

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat yang ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, dan bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media seperti *gadget* (Oroh, 2018 dalam Ristica, 2019). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan kemajuan di bidang media informasi dan teknologi pada saat ini telah berjalan begitu pesat, salah satu bentuk perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah adanya alat komunikasi *gadget*. *Gadget* merupakan teknologi (Alat) yang dibuat agar memiliki fungsi lebih baik, komplit dan praktis (B. Contoh, J. Issa, I. Tabares et al., 2019). (B. Contoh, J. Issa, I. Tabares et al., 2019) menjelaskan bahwa *gadget* sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Jenis *gadget* yang dikenal seperti *notebook*, *tablet pc*, *handphone*, *video gadget*, *audio gadget* dan berbagai jenis *gadget* lainnya memiliki kecanggihan masing-masing bahkan beberapa *gadget* mampu melakukan aktivitas sekaligus secara bersamaan.

Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan *gadget*. Dimana banyak produk-produk *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan kini anak-anak telah menjadi konsumen aktif pengguna *gadget* (Oroh, 2018 dalam Ristica, 2019). Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan informasi dan teknologi menyebabkan peningkatan terhadap penggunaan internet. Menurut Turban, dkk yang dikutip dalam (Hepilita & Gentas, 2018), internet adalah sebuah jaringan besar yang menghubungkan jaringan komputer baik dari organisasi bisnis, organisasi pemerintahan, dan sekolah-sekolah dari seluruh dunia secara langsung dan cepat. Penggunaannya dapat mencakup semua usia, dari kalangan kanak-kanak sampai dewasa.

Gadget pada mulanya diciptakan untuk mempermudah komunikasi, namun seiring perkembangan zaman memiliki tambahan fitur yang memudahkan kehidupan namun juga memiliki dampak negatif termasuk yang terjadi di Indonesia (Admar, Yakub, & Rosmawati, 2018; Al Ayouby, 2017). Efek pancaran radiasi diyakini dapat mempengaruhi kesehatan seperti penurunan fungsi penglihatan dan pendengaran serta perubahan pola tidur yang cenderung terganggu (Tarigan, 2018; Waty &

Fourianalistyawati, 2018). *Gadget* juga menyebabkan gangguan sosial seperti gangguan interaksi sosial dengan lingkungan dan berkurangnya kegiatan fisik akibat kecanduan *gadget* (Tarigan, 2018). Perilaku tersebut tidak lepas dari fase peralihan dari masa remaja (Darnoto, 2016). Kesibukan remaja diisi dengan *gadget* karena tidak ingin disebut sebagai orang gagap teknologi sehingga membawa *gadget* kemanapun pergi (Mawitjere, Onibala, & Ismanto, 2017). *Associated Chamber of Commerce and Industry of India* melakukan penelitian dengan sampel remaja di India dengan hasil menyatakan bahwa durasi waktu penggunaan *gadget* telah mempengaruhi kualitas kesehatan mereka seperti kesulitan tidur dan sosialisasi pribadi yang kurang baik (Mawitjere et al., 2017). Penelitian terdahulu mengungkapkan alasan pengguna *gadget* menjadi cemas adalah saat jaringan tidak terjangkau, tenaga gawai habis dan hilangnya gadget (Hafni, 2018).

Hasil penelitian Leung (2009) dengan subjek penelitian sebanyak 200 remaja yang berusia 17-18 tahun, didapatkan bahwa ada 4 gejala kecanduan telepon genggam antara lain *inability to control craving* (ketidakmampuan mengontrol keinginan menggunakan telepon genggam), *anxiety and feeling lost* (kecemasan dan merasa kehilangan bila tidak menggunakan telepon genggam), *with drawal and escape* (menarik dan melarikan diri, artinya telepon genggam digunakan sebagai sarana untuk mengalihkan diri saat mengalami kesepian atau masalah), dan *productivity loss* (kehilangan produktivitas). Hasil survei *science direct* mengungkapkan sebanyak 25% remaja di Asia mengalami *nomophobia* yaitu individu merasa cemas apabila berada jauh dari *smartphone*, sebanyak 72% anak-anak menggunakan *smartphone* dengan durasi 4-5 jam per hari (Reza, 2015). Penelitian Tri Anasari (2014) kecanduan *smartphone* pada remaja dapat menimbulkan dampak yang besar yakni sangat sulit membagi waktu, seperti tidak adanya waktu untuk belajar, mereka lebih fokus terhadap *smartphone* yang dimilikinya. Penelitian Universitas Maryland (Herdiyanti, 2014) tentang kecanduan *smartphone* pada remaja menemukan bahwa remaja merasa cemas dan terkucilkan ketika tidak dapat menggunakan *smartphone* dalam satu hari. Menurut Chiu (2014) kecanduan terhadap *smartphone* merupakan salah satu bentuk untuk pengalihan rasa stres pada diri individu di kalangan remaja, karena tidak adanya kontrol diri yang kuat terhadap pemakaian *smartphone*.

