



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 5618-5632

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Hubungan Eksternal Remaja Pengguna Gadget Di Lingkungan Organisasi Karang Taruna

Elga Dela Septia^{1✉}, Maya Retnasary²
Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Email: Elgadelas08@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Perkembangan gadget saat ini sangat mempengaruhi hubungan eksternal pada kalangan remaja dalam organisasi karang taruna khususnya di wilayah Kelurahan Jamika Kecamatan Bojongloa. Penelitian ini membahas tentang pengaruh gadget terhadap kualitas interaksi sosial. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan analisis dokumen untuk memahami pengaruh dari gadget terhadap hubungan eskternal pada remaja dalam organisasi Karang Taruna. Hasilnya menunjukkan bahwa pengguna gadget dapat menurunkan kualitas interkasi sosial karena orang cenderung lebih fokus pada layar gadget daripada berinteraksi langsung dengan orang di sekitarnya sehingga mengganggu efektifitas kegiatan Karang Taruna. Dalam hal ini penggunaan gadget ini yang berlebihan dapat mengakibatkan isolasi sosial, di mana seseorang lebih memilih berinteraksi dengan gadget daripada dengan orang di sekitarnya

Kata Kunci: *Hubungan Eksternal; Pengguna Gadget; Gadget.*

Abstract

The current development of gadgets greatly influences external relations among teenagers in youth organizations, especially in the Jamika Village area, Bojongloa District. This research discusses the influence of gadgets on the quality of social interaction. With a qualitative descriptive approach, this research uses observation, interviews and document analysis to understand the influence of gadgets on external relations among teenagers in the Karang Taruna organization. The results show that gadget users can reduce the quality of social interactions because people tend to focus more on the gadget screen rather than interacting directly with people around them, thereby disrupting the effectiveness of Karang Taruna's activities. In this case, excessive use of these gadgets can result in social isolation, where someone prefers to interact with gadgets rather than with the people around them.

Keywords: *External Relations; Gadget Users; Gadget*

PENDAHULUAN

Dunia informasi saat ini tampaknya sangat erat kaitannya dengan teknologi. Dunia teknologi semakin canggih akibat penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh Masyarakat (Jenri Ambarita, 2021). Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mengalami pertumbuhan pesat, dengan penekanan khusus pada kemajuan media informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang hidup dalam lingkungan global. Oleh karena itu, terlepas dari persepsi kita, kita juga harus menjadi bagian dari pertumbuhan dan penurunan media informasi dan teknologi, khususnya demi kemajuan bangsa kita sendiri (Ameliola et al., n.d.)

Hal ini dikarenakan informasi semakin mudah diakses dalam kehidupan kita sehari-hari. Meski berada di Indonesia, kita bisa belajar tentang peristiwa yang terjadi di wilayah lain dan negara lain, seperti Amerika Serikat. Awalnya, teknologi dikembangkan untuk memudahkan segala aktivitas manusia. Teknologi muncul dari pemikiran manusia untuk menyederhanakan aktivitas yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, teknologi berkembang pesat dan semakin canggih dari waktu ke waktu, sehingga mengakibatkan penambahan fitur-fitur teknologi yang semakin mengganggu kehidupan manusia. Gadget adalah perangkat modern yang telah menjadi sangat canggih. Saat Gadget pertama kali diperkenalkan, Gadget hanya digunakan oleh kelompok orang tertentu yang membutuhkan perangkatnya agar berfungsi dengan baik. Namun seiring berjalannya waktu, Gadget dimiliki oleh semua kalangan, baik yang benar-benar membutuhkannya maupun yang tidak. Saat ini, Gadget tidak lagi sekadar alat komunikasi, Gadget juga merupakan alat untuk membuat dan menikmati audio, teks, gambar, dan video. Saat ini masyarakat berlomba-lomba untuk memiliki telepon genggam karena tidak hanya sebagai alat komunikasi saja, namun juga menjadi gaya hidup, trend dan gengsi bagi seluruh lapisan Masyarakat (Kogoya, 2015)

Di dunia saat ini, gadget sudah menjadi barang yang wajib dimiliki oleh masyarakat, termasuk mereka yang memiliki jabatan tinggi, rumah tangga kelas menengah dan gemar dalam menggunakan gadget adalah kalangan remaja dan anak-anak. Saat ini, baik orang dewasa maupun anak-anak mempunyai akses terhadap gadget. Anak-anak gemar menggunakan gadget karena kini mereka tidak hanya dapat menggunakannya sebagai alat informasi tetapi juga sebagai sarana informasi dan hiburan. Kehadiran internet menambah kemudahan bagi pengguna gadget dalam hal tersebut. Produk hiburan berupa berbagai permainan yang dapat diakses dan diunduh dengan mudah melalui Internet (Rini et al., 2021)

