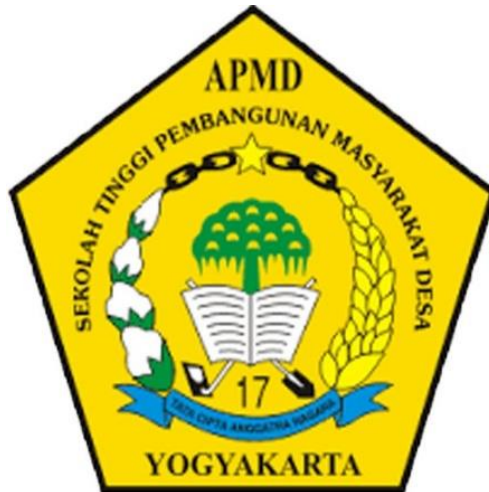


SKRIPSI
PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU
PERGAULAN REMAJA
(Penelitian Deskriptif Kualitatif di Kelurahan Prenggan Kemantren
Kotagede Kota Yogyakarta)



Oleh:

ERSA SEKAR CHANDRADITA

NIM:19530014

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
SEKOLAH TINGGI PEMBANGUNAN MASYARAKAT DESA “APMD”
YOGYAKARTA
2023

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU
PERGAULAN REMAJA**

(Penelitian Deskriptif Kualitatif di Kelurahan Prenggan Kemantren
Kotagede Kota Yogyakarta)

Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi
Ilmu Komunikasi Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa “APMD”



Oleh :

ERSA SEKAR CHANDRADITA

NIM: 19530014

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

SEKOLAH TINGGI PEMBANGUNAN MASYARAKAT DESA “APMD”

YOGYAKARTA

2023



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ersa Sekar Chandradita

Nim : 19530014

Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU PERGAULAN REMAJA (Penelitian Deskriptif Kualitatif di Kelurahan Prenggan Kemantren Kotagede Kota Yogyakarta).

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam teks dan tercantum dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan karya orang lain saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Yogyakarta, 30 Juli 2023

Ersa Sekar



19530014

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim penguji untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi pada Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa “STPMD APMD” Yogyakarta pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 02 Agustus 2023
Pukul : 11.30 WIB
Tempat : Ruangan Ujian Skripsi STPMD “APMD” Yogyakarta

Nama

Tanda tangan

1. Habib Muhsin, S.Sos, M.Si

Ketua Tim Penguji/Pembimbing

2. Ade Chandra, S. Sos, M. Si

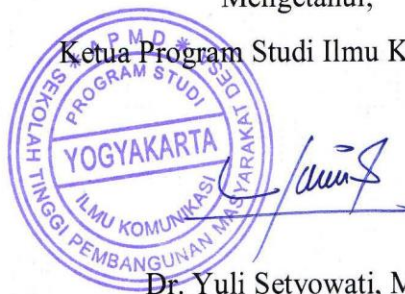
Penguji Samping I

3. Dr. Yuli Setyowati, M. Si

Penguji Samping II

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Dr. Yuli Setyowati, M.Si

NIY : 170 230 197

HALAMAN MOTTO

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa”

(Ridwan Kamil)

“Raihlah ilmu dan untuk meraih ilmu belajarlah tenang dan sabar”

(Umar bin Khattab)

“Salah satu episode terbaik dalam hidup adalah ketika kita mampu bersyukur apa yang telah kita miliki atas setiap takdir yang kita jalani”

(Penulis)

“Hai orang-orang yang beriman, mintalah pertolongan kepada Allah dengan sabar dan salat. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.”

(Q.S Al-Baqarah: 153)

“Successful people don’t fear failure but understand that it’s necessary to learn and grow from.”

(Robert Kiyosak)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT dan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas Karunia-Nya yang telah memberikan petunjuk dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat selesai sesuai dengan yang diharapkan dan tepat pada waktunya. Dengan segala rasa hormat dan kerendahan hati, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ibunda tercinta Eva Rosa Indah yang selama ini senantiasa memberikan doa dan dukungannya serta selalu mencurahkan kasih sayang dan perhatiannya tiada hentinya, untuk penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dan ayahanda tercinta Abdullah Zamzamni Erasmoro yang telah memberikan dukungan serta doa yang tiada hentinya dan memberikan perhatian serta kasih sayangnya dan terima kasih telah memberikan bantuan sedikit untuk membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Dan untuk Kakek KMT. H. Samani Darsodipuro yang telah mendoakan kelancaran dari awal masuk kuliah hingga ditahap akhir yaitu skripsi, terima kasih untuk dukungannya, perhatian, kasih sayang serta doa yang selalu dipanjatkan tiada hentinya, untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
2. Untuk keluarga besar, terima kasih untuk doa dan dukungannya untuk penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
3. Kampus Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa “APMD” Yogyakarta yang telah menjadi wadah bagi penulis dalam menimba ilmu pengetahuan.

4. Bapak Habib Muhsin, S. Sos., M.Si. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk dan bimbingan dengan penuh kesabaran hingga terselesaikannya karya sederhana ini.
5. Pemerintahan Kelurahan Prenggan, Kemantren Kotagede, Kota Yogyakarta yang telah membantu dan memberikan izin dalam melakukan penelitian.
6. Terima kasih untuk diri sendiri sudah mau bertahan dan berjuang sejauh ini, meskipun tidaklah mudah untuk sampai dititik ini, namun dengan usaha, niat dan disertai doa. Karya sederhana ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Untuk teman-teman seperjuangan, terima kasih atas dukungannya dan memberikan sedikit masukan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan karya sederhana ini.
8. Untuk teman-teman online, terima kasih atas doa, dukungannya serta telah memberikan sedikit masukan-masukan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan karya sederhana ini.
9. Untuk playlist Spotify, terima kasih telah memutar lagu-lagu untuk menjaga mood penulis dalam mengerjakan skripsi ini dari awal hingga akhir sehingga karya sederhana ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Untuk sahabat terdekat, terima kasih untuk dukungannya, doa serta masukan-masukan yang diberikan kepada penulis agar dapat menyelesaikan karya sederhana ini dengan baik.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rahmat tak terhingga kehadiran Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, karya sederhana ini dapat terselesaikan. Melalui karya ini, penulis mencoba untuk mengeksplorasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Pergaulan Remaja (Penelitian Deskriptif Kualitatif di Kelurahan Prenggan, Kotagede, Kota Yogyakarta).

Dalam penyelesaian tulisan ini tidak dapat dilepaskan dari banyak bantuan berbagai pihak, baik melalui doa, bimbingan, saran, dan sebagainya yang telah memberikan dukungan dalam segala hal untuk penulisan skripsi ini. Dengan demikian, ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada:

1. Kampus Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa “APMD” Yogyakarta yang telah menjadi wadah bagi penulis dalam menimba ilmu pengetahuan
2. Bapak Dr. Sutoro Eko Yunanto, selaku Ketua Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa “APMD” Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Yuli Setyowati, M.Si. selaku Ketua Pogram Studi Ilmu Komunikasi Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa “APMD” Yogyakarta.
4. Bapak Habib Muhsin, S.Sos., M.Si. sebagai dosen pembimbing, penulis mengucapkan terima kasih atas kesabaran dan bimbingan hingga terselesaikannya tulisan ini.

5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa “APMD” Yogyakarta yang telah mendidik penulis dengan berbagai macam ilmu pengetahuan.
6. Pemerintahan Kelurahan Prenggan, Kemantren Kotagede, Kota Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis membutuhkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua.

Yogyakarta, 23 Mei 2023

Ersa Sekar Chandradita

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU PERGAULAN REMAJA

Oleh:
Ersa Sekar Chandradita
19530014

ABSTRAK

Perkembangan teknologi, diwujudkan untuk memudahkan aktifitas manusia, supaya dapat dipelajari dalam kehidupan mendatang, tetapi seiringnya waktu hingga sekarang ini menggunakan gadget menjadi sebuah kewajiban untuk memiliki dan mengendalikan teknologi, melalui teknologi ini aktifitas manusia yang sulit menjadi ringan terutama pada bentuk gadget telah memberikan sebuah dampak besar di berbagai aspek dalam kehidupan manusia, salah satunya termasuk pergaulan remaja yang membuat kalangan remaja pada saat ini sangat tergantung dengan hadirnya gadget didalam kehidupan mereka. Dimana kehadiran gadget ini sendiri membawa dampak positif maupun negatif pada pergaulan remaja.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menghasilkan data deskriptif yang memfokuskan pada masalah yang ada pada masa sekarang, data-data yang dikumpulkan, disusun, dijelaskan, dan kemudian dianalisa. Dalam penelitian ini, peran informan tentu sangat vital dimana peneliti akan menggali informasi sebanyak mungkin mengenai objek penelitian. Analisis data kualitatif adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti setelah pengumpulan data di lapangan. Data berupa informasi yang telah diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi dikumpulkan menjadi satu dan kemudian dilakukan penyusunan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh fakta bahwa terdapat pengaruh positif dan negatif pada penggunaan gadget oleh para remaja dimana pengaruh positif adalah mendapatkan informasi, membantu dalam menyelesaikan tugas dan pekerjaan, memperlancar berkomunikasi dengan teman dan keluarga dalam jarak jauh, lebih mudah menggunakan gadget dan membantu dalam pekerjaan rumah sedangkan untuk pengaruh negatif adalah kecanduan bermain gadget, kurangnya berinteraksi.

Kata Kunci: *Pengaruh, Gadget, Pergaulan Remaja*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
Kata Pengantar.....	vii
Abstrak	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis.....	10
E. Kerangka Teoritis	11
1. Pengertian Gadget	11
2. Komunikasi Massa dan Media baru	12
3. Perilaku Pergaulan Remaja	19
F. Kerangka Berpikir.....	20
G. Metode Penelitian	20

a) Jenis Penelitian	20
b) Lokasi Penelitian	21
c) Teknik Pengumpulan Data.....	21
i. Wawancara	22
ii. Observasi	22
iii. Dokumentasi.....	23
d) Teknik Analisis Data	23
e) Teknik Penetapan Informan.....	24

BAB II Deskripsi Kelurahan Prenggan, Kemantren Kotagede, Kota

Yogyakarta.....	26
a. Sejarah Kotagede.....	26
b. Sejarah Kampung Prenggan.....	30
c. Geografis.....	32
d. Visi dan Misi.....	35
e. Potensi-Potensi di Kelurahan Prenggan.....	36
f. Demografis.....	38
g. Pemeritahan.....	43

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....44

A. Sajian Data.....	44
a. Deskripsi Informan Atau Narasumber.....	44
b. Hasil Data.....	46

B. Analisis Data.....	55
a. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Pergaulan Remaja.....	56
b. Upaya Mengurangi Dampak Negatif Yang Ditimbulkan Oleh Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Pergaulan Remaja.....	61
BAB IV PENUTUP.....	65
a. Kesimpulan.....	65
b. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

1.1 Data Informan.....	45
1.2 Kerangka Berpikir.....	20
1.3 Sruktur Organisasi Kelurahan Prenggan.....	43

DAFTAR GAMBAR

1.1 Situs Peninggalan Kerajaan Mataram Islam.....	26
1.2 Pasar Legi Kota Gede.....	28
1.3 Toko Perak HS Silver.....	29
1.4 Pondok Pesantren Nurul Ummah.....	30
1.5 Masjid Perak.....	31
1.6 Kantor Kelurahan Prenggan	32
1.7 Kantor Kelurahan Prenggan Bagan Pelayanan Administrasi.....	33
1.8 Peta Wilayah Kelurahan Prenggan.....	42

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pada masa modern ini, dimana pertumbuhan teknologi tidak dapat untuk dihindari, karena bisa dipastikan bahwa teknologi muncul dengan kecanggihannya masing-masing, seiring perkembangannya zaman dan pertumbuhan ilmu pengetahuan. Teknologi diwujudkan untuk mempermudah aktifitas manusia, supaya dapat dipelajari dalam kehidupan mendatang, tetapi seiringnya waktu hingga sekarang ini menggunakan gadget menjadi sebuah kewajiban untuk memiliki dan mengendalikan teknologi, melalui teknologi ini aktifitas manusia yang sulit menjadi ringan. Gadget pada saat ini telah menjadi sebuah pijakan di masyarakat umum, dengan memanfaatkan gadget berkomunikasi dari menjadi mudah dan dapat membantu mengakses segala jaringan internet, di seluruh dunia.

