

BAB IV

ANALISIS DATA PENELITIAN

Berdasarkan hasil survey dengan metode yang penulis gunakan penelitian lapangan (*field research*) yakni penelitian yang dilakukan dilapangan atau didalam masyarakat yang sebenarnya. Untuk menemukan realitas apa yang tengah terjadi mengenai masalah tertentu. Data yang penulis dapatkan dari hasil penelitian penggunaan gadedged pemuda di Desa Loram Kulon adalah pemuda jarang melakukan komunikasi tatap muka secara langsung. Hal ini disebabkan karena penggunaan gadedged secara berlebihan.

Gadedged adalah Telepon genggam (telepon genggam) atau telepon seluler (ponsel) atau *handphone* (HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan teleponkonvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (*portabel/mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel *wireless*). Selain itu, fungsi gadedged yang semestinya digunakan untuk berkomunikasi yakni, adalah menelpon, mengirim dan menerima pesan, mengakses internet dan mengabadikan moment-moment, namun, fungsi gadget saat ini tergantung kepada orang yang memakainya. Gadedged memiliki aplikasi yang dapat mempermudah penggunaanya dikala berkomunikasi berjarak jauh, akan tetapi komunikasi dengan adanya jarak akan menyebabkan terjadinya *misscommunication*.

Komunikasi antarpersonal (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antara komunikator dengan seorang komunikan. Komunikasi jenis ini dianggap paling efektif dalam hal upaya mengubah sikap, pendapat atau perilaku seseorang, karena sifatnya *dialogis*, berupa percakapan. Arus balik bersifat langsung. Komunikator mengetahui tanggapan komunikan ketika itu juga, pada saat komunikasi dilancarkan. Komunikator mengetahui pasti apakah komunikasinya positif atau negatif, berhasil atau tidak. Jika tidak ia dapat meyakinkan komunikan ketika itu juga karena ia dapat memberi kesempatan kepada komunikan untuk bertanya seluas-luasnya. Pentingnya situasi komunikasi antarpersonal seperti itu bagi komunikator ialah karena ia dapat mengetahui diri komunikan selengkap-lengkapnyanya. Ia dapat mengetahui namanya, pekerjaannya, agamanya, pengalamannya, cita-citanya, dan sebagainya, yang penting artinya untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilakunya. Dengan demikian komunikator dapat mengarahkannya ke suatu tujuan sebagaimana ia inginkan. Sedangkan fungsi dan tujuan komunikasi tatap muka tidak akan terjalin tanpa adanya proses komunikasi. Akan tetapi dalam berkomunikasi tatap muka perlu diteliti gaya berbicara karena itu akan menentukan pengaruh yang diterima oleh komunikan.

Dari data yang peneliti dapatkan dapat kami analisa bahwa dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan terhadap berkurangnya komunikasi tatap muka yaitu menjauhnya ikatan tali silaturahmi antara

pemuda dengan pemuda, keluarga, dan kerabat. Penggunaan gadget terbagi dalam segi positif dan segi negatifnya sebagai berikut :

a. Penggunaan Gadget dari Segi Positif

1) Segi Komunikasi

Dahulu, jika ingin berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya hanya bisa dilakukan jika bertemu tatap muka langsung dengan seseorang. Untuk wilayah yang jauh, kita hanya bisa saling bertukar informasi dengan mengirim surat. Namun, sekarang ini kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja, dimana saja, dan kapan saja, tanpa harus bertemu langsung dengan orang yang bersangkutan. Kita bisa berkomunikasi tanpa harus terikat tempat tinggal. Komunikasi menjadi lebih praktis dan efisien, baik dari segi pemakaian ataupun dari segi cara kita membawa alat tersebut. Tetapi komunikasi seperti ini pun ada kekurangannya atau tidak efektif yakni kita tidak dapat mengetahui ekspresi sikap perilaku dari seseorang yang kita ajak berkomunikasi.

2) Segi Sosial

Kita bisa memperbanyak teman menggunakan gadget dengan cepat dan mudah. Kita bisa berbagi kabar dengan teman dan kerabat kita di dalam ataupun luar negeri dengan cepat. Apalagi sekarang sudah banyak social media membuat kita menjadi lebih mudah dan bervariasi dalam menyampaikan kabar. Dengan menggunakan gadget, kita bisa mengakses social media apapun

itu, dan membuat kita menjadi lebih mudah menyebarkan informasi mengenai diri kita ke siapapun yang kita inginkan, baik itu teman atau saudara. Kemudahan menyebarkan informasi tersebut, juga bisa membuat kita menjadi lebih kreatif dalam menunjukkan hasil karya kita, seperti adanya blogger, youtube, soundcloud dan banyak lagi.

b. Penggunaan Gerged Segi Negatif

- 1) Dampak negatif gaged terhadap hubungan sosial yang pertama yaitu munculnya ketergantungan. Media gaged baik itu gaged informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Di mana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan gaged yang digunakan, seolah-olah ia menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada hubungan seseorang dengan orang lain secara tatap muka akan menurun.
- 2) Antisocial merupakan dampak negatif gaged yang disebabkan karena penyalahgunaan gaged itu sendiri. Hal ini terjadi di mana ketika seseorang merasa gaged merupakan satu-satunya hal yang paling penting dalam hidupnya, sehingga ia melupakan keadaan di sekitarnya. Akan muncul ketidakpedulian dalam dirinya terhadap lingkungan. Satu-satunya hal yang dapat menarik perhatiannya hanyalah gadget yang ia gunakan. Akibat yang timbul ialah ia menjadi jarang berinteraksi dengan orang-orang yang berada di

lingkungan sekitarnya, sehingga kemampuan interpersonal dan emosionalnya pun terhambat dan tidak akan berkembang. Dampak terburuk yang akan timbul, dia akan kesulitan untuk bersosialisasi dan menjalin relasi dengan orang-orang di sekitarnya.

- 3) Penggunaan tidak sesuai kondisi, misalnya, menggunakan gadget disela-sela berkumpul dengan pemuda lainnya sehingga membuat apa yang sedang diperbincangkan menjadi terabaikan karena asik memainkan gadget.
- 4) Pemborosan biaya gadget yang tidak akan ada habisnya, akan membuat para penggunanya tidak pernah puas sehingga perlu biaya untuk selalu meng-update gadget yang mereka miliki ataupun penggunaan gadget komunikasi yang makin meluas juga diikuti penambahan biaya. Terutama penambahan dalam biaya operasional contohnya untuk membeli pulsa, paket data dan biaya service, dan pembelian aksesoris.

Dapat dilihat di atas hasil peneliti dalam mengamati kegiatan keseharian responden bahwa perbandingan antara segi positif dan segi negatif yang berkaitan dengan komunikasi tatap muka, lebih banyak segi negatif yang didapatkan dari penggunaan gadget tersebut, oleh karena itu, batasan-batasan dan kewaspadaan dalam menggunakan gadget untuk menjalin komunikasi tatap muka terjalin efektif seperti dahulu yang lebih sering menggunakan komunikasi langsung untuk

menyampaikan pesan, karena yang diberikan dalam komunikasi langsung bisa mengetahui ekspresi dan sikap yang terjadi pada saat pesan yang disampaikan itu diberikan.

Peneliti menyimpulkan bahwa dari hasil wawancara dan pengamatan yang telah penulis lakukan di lapangan tentang rumusa masalah yakni apakah pengaruh gadget berdampak kepada kurangnya komunikasi tatap muka? Mendapatkan hasilnya, ternyata benar gadget sangat mempengaruhi pola komunikasi di kalangan pemuda Desa Loram Kulon, dimana ketika mereka sedang berkumpul dengan keluarga maupun teman selalu asyik dengan gadget yang dimiliki. Kurangnya perhatian terhadap sekitar sehingga membuat dampak-dampak komunikasi. Adapun dampak kurangnya komunikasi terdiri dari segi positif dan segi negatif. Positifnya, jika kita berkomunikasi dengan seorang untuk wilayah yang jauh bisa kapan saja, dimana saja dan kapan saja dengan adanya gadget. Kita juga dapat memperbanyak teman melalui gadget dengan aplikasi yang ada didalamnya seperti facebook. Sedangkan dampak negatifnya, muncul ketergantungan, dimana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan gadgetnya seolah-olah menemukan dunianya sendiri akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada hubungan dengan orang disekitarnya sehingga menurunkan komunikasi tatap muka. Kemudian seseorang dapat menjadi antisosial. Tidak ada rasa kepeduliannya terhadap lingkungan dan sekitarnya. Akibatnya yang

timbul ialah menjadi jarang berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang-orang yang berada disekitarnya.

Maka dari itu perlunya kesadaran dari pemuda pemilik gadget untuk membatasi atau memberi jadwal pemakaian gadget agar komunikasi langsung seperti halnya dahulu tetap terjalin baik dan hubungan sosialpun tidak merenggang hanya karena penggunaan gadget yang berlebihan. Penulis beranggapan yakni komunikasi yang berhasil yaitu komunikasi yang dilakukan secara langsung dengan tatap muka, karena bahwasanya komunikasi langsung tatap muka bisa mengetahui respon yang diterima komunikan apa pesan yang telah diberikan oleh komunikator. Sehingga komunikator dapat mengetahui respon apa yang ditangkap oleh komunikan tersebut, seberapa besar pengaruh komunikasi yang diterima komunikan saat perbincangan terjadi, apakah komunikan dapat mengerti, ataukah mengabaikan perbincangan yang tengah terjadi.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi peneliti mendapatkan data tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap pola atau model komunikasi pemuda Desa Loram Kulon kecamatan Jati kabupaten Kudus. Bahwa besar pengaruh yang diberikan gadget ke pemuda sehingga berdampak kepada kurangnya komunikasi tatap muka. Seperti kebiasaan dahulu ketika berkumpul dalam acara karang taruna dilakukan para pemuda bertemu selalu berbincang-bincang, akan tetapi setelah munculnya gadget dizaman

modern ini membuat pemuda menghilangkan kebiasaan berkomunikasi tatap muka. Sehingga membuat hubungan sosial yang ada menjadi terasa hilang karena pengaruh gadget tersebut.

Bahwa pengaruh yang diberikan gadget kepada pemuda-pemuda di Desa Loram Kulon, berdampak kepada kurangnya komunikasi tatap muka. Dimana yang dahulu mereka dalam kegiatan rutin karang taruna selalu menggunakan dan memanfaatkan kondisi untuk saling berkomunikasi langsung tetapi hal ini tidak terjadi dizaman sekarang yang disebabkan mereka para pemuda menggunakan gadgetnya tidak ditempat kondisi yang memungkinkan, karenanya itu membuat komunikasi langsung tatap muka sering kali diabaikan, seolah-olah komunikasi langsung ini tidak terlalu penting, karena komunikasi melalui media lebih dominan digunakan untuk para kaum pemuda. Pengaruh gadget bahkan tidak berdampak kepada komunikasi saja, bahkan kewajiban seperti; menjalankan sholat lima, pengajian rutin pun terlalaikan karna gadget ini tersebut, sungguh disayangkan buat para pemuda melalaikan sholat lima waktu hanya karena asik memainkan gadget dan silaturahmi pun sangat jarang terjadi.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan sifat penelitian *field research* yaitu, masih banyak pemuda yang menggunakan gadgetnya tidak dikondisi dan waktu yang tepat sehingga memungkinkan komunikasi antarpesonal masih sangat kurang.

Dimana ketika mereka berkumpul ditempat yang sama tidak melakukan komunikasi yang seperti halnya, hanya terpaku dengan gadget yang dimilikinya, sehingga membuat generasi saat ini menunduk, menjauhkan yang dekat mendekatkan yang jauh. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua mendapatkan hasil bahwa kebanyakan pemuda menghilangkan rasa hormat dan patuh terhadap orang tuanya. Bahkan bisa mengabaikan kewajiban sholat dan mengaji ketika memainkan gadget. Adapula penyebab terjadinya pemuda pengguna gadget menjadi autis terhadap gadgetnya yakni adalah aplikasi gadget yang dilengkapi fitur-fitur yang membuat penggunanya asik memainkannya, seperti permainan game online, *Facebook*, *Whatsapp*, *Twitter*, *Instragram*, dll. Bahwa permainan game online ini mampu membuat penggunanya merasakan serunya bermain game sehingga tidak memperdulikan lagi orang yang berada disekitarnya, sehingga ini yang membuat pemudanya enggan berkomunikasi tatap muka langsung. Bahwa sebenarnya komunikasi haruslah tetap terjalin baik guna untuk mempererat hubungan silahturahmi antar sesama pemuda, khususnya pemuda-pemudi yang berada di Desa Loram Kulon.