Survei yang dilakukan Badan Pusat Statistik (BPS) bekerja sama dengan Asosiasi

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menemukan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 71,19 juta pada akhir tahun 2013. Penelitian dilakukan di 78 kabupaten/kota dan 33 negara bagian. Jumlah ini naik dari 63 juta orang pada tahun 2012. Hal ini mewakili peningkatan sebesar 13%. Faktanya, menurut survei di provinsi Sulawesi Utara, 100% menggunakan komputer dan Internet. Gadget adalah barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi dan dapat menyediakan berbagai berita media, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Perangkat canggih yang tidak bisa dibilang murah dari segi harga ini selain digunakan sebagai media hiburan saja, juga karena aplikasinya yang terus diupdate, gadget ini banyak digunakan oleh mereka yang berminat dalam dunia bisnis maupun yang bekerja di perguruan tinggi harus dilakukan. Namun gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa (22+) dan remaja (12-21), namun juga oleh anak-anak (7-11), dan ironisnya perangkat digunakan oleh orang lanjut usia. Perangkat ini tidak cocok untuk digunakan oleh anak-anak (3-6 tahun) (Manumpil Beauty et al., 2015).

Terdapat data menunjukkan bahwa 191 juta orang di Indonesia menggunakan internet untuk media sosial pada bulan Januari 2022. Bahkan, jumlah tersebut meningkat menjadi 170 juta atau meningkat 12,35% dibandingkan tahun sebelumnya. Berdasarkan penelitian ini, 88,7% masyarakat Indonesia menggunakan WhatsApp sebagai platform media sosial utama mereka. Facebook dan Instagram memiliki presentase masing-masing sebesar 81,3% dan 84,8%. Setelah Telegram dan Tiktok yang memiliki rating masing-masing 62,8% dan 63,1% (Andrimarzaakhda, 2022).

Menurut data dari Business Apps, sebagian besar pengguna berusia antara 18 dan 24 tahun dan diperkirakan telah mencapai 34,9% dari seluruh pengguna pada tahun 2022. Presentase sebesar 28,2% yang diikuti oleh kelompok usia 25-34 tahun. Dan anak muda yang mencapai 14,4% yang berusia dari 13 hingga 17 tahun. Sedangkan yang paling sedikit adalah pengguna kelompok yang berusia 55 tahun ke atas (3,4%) dan kelompok usia 45 hingga 54 tahun (6,3). Dari segi gender, terdapat banyak pengguna Perempuan, terhitung 55% dari seluruh pengguna pada tahun 2022. 43% adalah laki-laki dan 2% adalah gender lainnya (Erlina F. Santika, 2023)

Gadget mempunyai dampak positif dan negatif bagi penggunaannya, khususnya anak-anak usia sekolah dasar. Dampak positif penggunaan gadget bagi anak adalah dapat meningkatkan kemampuan persepsi informasi, terdapat permainan edukatif yang merangsang kekuatan otak, dan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memperluas pengetahuan anak. Oleh karena itu, penggunaan Gadget seringkali menimbulkan dampak negatif yang dapat mempengaruhi aktivitas seperti hubungan eksternal remaja karang taruna raksasatya di kelurahan Jamika yang menyebabkan

komunikasi eksternal menjadi tidak baik dan mengganggu efektifitas kegiatan-kegiatan karang taruna. Anak-anak muda yang dianggap memiliki kebiasaan bermain alat elektronik bila memungkinkan, lebih dari dua jam setiap hari, dan jika alat tersebut disita oleh anak-anak, mereka akan menjadi tantrum dan bahkan melakukan kekerasan. Seorang pecandu gadget hanya akan melihat dunia maya. Hal ini akan menggambarkan suatu reaksi yang dihasilkan dari interaksi internal dengan lingkungan sekitar, yang selanjutnya akan menyebabkan perubahan perilaku. Mayoritas dari mereka adalah anak-anak atau remaja (Gabriela et al., 2021). Hal ini dikarenakan para remaja ini lebih tertarik pada hubungan di dunia maya dibandingkan dengan dunia nyata sehingga menjauhkan mereka dari hubungan eksternal yang menyebabkan komunikasi berjalan kurang baik (Rini et al., 2021). Sekitar 5-10% penggila gadget atau pecandu gadget terbiasa memegang gadget mereka antara 100-200 kali dalam sehari. Dalam hal ini manusia aktif selama 16 jam sehari, atau 960 menit sehari jika waktu efektif, maka mereka yang kecanduan teknologi akan menyentuh gadget setiap 4,8 menit sekali (Kompasiana, 2019).

Komunikasi merupakan proses mentransfer atau bertukar informasi, konsep, ide, emosi, atau perasaan antara individu atau kelompok. Sebagai komponen penting dalam interaksi manusia, komunikasi sangat penting untuk memahami, membangun hubungan, dan menyampaikan makna (YUAN TRI ADI AZHARI, 2023). Komunikasi diartikan sebagai: (1) suatu proses pertukaran isyarat dan simbol, baik secara verbal maupun nonverbal; dan (2) keadaan kesatuan antara pengirim dan penerima pesan. Komunikasi berpedoman pada kesamaan penafsiran simbol-simbol dengan tujuan menjalin hubungan kesatuan, keakraban, atau kebersamaan antara pihak-pihak yang melakukan kegiatan komunikatif (Ansar Suherman, 2020).