Semenjak munculnya gadget, gadget sudah menjadi bagian dari kehidupan teknologi komunikasi di era saat ini, lebih dari setengah penduduk sudah memakai gadget dan menimbulkan pasar berkembang sangat cepat. Selama mengakses dunia maya melalui gadget, dapat dikatakan bahwa gadget juga mempunyai efek positif dan efek negatif, di mulai dengan efek positif diantaranya dalam meringankan penduduk dalam mencari informasi, membantu pekerjaan lebih mudah dan tentu saja dapat membantu untuk bertukar kabar dan berkomunikasi dari jarak jauh, namun ada dampak negatif dari gadget yaitu dapat membuat orang ketagihan memainkan gadget hingga

lupa waktu dan dapat mengalami gangguan kesehatan seperti mata yang dipaksa untuk memainkan gadget pada saat jam tidur sehingga mata tidak mendapatkan waktu untuk beristirahat. (Fitriana, Ahmad, and Fitria 2021:5).

Salah satunya di Negeri Indonesia, yang cukup merasakan bagaimana perkembangan teknologi dari zaman ke zaman, Indonesia sendiri menjadi salah satu pelanggan internet yang menggunakan perangkat gadget, diketahui bahwa gadget adalah media elektronik yang tidak dapat di hindari dari sebagian penduduk Indonesia. Di zaman modern ini perkembangan penggunaan gadget meningkat setiap tahun, mengutip sumber dari kemenkominfo mencatat bahwa 89% atau 167 juta populasi di Indonesia sudah memakai gadget sebagai alat berkomunikasi. Teknologi dengan cepat membawa pergantian dan keringanan bagi masyarakat dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari. Beragam kehebatan teknologi dimunculkan dengan dilengkapi berbagai fitur dan lebih fleksibel serta dapat di bawa kemana saja. (sumber:<https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA> (kemenkominfo).

Banyaknya jumlah pemakaian jejaring sosial di Indonesia liputan *we are social*, terhitung total 204,7 penggunaan internet di Indonesia pada awal tahun 2022. Dilihat dari laporan tersebut bahwa pemakaian internet di Indonesia semakin berkembang dalam waktu 5 tahun terakhir. Meningkat sebanyak 54,25 persen, dilihat dari penggunaan internet pada tahun 2018 sebesar 132,7 juta pengguna. Hasil survei indonesiabaik.id mengimpilkasikan terhadap segi sosial budaya masyarakat Indonesia menunjukkan bahwa sebagaian besar masyarakat Indonesia sudah memiliki gadget. Dimana

penggunaan gadget di Indonesia telah mencapai 2/3 dari total masyarakat Indonesia yang dapat dikatakan dua kali lipat dibandingkan dengan yang tidak memiliki gadget. Hasil laporan yang bersumber dari puslitbang Aptika IKP kominfo memperlihatkan berdasarkan pulau menunjukkan bahwa hasil dari perbandingan yang memiliki gadget paling banyak di Indonesia berada di Tanah Jawa, sebesar 86,60%. Situasi tersebut disebabkan dalam mengelola internet melalui smartphone atau gadget sebagai saluran dalam berkomunikasi yang cukup baik serta terjangkau perangkat yang berada di Tanah Jawa. Disusul oleh Pulau Sumatra penggunaan smartphone atau gadget sebesar 84,14%. Lalu, Pulau Kalimantan sebesar 43,82%. Dari segi perbandingan wilayah, masyarakat perkotaan lebih berpengaruh memiliki smartphone atau gadget dibandingkan dengan masyarakat perdesaan. Masyarakat perkotaan menggunakan gadget sebesar 83,04%. Meskipun begitu, penembusan penggunaan smartphone di perdesaan sudah mencapai lebih dari 50,39%. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan wilayah dan tempat tinggal antara masyarakat perkotaan dengan masyarakat perdesaan, masyarakat Indonesia dapat mengikuti perkembangan teknologi komunikasi yang ada. (sumber:<https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA> (kemenkominfo)).

Penggunaan smartphone atau gadget paling banyak dari segi kelompok usia berada pada rentang usia sekitar 20-29 tahun sebesar 75,95 persen. Lalu, kelompok rentang usia 30-49 tahun sebesar 68,34 persen. Hingga penggunaan smartphone paling sedikit berada di rentang usia 50-79 tahun sebesar 50,79 persen. Persentase penggunaan smartphone atau gadget

di Indonesia dari segi kelompok usia telat mencapai lebih dari 50 persen dari total masyarakat. Dari hasil data diatas menggambarkan bahwa penggunaan smartphone atau gadget sudah merambat pada usia lanjut. Selain itu, penggunaan smartphone atau gadget lebih dominan kepada laki-laki dibandingkan perempuan. Meskipun perbedaannya hanya mencapai 2,32 persen. Di mana penggunaan smartphone kepada laki-laki sebesar 67,41 persen dibandingkan perempuan sebesar 65,09 persen.(sumber:<https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA> (kemenkominfo)).

Penggunaan gadget kepada orang dewasa, biasanya hanya digunakan untuk alat berkomunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya, sedangkan pemakaian pada remaja biasanya terbatas dan penggunaanya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain game dan hiburan lainnya. Pemakaiannya juga dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan remaja. Penggunaan gadget pada orang dewasa biasanya memakai hingga 1-2 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda kepada remaja karena batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian gadget yang berbeda dengan orang dewasa. (Fitriana, Ahmad, and Fitria 2021:5).

Namun, penggunaan gadget pada remaja saat ini tampaknya menjadi hal yang biasa saja. Apalagi di zaman modern ini teknologi dan internet dapat membantu remaja untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolahnya. Namun,

kebanyakan di antara mereka kini tidak bisa jauh dan lepas dari keberadaan gadget. Alhasil, hal ini menyebabkan banyak sekali efek negatif yang perlu di ketahui, misalnya seperti efek yang semakin maraknya penyimpangan di berbagai norma dalam kehidupan, baik dalam agama maupun sosial, yang terwujud dalam bentuk-bentuk perilaku antisosial seperti tawuran, pencurian serta perbuatan yang tidak baik lainnya. Kecanduan teknologi bisa diartikan sebagai keinginan yang tidak dapat dikendalikan oleh diri sendiri untuk menggunakan internet dan perangkat elektronik lainnya sehingga menghambat kehidupan sehari-hari seseorang. Kecanduan gadget ini membuat seseorang menjadi kecanduan seperti kecanduan bermain game, kecanduan bermain judi online yang dapat mengakibatkan dampak negatif kepada diri sendiri serta lingkungan sekitar, dan kecanduan menggunakan smartphone dan gadget lainnya secara berlebihan. Walaupun begitu, gadget juga memiliki dampak positif misalnya membantu mengerjakan tugas, membantu dalam mengakses informasi yang diperlukan, dan dapat membantu dalam berkomunikasi kepada keluarga, teman, serta sahabat dengan jarak dekat walaupun jarak jauh. Dengan menggunakan gadget semua keperluan dapat terselesaikan dengan mudah. (Fitriana, Ahmad, and Fitria 2021:5).

Hal ini yang membuat pergaulan remaja sangat berbeda pada zaman dahulu, yang seharusnya masih bisa untuk berkumpul bersama teman-teman tanpa kecanduan bermain gadget. Tetapi semenjak kemunculan gadget dan diperkenalkan oleh gadget tidak jarang melihat remaja saat ini berkumpul dengan teman-teman yang lainnya sambil berdiskusi serta bercanda tawa tanpa bermain gadget, di zaman modern ini

sudah sangat langka di temukan kebanyakan remaja hanya sibuk masing-masing sambil bermain gadget hingga menghabiskan waktu berjam-jam dan melupakan masa remaja mereka di kehidupan sehari-hari.

Dimasa kini kegiatan sosial kemasyarakatan di wilayah Kelurahan Prenggan, Kotagede, Kota Yogyakarta sangat jarang diikuti remaja seperti kegiatan sosial di kampung, karang taruna, perkumpulan remaja dan kegiatan sosial lainnya, adapun apabila para remaja berkumpul pada umumnya sibuk dengan penggunaan gadget pribadi tidak berkomunikasi dengan individu lainnya. Demikian juga apabila diperhatikan kegiatan para remaja yang berkumpul dilapangan karang Prenggan, hampir seluruhnya sibuk dengan menggunakan gadget masing-masing bahkan tidak jarang ketika sedang pertemuan masih sibuk dengan penggunaan gadget masing-masing. Baik para remaja yang datang sendiri maupun datang secara berkelompok. Pergaulan remaja juga pada zaman sekarang sedikit mengerikan seperti terjadinya kenalakan remaja, misal kejahatan klith, aksi tawuran antar sekolah dan pembunuhan yang bermula dari pengaruh penggunaan gadget. Hal ini membuat peneliti ingin meneliti permasalahan yang terjadi terkait tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku pergaulan remaja yang ada di Kelurahan Prenggan, Kotagede, Kota Yogyakarta.

Dari penelitian dahulu, penulis bermaksud untuk menjadikan bahan pertimbangan dan sebagai bahan referensi. Selain dapat, menghindari anggapan kesamaan antara penelitian sebelumnya yang pernah diteliti. Maka

dari itu peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya sebagai berikut ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anis Mutmainnah (2019), judul skripsi **“Dampak penggunaan gadget di kalangan remaja dalam pelaksanaan sholat lima waktu”**. Dari hasil penelitiannya disampaikan bahwa gadget berpengaruh terhadap perilaku remaja dalam melaksanakan ibadah sholat lima waktunya. Efek positif, ialah bahwa gadget sebagai media yang dapat membantu mengingatkan waktu sholat, gadget sebagai media untuk mencari arah kiblat ketika bepergian, gadget sebagai media untuk belajar tata cara sholat dengan benar. Sedangkan efek negatif, diantaranya membuat tidak khusyu dalam melaksanakan sholat lima waktu, melalaikan waktu sholat, membantah orangtua. Maka dari itu untuk mengantisipasi supaya remaja tidak terlalu jauh terkena dampak negatif dari penggunaan gadget, maka peran orang tua sangat penting dalam pengawasan perkembangan perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu. Tujuan penelitian dilakukan untuk mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan gadget di kalangan remaja dalam hal melaksanakan ibadah sholat lima waktu. Penelitian ini memiliki persamaan pada pembahasan adalah tentang penggunaan gadget terhadap perilaku remaja, yang membedakannya hanya pada objek penelitiannya saja.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Mahni (2020), judul skripsi **“Dampak gadget terhadap perilaku sosial”**. Hasil penelitian ditemukan bahwasannya efek dari penggunaan gadget dapat mempengaruhi remaja pada umumnya, khususnya Remaja Kelurahan Kekalik Jaya dalam berinteraksi sosial. Di

setiap kegiatan remaja tidak lepas dari penggunaan gadget nya. Saat berkumpul dengan teman-teman, ketika berinteraksipun remaja enggan melihat mata temannya karena disibukan dengan gadgetnya masing-masing. Tujuan penelitian dilaksanakan untuk mengetahui adanya efek positif maupun negatif dari penggunaan gadget terhadap interaksi sosial di kalangan remaja, penggunaan gadget yang lama berakibat ketergantungan dan berdampak pada interaksi sosial yang kurang. Persamaan penelitian ini ialah tentang penggunaan gadget terhadap perilaku remaja, hanya saja yang membedakan hanya diobjek penelitiannya.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ihsan Hakiki (2017), judul skripsi "**Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial santri al-luqmaniyah Yogyakarta**". Hasil penelitian ditemukan bahwa perilaku santri dalam menggunakan gadget dalam beraktifitas kesehariannya tidak lepas dari gadget saat berkumpul dengan teman ataupun saat keluar pondok pesantren, santri ketika berinteraksi dengan teman tidak memandangi temannya pada saat berbicara karena disibukan dengan menggunakan gadget, aktifitas santri lebih bermain gadgetnya daripada mengulang kembali pembelajaran kitab. Faktor penyebab perilaku santri dalam penggunaan gadget di lingkungan pesantren yaitu dari luar pesantren yang dekat dengan pasar, conter, warnet, sehingga memudahkan santri untuk terpengaruh dengan masyarakat luar yang mengikuti perkembangan zaman. Tujuan penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana perilaku santri dalam penggunaan gadget di lingkungan sekitar pondok pesantren Al-Luqmaniyah Yogyakarta, tujuan santri dalam menggunakan gadget salah satunya yaitu

untuk dapat memudahkan santri dalam berkomunikasi dengan keluarga, kerabat, teman, dan dapat mengakses informasi dengan mudah, memperluas ilmu pengetahuan dan sebagai sarana untuk hiburan. Dampak yang terjadi pada pengaruh penggunaan gadget bagi santri yaitu menjadikan santri menjadi malas belajar, menjadi kurang bertanggung jawab dan kepedulian dengan keadaan lingkungan sekitar, memiliki gaya hidup yang boros, menjadikan santri kurang memperhatikan temannya berbicara. Persamaan penelitian ini sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan gadget, hanya saja yang membedakan penelitian ini diobjek penelitiannya saja.

Berdasarkan latar belakang diatas maka pentingnya dilakukan penelitian yang menyangkut tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku pergaulan remaja.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pada uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian tentang “Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Pergaulan Remaja” sebagai berikut:

Bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku pergaulan remaja di lingkungan Kelurahan Prenggan, Kotagede, Yogyakarta?

C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku pergaulan remaja di lingkungan Kelurahan Prenggan, Kotagede, Yogyakarta

2. Untuk mengetahui upaya mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan dari pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku pergaulan remaja di lingkungan Kelurahan Prenggan, Kotagede, Yogyakarta.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dari berbagai segi, diantaranya adalah:

1) Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memberikan informasi tentang pengetahuan untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Pergaulan Remaja”, kepada program studi ilmu komunikasi di Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa “APMD” Yogyakarta dan kepada semua yang akan membaca penelitian ini.

2) Manfaat Praktis:

a. Bagi Peneliti

Membantu memperluas wawasan dan pengetahuan tentang berbagai topik dengan mengakses internet melalui gadget, serta dapat mempermudah peneliti dalam mengakses berbagai informasi dari berbagai sumber. Hal ini dapat membantu keterampilan dalam berbagai bidang, termasuk bidang berkomunikasi yang dapat mencari tau informasi yang sedang update di berbagai sumber yang berkembang setiap waktu.

b. Bagi Remaja

Meningkatkan produktivitas pada penggunaan gadget terhadap remaja dalam membantu meningkatkan produktivitas mereka, terutama dalam hal belajar dan mempelajari serta membantu dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah. Gadget dapat juga digunakan sebagai alat bantu untuk belajar serta memfasilitasi kolaborasi atau berkomunikasi dengan teman-teman sekelas.

c. Bagi Masyarakat

Penggunaan gadget dapat membantu untuk berkomunikasi dengan orang-orang yang ada disekitar dengan lebih mudah dan cepat, terutama melalu media sosial yang dapat di akses dengan menggunakan gadget. Hal ini dapat membantu untuk tetap terhubung pada orang disekitar seperti keluarga, teman dan sahabat meskipun dengan jarak jauh sekalipun.

E. KERANGKA TEORITIS

1. Pengertian Gadget

Pengertian gadget Menurut Indrawan (dalam Dewanti et al., 2016:127) kata berbahasa inggris yang tertuju pada sebuah alat elektronik berdimensi kecil yang mempunyai tugas khusus untuk memudahkan pemakai untuk mendapatkan informasi terbaru melalui kecanggihan yang ada di dalamnya. Menurut Omas (2021:138) gadget merupakan suatu alat elektronik kecil dengan fungsi khusus yang melancarkan dalam setiap penggunaannya.

Gadget merupakan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget (dalam bahasa Indonesia:acang) yaitu suatu yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna, umumnya diberikan terhadap suatu hal baru.

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik dengan memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya. Pada dasarnya, gadget diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Komunikasi menurut Laswell suatu proses yang menjelaskan tentang siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa dengan akibat atau hasil apa? (who, says what, in which channel, to whom, with what effect?). Gadget, dilihat melalui model komunikasi Laswell merupakan media dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan. Dalam pengertian ini, gadget adalah media komunikasi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan. (Francisco 2013:53).

Pada teori uses and gratification menyatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk menentukan dan menggunakan media tersebut. Kebutuhan manusia dipengaruhi oleh lingkungan sosial, afiliasi kelompok dan ciri-ciri kepribadian sehingga terciptalah kebutuhan manusia yang berkaitan dengan media. Maka, penggunaan gadget adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media gadget

sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas. Inti dari teori uses and gratification adalah pengguna media adalah pihak aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik dalam usaha memenuhi kebutuhannya, artinya teori uses and gratification mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya, (Nurrudin,2008:181).

2. Komunikasi Massa dan Media Baru

Media baru telah mewujudkan kehidupan yang baru terhadap teknologi komunikasi pada massa digital, dimana seseorang dapat melakukan interaksi melalui dunia maya tanpa bertatap muka langsung dengan bantuan internet. Berdasarkan Mc Quail (2011:148) media baru ialah perangkat teknologi yang berbagi komunikasi yang memungkinkan adanya digitalisasi dan cakupan yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi. Holmes (2005:7) menyatakan bahwa internet merupakan awal mula perkembangan teknologi interaksi global akhir abad ke-20 yang mengubah cakupan serta sifat dasar dari medium komunikasi.

Media baru mengubah proses komunikasi manusia. Ini berarti bahwa proses komunikasi melalui media dapat berubah dari satu arah menjadi dua arah atau bahkan tiga arah. Yang dimana pengirim dan penerima pesan dapat berinteraksi satu sama lain di platform online. Dalam arti yang lebih luas, kehadiran media baru juga dapat menolong

orang berbicara satu sama lain dalam berbagai koneksi. (Luik 2020:152)

Komunikasi adalah sebuah peristiwa sosial yang terjadi ketika seorang manusia berinteraksi dengan manusia lain. Komunikasi adalah ilmu penyampaian energi dari alat-alat indra ke otak, pada peristiwa penerimaan dan pengolahan informasi, pada proses saling pengaruh di antara berbagai sistem dalam diri organisme dan di antara organisme (Laksana, 2015:26).

Menurut Mulyana (2004:3), berpendapat bahwa komunikasi adalah proses berbagai makna melalui perilaku verbal dan nonverbal. Sedangkan Stewart (2013: 61), mengemukakan secara sederhana yang dimaksud dengan komunikasi proses pertukaran pesan atau informasi yang mengandung arti, dari pengirim (komunikator) kepada penerima (komunikan) untuk mencapai tujuan tertentu.

Definisi yang paling sederhana tentang komunikasi massa dirumuskan Bittner (1980:10) "*Mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*" komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. Ahli komunikasi yang lain mendefinisikan komunikasi dengan memperinci karakteristik komunikasi massa. Gerbner (1967) menjelaskan "*Mass communication is the technologically and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuous*

flow of messages in industrial societies” Komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri. (Jalaluddin 2003:188).

Meletze juga mengungkapkan pendapatnya sebagaimana dikutip Elvinaro dan Lukiati (2007: 4), ia mengartikan komunikasi massa sebagai bentuk komunikasi yang menyampaikan pernyataan secara terbuka melalui media penyebaran teknis secara tidak langsung dan satu arah pada publik yang tersebar. Media penyebaran tersebut dapat dilakukan melalui media surat kabar, baik melalui media cetak maupun media elektronik.

Pendekatan *uses and gratification* mempersoalkan apa yang dilakukan orang pada media, yakni menggunakan media untuk pemuas kebutuhannya. Umumnya kita lebih tertarik bukan kepada apa yang kita lakukan pada media, tetapi kepada apa yang dilakukan media pada kita. Kita ingin tahu bukan untuk apa kita membaca surat kabar dan televisi menambah pengetahuan, mengubah sikap, atau menggerakkan perilaku kita. Inilah yang disebut sebagai efek komunikasi massa. Steven M. Chafree (Wilhoit & Harold, 1980: 78) berpendapat seperti yang dikutip oleh Jalaludin Rahmat, bahwa ada empat efek dari Komunikasi Massa, yaitu efek kehadiran media massa, efek kognitif komunikasi massa, efek behavioral komunikasi massa, dan efek afektif komunikasi massa (Jalaluddin, 2007: 219-239).

1) Efek Kehadiran Media Massa

"The medium is the message", adalah pendapat McLuhan yang menjelaskan bahwa bentuk media saja sudah mempengaruhi kita. Ia berpendapat bahwa media adalah perluasan dari alat indra manusia, telepon adalah perpanjangan telinga dan televisi adalah perpanjangan mata. Ada beberapa efek dari kehadiran media massa dimasyarakat, seperti efek sosial berupa kehadiran televisi meningkatkan status sosial pemiliknya. Lalu kehadiran media massa juga menimbulkan penjadwalan kembali kegiatan sehari-hari.

2) Efek Kognitif Komunikasi Massa

Pesan komunikasi massa mengakibatkan konsumen berubah dalam hal pengetahuan, pandangan, dan pendapat terhadap sesuatu yang diperolehnya. Efek ini berkaitan dengan transmisi pengetahuan, keterampilan, kepercayaan, atau informasi. Menurut Mc. Luhan, media massa adalah perpanjangan alat indera kita (*sense extension theory*; teori perpanjangan alat indera). Dengan media massa seseorang memperoleh informasi tentang benda, orang atau tempat yang belum pernah kita lihat atau belum pernah kita kunjungi secara langsung. Realitas yang ditampilkan oleh media massa adalah realitas yang sudah diseleksi. Dengan kata lain, dampak ini berkaitan dengan penyampaian informasi, pengetahuan, keterampilan maupun kepercayaan oleh media massa. Dalam dunia modern, dampak kognitif penyebaran media massa terhadap khalayak semakin kuat.

Pengaruh media massa terasa lebih kuat pada masyarakat modern karena mereka memperoleh banyak informasi dari media massa.

3) Efek Behavioral Komunikasi Massa

Efek behavioral merupakan akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan. Bandura menjelaskan melalui teori belajar sosial, bahwa kita belajar bukan saja dari pengalaman langsung, tetapi dari peniruan atau peneladanan (*modelling*). Jadi menurut teori tersebut orang cenderung meniru perilaku yang diamatinya. Efek perilaku yang paling sering ditimbulkan adalah efek komunikasi massa pada perilaku sosial yang diterima (efek proporsional behavioral) dan pada perilaku agresif.

4) Efek Afektif Komunikasi Massa

Pesan komunikasi massa mengakibatkan berubahnya perasaan tertentu dari seseorang. Orang dapat menjadi lebih marah dan berkurang rasa tidak senangnya terhadap suatu akibat membaca surat kabar, mendengarkan radio atau menonton televisi. Efek ini ada hubungannya dengan emosi, sikap, atau nilai. Sikap itu sendiri memiliki arti reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup pada suatu stimulus atau objek, sehingga perbuatan yang dilakukan manusia tergantung pada permasalahan dan berdasarkan keyakinan atau kepercayaan masing-masing individu. Manifestasi sikap tidak langsung terlihat, akan tetapi dapat ditafsirkan dahulu dalam perilaku yang tertutup. Dengan demikian, sikap merupakan gambaran dari

sesuatu kesiapan atau kesediaan individu untuk bertindak, bukan pelaksanaan motif tertentu.

3. Perilaku Pergaulan Remaja

Perilaku (Jalaluddin, 2007: 219-239) manusia dapat dilihat dari dua sudut pandang, yakni; perilaku dasar (umum) sebagai makhluk hidup dan perilaku makhluk sosial. Perilaku dalam arti umum, memiliki arti yang berbeda dengan perilaku sosial. Perilaku sosial adalah perilaku spesifik yang diarahkan pada orang lain. penerimaan perilaku sangat tergantung pada norma– norma sosial dan diatur oleh berbagai sarana kontrol sosial. Perilaku dasar merupakan suatu tindakan atau reaksi biologis dalam menanggapi rangsangan eksternal atau internal, yang didorong oleh aktivitas dari sistem organisme, khususnya efek, respon terhadap stimulus.

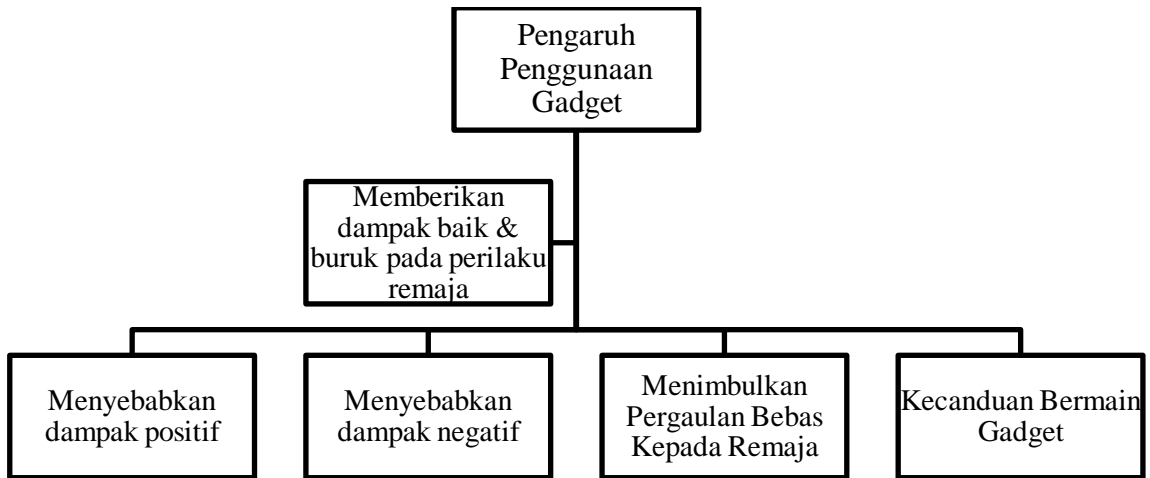
Seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap tindakan dan kemudian menjadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini yang disebut dengan perilaku. Perilaku pada manusia dasarnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia baik yang diamati maupun tidak dapat diamati oleh interaksi manusia dengan lingkungannya terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Perilaku secara lebih rasional dapat diartikan sebagai respon organisme atau seseorang terhadap rangsangan dari subyek asing tersebut. Respon ini terbentuk 2 macam yakni bentuk pasif dan aktif dimana, pasif adalah respon internal ialah terjadi dalam diri manusia dan tidak secara langsung

dapat dilihat dari orang lain sedangkan aktif ialah apabila perilaku dapat diobservasi secara langsung (Adventus 2019: 1).

Berdasarkan Abdulah Idi (2011: 83) pergaulan adalah kontak langsung antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Pergaulan sehari-hari yang dilakukan individu satu dengan yang lainnya adakalanya setingkat usianya, pengetahuannya, pengalamannya, dan jika dilakukan dalam jangka waktu tertentu akan membentuk jalinan persahabatan atau pertemanan sehingga terjadi saling mempengaruhi satu dengan lainnya.

Menurut World Health Organization (WHO), remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut Peraturan Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Remaja adalah seseorang yang tumbuh menjadi dewasa mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Dimana remaja mempunyai rasa keingintahuan yang besar dan sedang mengalami proses perkembangan sebagai persiapan memasuki masa dewasa (Septiriani 2019:2030). Pendapat yang berbeda menurut Santrock (2003:26) remaja (*adolescence*) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional.

F. KERANGKA PIKIR



Tabel 1.2

kerangka berpikir

Dari kerangka berpikir diatas, dapat dikembangkan bahwa penelitian yang lebih rinci tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku pergaulan remaja. Hal ini dapat membantu pihak terkait untuk memahami cara yang akurat untuk membimbing remaja dalam penggunaan gadget kearah yang baik, terhadap perilaku pergaulan remaja di masa kini, sehingga dapat meminimalkan dampak negatif yang mungkin terjadi jika tidak berhati-hati dalam menggunakan dan bermain gadget.

G. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis deskriptif penelitian kualitatif, dengan spesifikasi penelitian field research (penelitian lapangan). Penelitian deskriptif merupakan penulisan yang bertujuan

untuk menggambarkan keadaan status fenomena secara sistematis dan rasional (logika). Metode penelitian kualitatif dalam prakteknya tergantung pada kemampuan penelitiannya, dalam menjelaskan keadaan. Penelitian lapangan adalah untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang, dan interaksi lingkungan suatu unit sosial, individu, kelompok, lembaga, atau masyarakat (D. Rahmawati, 2017: 65).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variable dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan dan memberikan apa adanya. Maka pada penelitian ini peneliti akan mengetahui secara mendalam tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku pergaulan remaja di Kelurahan Prenggan, Kotagede, Kota Yogyakarta.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana peneliti melakukan penelitian, terutama sekali dalam menangkap fenomena yang sebenarnya terjadi dari objek penelitian tersebut dalam rangka mendapatkan data-data dan informasi penelitian yang lebih akurat dan tentu saja sesuai dengan keinginan dari peneliti, untuk itu lokasi penelitian ini juga sangat penting untuk melaksanakan penelitian. Penentuan lokasi penelitian dilakukan dengan sengaja. Lokasi penelitian ini berada di Kelurahan Prenggan, Kotagede, Kota Yogyakarta

3. Teknik Pengumpulan Data

Melakukan penelitian ini untuk mendapatkan data secara langsung pada objek yang akan diteliti. Menurut Ulber Silalahi (2009: 280) pengumpulan data adalah satu proses mendapatkan data empiris melalui responden dengan menggunakan metode tertentu. Dalam penelitian ini, adapun teknik yang digunakan peneliti adalah:

a) Wawancara

Menurut Sugiyono (2016:317) yaitu bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mendapatkan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari narasumber yang lebih detail.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara secara mendalam untuk mengumpulkan data langsung dari Kelurahan Prenggan, Kotagede, Kota Yogyakarta dan menjadikan 7 orang narasumber atau informan untuk diwawancarai tentang Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku pergaulan remaja. Dalam proses wawancara telah mengetahui dengan pasti informasi apa yang akan digali, sehingga peneliti dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi narasumber serta bergantung kepada kebutuhan informasi yang akan digali dari narasumber.

b) Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data langsung yang dilakukan melalui pengamatan di lapangan. Nasution (dalam Sugiyono, 2013:309), mengatakan bahwa observasi yakni landasan

seluruh ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya bisa bekerja mengikuti data, yaitu tentang kenyataan didunia realita didapat melalui observasi.

Dalam observasi ini peneliti melakukan pengamatan langsung terpaut oleh pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku pergaulan remaja di Kelurahan Prenggan, Kotagede, Kota Yogyakarta. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi dan situasi dilapangan, agar mendapatkan data-data yang valid atau benar.

c) Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2015:329) bahwa dokumentasi ialah suatu cara yang bisa dimanfaatkan untuk memperoleh data dan informasi dalam wujud buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan dapat mendukung penelitian. Dokumentasi atau referensi yang cukup, dapat membantu mencari dokumentasi atau referensi yang berkaitan dengan masalah yang diangkat peneliti/penulis nantinya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dokumentasi sebagai sebuah bukti yang nyata dalam berbentuk gambar atau photo sebagai wujud yang valid untuk memperoleh data dari hasil wawancara bersama narasumber di Kelurahan Prenggan, Kotagede, Kota Yogyakarta.

4. Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman menjelaskan bahwa kegiatan analisis terdiri dari 3 komponen utama pada kegiatan yang terjadi secara

bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berlangsung secara bersamaan berarti reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi sebagai sesuatu yang saling jalin menjalin, proses siklus dan interaksi pada saat sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk sejajar yang membangun wawasan umum disebut “analisis” (Silalahi, 2009: 339).

Data yang bersifat kualitatif, terpenting dari hasil wawancara dikelola secara kualitatif. Data bisa saja dikumpulkan dalam beberapa macam cara seperti observasi, wawancara, dokumentasi. Setelah hasil dari informasi sudah terkumpul, tahap selanjutnya ialah pengolahan data sesuai dengan kategori dan keperluan untuk tujuan penelitian.

5. Teknik Penetapan Informan

Teknik *purposive sampling* merupakan penentuan informan dalam melakukan penelitian ini. Teknik *purposive sampling* merupakan proses pengambilan data informan atau narasumber dengan tujuan tertentu sesuai dengan tema penelitian karena orang tersebut diduga telah memiliki informasi yang dibutuhkan bagi penelitian. *Purposive sampling* adalah metode penentuan sampel atau ilustrasi dengan pandangan tertentu dalam sugiyono, (2016: 85).

Dalam permasalahan ini peneliti telah menetapkan informan yang sudah dianggap mengetahui masalah yang akan diteliti dan mampu memberikan keterangan yang dapat dikembangkan untuk memperoleh informasi serta petunjuk. Topik dalam penelitian ini adalah remaja yang

ikut serta dalam penggunaan gadget terhadap perilaku pergaulan remaja. Adapun informan yang dipilih dalam kegiatan penelitian ini berjumlah 7 orang sebagai informan dengan kriteria sebagai berikut ini:

1. Remaja yang sudah berumur 10 – 24 Tahun
2. Memiliki gadget
3. Memahami penggunaan gadget dan memahami menggunakan sosial media
4. Di lingkungan Kelurahan Prenggan, Kotagede, Kota Yogyakarta
5. Belum menikah

BAB II
DESKRIPSI KELURAHAN PRENGGAN KEMANTREN
KOTAGEDE KOTA YOGYAKARTA

A. SEJARAH KOTAGEDE



Gambar 1.1

Situs peninggalan Kerajaan Mataram Islam

Kotagede ialah salah satu Kecamatan yang berada di Yogyakarta. Kotagede sendiri menjadi sebuah kawasan budaya serta sebagai situs dari peninggalan Kerajaan Mataram Islam. Pada abad 16, Kotagede pernah menjadi ibu kota Kerajaan Mataram Islam yang digunakan sebagai pusat kegiatan politik, sosial budaya, keagamaan, maupun pusat ekonomi masyarakat. Kotagede menjadi bukti nyata peradaban tertua yang berada di Yogyakarta, memiliki peninggalan bangunan bersejarah serta arsitektur kuno Kerajaan Mataram Islam.

Kotagede pada saat ini telah terdiri menjadi tiga Kelurahan, yaitu dari Kelurahan Rejowinangun, Kelurahan Prenggan dan Kelurahan Purbayan.

Sejarah Kotagede dapat ditelusuri dari kisah Sultan Hadiwijaya atau Jaka Tingkir, pendiri Kerajaan Pajang di Jawa Tengah. Pada sekitar pertengahan abad ke-16, Sultan Hadiwijaya mempunyai musuh Arya Panangsang dari Jipang. Arya Panangsang akhirnya dapat dikalahkan oleh Ki Ageng Pemanahan. Atas jasanya, dirinya diberi hadiah oleh Sultan Hadiwijaya berupa tanah perdikan yang berada di hutan Mentaok (sekarang menjadi Kotagede). Tanah tersebut merupakan bekas daerah kekuasaan Kerajaan Mataram Kuno yang telah lama runtuh, sehingga menjadi hutan lebat. Kemudian, Ki Ageng Pemanahan melakukan pembukaan lahan atau dapat disebut dengan babat alas. Hutan Mentaok membentang dari Timur laut hingga Tenggara Yogyakarta saat ini, meliputi wilayah Purwomartani, Banguntapan, hingga Kotagede. Setelah berhasil membuka lahan, Hutan Mentaok menjadi tempat tinggal Ki Ageng Pemanahan beserta dengan keluarga dan pengikutnya. Ki Ageng Pemanahan juga membangun wilayahnya menjadi desa yang makmur dengan status di bawah Kerajaan Pajang.

Pada tahun 1584, Ki Ageng Pemanahan wafat dan perannya diteruskan oleh putranya, Danang Sutawijaya atau lebih dikenal sebagai Panembahan Senopati. Panembahan Senopati inilah yang kemudian mendirikan Kerajaan Mataram Islam setelah mengalahkan Kerajaan

Pajang. Kotagede pun menjadi ibu kota Kerajaan Mataram Islam, yang digunakan sebagai pusat kegiatan politik, sosial budaya, keagamaan, maupun pusat ekonomi masyarakat. Pada tahun 1587, Mataram Islam menjadi Kerajaan termahsyur di Pulau Jawa yang menjadi pemegang konsep Catur Gatra Tunggal. Catur Gatra Tunggal adalah konsep untuk mengelola kota, seperti kota-kota lain yang memiliki Kraton.

Konsep ini memiliki 4 bangunan utama, terdiri dari Kraton sebagai tempat tinggal raja, pasar menjadi pusat perekonomian masyarakat, alun-alun sebagai ruang publik, dan masjid sebagai tempat beribadah. Bagian-bagian tersebut mencerminkan aspek-aspek dalam sebuah kota, yakni politik ekonomi, sosial, maupun keagamaan. Namun sekarang kotagede bukan lagi menjadi ibu kota Mataram Islam. Pada masa pemerintahan Sultan Agung (1613-1645), ibu kota Kerajaan Mataram Islam dipindah ke kerto, yang berjarak sekitar 4,5 kilometer sebelah Selatan Kotagede sementara itu, wilayah Kotagede menjadi tempat perdagangan penduduk, kemudian muncul sebutan dengan Pasar Gede.



Gambar 1.2

Pasar Legi Kotagede



Gambar 1.3

Toko Perak HS Silver

Akibat pemindahan ibu kota, Kotagede dapat dibidang mengalami kemunduran eksistensi. Namun, tahun 1920-1930, munculnya perajin perak dan para pengusaha membawa Kotagede ke masa kejayaannya.

Dari kerajinan perak, Kotagede menjadi Kota Perak, yang industrinya dapat ditemui dalam wilayah Kota Yogyakarta (Prenggan dan Purbayan) dan sebagian lagi termasuk dalam wilayah Kabupaten Bantul (Jagalan dan Singosaren). Sebagai situs bersejarah, Kotagede menyimpan beberapa bangunan peninggalan Kerajaan Mataram Islam.

Beberapa di antaranya yaitu situs Watu Gilang, Pemandian Sendang Seliran, Masjid Gedhe Mataram dan Benteng Cepuri. Selain itu, ada juga Makam Raja Mataram, yang menjadi tempat peristirahatan terakhir bagi Panembahan Senopati, Ki Ageng Pemanahan, Sultan Hadiwijaya, dan Sri Sultan Hamengkubuwono II. Sayangnya, bangunan tersebut berupa kraton atau istana Kotagede sudah hampir tidak ada lagi. Hal ini kemungkinan karena kraton terbengkalai usai ibu kota Kerajaan Mataram Islam dipindahkan beberapa kali.

B. SEJARAH KAMPUNG PRENGGAN



Gambar 1.4

Pondok Pesantren Nurul Ummah

Sejarah Kampung Prenggan ini berada di wilayah Kecamatan Kotagede yang dikempit oleh 2 wilayah yaitu Kelurahan Rejowinangun dan Kelurahan Purbayan. Kampung Prenggan dikenal dengan perkampungan agamis dibuktikan melalui dengan adanya Pondok Pesantren Nurul Ummah yang didirikan oleh KH. Asyhari Marzuqi dan Masjid Perak. Masjid Perak didirikan oleh Kyai Amir dan Haji Mudzakir pada tahun 1937 dan mulai digunakan pada tahun 1940. Nama Perak diambil dari kata dalam Bahasa arab yaitu “Firaq” mempunyai arti sebagai terpisah, artinya Masjid ini dan segala kegiatan dakwahnya lepas dari pengaruh Kraton, warna putih perak berarti suci, artinya Masjid ini ingin dijadikan sebagai tempat

pemurnian ajaran Islam, pada masa itu masih tercampur dengan ajaran Agama Hindu, animisme dan dinamisme. Selain menjadi salah satu kampung agamis, kampung Prenggan juga menjadi sebuah kampung percontohan pendidikan anti korupsi berbasis keluarga yang di pilih oleh KPK. Terdapat warung kejujuran yang terimplementasi di kampung Prenggan sebagai tempat untuk melatih kejujuran kepada masyarakat, sehingga dalam pengoperasiannya tidak membutuhkan penjaga dalam melayani pembeli dan hanya terdapat kotak untuk memasukan uang di dalamnya.



Gambar 1.5

Masjid Perak

C. GEOGRAFIS



Gambar 1.6

Kantor Kelurahan Prenggan

Kelurahan Prenggan, memiliki luas wilayah total sekitar 98,70 Ha yaitu bahwa dari salah satu ketiga Kelurahan yang berada di wilayah Kemantren Kotagede. Kelurahan Prenggan terletak di bagian selatan Kemantren Kotagede, Kelurahan Prenggan yang terbagi dalam 13 Rukun warga (RW) dan 57 Rukun Tetangga (RT). Secara geografi, bahwa wilayah Kelurahan Prenggan merupakan dataran rendah dengan ketinggian tanah mencapai sekitar 200,00 meter dari permukaan laut, dan suhu udara rata-rata 30,00 derajat celcius.



Gambar 1.7

Kantor Kelurahan Prenggan bagian Pelayanan Administrasi

Kelurahan Prenggan sendiri memiliki arti dalam Bahasa Jawa yaitu ꦥꦿꦁꦒꦤ , translit. Kelurahan Prenggan adalah sebuah Kelurahan yang terletak di Kemantren Kotagede, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Kelurahan ini juga memiliki sebuah Slogan yang berbunyi: “PRENGGAN BERGELORA” (Bergerak, Gotong-royong, Peduli, Inovatif dan Ramah untuk semua). Kelurahan Prenggan ini terdiri dari 13 Rukun Warga (RW) dan 57 Rukun Tetangga (RT) yang sudah dijelaskan diawal kalimat, Kelurahan Prenggan ini dibagi menjadi 3 kampung: Kampung Tinalan terdiri dari RW 01-04 dan RW 12, sedangkan Kampung Prenggan terdiri dari RW 05-10 dan RW 13, dan terakhir Kampung Tegalgendu terdiri dari RW 11. (sumber:data tahun 2023)

1. Batas Wilayah

- 1) Sebelah Utara : Kelurahan Rejowinangun
Mengikuti Gang Kampung,
Jl. Pelemsari, Jl. Depokan,
Jl. Pilahrejo, Jl. Pilahan &
Selokan Tinalan.
- 2) Sebelah Selatan : Desa Jagalan Kec. Banguntapan
Bantul & Kelurahan Giwangan
Kec. Umbulharjo Mengikuti
Jl. Mondorakan, dan
batas antara Kec. Kotagede &
Kec. Umbulharjo.
- 3) Sebelah Barat : Kelurahan Pandeyan Kec.
Umbulharjo mengikuti sungai
Gajahwong & batas antara
Kec. Kotagede dengan
Kec. Umbulharjo.
- 4) Sebelah Timur : Kelurahan Purbayan Kec.
Kotagede mengikuti
Jl. Kemasan.

2. Orbitrasi (Jarak dari Pusat Pemerintahan) seperti yang sudah tercantum dalam data monografi Kelurahan Prenggan menjelaskan bahwa sebagai berikut ini:

Jarak dari Pusat Pemerintahan Kecamatan : 0.5 km

Jarak dari Pusat Pemerintahan Kota	: 4 km
Jarak dari Kota/Ibukota Kabupaten	: 0 km
Jarak dari Ibukota Provinsi	: 8 km

D. VISI DAN MISI

a. VISI

Penyusunan RPJM Kelurahan Prenggan ditujukan sebagai pedoman program kerja pemerintahan Kelurahan bersama lembaga-lembaga tingkat Kelurahan dan seluruh warga masyarakat Prenggan. RPJM Kelurahan adalah pedoman program kerja untuk masa lima tahun. RPJM Kelurahan sebagai pedoman program kerja untuk masa lima tahun merupakan turunan dari sebuah cita-cita yang ingin dicapai di masa depan oleh segenap warga masyarakat Kelurahan Prenggan. Cita-cita masa depan sebagai tujuan jangka panjang yang ingin diraih Kelurahan Prenggan, merupakan arah kebijakan dari RPJM Kelurahan yang dirumuskan setiap lima tahun sekali. Cita-cita masa depan Kelurahan Prenggan disebut juga sebagai visi Kelurahan Prenggan.

Visi Kelurahan Prenggan yang disusun dari visi pemerintah Kota Yogyakarta adalah sebagai berikut: “Tercapainya Kelurahan Prenggan sebagai kelurahan dengan pelayanan prima berbasis ekonomi seni budaya berwawasan lingkungan dan ramah untuk semua”.

b. MISI

Misi Kelurahan Prenggan merupakan penjabaran operasional dari visi. Penjabaran dari Visi diharapkan dapat mengantisipasi terjadinya

perubahan lingkungan di masa yang akan datang dari usaha-usaha pencapaian visi Kelurahan Prenggan. Dalam meraih visi kelurahan Prenggan seperti yang sudah dijabarkan di atas, dengan mempertimbangkan potensi dan hambatan baik internal maupun eksternal maka disusunlah Misi Kelurahan Prenggan sebagai berikut:

1. Meningkatkan kesejahteraan dan keberdayaan masyarakat dibidang pariwisata kelurahan prenggan.
2. Mengurangi angka kemiskinan.
3. Memperkuat moral, etika, dan budaya masyarakat kelurahan prenggan.
4. Meningkatkan kesempatan masyarakat kelurahan prenggan dibidang pendidikan, kesehatan, sosial, dan pelestarian budaya serta adat istiadat.
5. Meningkatkan kelestarian lingkungan kawasan sungai gajahwong, sekaligus menjadi salah satu tujuan wisata alternative.
6. Membangun pendukung sarana prasana publik dan permukiman.
7. Meningkatkan pelayanan public.

E. POTENSI – POTENSI DI KELURAHAN PRENGGAN

Kelurahan Prenggan secara umum memiliki kekayaan akan cagar budaya baik dari kesenian, kerajinan maupun dalam pola hidup sebagaimana kehidupan masyarakat di Kelurahan Prenggan. Adapun potensi-potensi yang ada di Kelurahan Prenggan sebagai berikut ini:

- 1.) Sebagai kawasan Cagar Budaya yang masih terpelihara sampai sekarang merupakan peninggalan sejarah Kerajaan Mataram Islam. Gaya bangunan

dapat ditemui disekitar Prenggan, adapun jenis gaya Arsitekturnya seperti jawa, indies, kolonial, cina, klasik dan jengki.

