

KECANDUAN GADGET DALAM INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA SMA DAERAH BANTUL DAN SLEMAN

Husna Nur Huda

Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
e-mail: huhuhusna5@gmail.com

Abstrak

Kecanduan *gadget* adalah salah satu aspek masalah penggunaan smartphone yaitu lama waktu pemakaian, tentu saja dampak yang ditimbulkan dari kecanduan teknologi ini memiliki sisi positif dan negatif, namun disini penulis tidak membahas dampak dari *gadget* tersebut karena sudah banyak diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengemukakan argumen dari beberapa partisipan yang bisa dikatakan kecanduan *gadget* sehingga dapat diketahui apa penyebab remaja kecanduan *gadget*, dan kita bisa melihat kecenderungan remaja terhadap *gadget* lebih digunakan kearah mana? Bisa jadi sebagai hiburan, informasi, maupun untuk menanggulangi kesulitan. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan metode kualitatif. Pendekatan penelitian ini menggunakan fenomenologi dengan mendeskripsikan pengalaman kehidupan manusia tentang sesuatu fenomena tertentu seperti yang dijelaskan oleh partisipan. Teori yang akan dipakai diantaranya adalah Teori Weber memperkenalkan "makna" sebagai konsep teori tindakan dasar dan menggunakannya untuk membedakan tindakan dari perilaku yang dapat diamati: "Perilaku manusia, apakah eksternal atau internal, aktivitas, tidak berbuat atau pasif mengikuti sesuatu yang terjadi, akan disebut dengan "tindakan" jika dan selama aktor melekatkan makna subjektif kepada perilaku tersebut. Dan teori Interaksionalisme simbolik Harbert Blumer, proses-proses interaksi yaitu tindakan sosial yang dicirikan oleh orientasi timbal-balik langsung dan penyelidikan-penyelidikan terhadap proses-proses tersebut didasarkan secara khusus kepada konsep interaksi yang menitikberatkan ciri-ciri simbolik tindakan sosial. Dengan demikian peneliti dapat mengetahui argumen partisipan sehingga melatar belakangi mereka kecanduan *gadget*, dan dapat dilihat bagaimana interaksi sosial mereka dilihat dari syarat-syarat terjadinya interaksi sosial.

Kata kunci: *kecanduan teknologi, interaksi sosial.*

GADGET ADDICTION IN SOCIAL INTERACTION IN ADOLESCENT BANTUL AND SLEMAN HIGH SCHOOLS

Abstract

Gadgets addiction is one aspect of the problem of using a smartphone that is the length of time of use, of course, the impact arising from addiction to this technology has both positive and negative sides, but now the author does not discuss the impact of these gadgets because it has more discussion. This research aims to express opinions from several parties who can explain about gadgets that can help what become teenagers with gadgets, and we can see teenagers who use gadgets used in which direction? It can be entertainment, information, also to overcome difficulties. This research is field research (field research) with qualitative methods. This research suggestion uses phenomenology by describing the experience of human life about a particular phenomenon as conveyed by participants. The theory to be used is Weber's Theory which introduces "meaning" as a theoretical concept that is used and used to determine actions that can be seen: "Human behavior, whether external or internal, activities, unnecessary or can be translated, which will be discussed, will be displayed by Harbert Blumer, interaction processes that act as social ones are characterized by direct reciprocity and engagement-related processes with the concept of interaction that emphasizes the symbolic characteristics of social action. that they become their background with a gadget that helps and can see how social interaction they see from the necessary conditions.

Keywords: *technological addiction, social interaction.*

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara pengguna *smartphone* yang tinggi. Data TNS Infratest Germany mencatat 43,3% penduduk Indonesia menggunakan *smartphone* dan 3,9% menggunakan tablet (*smartphone* yang memiliki layar lebih lebar). Vserv Smart Data mengungkapkan rata-rata pengguna *smartphone* di Indonesia menghabiskan waktu sebanyak 129 menit per harinya. Dari fakta tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan internet di Indonesia cukup besar.