Komunikasi yang efektif tidak hanya melibatkan pengiriman pesan dengan jelas akan tetapi yang lainnya adalah untuk memastikan penerima memahaminya dengan benar. Dalam melakukan hal ini, seseorang perlu berempati, jelas, memilih saluran yang tepat, dan menyesuaikan dengan kebutuhan audiens. Secara keseluruhan, komunikasi adalah aktivitas penting yang memungkinkan informasi dibagikan, dipahami, dan membantu interaksi, kerja sama, dan pencapaian tujuan bersama antara individu dan kelompok (YUAN TRI ADI AZHARI, 2023).

Karang Taruna merupakan organisasi lokal yang berfungsi sebagai wadah atau wadah pembinaan generasi muda dan hadir hampir di setiap desa atau kelurahan. Karang Taruna merupakan wadah yang mewadahi generasi muda untuk berorganisasi sejak dini, baik itu pelajar maupun mahasiswa. Banyak sudut pandang dan ekspresi kreatif yang bisa disalurkan melalui Karang Taruna, termasuk pembekalan kecakapan hidup. Tanggung jawab utama

Karang Taruna adalah pendampingan generasi penerus dan pemberdayaan generasi muda. Peran organisasi kepemudaan sebagai salah satu komponen partisipasi masyarakat perlu diperkuat dan dikembangkan karena berpotensi menjadi mitra pemerintah dalam upaya mitigasi dan penyelesaian permasalahan sosial. Oleh karena itu, diperlukan organisasi lokal sebagai sumber daya yang potensial untuk berperan optimal dalam menggerakkan masyarakat untuk pembangunan. Organisasi masyarakat desa dan kabupaten menyediakan forum untuk memenuhi kebutuhan dan memecahkan masalah (Ashary, 2016).

Seharusnya berdasarkan konsep Manajemen Public Relations Hubungan eksternal adalah komunikasi untuk menjaga dan mengembangkan korelasi yang serasi dengan pelanggan, pemerintah, pers, dan lain-lain (Fikri Akbar et al., 2021). Dalam hal ini tidak akan terganggu ketika dengan menerepkan kegiatan manajemen, Public Relations berfungsi untuk menegakkan dan mendorong saluran komunikasi yang berupa pemahaman, penerimaan, dan kolaborasi bersama antara masyarakat dan organisasi. Public Relations adalah istilah untuk pertukaran informasi dua arah antara suatu organisasi dan masyarakat umum dengan tujuan untuk meningkatkan fungsi dan tujuan manajemen melalui pertumbuhan kerjasama dan realisasi kepentingan bersama. PR pada hakikatnya adalah aktivitas komunikasi berbasis luas antara suatu oraganisasi dan masyarakat. Dengan berusaha membimbing remaja dalam mengembangkan apa yang ada pada diri mereka dengan cara yang positif tidak hanya menguji lingkungan, tetapi juga membangun kerja yang baik antara remaja dan teman-teman disekitarnya (Wendi Rais, 2019). Dalam hal tersebut tentunya tidak dapat mengganggu hubungan eksternal ketika dalam penggunaan Gadget.

Penelitian terkait Hubungan Eksternal Remaja Pengguna gadget mengacu pada hasil penelitian sebelumnya "Komunikasi interpersonal pustakawan Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga dipengaruhi oleh media sosial. Interaksi tatap muka antar manusia menjadi semakin jarang. Pustakawan tidak berinteraksi dengan pustakawan lain kecuali benar-benar diperlukan. Media sosial merupakan alat komunikasi utama yang digunakan oleh pustakawan. Terlepas dari kenyataan bahwa komunikasi antarpribadi sangat penting untuk pertumbuhan dan kemajuan perpustakaan. Komunikasi tatap muka bermanfaat bagi perkembangan intelektual dan sosial kita serta pembangunan identitas kita. Baik kita berkomunikasi secara sengaja atau tidak, kita mengamati, memperhatikan, dan mencatat dalam hati semua reaksi yang kita terima dari orang lain. Selain itu, kualitas koneksi atau kontak kita dengan orang lain mempunyai dampak yang signifikan terhadap kesehatan mental kita (Nailul Husna, 2017). Penelitian lain juga menemukan "Penelitian lain juga menemukan "Media sosial tampaknya telah menjadi sebuah kecanduan bagi masyarakat

Indonesia, khususnya kaum muda; mereka tidak dapat melewatkan satu hari pun tanpa menggunakannya, dan mereka tidak dapat menjalani sehari penuh tanpa menggunakan ponsel pintar mereka. Remaja menggunakan Facebook, Twitter, Path, Youtube, Instagram, Kaskus, LINE, Whatsapp, dan Blackberry Messenger lebih rutin dibandingkan platform media sosial lainnya. Masing-masing platform media sosial ini menawarkan manfaat unik yang menarik banyak anggotanya (Anang Sugeng Cahyono, 2016). Penelitian lain juga menemukan "Berkurangnya waktu tidur merupakan salah satu dampak negatif media sosial bagi remaja di Desa Lubuk Langkap. Selain itu, anak-anak yang menggunakan media sosial secara berlebihan cenderung kurang berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain dalam kehidupan nyata. Perilaku remaja berubah akibat adanya media sosial, antara lain: Mereka lebih banyak bertengkar dengan orang tua; mereka malas belajar padahal sudah bersekolah dan malas bekerja padahal sudah bekerja; mereka sibuk di dunia maya dan kurang berinteraksi sosial; mereka bertindak secara emosional tanpa berpikir; mereka sering berkomentar tentang orang lain dan kurang reseptif ketika diajak bicara tatap muka; remaja tidak lagi terlibat dalam kegiatan desa, seperti karang taruna, pengabdian masyarakat, atau acara tahunan desa" (Mayora, 2022)

