komunikasi sudah dikesampingkan.
2. Menurunkan intensitas komunikasi yang baik bersama keluarga pada saat berkumpul sibuk dengan *gadget*. Remaja lebih nyaman dengan *gadget*-nya, senang menyendiri dan menunda-nunda perintah ataupun panggilan orang tua orang tua.
3. Remaja sering mengucapkan kata-kata tidak sopan ketika bermain *gadget* di tempat umum ataupun saat berada di lingkungan masyarakat.

4. *Gadget* menurunkan semangat belajar siswa, membuat mereka malas dalam mengerjakan tugas dan menurunkan nilai-nilai kesopanan kepada guru.

Masih kurangnya rasa peduli para remaja terhadap keadaan sekitar yang menyebabkan komunikasi yang baik yang biasanya terjadi ini seakan tidak terjadi dikarenakan penggunaan *gadget* yang berlebihan tidak tepat waktu dan keadaan yang tepat, dimana mereka dan kapan mereka harus menggunakannya. Maka dari itu berdasarkan hal-hal yang terjadi diatas peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan *gadget* sangat mempengaruhi dan menurunkan etika berkomunikasi remaja di dalam kehidupan sehari-hari.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dijelaskan diatas, maka dari itu terdapat beberapa saran dari peneliti yang nantinya dapat dijadikan sebagai pertimbangan sebagai berikut :

1. Perlunya batasan-batasan ataupun kebijaksanaan remaja dalam penggunaan *gadget* agar disaat berkumpul bersama keluarga ataupun saat berada di lingkungan masyarakat komunikasi yang baik tetap terjalin. Sehingga *gadget* tetap membawa manfaat yang positif
2. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan dan menambah wawasan ataupun pengetahuan yang lebih mengenai dampak *gadget* terhadap

perubahan etika komunikasi remaja serta dapat meminimalkan dari dampak yang ditimbulkan.

3. Kepada orang tua agar lebih memperhatikan dan memberikan batasan ataupun edukasi terhadap penggunaan *gadget* anaknya.



DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. (2014). *Psikologi Remaja : Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Amiruddin. (2016). *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta : Dua Satria Offset.
- Budyatna, Muhammad dan Mona Ganiem. (2011). *Teori Komunikasi Antar Pribadi*. Jakarta : Kencana.
- Bungin, Burhan. (2011). *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Bakhel. (2019). "Gadget: Pengertian dan Definisi". Diakses pada 29 November 2021, dari <https://www.bakhel.com/2019/03/gadget-pengertian-dan-definisi.html>
- Chusna, Puji Asmaul . (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. Vol. 17, No. 2 : 315-330.
- Cangara, Hafied. (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka 2005.
- Fajar, Syahril dan Martunis. (2018). Perubahan Interaksi Sosial pada Pengguna Smartphone studi kasus pada Mahasiswa FISIP Universitas Syiah Kuala. *Jurnal ilmiah mahasiswa FISIP Unsyiah*, Vol. 3. No. 2.
- Haris, Abd. (2007). *Pengantar Etika Islam*. Sidoarjo: Al-Afkar.
- Harapan, Edi dan Syarwani Ahmad. (2014). *Komunikasi Antar Pribadi Perilaku Insani Dalam Organisasi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Indrayani, N. M. (2021). Dampak Penggunaan Media Komunikasi (Gadget) terhadap Perubahan Perilaku pada Generasi Muda Hindu. *LAMPUHYANG*, 12(1), 1-16. Diakses dari <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v12i1.244>.
- Jamun, Yohannes Marryono, Heronimus E. A. Wejang & Rudolof Ngalu. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA

di Kecamatan Langke Rembong. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 3(1), 1-7.

Moleong, Lexy J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Mutiah, Tuty, Ilham Albar, Fitriyanto dan A.Rafiq (2019). Etika Komunikasi dalam Menggunakan Media Sosial. *Global Komunika*. Vol. 1 No. 1: 14-24.

Nurudin (2011) *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Nurudin. (2016). *Ilmu Komunikasi Ilmiah dan Populer*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Ngalimun. (2017). *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.

Ngalimun. (2018). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Ngalimun. (2019). *Komunikasi Antar Pribadi*. Yogyakarta : Parama Ilmu.

Purwadi. (2011). Etika Komunikasi dalam Budaya Jawa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Volume 9 Nomor 3. Halaman 239-249.

Pemerintah Desa Pasir Emas. (2019). "Pasir Emas". Diakses pada 8 Oktober 2021, dari <http://pasiremas.desa.id/>.

Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin : Antasari Press.

Rukajat, Ajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish.

Suprpto. (2009). *Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi*. Yogyakarta : Media Pressindo.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Suciati. (2014). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta : Buku Litera

Setyanto, Adolfo Eko, LS Anggraini, DT CW (2015). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Memudarnya Etika Komunikasi Masyarakat Jawa Di Kota Surakarta. *Jurnal Komunikasi Massa*. Vol. 8 No 2: 121-134.

Saputro, Khamim Zarkasih. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*. Volume 17, Nomor 1, Page: 25-32.

Wirawan, S. (2002). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Wiryanto. (2020). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Palembang:Grasindo.

Yunita, N. (n.d.). *Etika Komunikasi Pembawa AcaraBerita Dalam Memberikan Pesan Berita*. 1-3.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau