

Penggunaan Gadget dalam Kehidupan Remaja di Desa Kema 3 Kecamatan Kema Kabupaten Minahasa Utara

Risal Risal¹, Hamsah Hamsah², Nismawati Nismawati³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Manado
 Email: ¹ risalcall78@gmail.com, ² hamsa@gmail.com, ³ 0019089207@unima.ac.id

ARTICLE INFO Article history: Received September 20, 2025 Accepted Oktober 15, 2025 Published November 30, 2025 Kata Kunci: Gadget, Remaja, Interaksi Sosial, Penggunaan Teknologi 	Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan gadget dalam kehidupan remaja di Desa Kema 3, Kecamatan Kema, Kabupaten Minahasa Utara. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara mendalam terhadap beberapa remaja sebagai informan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget kini menjadi sarana utama bagi remaja dalam berkomunikasi, mencari hiburan, serta memperoleh informasi. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat mengakibatkan ketergantungan serta mengurangi interaksi sosial secara langsung antara remaja dengan lingkungan sekitar. Selain manfaat, ditemukan pula dampak negatif penggunaan gadget, khususnya dalam aspek kehidupan sosial. Remaja cenderung menghabiskan lebih banyak waktu berkomunikasi melalui media sosial dibandingkan bertatap muka langsung. Hal ini menyebabkan pola interaksi sosial menjadi lebih terbatas dan pada akhirnya memengaruhi kemampuan remaja untuk bersosialisasi secara langsung di kehidupan nyata. Penelitian ini memberikan wawasan mengenai pergeseran pola interaksi sosial remaja akibat penggunaan teknologi di era digital.
Abstract <i>This study aims to explore the use of gadgets in the lives of adolescents in Kema 3 Village, Kema District, North Minahasa Regency. This research employs a qualitative method with in-depth interviews conducted with several adolescents as informants. The findings indicate that gadgets play a significant role in supporting communication, entertainment, and access to information among adolescents. However, excessive use may lead to dependency and reduce direct social interactions between adolescents and their surrounding environment. In addition to the benefits, negative impacts of gadget use were also identified, particularly in social life. Adolescents tend to spend more time communicating through social media rather than engaging in face-to-face interactions. This has implications for increasingly limited social interaction patterns, which may ultimately affect adolescents' socialization skills in the real world. This study provides insights into the shifting patterns of adolescent social interaction as a result of technology use in the digital era.</i> Keywords: <i>Gadgets, Teenagers, Social Interaction, Technology Use</i>	

A. Pendahuluan

Sejak abad ke-20, kemajuan teknologi digital berkembang dengan cepat dan membawa perubahan signifikan dalam pola hidup masyarakat. Kemajuan pesat ini diindikasikan dengan terjadinya progres baik dalam sektor informasi ataupun komunikasi (Zakaria et al. 2023). Pertumbuhan teknologi digital yang dipicu oleh tingginya konsumsi masyarakat membawa dunia digital pada tingkat kecanggihan yang lebih tinggi. Hal ini turut merevolusi sistem

komunikasi yang sebelumnya lambat menjadi lebih efisien dan instan. Dahulu, ketika ingin berhubungan dengan orang yang tinggal jauh, media yang digunakan adalah surat atau telepon, dan prosesnya kerap memerlukan waktu cukup lama, bahkan sampai berminggu-minggu. Namun, dengan adanya teknologi digital, segalanya menjadi sangat dekat dan tanpa jarak. Kini, komunikasi dengan siapa pun di seluruh dunia dapat dilakukan seolah tanpa jarak, sehingga tercipta pengalaman berkomunikasi yang lebih langsung dan real-time.

Menurut laporan Datareportal (Kemp 2023) dengan judul "Digital 2023: Global Overview Report" pada bulan Januari-Februari 2023, jumlah penduduk dunia saat ini diperkirakan mencapai 8 miliar jiwa, dengan sekitar 5,16 miliar di antaranya atau setara 64,4% telah menggunakan internet. Selain itu, sekitar 4,76 miliar orang atau sekitar 59,4% dari total populasi aktif menggunakan media sosial. Di Indonesia sendiri, data teknologi digital berdasarkan laporan Datareportal (Kemp 2023) menunjukkan bahwa pada Januari 2023, populasi Indonesia mencapai 276,4 juta jiwa. GSMA Intelligence melaporkan bahwa jumlah sambungan seluler di Indonesia pada awal tahun 2023 mencapai 353,8 juta. Pada awal tahun 2023, pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 212,9 juta orang, atau setara dengan 77% dari keseluruhan populasi. Hal ini membuktikan bahwa teknologi digital, terutama internet dan media sosial, sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat global, termasuk di Indonesia.

Kemajuan teknologi digital sangat erat kaitannya dengan peran gadget, yang menjadi perangkat digital paling banyak digunakan oleh masyarakat, khususnya kalangan dewasa dan remaja. Berdasarkan Statistik Telekomunikasi Indonesia 2023 hasil Survei Susenas, tercatat bahwa pada tahun 2023 sebanyak 67,29 persen penduduk Indonesia telah memiliki smartphone (BPS 2024).

Gadget adalah perangkat elektronik berukuran praktis yang dirancang dengan fungsi khusus serta dilengkapi teknologi modern. Contoh paling populer yaitu smartphone dan tablet, yang saat ini telah menjadi kebutuhan penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam komunikasi (Kamil 2017). Penggunaan gadget, secara langsung maupun tidak langsung, membuat manusia memiliki keterikatan dengan gadget. Selain digunakan untuk berkomunikasi, gadget juga memudahkan manusia untuk melakukan berbagai aktivitas termasuk di antaranya adalah bisnis dan interaksi sosial (Marpaung 2018), selain itu juga dapat digunakan untuk bekerja, belajar, bermain game, dan bahkan berbelanja secara online.

Gadget yang dilengkapi dengan jaringan seluler dan wi-fi memungkinkan penggunaanya terhubung ke internet dengan mudah, termasuk untuk mengakses media sosial, yaitu sarana yang memfasilitasi interaksi antar pengguna secara daring atau online tanpa dibatasi ruang dan waktu. Beberapa contoh platform media sosial yang populer di antaranya adalah WhatsApp, Instagram, Facebook, dan TikTok (Hasya 2023). Setiap platform media sosial memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda, mulai dari berbagi foto dan video seperti Instagram dan TikTok, layanan perpesanan seperti WhatsApp, hingga jejaring sosial seperti Facebook.

Mayoritas gadget saat ini telah dilengkapi dengan fitur GPS (Global Positioning System) yang dapat membantu penggunaanya dalam berbagai aktivitas sehari-hari, seperti memesan transportasi, mencari lokasi, atau melacak orang lain. Selain dapat digunakan untuk mengakses lokasi dan media sosial, gadget juga dapat digunakan untuk bermain game online. Permainan online secara umum merupakan kategori game komputer yang mengoptimalkan koneksi jaringan seluler. Tipe koneksi yang kerap dimanfaatkan umumnya adalah internet ataupun jaringan serupa lainnya. Pada zaman digital saat ini, evolusi permainan online mengalami akselerasi yang pesat. Apabila sebelumnya hanya dapat dioperasikan melalui komputer, saat ini game online telah tersedia dan mudah dijangkau via perangkat ponsel pintar, baik platform Android ataupun iOS (Hermawan and Kudus 2021).

Gadget dengan berbagai kecanggihan dan fiturnya kini sudah melekat erat dalam

kehidupan masyarakat modern. Ragam fitur dan manfaat yang ada pada gadget membuatnya menjadi teknologi yang melekat erat dalam kehidupan masyarakat, hingga dipandang sebagai kebutuhan sekunder. Namun, kehadiran gadget ini memberi dampak terhadap penggunaannya, terutama orang dewasa dan remaja. Secara umum, individu dewasa memanfaatkan perangkat digital dengan durasi 1-2 jam per sesi penggunaan. Di sisi lain, kalangan remaja memiliki pola waktu penggunaan yang khas, dengan tingkat durasi dan frekuensi pemakaian yang berbeda jika dibandingkan dengan kelompok dewasa (Fitriana, Ahmad, and Fitria 2021).

Dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan adalah timbulnya kecanduan yang memengaruhi perilaku sosial anak. Berdasarkan riset Saniyyah (2021), anak yang menghabiskan waktu 3-6 jam per hari dengan gawai menunjukkan kecenderungan menurunnya interaksi dengan orang lain, meningkatnya sifat individualistis, serta berkurangnya kepedulian pada lingkungan sekitarnya.

Fenomena serupa terjadi di lingkungan Desa Kema 3, di mana pada kalangan remaja terjadi beberapa perubahan perilaku. Remaja kini cenderung lebih aktif berinteraksi dengan teman-temannya melalui kelompok media sosial dibandingkan dengan orang di sekitarnya. Intensitas komunikasi langsung yang biasanya dipenuhi canda tawa bersama teman sebaya mengalami penurunan. Mengingat usia mereka masih berada pada tahap yang belum stabil, seharusnya mereka lebih banyak berinteraksi secara tatap muka dengan lingkungan sekitar. Namun, kebiasaan menggunakan gadget membuat pola komunikasi mereka lebih terfokus pada media digital dibandingkan komunikasi langsung.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk menggali pemanfaatan perangkat digital dalam aktivitas sehari-hari remaja di Desa Kema 3, Kecamatan Kema, Kabupaten Minahasa Utara, serta mengkaji pengaruhnya terhadap pola komunikasi sosial mereka.

B. Metode

Studi ini menerapkan pendekatan penelitian kualitatif dengan tujuan mengkaji fenomena secara komprehensif dan detail. Metode kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk bertemu langsung dan melakukan wawancara mendalam dengan informan. Oleh sebab itu, penelitian mengenai penggunaan gadget dalam kehidupan remaja di Desa Kema 3, Kecamatan Kema, Kabupaten Minahasa Utara sangat cocok menggunakan pendekatan kualitatif.

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif yang juga dikenal sebagai pendekatan naturalistik atau etnografi. Menurut Sugiyono (2013), pendekatan ini cocok digunakan untuk meneliti kondisi alami tanpa rekayasa, dan disebut kualitatif karena data serta analisisnya disajikan dalam bentuk deskriptif. Awalnya, metode ini sering dimanfaatkan dalam riset antropologi budaya.

Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa metode kualitatif, yang berakar pada filsafat post-positivisme, menekankan penelitian pada latar alami sebuah objek, bukan melalui eksperimen. Dalam pelaksanaannya, peneliti adalah instrumen kunci dan pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan beberapa teknik). Fokus utama dari hasil penelitian kualitatif adalah untuk menemukan makna yang terkandung dalam sebuah fenomena, bukan untuk melakukan generalisasi. Untuk mencapai pemahaman makna ini, peneliti perlu berinteraksi secara mendalam dengan orang-orang yang berada dalam situasi tersebut.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Penggunaan Gadget

Hasil penelitian melalui wawancara kepada remaja-remaja di Desa Kema 3 menunjukkan bahwa perangkat gadget sudah menjadi elemen vital yang tak dapat dilepaskan dari rutinitas harian mereka. Mayoritas remaja memanfaatkan perangkat digital ini untuk menjalin komunikasi dengan rekan-rekan, menggunakan platform media sosial, serta melakukan aktivitas permainan digital. Dorongan utama yang memotivasi mereka dalam penggunaan perangkat teknologi tersebut adalah pengaruh dari lingkungan pertemanan dan kemudahan dalam mengakses beragam konten entertainment.

Dari sudut pandang teori interaksi simbolik (symbolic interactionism), menurut Blumer, pendekatan interaksionisme simbolik atau konsep interaksi simbolik merupakan suatu tahapan interaksi yang bertujuan untuk mengkonstruksi pengertian atau signifikansi bagi masing-masing person (Siregar 2012).

Gadget dapat dipahami sebagai media simbolik yang memfasilitasi interaksi sosial remaja. Remaja menggunakan gadget untuk berkomunikasi melalui aplikasi chatting dan media sosial, yang berperan sebagai simbol baru dalam hubungan sosial mereka. Afriza dan Al Qaisyiyah, misalnya, menggunakan gadget sebagai cara untuk memperkuat hubungan sosial dengan teman sebaya dan memperluas jejaring sosial mereka. Melalui penggunaan gadget, mereka membangun makna tentang hubungan dan identitas mereka dalam dunia digital, yang memperlihatkan bahwa gadget adalah bagian penting dari proses interaksi simbolik dalam kehidupan sosial remaja.

2. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Aktivitas Sosial

Meskipun gadget memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, ada pengurangan interaksi sosial langsung di kalangan remaja. Seperti yang disebutkan oleh beberapa informan, mereka lebih sering berkomunikasi melalui media sosial dan aplikasi chatting daripada bertemu langsung dengan teman-teman mereka. Septian dan Fabian, misalnya, mengakui bahwa interaksi mereka dengan teman-teman lebih sering terjadi di dunia maya daripada di dunia nyata, yang mengakibatkan penurunan frekuensi interaksi tatap muka.

Perspektif fungsionalisme (functionalism) menganggap seluruh institusi sosial yang terdapat di dalam komunitas masyarakat tertentu memiliki peran fungsional baik dari sisi positif maupun negatif (George Ritzer 2021). Berdasarkan teori fungsionalisme, gadget memiliki fungsi positif dan negatif dalam kehidupan sosial remaja. Fungsi positifnya, seperti yang dijelaskan oleh Marsello, adalah memudahkan komunikasi dan mempercepat akses informasi, terutama terkait tugas sekolah. Namun, secara fungsi disfungsional atau dampak negatif yang ditimbulkan fungsional (George Ritzer 2021) dari gadget terlihat ketika interaksi tatap muka berkurang, seperti yang dialami Septian dan Fabian, yang lebih sering berinteraksi secara digital. Ketergantungan pada media sosial menggantikan interaksi langsung, yang dapat melemahkan hubungan sosial tatap muka yang lebih mendalam. Hal ini mengindikasikan adanya ketidakseimbangan fungsi gadget dalam menjaga stabilitas sosial dan keseimbangan antara interaksi online dan offline.

3. Dampak Fisik dari Penggunaan Gadget

Dari hasil wawancara, dampak fisik penggunaan gadget yang paling sering disebutkan adalah masalah pada mata. Informan seperti Afriza, Septian, dan Fabian melaporkan sering mengalami sakit mata atau ketegangan mata setelah terlalu lama menggunakan gadget. Ini

adalah dampak umum yang dirasakan akibat terlalu lama menatap layar tanpa istirahat yang cukup, yang dikenal sebagai gejala "digital eye strain." (Firdani, Aliffa, and Azkha 2023)

Selain masalah mata, beberapa informan juga menyebutkan bahwa mereka sering lupa waktu saat menggunakan gadget, yang memengaruhi rutinitas harian mereka. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu aktivitas lain, seperti belajar, dan menyebabkan ketidakseimbangan dalam pola aktivitas sehari-hari.

Teori media dan teknologi oleh Marshall McLuhan dengan konsep "The Medium is the Message" menjelaskan bahwa media yang digunakan (Gadget) mengubah cara remaja berinteraksi dan berpikir (McLuhan 2017). gadget menjadi medium yang bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga mengubah pola kebiasaan dan perilaku fisik mereka, seperti ketergantungan pada layar dan berkurangnya interaksi sosial secara langsung.

4. Kecanduan Gadget dan Pengelolaan Waktu

Penelitian ini mengungkap salah satu hal penting, yaitu kecenderungan kecanduan gadget di kalangan remaja. Informan seperti Septian dan Fabian mengakui bahwa mereka sering lupa waktu saat menggunakan gadget, terutama saat bermain game atau mengakses media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa pengelolaan waktu yang baik, gadget dapat menjadi penghalang yang mengganggu aktivitas penting lainnya, seperti belajar dan beristirahat.

Pada kondisi seperti ini, konsep ketergantungan media (media dependency theory) yang dipaparkan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin DeFleur menerangkan bahwa ketika individu semakin mengandalkan media dalam pemenuhan kebutuhan akan informasi serta entertainment, maka dampak media terhadap sikap dan pola pikir mereka akan semakin (Pratiwi and Husen 2021).

Dalam kasus remaja Desa Kema 3, penggunaan gadget untuk aktivitas hiburan seperti bermain game dan bersosialisasi secara virtual membuat mereka semakin bergantung pada gadget. Afriza, misalnya, merasa bahwa gadget mempermudah akses informasi terkait tugas sekolah, namun seiring waktu, ketergantungan ini berkembang menjadi kecanduan, di mana ia sulit mengatur waktu dan sering lupa aktivitas lain yang lebih penting.

Kecanduan gadget adalah bentuk dari dampak fungsionalisme gadget, berdasarkan teori konflik (conflict theory), kecanduan gadget di kalangan remaja juga dapat dilihat sebagai bentuk ketergantungan yang disebabkan oleh perkembangan teknologi dan pengaruh kapitalisme digital. Game online dan media sosial, yang sering digunakan oleh remaja, dirancang untuk mempertahankan perhatian pengguna selama mungkin, menciptakan ketergantungan melalui fitur-fitur yang mengikat perhatian. Ini menciptakan ketidakseimbangan antara waktu yang dihabiskan untuk kegiatan produktif dan kegiatan hiburan, serta berpotensi memperdalam kesenjangan sosial di mana remaja yang lebih mampu mengakses teknologi lebih baik memiliki keunggulan dibandingkan mereka yang memiliki keterbatasan.