Dari hasil di atas maka perbedaan penelitian ini terdapat pada objek dan periode penelitian. Pada penelitian sebelumnya menggunakan objek pustakawan, di perpustakaan UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, pada penelitian yang sekarang menggunakan objek remaja yang menggunakan media sosial Tiktok dan berlokasi di Kelurahan Jamika, Kecamatan Bojongloa Kaler. Perbedaan yang kedua dengan penelitian lainnya pada fokus dan periode penelitian. Pada penelitian sebelumnya berfokus pada dampak media sosial yang berpengaruh kepada hubungan sosial di Indonesia. Perbedaan yang ketiga dari penelitian sebelumnya juga sama pada fokus dan periode penelitian, pada penelitian sebelumnya berfokus pada dampak media sosial terhadap perilaku remaja. Sedangkan dalam penelitian ini mengambil fokus masalah Dampak dari penggunaan Gadget terhadap hubungan eksternal remaja karang taruna rakasatya di kelurahan Jamika yang menyebabkan komunikasi menjadi tidak baik dan mengganggu efektifitas kegiatan-kegiatan karang taruna dengan menggunakan konsep Manajemen PR.

Terkait perbedaan penelitian yang dikemukakan di atas, maka dinilai penting untuk dilakukan penelitian lanjutan karena penulis tertarik untuk melakukan penelitian kembali tentang "Hubungan Eksternal Remaja Pengguna Gadget Di Lingkungan Karang Taruna". Bukan tanpa alasan peneliti mengambil permasalahan tersebut kepada kalangan anak-anak remaja yang bermain Gadget dan hubungan eksternal dalam media sosial. Peneliti akan mengkategorikan kalangan anak remaja yang kisaran usia 13-22 tahun, dikarenakan pada

usia tersebut banyak menggunakan aplikasi tiktok dilihat dari data business of apps. Menurut Garrosa, Blanco, Carmona & Moreno (2016), rasa ingin tahu inilah yang membuat orang merasa hidupnya mempunyai makna. Selain itu, peneliti tertarik untuk menganalisis gangguan hubungan eksternal remaja karang taruna yang terjadi akibat dari dampak menggunakan Gadget yang menyebabkan komunikasi menjadi tidak baik dan menghambat kegiatan-kegiatan dalam organisasi karang taruna. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis hubungan eksternal remaja pengguna Gadget di lingkungan karang taruna. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terkait pendidikan digital kepada remaja, karena remaja sangat rentan dalam menggunakan Gadget terutama media sosial dan waktu luang berkurang dengan berkumpul bersama teman karena penggunaan Gadget.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Bungin, bentuk deskriptif kualitatif berkonsentrasi pada satuan-satuan tertentu yang dihasilkan dari berbagai peristiwa. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dilakukan dengan sangat rinci. "Kedalaman data inilah yang menjadi pertimbangan dalam penelitian ini" (Soraya, 2017) Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, peneliti mampu melihat secara langsung dan mengajukan pertanyaan kepada informan tentang keadaan subjek penelitiannya dengan cara yang wajar dan tidak memaksa dengan tujuan untuk mencapai nilai yang terbaik. Pada penelitian ini peneliti hanya melakukan observasi secara langsung terhadap situasi-situasi yang ada pada lokasi penelitian. Oleh karena itu, peneliti langsung berinteraksi, bertemu dan ngobrol dengan target audiens yang diidentifikasi oleh peneliti. Sasarannya adalah para remaja yang lebih terobsesi dengan dunia maya, seperti bermain Tiktok, dibandingkan dengan lingkungan luar yang dipengaruhinya (Arjun Najah, 2021).

Dari hal diatas maka subjek dari penelitian ini adalah anak remaja. Dan objek pada penelitian ini adalah Hubungan Eksternal Pengguna Gadget. Dalam penelitian ini informan berdasarkan karakteristik tertentu yang telah dipilih peneliti. Adapun dalam hal ini yang menjadi subjek adalah 3 anggota yang memiliki kriteria sebagai berikut : Anak- anak usia remaja di lingkungan organisasi karang taruna sekitar 13-22 tahun yang sudah mempunyai gadget dan kecanduan, Ketika pada saat sedang berkumpul disuatu kelompok lebih mementingkan dunia maya dibandingkan berkomunikasi dengan sekitar sehingga dapat menghambat hubungan eksternal dan lokasi penelitian tersebut di Kelurahan Jamika, Kecamatan Bojongloa Kaler. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini digunakan

metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sementara itu, metode analisis data yang digunakan adalah kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kelurahan Jamika berada di Kecamatan Bojongloa Kaler, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat. Kecamatan Bojongloa Kaler merupakan salah satu dari 33 kecamatan yang ada di Kota Bandung. Kecamatan Bojongloa Kaler terdiri dari 4 Kelurahan yang salah satunya adalah Kelurahan Jamika. Kelurahan Jamika memiliki 11 RW, Kelurahan Jamika ini memiliki sarana dan fasilitas umum seperti, sarana jalan, sarana transportasi yang menghubungkan antar gang.