Data dari TNS Infratest Germany mengungkapkan bahwa kelompok umur kurang dari 25 tahun adalah mayoritas pengguna *smartphone* dengan persentase hampir 80%. Dengan demikian, kelompok umur yang paling terekspos *smartphone* ialah usia kurang dari 25 tahun yang merupakan kelompok remaja (Susanto, 2018). Banyaknya pengguna *smartphone* di kalangan remaja, memberikan peluang yang tinggi kepada remaja untuk terpapar dampak negatif dari penggunaan *smartphone*, seperti: menurunnya prestasi belajar, penurunan kuantitas dan kualitas tidur, buruknya kesehatan mental. (Harwood et al., 2014) mengurangi olahraga kardio, (Barkley et al., 2016) mengurangi tingkat kepuasan hidup (Lepp et al., 2014).

2. TINJAUAN PUSTAKA

Banyaknya pengguna *smartphone* di kalangan remaja, dapat mengakibatkan remaja hanya akan terfokus pada *smartphone* sehingga interaksi secara langsung dengan seseorang sangat minim. Ada banyak penelitian yang membahas mengenai dampak perilaku remaja zaman sekarang yang kecanduan teknologi dalam berinteraksi sosial. Peneliti akan mengelompokkan menjadi tiga bagian.

Pertama, Penelitian yang berjudul "Perilaku Adiksi Game-Online Ditinjau Dari Efikasi Diri Akademik Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Surakarta." Merupakan penelitian yang menganalisis "perilaku remaja" untuk mengetahui hubungan antara efikasi diri akademik dan keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game-online* pada remaja di Surakarta yang menghasilkan hubungan negatif antara keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game-online*.

Kedua, penelitian yang berjudul "Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone Pada Siswa Di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta." Penelitian ini menganalisis mengenai "kecanduan teknologi" menyebutkan bahwa, meskipun ada dampak positifnya, namun lebih dominan dampak yang ditimbulkan adalah negatif, karena di usia yang masih muda kadang-kadang remaja kurang bisa mengontrol diri, sehingga terbawa kepada dampak negatif.

Ketiga, penelitian yang berjudul "Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game." penelitian ini menganalisis mengenai "interaksi sosial" yang

menjadi dampak dari remaja yang kecanduan teknologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamers merupakan gamers dengan tingkat kecanduan game online yang termasuk moderate, masih bisa berinteraksi dengan lingkungannya secara baik.

Intinya, ada banyak penelitian yang telah membahas mengenai dampak positif dan negatif perilaku remaja zaman sekarang yang kecanduan teknologi, tapi disini peneliti tidak membahas mengenai dampak tersebut tetapi melihat dari sudut pandang remaja dalam menggunakan teknologi tersebut dan digunakan untuk apa.

Remaja yang dimaksud disini adalah masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan sosial-emosional. Walaupun situasi budaya dan sejarah membatasi kemampuan kita untuk menentukan rentang usia remaja, di Amerika dan kebanyakan budaya lain sekarang ini, masa remaja dimulai kira-kira usia 10 sampai 13 tahun dan berakhir antara usia 18 dan 22 tahun. Perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional yang terjadi berkisar dari perkembangan fungsi seksual, proses berpikir abstrak sampai pada kemandirian (Santrock, 2003). Dari penelitian yang dilakukan Gebrina menyatakan bahwa Individu yang kecanduan game online dalam seminggu dapat menghabiskan waktu sebanyak 30 jam atau rata-rata pecandu game online bisa menghabiskan waktu \pm 20-25 jam dalam seminggu, sehingga dalam sehari bisa bermain sekitar lebih dari 5 jam (Gebrina, 2015).

Penelitian ini berusaha memberikan kontribusi pengetahuan mengenai argumen partisipan sehingga melatar belakangi mereka kecanduan gadget, dan dapat dilihat bagaimana interaksi sosial mereka dilihat dari syarat-syarat terjadinya interaksi sosial. Apakah mereka masih sering melakukan interaksi sosial atau jarang bahkan tidak sama sekali.

Interaksi sosial adalah proses berkomunikasi yang berlangsung dan saling mempengaruhi dalam pikiran dan tindakan. Booner juga menyatakan bahwa hakikat interaksi sosial adalah hubungan antara dua individu atau lebih yang saling mempengaruhi perilaku individu yang lainnya (Setiadi and Hakam, 2006). Bimo Walgito menyatakan interaksi sosial ialah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, yang dapat mempengaruhi individu lain atau sebaliknya. Jadi hakikat interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing-masing orang yang terlibat di dalam proses komunikasi itu memainkan peran secara aktif, sehingga saling mempengaruhi perilakunya. Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial yaitu: 1. Adanya Kontak Sosial. Kontak sosial secara harfiah berarti bersama-sama menyentuh. Ketika melakukan hubungan interaksi sosial seseorang tidak perlu mengadakan hubungan dengan orang lain secara kontak fisik langsung, melainkan bisa orang berbicara melalui telepon, berkirim berita dengan menggunakan surat. 2. Adanya Komunikasi.