2.) Prenggan sebagai destinasi wisata dengan branding *Heritage and Culture* menawarkan cerita sejarah dan budaya masyarakat kesehariannya yang dapat dinikmati sebagai Intro Living Museum Kotagede

3.) Memiliki potensi dalam bidang kuliner, Dengan dukungan kurang lebih 800 pelaku UMKM yg masih mempertahankan makanan tradisional warisan leluhur yang menjadi "legenda" di antaranya: kipo, legomoro, jadah manten, yangko, banjar, ukel, ukel, banjar, sambal krecek, sayur lodeh dan wedang sereh dan lain sebagainya.

4.) Memiliki potensi dalam bidang budaya, Terdapat kelompok-kelompok seni yang siap ditampilkan, diantaranya: karawitan, mocapat, musik kroncong, ketoprak, dan hadroh yang terpelihara dan sangat maju karena adanya pondok pesantren sehingga menambah nuansa religi di Kelurahan Prenggan.

5.) Memiliki potensi dalam bidang kerajinan atau kraff, adanya pengusaha perak yang masih memproduksi, kerajinan dari tembaga dan hiasan pernak-pernik asesoris manten, kerajinan kulit, perca, batik, dan lain sebagainya. Arahan dari Dinas pembangunan infrastruktur yang mendukung pelestarian kawasan dan lingkungan disesuaikan sebagai kawasan kunjungan wisata. Contoh: bangunan bentuk arsitektur dikonsultasikan dengan dinas Kebudayaan Kota Yogyakarta.

F. DEMOGRAFIS

Berdasarkan data yang telah ditampilkan pada monografi mengenai jumlah tentang kependudukan di Kelurahan Prenggan telah tercatat bagi berjenis kelamin laki-laki berjumlah sekitar 5.667 jiwa dan berjenis kelamin perempuan sekitar 5.973 jiwa, jika ditotalkan pada jumlah keseluruhan masyarakat Kelurahan Prenggan terhitung dari berusia 0 sampai 65 tahun berjumlah 11.640 jiwa. Menurut data tersebut dapat disimpulkan bahwa di lingkungan masyarakat Kelurahan Prenggan yang berjenis kelamin perempuan lebih banyak dari pada laki-laki, meskipun tidak terlalu jauh jarak antara jumlah laki-laki dan perempuan. Dan untuk jumlah total Kepala Keluarga sekitar 3.834 KK dengan kepadatan penduduk 11.640 jiwa. Berikut merupakan detail data/informasi yang telah tercantum dalam monografi sebagai berikut ini:

1. Kependudukan seperti yang telah dicantumkan dalam data monografi di Kelurahan Prenggan telah tercatat bagi berusia sekitar 0 sampai dengan 15 tahun berjumlah sekitar 2.685 jiwa, dan usia 16 tahun sampai 65 tahun berjumlah sekitar 8.050 jiwa sedangkan usia 66 tahun keatas sekitar 705 jiwa. Menurut data tersebut bahwa dapat disimpulkan di Kelurahan Prenggan yang berusia sekitar 16 tahun sampai 65 tahun lebih banyak dibandingkan dengan yang berusia sekitar 0 sampai 15 tahun.
2. Jumlah penduduk di Kelurahan Prenggan sesuai dengan pekerjaan atau mata pencaharian seperti telah dicantumkan dalam data monografi sebagai berikut ini:

- 1) Karyawan
 - a. Pegawai Negeri Sipil : 368 orang
 - b. A B R I : 13 orang
 - c. Swasta : 2.005 orang
- 2) Wiraswasta/Pedagang : 104 orang
- 3) Tani : 15 orang
- 4) Pertukangan : 4 orang
- 5) Buruh tani : 7 orang
- 6) Pensiunan : 255 orang
- 7) Nelayan : 0 orang
- 8) Pemulung : 0 orang
- 9) Jasa : 52 orang

Secara demografis bahwa di Kelurahan Prenggan ini merupakan kawasan mayoritas penduduknya memiliki latar belakang sebagai usaha pengrajin perak dan seni. Dalam pertumbuhannya saat ini masyarakat semakin maju dan berkembang sehingga banyak yang menjadi Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan Pegawai Swasta.

3. Tingkat pendidikan pada masyarakat di Kelurahan Prenggan yang telah tercatat bahwa lulusan pendidikan umum mulai dari TK berjumlah 1.180 orang, SD berjumlah 1.345 orang, SMP berjumlah 1.320 orang, SMA/SMU berjumlah 3.271 orang, akademin/D1-D3 berjumlah 569 orang, sarjana berjumlah 1.639 orang dan pascasarjana berjumlah 222 orang. Dapat dilihat bahwa tingkat pendidikan di Kelurahan Prenggan ini sangat banyak pada SMA/ SMU yang berjumlah sekitar 3.271 orang

daripada tingkat pendidikan lainnya. Hal ini membuat Kelurahan Prenggan secara pendidikan sangat mengutamakan tentang ilmu pengetahuan.

4. Jumlah pada penduduk miskin di Kelurahan Prenggan seperti yang telah disampaikan pada data monografi adalah sekitar 524 jiwa dengan jumlah Kartu Keluarga sekitar 199 KK (menurut standar BPJS).
5. U M R pada kabupaten/ kota berjumlah sekitar Rp. 2,153,970 rupiah
6. Sarana prasarana di Kelurahan Prenggan seperti yang telah tercantum pada data monografi sebagai berikut:

- a. Kantor Kelurahan : ada
- b. Prasarana Kesehatan
 - 1) Puskesmas : 1 buah
 - 2) UKBM (Posyandu) : 17 buah
 - 3) Poliklinik/Balai Pelayanan Masyarakat : 2 buah
- c. Prasarana Pendidikan
 - 1) Gedung Sekolah Paud : 17 buah
 - 2) Gedung Sekolah TK : 6 buah
 - 3) Gedung Sekolah SLTP : 3 buah
 - 4) Gedung Sekolah SD : 3 buah
 - 5) Gedung Sekolah MU : 3 buah
 - 6) Gedung PT : 2 buah
- d. Prasarana Ibadah
 - 1) Masjid : 21 buah
 - 2) Mushola : 10 buah
 - 3) Gereja : 1 buah

e. Prasarana Umum

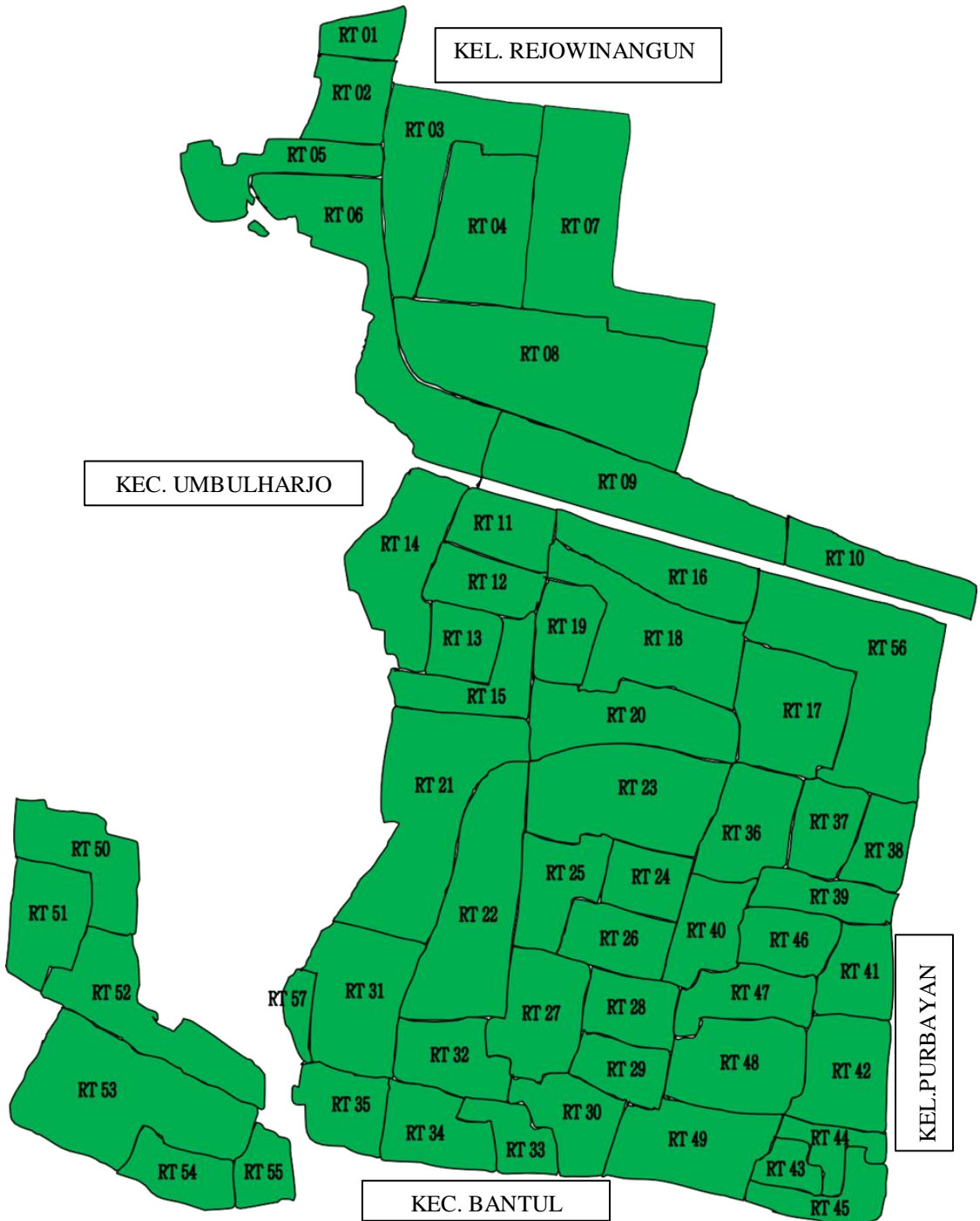
- 1) Olahraga : 1 buah
- 2) Kesenian/budaya : 3 buah
- 3) Balai Pertemuan : 8 buah

7. Data ketentraman dan ketertiban di Kelurahan Prenggan yang telah

dicantumkan pada data monografi sebagai berikut:

- a. Jumlah anggota linmas : 90 orang
- b. Jumlah pos kamling : 37 pos
- c. Jumlah operasi penertiban : 2 kali
- d. Jumlah kejadian kriminal
 - 1) Pencurian : 4 kali
 - 2) Kenalakan remaja : 2 kali