Remaja sering menghadapi kendala dalam mengatur waktu ketika menggunakan gadget. Marsello, misalnya, mencoba membatasi penggunaan gadgetnya hanya setengah jam sehari, menunjukkan upaya sadar untuk mengelola waktu, namun ini tidak selalu berhasil dilakukan oleh semua remaja.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan gadget dalam kehidupan remaja di Desa Kema 3 Kecamatan Kema Kabupaten Minahasa Utara, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Remaja di Desa Kema 3 menggunakan gadget secara aktif dalam kegiatan sehari-hari, terutama untuk komunikasi melalui media sosial, bermain game, dan mengakses hiburan. Penggunaan gadget ini telah menjadi bagian integral dari kehidupan sosial mereka.
2. Gadget memberikan dampak positif, yaitu mempermudah akses informasi dan komunikasi di kalangan remaja, terutama untuk kegiatan belajar dan tugas sekolah. Remaja merasa lebih mudah terhubung dengan teman-teman melalui aplikasi chatting dan media sosial.
3. Penggunaan gadget yang berlebihan juga menimbulkan dampak negatif, seperti kecanduan game, penurunan kualitas interaksi sosial secara langsung, dan gangguan kesehatan seperti kelelahan mata akibat terlalu lama menatap layar.
4. Gadget berperan sebagai media interaksi simbolik, di mana remaja menggunakannya untuk membangun hubungan dan identitas sosial di dunia digital. Namun, interaksi sosial langsung di lingkungan sekitar semakin berkurang seiring meningkatnya ketergantungan pada komunikasi digital.
5. Walaupun remaja memahami manfaat gadget dalam kehidupan sehari-hari, mereka tetap dituntut untuk lebih sadar dalam mengatur waktu penggunaannya agar tidak mengganggu kegiatan lain, seperti belajar maupun interaksi sosial secara langsung.

E. Daftar Pustaka

- BPS, Badan Pusat Statistik. 2024. "Statistik Telekomunikasi Indonesia 2023." Statistik Telekomunikasi Indonesia 2023. <https://www.bps.go.id>.
- Firdani, Fea, Shafina Putri Aliffa, and Nizwardi Azkha. 2023. "Faktor Risiko Keluhan Digital Eye Strain Pada Mahasiswa Karena Peningkatan Penggunaan Perangkat Digital Di Masa Pembelajaran Daring." *Jurnal Kesehatan Indonesia* 13(2): 100–108.
- Fitriana, Fitriana, Anizar Ahmad, and Fitria Fitria. 2021. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga." *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi* 5(2): 182–94.
- George Ritzer. 2021. *Sosiologi: Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. 2nd ed. Depok: Rajawali Pers.
- Hasya, Raihan. 2023. "Whatsapp Teratas, Ini 7 Media Sosial Paling Banyak Digunakan Warganet Indonesia Sepanjang 2022." *Goodstats*. <https://goodstats.id/article/whatsapp-teratas-ini-7-media-sosial-paling-banyak-digunakan-warganet-indonesia-sepanjang-2022-iJklw> (March 30, 2024).
- Hermawan, Dheri, and Wahid Abdul Kudus. 2021. "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2(05): 778–89.
- Kamil, Muhammad Faris. 2017. "Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-Hari."
- Kemp, Simon. 2023. "Digital 2023: Indonesia." *Datareportal*. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia> (March 18, 2024).
- Marpaung, Junierissa. 2018. "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEHIDUPAN." *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5(2).

- McLuhan, Marshall. 2017. "The Medium Is the Message." In *Communication Theory*, Routledge, 390–402.
- Pratiwi, Nuning Indah, and Achmad Husen. 2021. "Analisis Penggunaan Aplikasi Tik Tok Pada Remaja Di Denpasar Saat Pandemi." *The Source: Jurnal Ilmu Komunikasi* 3(1): 27–33.
- Saniyyah, Latifatus, Deka Setiawan, and Erik Aditia Ismaya. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(4): 2132–40.
- Siregar, Nina Siti Salmaniah. 2012. "Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik." *Perspektif* 1(2): 100–110.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, D. 2018. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D/Sugiyono." Bandung: Alfabeta 15(2010).
- Zakaria, Aminudin et al. 2023. "Pelatihan Penggunaan Fitur Kesehatan Digital Untuk Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak-Anak." *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment* 1(1): 22–27.