Komunikasi merupakan proses menyampaikan pesan dari satu pihak ke pihak lain sehingga terjadi pengertian bersama (Walgitto, 2003).

Selain itu keamanan informasi pengguna gadget pada remaja dirasa perlu karena informasi merupakan aset yang sangat berharga bagi setiap orang, oleh karena itu maka perlindungan terhadap informasi (keamanan informasi) merupakan hal yang mutlak harus diperhatikan secara sungguh-sungguh oleh pemilik bersangkutan. Keamanan informasi yang dimaksud menyangkut kebijakan prosedur, proses dan aktivitas untuk melindungi informasi dan berbagai ancaman terhadapnya sehingga dapat menyebabkan terjadinya kerugian-kerugian (Indrajit, 2014).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap latar belakang dari kecanduan gadget, dan disini juga akan mengupas bahwa kecanduan gadget tidak pasti berdampak negatif tetapi juga ada alasan positif yang dikemukakan oleh remaja dengan berbagai alasan yang positif. Hal tersebut dapat dianalisis dengan melihat dari Perilaku remaja yang terus berubah, mencair, dan evanescent (segera hilang dari pandangan dan memori). Akan tetapi tidak ada yang secara esensial tidak dapat dipecahkan terkait dengan permasalahan yang muncul dari fakta kecanduan ini (Setiadi and Hakam, 2006). Weber memperkenalkan "makna" sebagai konsep teori tindakan dasar dan menggunakannya untuk membedakan tindakan dari perilaku yang dapat diamati: "Perilaku manusia, apakah eksternal atau internal, aktivitas, tidak berbuat atau pasif mengikuti sesuatu yang terjadi, akan disebut dengan "tindakan" jika dan selama aktor melekatkan makna subjektif kepada perilaku tersebut." (Severin and Tankard, 2007). Dan merujuk pada teori yang dikemukakan oleh Arnett dalam John W. Santrock mengemukakan 6 fungsi media, tetapi disini yang cocok untuk digunakan hanya dua fungsi yaitu: 1. Hiburan. Remaja, sepertinya halnya orang dewasa, sering menggunakan media sekedar untuk hiburan dan perbedaan yang menyenangkan dari kesibukan keseharian. 2. Informasi. Remaja menggunakan media untuk mendapatkan informasi, terutama tentang topik yang enggan dibicarakan orang tua mereka di rumah (Santrock, 2003).

Dengan merujuk pada teori Arnett maka dapat diklafikasikan remaja yang menggunakan gadget kepada dua bagian besar yaitu bisa untuk hiburan dan juga bisa untuk informasi. Ada enam ciri kelebihan internet menurut Severin and Tankard yaitu: (1) dapat mengirim pesan, kata-kata, gambar, audio, dan video sekaligus dalam jumlah yang nyaris tak terbatas, (2) waktu pengiriman dan penerimaan pesan antar komunikasi sangat cepat, (3) hidup terus (online), (4) efek atau hasil (informasi) langsung dapat dilihat saat itu juga, realtime, (5) mengandalkan transaksi, (6) mengembangkan aktivitas interaksi, antara pengirim dan penerima, baik berwujud orang-orang maupun orang mesin (Severin and Tankard, 2007).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research) dengan metode kualitatif. Pendekatan penelitian ini menggunakan fenomenologi dengan mendeskripsikan pengalaman kehidupan manusia tentang sesuatu fenomena tertentu seperti yang dijelaskan oleh partisipan (Creswell and Creswell, 2018). Subyek penelitian yang akan peneliti ambil dari jenjang Sekolah Menengah Atas atau Sekolah Menengah Kejuruan di daerah Bantul dan Sleman dengan cara wawancara mendalam.