Berdasarkan hasil observasi yang telah diperoleh peneliti pada kelurahan memiliki salah satu organisasi yaitu organisasi karang taruna yang namanya adalah Raksasatya. Perangkat telekomunikasi elektronik yang dikenal sebagai gadget, ponsel, atau handphone menyediakan fitur yang sebanding dengan ponsel saluran konvensional, namun gadget ini portabel dan tidak memerlukan koin untuk beroperasi. Teknologi hadir di hampir setiap rumah, milik orang dewasa, anak-anak, dan orang tua sama. Akibatnya, pola koneksi orang dapat bergeser dari sebagian besar hubungan pribadi ke yang lebih virtual yang difasilitasi oleh teknologi informasi.

Teknologi yang lebih baik atau modifikasi untuk model gadget yang ada membuatnya lebih berguna dan nyaman bagi pengguna. Fungsi umum pada perangkat termasuk WiFi, Bluetooth, game, MP3, browser, email, SMS, kamera, panggilan video, telepon, dan lainnya. Gadget modern adalah puncak teknologi komunikasi; selain dapat berkomunikasi, mereka dapat digunakan untuk tujuan rekreasi, seperti menonton film, mendengarkan musik, dan mengambil gambar dengan kamera (Marpaung Junierissa, 2018)

Pembahasan

Perangkat telekomunikasi elektronik yang dikenal sebagai gadget, ponsel, atau handphone menyediakan fitur yang sebanding dengan ponsel saluran konvensional, namun gadget ini portabel dan tidak memerlukan koin untuk beroperasi. Di Kelurahan Jamika sebagian besar memiliki gadget mulai dari rumah tangga, orang dewasa hingga anak-anak. Akibatnya, orang-orang yang sebelumnya berinteraksi secara langsung sekarang dapat melakukannya melalui teknologi informasi, yang dapat mengubah pola komunikasi. Menurut informan Lia Oktavia bahwa *"Gadget merupakan suatu alat elektronik yang bisa memudahkan kita untuk dibawa kemana mana contohnya seperti handphone"*. Lia

menggunakan gadget setiap hari " *Bisa dikatakan 3-6 jam, tergantung juga seberapa gadget saya gunakan. Misalnya digunakan untuk sekolah ataupun kuliah itu bisa menggunakan gadget lebih lama lagi.* "

Teknologi informasi telah menyebabkan peningkatan keterlibatan online dibandingkan dengan interaksi pribadi. Marpaung (2018) menyatakan bahwa secara keseluruhan, penelitian menunjukkan bahwa teknologi informasi memiliki dampak pada pola interaksi sosial di antara orang-orang yang kurang bersosialisasi dengan teman atau bahkan kerabat. Orang yang menggunakan IT tetapi tidak berinteraksi dengan orang lain dapat diisolasi dari lingkungan mereka. Seseorang yang menggunakan teknologi informasi secara berlebihan mungkin menjadi bingung dan enggan berinteraksi dengan orang atau lingkungan mereka. Penggunaan teknologi informasi yang berlebihan dalam kehidupan sehari-hari mempengaruhi hubungan interpersonal, yang dipengaruhi oleh interaksi sosial yang rendah pada tingkat pribadi (Putri & Sumardi, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa sebagian besar remaja di organisasi karang taruna raksasatya mengalami perubahan pola interaksi yang semula banyak melakukan interaksi secara langsung namun kini banyak melakukan interaksi melalui gadget, karena interaksi yang dilakukan melalui gadget dirasa lebih efektif dan mudah disampaikan tanpa harus bertemu langsung. Menurut informan kesatu yaitu Lia Oktavia sebagai bendahara karang taruna mengatakan bahwa " *Hal yang dapat mengurangi kualitas interaksi sosial bisa dikatakan bahwa anggota itu lebih fokus atau lebih mementingkan gadgetnya masing-masing sehingga komunikasi yang terjalin antar anggota karang taruna tersebut tidak berjalan dengan baik dan dapat mengurangi chemistry juga* ". Dampak yang ditimbulkan teknologi informasi adalah dapat berubahnya pola interaksi yang ada dimasyarakat, namun tidak menutup kemungkinan dampak itu bisa berupa dampak positif dan dampak negatif. Teknologi informasi dan komunikasi sangat penting untuk keberadaan manusia dan kemampuan untuk melakukan tugas sehari-hari. Di sisi lain, perangkat tersebut dapat menguntungkan bagi kedua pengguna saat digunakan dan berpotensi merugikan juga kepada pengguna (Miranti & Putri, 2021)

Dampak gadget memang sangat mempengaruhi kehidupan remaja terutama masyarakat kota, namun kini remaja karang taruna dikelurahan pun telah merasakan dampak dari gadget. Dampak gadget ternyata memang dapat merubah pola interaksi yang ada dimasyarakat seperti yang dikatakan oleh Aldzi sebagai informan kedua, sebagai ketua karang taruna raksasatya di kelurahan Jamika Kecamatan Bojongloa Kaler. " *Untuk efek positif dan negative penggunaan gadget Kembali lagi yang Namanya gadget ini seperti 2 mata pisau yang Dimana 1 sisi dengan gadget ini kita bisa mengambil sisi positifnya tetapi*

di 1 sisi pun gadget ini da negatifnya barangkali. Untuk sisi positifnya dengan kemajuan zaman ini mungkin pada saat pandemi kemarin itu batasan interaksi kitapun dalam menjalankan organisasi karang taruna ini mengalami sedikit hambatan akan tetapi dengan adanya gadget, dengan adanya internet yang tadinya tidak terfikirkan menjadi terfikirkan dari gadget misalnya untuk rapat bisa menggunakan aplikasi zoom, google meet, kemudian ada Webex dan alat aplikasi teleconference yang lainnya dan itu salah satunya. Dan kemudian untuk sisi negatifnya tentu saja tadi dari segi factor manusianya itu sendiri, yaitu kecanduan terhadap gadget, jadi kecanduan gadget inipun sampai lupa kapan waktunya kita menggunakan gadget dan kapan kita tidak menggunakan gadget seperti tadi pada saat forum rapat karang taruna pun yang padahal sudah ada aturannya untuk silent terlebih dahulu gadget tetapi masih tetep saja ada yang harus membuka media sosialnya digadget untuk update statusnya dan yang lainnya." Di satu sisi Aldzi juga mengatakan bahwa penggunaan gadget berperan sangat penting dan positif pada masa pandemi covid 19 kemarin karena menurut Aldzi "Penggunaan Gadget pada saat pandemi kemarin yang pastinya sangat positif, karena dengan terbatasnya gerak sosial kita karena covid, tentu kita harus berinovasi serta beradaptasi dengan teknologi. Disini teknologinya gadget atau handphone ya. Contohnya pada saat pembahasan suatu proker karang taruna, karena keterbatasan gerak sosial, kita bisa menggunakan zoom, Gmeet, dan lainnya untuk melakukan rapat proker secara online. Jadi ya tentu gadget positif perannya pada saat pandemi covid kemarin."

Berdasarkan hal diatas factor banyak orang menggunakan gadget yaitu mengikuti zaman, mengikuti globalisasi dan tuntutan umum dalam Pendidikan juga untuk mempunyai gadget masing-masing. Pola interaksi yang berubah ini banyak dirasakan oleh salah satu anggota karang taruna dari hasil wawancara yang telah diperoleh peneliti menunjukkan sebagian anggota karang remaja telah berubah pola interaksinya baik itu interaksi yang dilakukan ke keluarga, teman dan masyarakat luas di Kelurahan Jamika, sebagian dari anggota karang taruna melakukan komunikasi melalui gadget, Salma Fadiyah sebagai informan ketiga, salah satu anggota karang taruna raksasatya, mengatakan banyak faktor remaja menggunakan gadget "Menurut saya, pertama memudahkan akses gadget ini memberikan akses instan ke informasi, hiburan, dan komunikasi, yang membuatnya sangat nyaman digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Juga dalam gadget ini memiliki fitur yang beragam seperti memutar musik, aplikasi produktifitas dan lain lainnya yang membuat sangat berguna dan multifungsi, juga ketergantungan dalam teknologi karena seiringnya perkembangan teknologi orang semakin bergantung pada gadget ini, untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, baik untuk pekerjaan, belajar, ataupun hiburan, Gadget juga

memungkinkan akses mudah ke media sosial dan hiburan online, yang dapat membuatnya menjadi pilihan utama untuk menghabiskan waktu luang. Dalam beberapa kasus, tekanan dari teman atau kelompok sosial juga dapat menjadi faktor yang mendorong seseorang untuk menggunakan gadget, agar tidak merasa ketinggalan informasi atau tren. Bagi banyak orang, gadget adalah alat penting untuk bekerja dan meningkatkan produktivitas, sehingga mereka menggunakan gadget secara intensif untuk keperluan ini. Selain itu gadget memungkinkan komunikasi yang lebih mudah dan cepat dengan orang lain, baik melalui panggilan suara, pesan, atau media sosial, sehingga banyak orang mengandalkan gadget untuk berkomunikasi. Faktor-faktor ini bersama-sama untuk menciptakan lingkungan di mana penggunaan gadget menjadi sangat umum dan bahkan hampir tidak terhindarkan dalam kehidupan sehari-hari."