PETA WILAYAH KELURAHAN PRENGGAN

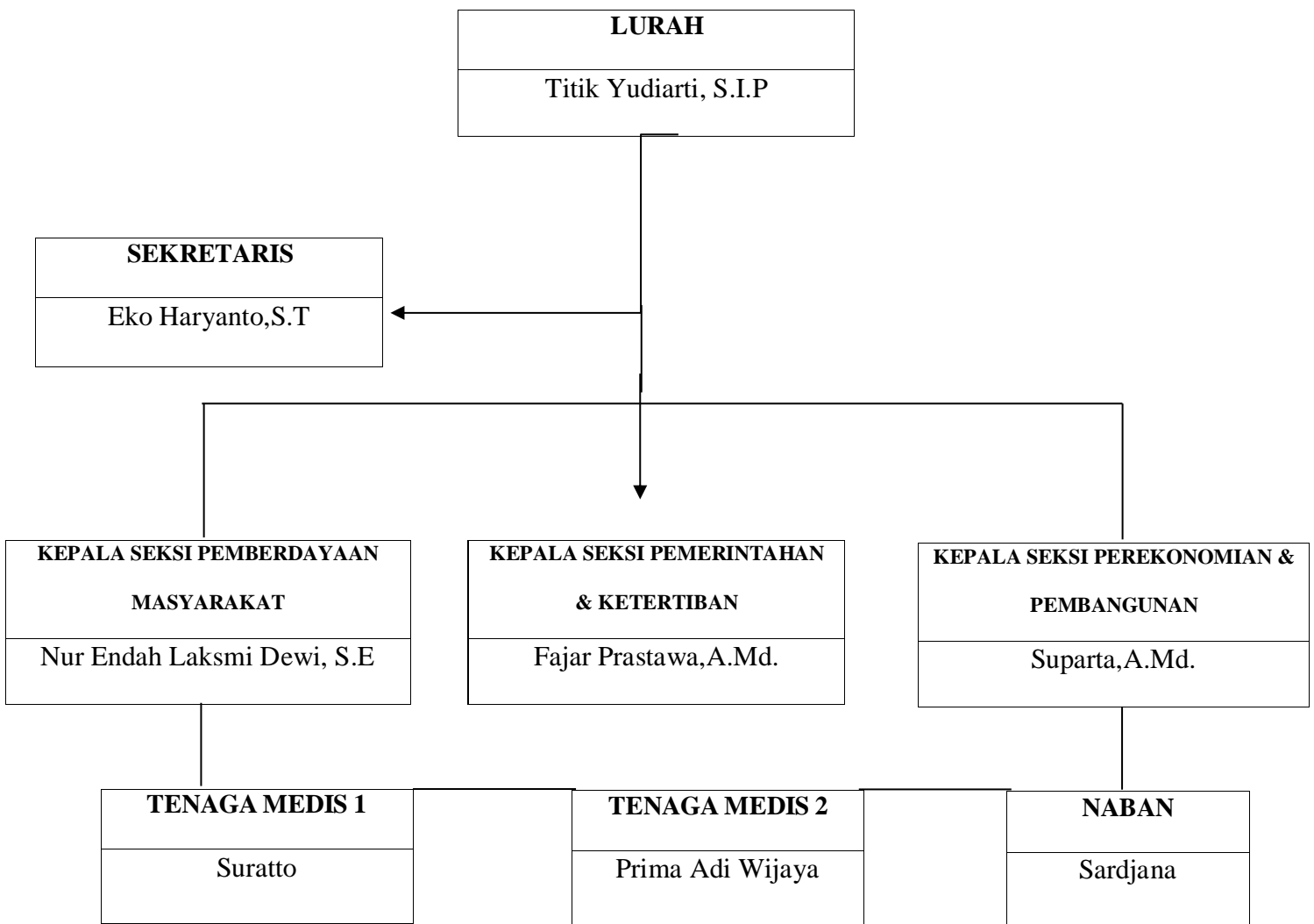


G. PEMERINTAHAN

Kelurahan Prenggan, Kemantren Kotagede, Kota Yogyakarta, DIY dipimpin oleh Titik Yudiarti, S.I.P selaku Lurah dan Eko Haryanto. S.T selaku sekretaris lurah dan dibantu oleh perangkat Kelurahan, adapun struktur organisasi Pemerintahan Kelurahan Prenggan sebagai berikut ini:

Tabel 1.3

Struktur Organisasi Kelurahan Prenggan



(sumber data tahun 2023)

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka penulis menarik kesimpulan mengenai “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Pergaulan Remaja”, sebagai berikut ini:

1. Perilaku pergaulan remaja sangat terpengaruh oleh adanya gadget dimana gadget telah membuat perubahan besar seperti perubahan emosional, sikap atau gaya hidup, cara berkomunikasi, dan anti sosial
2. Timbulnya kesadaran penuh dari para remaja bahwa terdapat pengaruh negatif dari penggunaan gadget sehingga diperlukan antisipasi untuk mengurangi dampak negatif yang timbul secara berlebihan dimana diantara caranya adalah dengan melakukan pembatasan penggunaan gadget baik dalam hal waktu maupun terhadap akses didalam penggunaan gadget.
3. Penggunaan gadget menimbulkan pengaruh positif bagi para remaja terutama dalam pengembangan diri dimana saat ini terdapat banyak ilmu pengetahuan yang dapat dengan mudah diakses melalui gadget

B. SARAN

Dengan adanya saran dan pesan dibawah ini diharapkan bahwa penggunaan gadget oleh remaja dapat lebih seimbang dan dapat membawa ke hal positif dalam perilaku pergaulan remaja, adapun beberapa saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Bagi remaja supaya memanfaatkan waktu luang agar dapat beraktivitas dan bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Pakailah gadget sebagai kebutuhan dengan cara memahami manfaat, fungsi dan efek pada gadget sehingga dapat lebih baik dalam penggunaannya. Serta membatasi waktu dan tempat untuk penggunaan gadget.
2. Bagi kominfo untuk lebih selektif dalam meluncurkan aplikasi-aplikasi di playstore dan ios serta lebih dapat memantau lebih ketat kalangan remaja dalam penggunaan gadget, supaya kalangan remaja ini dapat membatasi penggunaan gadget mereka dan tidak mengarah ke hal negatif dan sertakan aplikasi yang mendidik untuk menjadikan remaja supaya menggunakan gadget lebih ke hal positif.
3. Bagi Orang tua perlunya untuk berkomunikasi secara terbuka dengan remaja tentang penggunaan gadget dan membicarakan apa saja potensi risiko yang terkait dalam penggunaan gadget serta dukunglah remaja untuk mengatasi tantangan dan permasalahan yang mungkin timbul dari penggunaan gadget mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Adventus. 2019. "Pengertian Perilaku." *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*. 1(69):5–24.
- Anis Mutmainah. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Di Kalangan Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Program Studi Ahwal Al-Syakshiyah (AS). IAIN Metro
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press.
- Burroughs, B., & Burroughs, W. J. (2011). The Masal Bugduv hoax: Football blogging and journalistic authority. *New Media & Society*, 14(3), 476–491.
https://repository.petra.ac.id/19444/3/44_Publikasi1_06002_6825.pdf
- E. Ktisti Poerwandari, Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian, (Jakarta : Lembaga Pengembangan dan Pengukuran Psikologi, Fak. Psikologi UI, 1998), h. 34 www.informasi-pendidikan.com › Informasi Pendidikan, 11 Agustus 2013, Jam 03.20 Wib
- Fitriana, Fitriana, Anizar Ahmad, and Fitria Fitria. 2021. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga." *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi* 5(2):182. doi:10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898.
- Francisco, Alecsandro Roberto Lemos. 2013. "Penggunaan Gadget 1." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- Ibid, h.7 Metode pengolahan data kualitatif adalah metode pengolahan data yang tidak berbentuk angka-angka sebagai gambaran fakta-fakta dan karakteristik-karakteristik objek penelitian. Lihat M. Iqbal Hasan, Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2002), h. 187
- I.Ivan.(2023).Strategi Komunikasi Promosi Pariwisata Di Desa Wisata Liang Ndara Kabupaten Manggarai Barat Labuan Bajo.Skripsi.Tidak Diterbitkan. Program Studi Ilmu Komunikasi Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa"APMD"Yogyakarta.
- Juliadi. (2018). Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Riau Kepulauan Batam. Rakhmat,
- Jalaludin, 2005. Psikologi Komunikasi. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Jalaludin, 2007. Psikologi Komunikasi. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Luik, Jandy. 2020. "Media Baru Sebuah Pengantar."
- Livingsto Livingstone (1999:60) dalam Flew (2002:2) " we can define new media as those forms that combine three Cs: computing and 16 information technology (IT), communication networks and information content."
- Mahni. (2020). Dampak Gadget Terhadap Perilaku Sosial. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam (KPI). Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi (FDIK) UIN Mataram.
- M.Ihsan Hakikin. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmaniyyah Yogyakarta. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Program Studi Sosiologi Agama. UIN Yogyakarta.

Rahmawati, Putri. 2022. "Penggunaan Gadget Dan Dampaknya Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar."

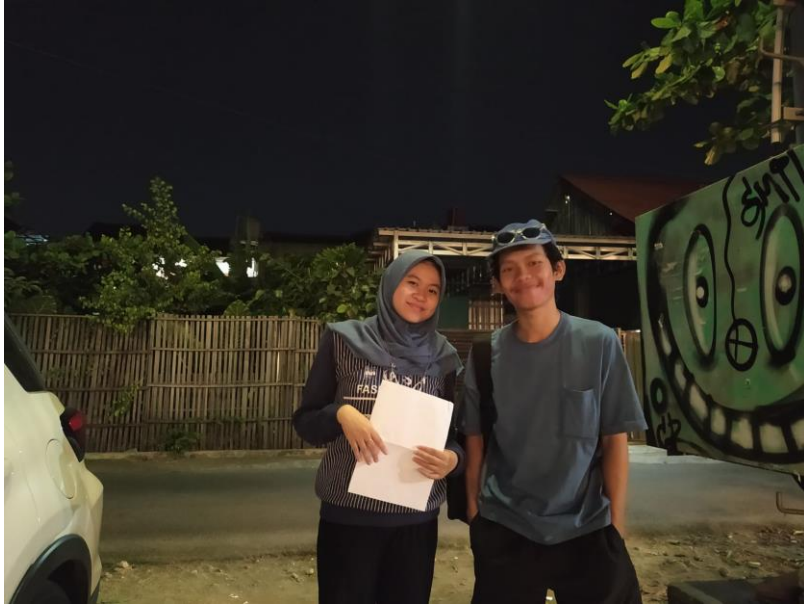
Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D, Bandung, Alfabeta, 2011, h.7

Sahilun A.Nasir, Peran Pendidikan Agama Terhadap Pemecahan Problem Remaja, (Jakarta:Kalam Mulia, 2002) Ce. Ke-2, h 1.

Septiriani, Dian. 2019. "Pengaruh Pendidikan Seks Pranikah Dengan Metode Peer Education Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Perilaku Seks Pranikah Di SMK 'XY' Kota Padang." *Scholar.Unand.Ac.Id* 2030:1–8.

Setiadi, A., A. M. Putra, G. O. Cahyandari, dkk. (2021).
<https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA> diakses pada 02 Mei 2023
<http://repository.poltekkes-denpasar.ac.id/7416/3/BAB%20II%20Tinjauan%20Pustaka.pdf> diakses pada 02 Mei 2023
<https://www.halodoc.com/artikel/ketahui-dampak-gadget-pada-psikologis-remaja> diakses pada 08 Mei 2023
<http://scholar.unand.ac.id/47346/2/BAB%20I%20PENDAHULUAN.pdf> diakses pada 12 Mei 2023
<https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-smartphone-indonesia-terbesar-keempat-dunia-pada-2022> diakses pada 12 Mei 2023
<https://id.wikipedia.org/wiki/Pergaulan> diakses pada 16 Mei 2023
<https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA> diakses pada 11 Mei 2023
<https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-smartphone-indonesia-terbesar-keempat-dunia-pada-2022> diakses pada 03 Mei 2023
<https://123dok.com/article/pengertian-dan-sejarah-perkembangan-gadget.z3jl588y> diakses pada 21 Mei 2023
https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riiset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers diakses pada 03 Mei 2023
<https://www.kompasiana.com/ebi042387/6392edcb4addee4fab181f65/dampak-positif-dan-negatif-gadget-di-kalangan-remaja> diakses pada 1 juli 2023
<http://library.binus.ac.id/eColls/eThesidoc/Bab2HTML/2011200498mc2/body.html> diakses pada 05 Agustus 2023
<https://jogja.tribunnews.com/2020/04/20/keluyuran-hingga-dini-hari-membawa-batu-9-remaja-di-kotagede-diamankan-polisi> diakses pada 08 Agustus 2023

LAMPIRAN



Dokumentasi Wawancara bersama Rio Ardianata sebagai masyarakat Kelurahan Prenggan



Dokumentasi Wawancara bersama Ahmad Kiki Hermawan sebagai masyarakat Kelurahan Prenggan



Dokumentasi wawancara bersama Deandra Agriani Candraningtyas sebagai masyarakat Kelurahan Prenggan



Dokumentasi wawancara bersama Annisa Dwi Pratiwi sebagai masyarakat Kelurahan Prenggan