Salah satu aspek masalah penggunaan smartphone yaitu lama waktu pemakaian, bisa jadi akibat kecanduan media sosial. Bianchi & Philips berpendapat ada tiga dimensi dalam survey penggunaan telepon genggam.

a. Detail demografi

Dimensi ini berkaitan dengan usia, jenis kelamin, pendidikan, dan rata-rata pemasukan.

b. Penggunaan smartphone

Dimensi ini berkaitan dengan lama penggunaan smartphone. Ini juga berkaitan dengan waktu yang dihabiskan perminggu dan tujuan pemakaian.

c. Masalah dalam penggunaan

Dimensi ini berkaitan dengan perilaku terhadap smrtphphone, seperti toleransi, lari dari masalah, withdrawal, craving, konsekuensi hidup negatif dengan sosial, keluarga, pekerjaan, kesulitan finansial, dan kehilangan kontrol diri (Bianchi and Phillips, 2005).

Dengan melihat survey penggunaan telpon genggam tersebut maka langkah pengumpulan dan pengolahan data yaitu:

- Menentukan jenjang remaja yang ingin diteliti untuk kecanduan *gadget*, yaitu remaja yang bersatus sekolah menengah atas yang belum memiliki penghasilan sendiri.
- Mengumpulkan data berapa lama remaja menggunakan *gadget* per hari dan tujuan pemakaian.
- Bagaimana perilaku remaja yang kecanduan *gadget* tersebut dalam berinteraksi sosial kepada teman di sekolahnya maupun di rumah dengan orangtua dan keluarganya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Computer Mediated Communication (CMC) merupakan komunikasi yang berwahanakan komputer atau komunikasi melalui media komputer. Kajian tentang CMC mulai berkembang pada tahun 1987. Dalam konteks CMC komputer yang dimaksud tidak hanya perangkat Personal Computer (PC) atau Laptop, tetapi semua alat-alat yang berbasis komputer seperti PDA, smartphone, tablet, dan sejenisnya. Alat-alat tersebut disebut dengan media baru komunikasi (Arnus, 2018).

CMC direpresentasikan dalam model komunikasi oleh saluran kata, rute yang dilalui pesan

atau sarana yang digunakannya untuk mencapai banyak penerima. Mari kita lihat definisi untuk kelompok tatap muka dan kelompok elektronik. Komunikasi sinkron terjadi ketika orang terhubung langsung, seperti dalam percakapan telepon, pertemuan langsung, atau waktu nyata, format grup online seperti pesan instan. Dan dalam komunikasi sinkron orang tidak terhubung secara langsung, seperti di e-mail dan papan buletin (diskusi online). Sebagian besar pertukaran antara orang-orang di Internet terdiri dari komunikasi asinkron (Hybels and Weaver II, 2007).

Teori Computer Mediated Communication adalah dunia maya memberikan tempat pertemuan semu yang memperluas dunia sosial. Ada beberapa pendapat mengenai CMC, ada yang mengatakan berkomunikasi dengan CMC kurang memiliki sosio emosional dibandingkan dengan komunikasi face to face namun menurut Berge semuanya berpulang pada pengguna CMC, setiap pengguna pola ini memiliki tujuan yang berbeda-beda ada yang menggunakannya karena tengah mengupayakan hubungan sosial tetapi ada yang bertujuan untuk meminimalkan keterlibatan dengan orang lain (Berger et al., 2014).

Dari penjelasan diatas dapat kita pahami bahwa gadget juga termasuk dalam Computer Mediated Communication yang digunakan untuk komunikasi kepada seseorang yang tidak mudah dijangkau, dengan adanya Computer Mediated Communication dapat memudahkan seseorang untuk berkomunikasi satu sama lain maupun dalam kelompok grup besar.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mendeskripsikan pengalaman kehidupan manusia tentang sesuatu fenomena tertentu seperti yang dijelaskan oleh partisipan yang diambil dari tanggal 12-20 Desember 2019 melalui pertanyaan mendalam kepada remaja, dengan pertanyaan pokok yaitu: pertama, berapa jam remaja memakai gadget dalam satu hari dan kedua, untuk apa saja gadget tersebut digunakan. Selanjutnya menggunakan metode observasi dengan melihat interaksi sosial remaja tersebut.