Pengaruh gadget menjadikan orang-orang begitu bergantung akan kehadirannya, terlebih setelah kemunculan internet dimana orang-orang dengan mudah memperoleh beragam informasi. Informasi-informasi dapat diakses dengan menggunakan fasilitas elektronik gadget seperti: smartphone, komputer, laptop, tablet, dan ereader dengan fitur internet. Fenomena yang ada di tengah masyarakat, khususnya masyarakat perkotaan dan tak sedikit juga masyarakat pedesaan mulai mengubah cara pandang dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan beralih mengikuti perkembangan zaman, masyarakat lebih menyukai hal-hal praktis tanpa harus menghabiskan tenaga dan materi. Hal ini tentunya gadget sangat berpengaruh terhadap kehidupan sosial karena berdasarkan hasil pengamatan wawancara, Salma Fadiyah mengatakan *"Pengaruh gadget dalam kehidupan sosial sangat signifikan. Di satu sisi, gadget ini memudahkan komunikasi jarak jauh melalui panggilan telepon, pesan teks, atau media sosial, sehingga memperluas jaringan sosial seseorang. Di sisi lain juga penggunaan gadget ini yang berlebihan dapat mengakibatkan isolasi sosial, di mana seseorang lebih memilih berinteraksi dengan gadget daripada dengan orang di sekitarnya. Gadget juga dapat memengaruhi gaya hidup dan pola tidur seseorang karena penggunaan yang berlebihan. Berdasarkan pengamatan diatas bahwa gadget tersebut menjadi penyebab terganggunya efektifitas kegiatan di karang taruna, Salma juga mengatakan "Menurut dari pengalaman saya juga mengapa jadi penyebab, karena pertama gangguan konsentrasi, pengguna gadget berlebihan juga dapat mengganggu konsentrasi anggota karang taruna dalam melaksanakan kegiatan karena mereka lebih tertarik pada gadget daripada kegiatan yang sedang berlangsung, juga mengurangi interaksi sosial karena mempengaruhi dinamika kelompok dan hubungan antar anggota, mungkin ada juga penggunaan yang tidak produktif karena bisa saja bermain game atau menonton film secara berlebihan dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan*

karang taruna dan terakhir mungkiun fokus pada tujuan organisasi menggunakan gadget ini jika berlebihan kita sebagai anggota larang taruna juga dapat mengganggu untuk aktivitas-aktivitas dikarang taruna jadi terhambat, untuk mengatasi masalah ini penting untuk memberikan pemahaman kepada anggota karang taruna tentang pentingnya keseimbangan dalam menggunakan gadget dan bagaimana menggunakan gadget secara bijak agar tidak mengganggu efektivitas kegiatan kelompok."

Adapun Solusinya yang dapat menghindari hal negatif dari gadget menurut Aldzi "*Untuk membatasi penggunaan gadget sebetulnya tidak harus dibatasi gadget itu akan tetapi penekanan dan kesadaran manusia itu yang perlu ditingkatkan daripada harus mengurangi penggunaan gadget itu sendiri, karena seperti halnya tadi gadget itu ada sisi positif nya dan ada sisi negatifnya. Untuk sisi positifnya bilamana seseorang itu bijak tanpa mengurangi penggunaan gadget pun, pada saat penggunaan gadget pun orang yang membuka gadget pasti akan melakukan hal-hal yang Dimana setiap waktunya itu penuh dengan kreativitas seperti membuat konten, mencari wawasan-wawasan diluar sana seperti di google maksudnya mungkin google scholar dan lainnya, jadi untuk penggunaan atau pembatasan gadget ini sebetulnya tidak ada caranya tapi lebih kepada mengutamakan fungsi-fungsinya dari gadget tersebut daripada mengurangi, jadi tidak ada pengurangan penggunaan gadget itu sendiri".* Adapun Solusi lain menurut Salma "*Beberapa Solusi mungkin yang dapat diterapkannya antara lain yaitu buat aturan penggunaan, jadi aturan penggunaan ini yang sehat dan seimbang, termasuk waktu yang ditentukan untuk menggunakan gadget dan waktu yang harus dihabiskan untuk berinteraksi sosial secara langsung. Solusi lain dengan menyediakan kegiatan alternatif yang menarik dan menghibur bagi anggota Karang Taruna, seperti permainan, olahraga, atau kegiatan sosial lainnya, yang dapat mengurangi ketergantungan pada gadget. edukasi tentang penggunaan yang sehat berikan edukasi kepada anggota Karang Taruna tentang manfaat penggunaan gadget yang sehat dan bijaksana, serta bahaya kecanduan gadget. Fasilitas komunikasi yang mendukung atau libatkan keluarga dan Masyarakat atau pantau dan evaluasi dan melakukan pemantauan secara berkala terhadap penggunaan gadget anggota karang taruna dan evaluasi efektifitas Langkah-langkah yang telah diambil untuk mengatasi kecanduan tersebut".* Hal yang sama pun diucapkan oleh Lia "*Untuk solusinya yang pasti membatasi gadgetnya agar tidak terlalu sering menggunakan gadget, memperbanyak aktivitas-aktivitas di organisasi misalkan menjalankan program kerjanya contoh di karang taruna kita ada proker seksi Rohani contohnya seperti membaca Al-Qur'an, seksi Olahraga dan juga berjualan susu, yang pastinya menjalin komunikasi yang baik sesama anggota".*