Dokumentasi wawancara bersama Wulan Safitri sebagai masyarakat Kelurahan Prenggan



Dokumentasi wawancara bersama Yuni Shinta sebagai masyarakat Kelurahan Prenggan



Dokumentasi wawancara bersama Danendra Pallas Setya Putra sebagai masyarakat Kelurahan Prenggan

PROPOSAL PENELITIAN
PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU
PERGAULAN REMAJA

(Penelitian Deskriptif Kualitatif di Kelurahan Prenggan Kapanewon
Kotagede Kota Yogyakarta)



Oleh :

ERSA SEKAR CHANDRADITA

NIM: 19530014

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
SEKOLAH TINGGI PEMBANGUNAN MASYARAKAT DESA
"APMD"
YOGYAKARTA

2023

Pengajuan Judul Proposal Skripsi

PROPOSAL PENELITIAN
PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU
PERGAULAN REMAJA

(Penelitian Deskriptif Kualitatif di Kelurahan Prenggan Kapanewon
Kotagede Kota Yogyakarta)



Oleh :

ERSA SEKAR CHANDRADITA

NIM: 19530014

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
SEKOLAH TINGGI PEMBANGUNAN MASYARAKAT DESA
"APMD"
YOGYAKARTA

2023

ACC Proposal Skripsi



**YAYASAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN TUJUH BELAS YOGYAKARTA
SEKOLAH TINGGI PEMBANGUNAN MASYARAKAT DESA "APMD
YOGYAKARTA**

Akreditasi Institusi B

• PROGRAM STUDI PEMBANGUNAN MASYARAKAT DESA D III STATUS TERAKREDITASI B
• PROGRAM STUDI PEMBANGUNAN SOSIAL S1 STATUS TERAKREDITASI B
• PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI STATUS TERAKREDITASI B
• PROGRAM STUDI ILMU PEMERINTAHAN STATUS TERAKREDITASI A
• PROGRAM STUDI ILMU PEMERINTAHAN PASCASARJANA (S2) TERAKREDITASI B

Alamat: Jl. Timoho No. 317 Yogyakarta 55225, Telp. (0274) 561971, 550775, Fax. (0274) 515989, website : www.apmd.ac.id , e-mail : info@apmd.ac.id

Nomor : 452/I/U/2023
Hal : Permohonan izin penelitian

Kepada Yth :
Camat Kotagede, Kemantren Kotagede, Kota Yogyakarta
di
Yogyakarta

Dengan hormat,

Bersama ini kami beritahukan dengan hormat bahwa Mahasiswa Program Sarjana (S1) Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa "APMD" Yogyakarta yang namanya tersebut di bawah ini akan mengadakan penelitian lapangan pada Juni 2023. Penelitian tersebut oleh Mahasiswa yang bersangkutan digunakan dalam rangka penyusunan Skripsi di Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa "APMD".

Adapun nama Mahasiswa dan judul Penelitian adalah:

Nama : Erska Sekar Chandradita
No Mahasiswa : 19530014
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Pergaulan Remaja
Dosen Pembimbing : Habib Muhsin, S.Sos, M.Si

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mohon berkenan untuk memberikan izin serta bantuan fasilitas seperlunya guna memungkinkan dan memudahkan pelaksanaan penelitian tersebut.

Atas perhatian dan bantuannya, kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 30 Mei 2023
Ketua

Sulero Eko Yunanto
NID. 170 230 190

Surat Permohonan Izin Penelitian kepada Kemantren Kotagede



**YAYASAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN TUJUH BELAS YOGYAKARTA
SEKOLAH TINGGI PEMBANGUNAN MASYARAKAT DESA "APMD
YOGYAKARTA
Akreditasi Institusi B**

• PROGRAM STUDI PEMBANGUNAN MASYARAKAT DESA (S1) STATUS TERAKREDITASI B
• PROGRAM STUDI PEMBANGUNAN SOSIAL (S1) STATUS TERAKREDITASI B

• PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI STATUS TERAKREDITASI B
• PROGRAM STUDI ILMU PEMERINTAHAN STATUS TERAKREDITASI A
• PROGRAM STUDI ILMU PEMERINTAHAN PASCASARJANA (S2) TERAKREDIT

Alamat: Jl. Tinoho No. 317 Yogyakarta 55225. Telp. (0274) 561971, 550775, Fax. (0274) 515889, website : www.apmd.ac.id , e-mail : info@apmd

Nomor : 451/I/U/2023
Hal : Permohonan izin penelitian

Kepada Yth :
Lurah Prenggan, Kemantren Kotagede, Kota Yogyakarta
di
Yogyakarta

Dengan hormat,

Bersama ini kami beritahukan dengan hormat bahwa Mahasiswa Program Sarjana (S1) Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa "APMD" Yogyakarta yang namanya tersebut di bawah ini akan mengadakan penelitian lapangan pada Juni 2023. Penelitian tersebut oleh Mahasiswa yang bersangkutan digunakan dalam rangka penyusunan Skripsi di Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa "APMD".

Adapun nama Mahasiswa dan judul Penelitian adalah:

Nama : Erska Sekar Chandradita
No Mahasiswa : 19530014
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Pergaulan Remaja
Dosen Pembimbing : Habib Muhsin, S.Sos, M.Si

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mohon berkenan untuk memberikan izin serta bantuan fasilitas seperlunya guna memungkinkan dan memudahkan pelaksanaan penelitian tersebut.

Atas perhatian dan bantuannya, kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 30 Mei 2023



Surat Permohonan Izin Penelitian kepada Kelurahan Prenggan



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
KEMANTREN KOTAGEDE

ꦏꦺꦩꦤ꧀ꦠꦺꦤ꧀ꦏꦺꦠꦒꦺꦢꦺ

Jl. Nyi Wiji Adisoro No. 39 Yogyakarta Kode Pos: 55172 Telp. (0274) 375790 Fax (0274) 375790
EMAIL: kg@jogjakota.go.id
HOTLINE SMS: 08122780001 HOTLINE EMAIL: upik@jogjakota.go.id
WEBSITE: www.jogjakota.go.id

SURAT KETERANGAN

No : 070/ 21 /VI/ 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Suharti, A.Md
NIP : 19670607 199203 2 007
Jabatan : Jawatan Umum

Menerangkan bahwa data sebagai berikut :

No	Nama	NIM	Instansi
1	Ersa Sekar Chandradita	19530014	Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa APMD Yogyakarta

telah mengajukan permohonan izin Penelitian Nomor 452/I/U/2023 tanggal 30 Mei 2023 ke Kemantren Kotagede, untuk selanjutnya dapat dilakukan proses penelitian di Kelurahan Prenggan sesuai dengan surat izin yang telah diajukan.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasama Bapak/ Ibu, Kami ucapkan terima kasih.

TGL. 09-06-2023
No. 070/266
MENGETAHUI
KELURAHAN PRENGGAN
KEMANTREN KOTAGEDE
EKOWIARYANTO, S.T
NIP. 197801271988034004

Yogyakarta, 9 Juni 2023
Jawatan Umum
Suharti, A.Md
NIP. 19670607 199203 2 007

Surat Izin Pemberian Penelitian dari Kemantren Kotagede untuk Kelurahan Prenggan



**YAYASAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN TUJUH BELAS YOGYAKARTA
SEKOLAH TINGGI PEMBANGUNAN MASYARAKAT DESA "APMD
YOGYAKARTA**

Akreditasi Institusi B

• PROGRAM STUDI PEMBANGUNAN MASYARAKAT DESA D III STATUS TERAKREDITASI B
• PROGRAM STUDI PEMBANGUNAN SOSIAL S1 STATUS TERAKREDITASI B

• PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI STATUS TERAKREDITASI B
• PROGRAM STUDI ILMU PEMERINTAHAN STATUS TERAKREDITASI A
• PROGRAM STUDI ILMU PEMERINTAHAN PASCASARJANA (S2) TERAKREDITASI E

Alamat: Jl. Timoho No. 317 Yogyakarta 55225, Telp. (0274) 561971, 550775, Fax. (0274) 515989, website: www.apmd.ac.id, e-mail: info@apmd.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: 265/I/T/2023

Ketua Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa "APMD" Yogyakarta memberikan tugas kepada:

Nama : Ersar Sekar Chandradita
Nomor Mahasiswa : 19530014
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : Sarjana (S-1)
Keperluan : Melaksanakan Penelitian
a. Tempat : Kelurahan Prenggan, Kemantren Kotagede, Kota Yogyakarta
b. Sasaran : Remaja di Kelurahan Prenggan, Kemantren Kotagede, Kota Yogyakarta
c. Waktu : Juni s.d. selesai

Mohon yang bersangkutan diberikan bantuan seperlunya.



Yogyakarta, 30 Mei 2023

Ketua

Situro Eko Yunanto

NIY. 170 230 190

PERHATIAN:

Setelah selesai melaksanakan penelitian, mohon surat tugas ini diserahkan kepada Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa "APMD" Yogyakarta.

MENGETAHUI:

Kepala Desa/Kepala Kelurahan/Pejabat Instansi tempat penelitian bahwa mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian.

Surat Tugas

LAMPIRAN

PANDUAN WAWANCARA

1. Bagaimana Anda melihat pengaruh penggunaan gadget di lingkungan sekitar anda, terhadap perilaku pergaulan remaja yang terjadi pada saat ini?
2. Apa saja kegunaan yang paling umum dilakukan oleh remaja dengan menggunakan gadget?
3. Apakah Anda melihat adanya perubahan dalam perilaku pergaulan remaja semenjak meningkatnya penggunaan gadget pada saat ini?
4. Bagaimana gadget mempengaruhi cara remaja berkomunikasi dengan teman-teman?
5. Apakah Anda percaya bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat memengaruhi, kemampuan remaja dalam membentuk pergaulan remaja pada saat ini?
6. Apakah penggunaan gadget ini berdampak kepada kemampuan remaja untuk berinteraksi secara langsung?
7. Bagaimana pengaruh gadget terhadap kemampuan perilaku remaja dalam pergaulan? Apakah penggunaan gadget ini menghalangi atau justru membantu?
8. Bagaimana Anda melihat pengaruh media sosial melalui gadget terhadap perilaku remaja?
9. Apakah ada langkah yang dapat diambil untuk membantu remaja mengelola penggunaan gadget dengan lebih seimbang agar tetap dapat menjaga perilaku pergaulan yang sehat?
10. Apakah penggunaan gadget berdampak pada kemampuan remaja untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, mendengarkan?
11. Bagaimana gadget mempengaruhi kegiatan sosial remaja di luar lingkungan sekolah, seperti kegiatan olahraga, klub, atau organisasi remaja? Apakah mereka lebih cenderung menggunakan gadget daripada berpartisipasi dalam kegiatan sosial tersebut?

Daftar Pertanyaan Narasumber halaman 1

12. Apakah remaja saat ini memiliki ketergantungan pada gadget? Dan bagaimana cara mereka untuk merespons ketika gadget hanya terbatas dalam penggunaannya?
13. Apakah anda sering bermain gadget? Dan apa yang biasa anda lakukan ketika sedang bermain gadget?
14. Bagaimana cara anda untuk membatasi penggunaan gadget? Dan dalam sehari berapa lamakah anda bisa bermain gadget?
15. Apa saja dampak yang anda rasakan setelah mengenal dan menggunakan gadget?

Daftar Pertanyaan Narasumber Halaman 2



Dokumentasi larangan parkir disekitar lapangan dan larang nongkrong/
pacaran di lapangan karang



Dokumentasi larangan nongkrong dan pacaran di sekeliling Lapangan Karang



Dokumentasi pergaulan remaja di sekitar Lapangan karang Kelurahan Prenggan



Dokumentasi Pergaulan remaja yang sedang nongkrong disekeliling lapangan karang.



Dokumentasi Pergaulan remaja yang sedang nongkrong disekeliling lapangan karang.