4.1. Detail demografi

Usia remaja pada penelitian ini adalah usia 15-16 tahun yang duduk di bangku kelas satu sekolah menengah atas dan sekolah menengah kejuruan daerah Bantul dan Sleman yang berkisar 40 orang dari berbagai sekolah yang berbeda. Jenis kelamin pada penelitian ini adalah perempuan dan laki-laki. Pemasukan yang dimiliki adalah uang jajan anak sekolah sehingga untuk pemakaian gadget tergantung pada kalangan remaja yang memiliki kehidupan diatas rata-rata, menengah, atau pun dibawah rata-rata, sehingga ini menjadi salah satu alasan yang mempengaruhi remaja dan dukungan pada remaja sehingga kecanduan teknologi.

4.1.1. Remaja dengan kehidupan diatas rata-rata.

Remaja yang memiliki kehidupan diatas rata-rata pasti memiliki kuota yang kita kenal sebagai alat untuk bisa tersambung ke jejaring sosial dengan sangat mudah untuk didapat, sehingga kecanduan *gadget* lebih tinggi karena tidak ada hambatan yang dialami, yang mengakibatkan remaja bisa puas dalam menggunakan semua fasilitas yang disediakan jejaring sosial seperti *Instagram, Facebook, Twitter, WhatsApp, Google, YouTube, dan Game Online*.

4.1.2. Remaja dengan kehidupan menengah.

Remaja yang memiliki kehidupan menengah juga masih memiliki kecanduan teknologi yang tinggi karena mereka masih mampu membeli kuota internet yang diperlukan untuk membuka berbagai macam fasilitas yang disediakan jejaring sosial seperti *Instagram, Facebook, Twitter, WhatsApp, Google, YouTube, dan Game Online*.

4.1.3. Remaja dengan kehidupan menengah kebawah.

Remaja yang memiliki kehidupan menengah kebawah sangat jarang kecanduan *gadget* karena mereka kurang mampu untuk membeli kuota yang mahal bagi mereka, sehingga dengan uang yang pas-pasan, mereka belajar untuk memanfaatkan kuota mereka untuk hal-hal yang dianggap penting saja, sehingga sangat jarang untuk menggunakan semua fasilitas yang disediakan jejaring sosial seperti *Instagram, Facebook, Twitter, WhatsApp, Google, YouTube, dan Game Online*.

4.2. Penggunaan smartphone

Lama penggunaan gadget pada remaja yang diteliti beragam dari 2 jam, 5 jam, 8 jam, hingga 15 jam per hari, dengan fasilitas yang disediakan jejaring sosial seperti *Instagram, Facebook, Twitter, WhatsApp, Google, YouTube, dan Game Online*. Tujuan penggunaan gadget bisa diklasifikasikan menjadi dua macam diantaranya adalah: (1) Hiburan biasanya digunakan pada waktu senggang seperti hari libur sekolah atau jam kosong pelajaran diantaranya adalah berupa sosial media seperti *Instagram, Facebook, Twitter, Game Online*. (2) Informasi biasanya digunakan pada waktu tertentu pada saat dibutuhkan oleh remaja seperti mencari pengertian yang belum mereka ketahui melalui sajian aplikasi *Google* sehingga bisa mempermudah mereka menemukan jawaban yang mereka butuhkan, tidak hanya itu informasi juga sekarang lebih banyak tersebar di grup *WhatsApp*, apalagi zaman sekarang remaja sudah banyak memiliki grup tidak hanya satu bahkan bisa jadi beberapa grup diantaranya grup kelas, grup kelas bersama guru, grup geng remaja, dan grup organisasi tertentu. Disini peneliti akan memaparkan sampel hasil wawancara dengan

beberapa siswa kelas satu SMA dan SMK daerah Bantul dan Sleman.

Lama pemakaian Setengah jam digunakan hanya buat WhatsApp sesuai keperluan, sosmed kadang-kadang kalo ada wifi saja, lebih sering nyetel lagu karena kuota mahal. (1 remaja)

Lama pemakaian 2 jam digunakan untuk membuka WhatsApp dan Game Online. Dan ada juga yang menggunakan untuk Instagram dan WhatsApp. (2 remaja)

Lama pemakaian 5 jam digunakan untuk membuka Instagram, WhatsApp, Google, YouTube, yang Paling sering dibuka adalah WhatsApp. Dan ada juga yang membuka untuk sosial media Instagram, Facebook, dan Twitter. Diantara sempel yang diambil rata-rata buat sosial media. (31 remaja)

Lama pemakaian 8 jam digunakan untuk membuka Instagram, WhatsApp, dan YouTube. Dan juga digunakan untuk WhatsApp karena sumber informasi apalagi yang mengikuti organisasi, sangat penting untuk selalu membuka WhatsApp. (3 remaja)

Lama pemakaian 15 jam digunakan untuk membuka Instagram, Facebook, Twitter, WhatsApp, dan Game Online, 15 jam tersebut diantaranya digunakan lebih banyak waktu untuk serching di Google kalo memang ada yang diperlukan, bahkan sekarang sudah ada yang menggunakan sistem belajar melalui LMS (Learning Management System) sehingga memerlukan waktu yang cukup lama dalam menggunakan gadget. Dan tidak ketinggalan juga digunakan untuk WhatsApp karena sumber informasi, kalo ada info sering di share lewat WhatsApp. Sosial media kadang-kadang saja, bukan prioritas. Bahkan ada remaja yang kalo hari libur menggunakan gadget sepanjang hari dengan menggunakan gadget buat Twitter, WhatsApp, Google, YouTube. Kadang memiliki pandangan negatif dari orang tua karena mereka keseringan memegang gadget padahal mereka mengungkapkan bahwa mereka di gadget untuk belajar juga, namun orangtua kadang tidak tahu bahwa sekarang kita bisa belajar melalui gadget. (3 remaja)

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa bisa dikatakan kecanduan gadget apabila remaja menggunakan gadget 5 jam dalam sehari, dengan demikian 37 remaja dari 40 remaja kecanduan gadget.

4.3. Masalah dalam penggunaan

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka perilaku remaja terhadap gadget lebih banyak digunakan remaja untuk membuka WhatsApp untuk mengetahui informasi maupun membagikan informasi yang diketahui berarti disini ada sikap toleransi yang dimiliki remaja. Masalah lari dari masalah, withdrawal, craving, konsekuensi hidup negatif dengan sosial, keluarga, pekerjaan, kesulitan finansial, dan kehilangan kontrol diri belum ditemukan pada anak remaja kelas satu di tingkat SMA atau SMK.

Interaksi sosial remaja kelas satu di tingkat SMA atau SMK masih dalam tahap yang tidak begitu buruk, rata-rata mereka masih bisa berkomunikasi dengan baik dengan orang lain baik dengan teman sebayanya maupun orang yang lebih tua pada mereka. Dilihat dari Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial yaitu: 1. Adanya Kontak Sosial. Ketika melakukan hubungan interaksi sosial seorang remaja bisa berbicara melalui chat dengan baik. 2. Adanya Komunikasi. Komunikasi merupakan proses menyampaikan pesan dari satu pihak ke pihak lain sehingga terjadi pengertian bersama, saat berbicara mereka bisa merespon dengan baik dan dapat memahami berbagai pertanyaan, dan sesuai dengan jawaban mereka sesuai dengan yang diharapkan, tidak terjadi kesulitan dalam mengadakan komunikasi melalui chat di sosial media.

Keamanan informasi pengguna gadget pada remaja dirasa perlu sehingga disini dijelsakan beberapa aspek yang terkait keamanan informasi adalah sebagai berikut:

1. Confidentiality

Keamanan informasi menjamin bahwa hanya mereka yang memiliki hak yang boleh mengakses informasi tertentu. Dan tindakan pencegahan dari orang atau pihak yang tidak berhak untuk mengakses informasi (Khansa, 2018). Ini dapat dilakukan dengan cara konfirmasi akun *WhatsApp* dengan scan barcode yang ada di Smartphone ketika membuka akun melalui PC

2. Integrity

Keamanan informasi seharusnya menjamin kelengkapan informasi dan menjaga dari kerusakan atau ancaman lain yang menyebabkan berubah informasi dari aslinya (Chazar, 2015). Sebelum membuat *Instagram, Facebook, Twitter, WhatsApp* mereka harus mengisi data yang lengkap sesuai biodata mereka masing-masing.