SIMPULAN

Gadget merupakan suatu alat elektronik yang bisa memudahkan kita untuk dibawa kemana mana contohnya seperti handphone. Dalam mengurangi kualitas interaksi sosial bisa dikatakan bahwa anggota itu lebih fokus atau lebih mementingkan gadgetnya masing-masing sehingga komunikasi yang terjalin antar anggota karang taruna tersebut tidak berjalan dengan baik. teknologi informasi mempengaruhi kehidupan masyarakat terutama dalam berinteraksi sehari-hari hadirnya hal tersebut tidak dapat dihindari. Gadget sebagai alat komunikasi, bekerja dan sebagai alat hiburan membuat kehidupan remaja tidak dapat lepas dari gadget. Seiring dengan kemajuannya teknologi saat ini, remaja kurang mengerti bahwa sebenarnya gadget juga dapat berdampak negatif namun tidak menutup kemungkinan gadget juga berdampak positif. Dampak negatif dari gadget salah satunya yaitu bisa mengubah pola interaksi yang ada pada remaja di karang taruna. Selain itu gadget juga berdampak positif bagi remaja di lingkungan karang taruna ini karena dengan adanya kemajuan zaman ini mungkin pada saat pandemi kemarin itu batasan interaksi kitapun dalam menjalankan organisasi karang taruna ini mengalami sedikit hambatan akan tetapi dengan adanya gadget, dengan adanya internet yang tadinya tidak terfikirkan menjadi terfikirkan dari gadget misalnya untuk rapat bisa menggunakan aplikasi zoom, google meet, kemudian ada Webex dan alat aplikasi teleconference yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S., Dwiudha, H., Fakultas, N., & Brawijaya, U. (n.d.). *PERKEMBANGAN MEDIA INFORMASI DAN TEKNOLOGI TERHADAP ANAK DALAM ERA GLOBALISASI*.
- Anang Sugeng Cahyono. (2016). PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT DI INDONESIA. *Journal.Unita.Ac.Id*.
- Andrimarzaakhda. (2022). *Apa Saja Trend Sosial Media 2023?*
- Ansar Suherman. (2020). *Buku Ajar Teori Komunikasi*.
- Ashary, L. (2016). *Prosiding Seminar Nasional OPTIMALISASI PEMBERDAYAAN KARANG TARUNA DALAM PENGEMBANGAN DESA SILOMUKTI KABUPATEN SITUBONDO*.
- Erlina F. Santika. (2023). *Kelompok Anak Muda Jadi Pengguna Terbesar TikTok, Usia Berapa Mereka?*
- Fikri Akbar, Evadiani Yuli, & Asniar Immawati. (2021). *Public Relations*.
- Gabriela, J., Mau, B., Teologi, S. T., & Surabaya, E. (2021). *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PERILAKU ANAK REMAJA MASA KINI*. 5(1). <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315>
- Jenri Ambarita. (2021). *Pendidikan Karakter Kolaboratif*.

- RAKTER_KOLABORATIF/BwhUEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pendidikan+karakter+kolaboratif&pg=PA294&printsec=frontcover
- Kogoya, D. (2015). DAMPAK PENGGUNAAN HANDPHONE PADA MASYARAKAT. In *Acta Diurna* (Vol. 4).
- Kompasiana. (2019). *Indeks Rata-rata Warganet Menyentuh Smartphone* .
- Manumpil Beauty, Ismanto Yudi, & Onibala Franly. (2015). *HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT PRESTASI SISWA DI SMA NEGERI 9 MANADO* Beauty Manumpil Yudi Ismanto Franly Onibala (Vol. 3, Issue 2).
- Marpaung Junierissa. (2018). *gadget*.
- Mayora, W. (2022). Syartika dan Mayora. Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja Desa Lubuk DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU REMAJA DESA LUBUK LANGKAP KABUPATEN BENGKULU TENGAH. *Jupank@umb.Ac.Id, Vol. 2 No. 2*.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS, 6*.
- Nailul Husna. (2017). *Dampak Media Sosial terhadap Komunikasi Interpersonal Pustakawan di Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Nailul Husna*.
- Putri, M., & Sumardi, L. (2023). Dampak Teknologi Informasi terhadap Pola Interaksi Masyarakat: Studi Kasus di Desa Jantuk Lombok Timur. *AS-SABIQUN, 5(1)*, 14–24. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i1.2582>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. 7(3)*, 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Soraya Program Studi Periklanan, I., BSI Jakarta Akademi Komunikasi Bina Sarana Informatika Jakarta Jl Kayu Jati, A., & Timur, J. (2017). Personal Branding Laudya Cynthia Bella Melalui Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun Instagram @Bandungmakuta). In *Jurnal Komunikasi* (Vol. 2). www.antara.com
- Arjun Najah. (2021). *STRATEGI MANAJEMEN HUMAS DALAM MEMBANGUN KERJASAMA EKSTERNAL DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 KOTA MALANG*.
- Wendi Rais. (2019). *IMPLEMENTASI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM DALAM KONSEP MANAJEMEN HUBUNGAN MASYARAKAT DENGAN SEKOLAH*. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=berdasarkan+konsep+manajemen+pr+terhadap+hubungan+eksternal&btnG=
- YUAN TRI ADI AZHARI. (2023). *KOMUNIKASI ORGANISASI KARANG TARUNA DALAM*

*MENINGKATKAN PARTISIPASI PEMBANGUNAN MASYARAKAT DI KELURAHAN
MUJA-MUJU KEMANTREN UMBULHARJO KOTA YOGYAKARTA DIY.*