3. Availability

Keamanan informasi seharusnya menjamin pengguna dapat mengakses informasi kapanpun tanpa adanya gangguan dan tidak dalam format yang tidak bisa digunakan. Konsep untuk memastikan bahwa suatu sistem dapat menyediakan akses informasi ketika dibutuhkan (Abror, 2020). Seperti saat remaja ingin mencari informasi yang dibuthkan di jejaring *Instagram, Facebook, Twitter, WhatsApp*, dan *Google* untuk memenuhi jawaban dari pertanyaan yang dimunculkan, contohnya soal-soal pelajaran yang bisa di cari di google dengan mudah dan mencari informasi lain seperti pengumuman di grup *WhatsApp*, dan mencari teman lama maupun baru di sosial media *Instagram, Facebook, Twitter*.

4. Privacy

Informasi yang dikumpulkan, digunakan, dan disimpan oleh organisasi adalah dipergunakan hanya untuk tujuan tertentu, khusus bagi pemilik data saat informasi ini dikumpulkan. Privacy menjamin

keamanan data bagi pemilik informasi dari orang lain. Intinya ialah pencegahan agar informasi tersebut tidak diakses oleh orang yang tidak berhak (Abror, 2020). Ini digunakan hanya untuk orang-orang tertentu yang diinginkan oleh remaja. Misalnya akun-akun sosial media yang di privat, berarti hanya teman-teman yang mengikutinya saja yang bisa melihat datanya sementara orang lain tidak bisa melihatnya.

5. Identification

Sistem informasi memiliki karakteristik identifikasi jika bisa mengenali penggunanya. Identifikasi adalah langkah pertama dalam memperoleh hak akses ke informasi yang diamankan (Indrajit, 2011). Identifikasi umumnya dilakukan dengan penggunaan user name atau user ID. Sebelum memasuki sosial media *Instagram*, *Facebook*, *Twitter* seluruh remaja pasti harus memasukan pin dan password masing-masing yang telah dibuat, dengan tidak memasukan maupun lupa dengan pin dan password tersebut remaja tidak bisa membuka akunnya tersebut. Sehingga dengan demikian identification sangat aman untuk akun remaja karena hanya mereka yang tahu pin dan password mereka masing-masing orang lain tidak ada yang tahu.

6. Authentication

Autentikasi terjadi pada saat sistem dapat membuktikan bahwa pengguna memang benar-benar orang yang memiliki identitas tersebut (Harliana et al., 2019). Adanya sign in, login, dan sign up di hampir semua akun media sosial untuk memastikan bahwa yang mengakses adalah pemilik akun tersebut. Jadi para remaja sebelum masuk ke akun sosial media seperti *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, *WhatsApp* harus sign in maupun login dan kalau sudah selesai hendaknya di log out, biar akun kita tetap aman. Namun sekarang karena remaja sudah memiliki gadget masing-masing jadi tidak perlu login dan loguot lagi. Kecuali mereka membuka di tempat lain/gadget lain.

7. Authorization

Setelah identitas pengguna diautentikasi, sebuah proses yang disebut otorisasi memberi jaminan bahwa pengguna telah mendapat otorisasi secara spesifik dan jelas untuk mengakses, mengubah, atau menghapus, isi data informasi. Informasi yang berada pada sistem jaringan tidak dapat dimodifikasi oleh pihak yang tidak berhak untuk mengaksesnya (Harliana et al., 2019). Jadi remaja yang memiliki akun sendiri berhak untuk mengubah dan menghapus apa yang ingin di tambahkan di akunnya masing-masing.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah kecanduan teknologi pada remaja kelas satu SMA atau SMK daerah Bantul dan Sleman adalah terkena kecanduan *gadget*. Dari ketentuan pemakaian *gadget* 5 jam sehari maka menghasilkan 37 remaja dari 40 remaja memakai *gadget* 5 jam sehari dan lebih,

namun dari penelitian ini meskipun mereka terkena kecanduan teknologi tetapi tidak membuat mereka kesulitan berinteraksi sosial. Tujuan dari pemakaian *gadget* dari penelitian ini bisa disimpulkan lebih banyak pada penggunaan untuk membuka *WhatsApp* dan penggunaan sosial media hiburan *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, *YouTube*, dan *Game Online*.

Tidak selamanya kecanduan gadget berdampak negatif, bisa saja berdampak positif bahkan bisa mem[permudah remaja dalam pelajaran dan komunikasi dan mendapatkan informasi. Dari penelitian ini remaja banyak menggunakan gadget sebagai alat komunikasi dalam mendapatkan informasi melalui aplikasi *WhatsApp*, bahkan sekarang perkembangan pelajaran menggunakan LMS (Learning Management System) sudah mulai banyak digunakan, melihat perkembangan zaman yang semakin maju menuntu remaja juga menggunakan lebih banyak pada gadget.

Jaminan keamanan informasi dapat dilakukan dengan melalui beberapa aspek yaitu *Confidentially*, *Integrity*, *Availability*, *Privacy*, *Identification*, *Authentication*, dan *Authorization* sehingga akun yang dimiliki para remaja tetap aman.

DAFTAR PUSTAKA

- ABROR, M., 2020. Pengertian dan Aspek-Aspek Keamanan Komputer (LENGKAP) [WWW Document]. Ayok Sinau. URL <https://www.ayoksinau.com/pengertian-dan-aspek-aspek-keamanan-komputer-lengkap/> (accessed 5.30.20).
- ARNUS, S.H., 2018. Computer Mediated Communication (CMC), Pola Baru Berkomunikasi. *AI-MUNZIR* 8, 275–289.
- BARKLEY, J.E., LEPP, A., SALEHI-ESFAHANI, S., 2016. College Students' Mobile Telephone Use Is Positively Associated With Sedentary Behavior. *American Journal of Lifestyle Medicine* 10, 437–441. <https://doi.org/10.1177/1559827615594338>
- BERGER, C.R., ROLOFF, M.E., EWEOLDSEN, D.R.R., 2014. *Handbook Ilmu Komunikasi*. Nusamedia, Bandung.
- BIANCHI, A., PHILLIPS, J.G., 2005. Psychological predictors of problem mobile phone use.
- CHAZAR, C., 2015. Standar Manajemen Keamanan Sistem Informasi Berbasis ISO/IEC 27001:2005. *Jurnal Informasi* 7, 48–57.
- CRESWELL, J.W., Creswell, J.D., 2018. *Research design: qualitative, quantitative & mixed methods approaches*.
- GEBRINA, A., 2015. *Gambaran Tipe Kepribadian Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online di Warnet Queen (Skripsi tidak diterbitkan)*. Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung, Bandung.
- HARLIANA, P., PERDANA, A., PRASETYO, R.M.K., 2019. *Sniffing dan Spoofing Pada*

- Aspek Keamanan Komputer. Jurnal Keamanan Komputer.
- HARWOOD, J., DOOLEY, J.J., SCOTT, A.J., JOINER, R., 2014. Constantly Connected - The Effects of Smart-devices on Mental Health. *CHB Computers in Human Behavior* 34, 267–272.
- HYBELS, S., WEAVER II, R.L., 2007. *Communicating effectively*, 8th ed. ed. McGraw-Hill, Boston, Mass.
- INDRAJIT, R.E., 2014. *Konsep dan Strategi Keamanan Informasi di Dunia Cyber*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- INDRAJIT, R.E., 2011. *Pengantar Konsep Keamanan Informasi di Dunia Siber*. APTIKOM.
- KHANSA, M.K., 2018. KEAMANAN INFORMASI. My Blog. URL <http://43217110334.blog.mercubuana.ac.id/2018/11/26/keamanan-informasi/> (accessed 5.31.20).
- LEPP, A., BARKLEY, J.E., KARPINSKI, A.C., 2014. The Relationship Between Cell Phone Use, Academic Performance, Anxiety, and Satisfaction with Life in College Students. *CHB Computers in Human Behavior* 31, 343–350.
- SANTROCK, J.W., 2003. *Adolescence Perkembangan Remaja*. Erlangga, Jakarta.
- SETIADI, E.M., HAKAM, K.A., 2006. *Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- SEVERIN, W.J., TANKARD, J.W., 2007. *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*. ed 5. Kencana Prenada, Jakarta.
- SUSANTO, D., 2018. Penggunaan Smartphone dan Locus of Control: Keterkaitannya dengan Prestasi Belajar, Kualitas Tidur dan Subjective Well-Being. *JPS Jurnal Psikologi Sosial* 16, 125–135.
- WALGITO, B., 2003. *Psikologi Sosial (suatu pengantar)*. Yogyakarta : Andi.