Aktivitas-aktivitas yang dilakukan pengguna internet salah satunya adalah aktivitas kesenangan dan hiburan (*fun activities*) misalnya *online* untuk bersenang-senang, melihat klip video atau audio, pesan singkat (*chatting*), mendengarkan

(*download music*) dan bermain *game*. *Game online* sebagai salah satu *fun activities* dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. Biasanya, jenis *game* yang dimainkan adalah *game* peperangan atau menyusun strategi (Fikri,2012). Beberapa kalangan menilai keuntungan yang sangat besar dengan adanya *game online* khususnya para pebisnis *game*. Disisi lain terdapat dampak negatif dari *game online* ini khususnya untuk para *gamers*.

Hal tersebut juga didukung oleh Funk *et all* (Kusumadewi, 2009), menyatakan bahwa internet telah menjadi kebutuhan sehari-hari dan penggunaannya semakin meningkat, sehingga mengakibatkan potensi penggunaan secara berlebihan dan menjadi kecanduan. Beberapa penelitian baik di luar negeri maupun di Indonesia telah dilakukan untuk menjelaskan fenomena tentang kecanduan internet khususnya *games* baik dari kategori usia maupun jenis kelamin. Penelitian yang dilakukan oleh Griffith, Davis, dan Darren (2004) menunjukkan bahwa pemain *game online* remaja lebih mendominasi dari pada pemain *game online* dewasa. Penelitian lain oleh Brian dan Wiemer-hastings (2005) menunjukkan 88% pengguna internet adalah laki-laki dimana 44% adalah pelajar dengan lama waktu yang dihabiskan untuk bermain adalah 21- 40 jam per minggu. Hal tersebut juga sesuai dengan observasi yang peneliti lakukan di beberapa warnet di kota Bukittinggi pada 30 Oktober 2014 pada umumnya remaja yang bermain *game online* memiliki jenis kelamin laki-laki. Menurut Brian dan Wiemer-hastings (2005) potensi penggunaan *game online* secara berlebihan 90 Jurnal RAP UNP, Vol. 8, No. 1, Mei 2017, hal. 88-99 akan mengarah kepada kecanduan. Kecanduan atau adiksi adalah suatu gangguan yang bersifat berulang-ulang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu (Soetjipto, 2007).

Berdasarkan pendapat Pratama (2017) kecanduan atau adiksi adalah rasa ingin yang sangat mendalam pada hal yang diinginkannya sehingga dia akan senantiasa berupaya dan mencari suatu hal yang diinginkan, sebagai contoh adiksi terhadap internet, melihat televisi, bermain *game* dan lainnya. Kecanduan adalah perasaan keingintahuan yang besar terhadap suatu hal. Sehingga seseorang akan melakukan cara apapun untuk mendapatkannya.

Kecanduan *game online* merupakan masalah psikososial bagi anak dan remaja (Rachamawati, 2013). Penelitian yang dilakukan pada remaja berusia 13-16 tahun dengan 1468 sampel, menunjukkan bahwa ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan masalah *psychosocial* (Roosj, 2011). Anak yang memiliki hubungan pertemanan

yang berkualitas memiliki resiko kecanduan *game* yang rendah, sedangkan anak yang memiliki kecemasan sosial dan kesepian memiliki resiko tinggi kecanduan *game online* (Rooij, 2011).

Kusuma dewi (2009) mengatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2–10 jam per minggu untuk bermain *game online*. Lain halnya dengan Young (1998) yang menyatakan bahwa seseorang yang kecanduan *game online* menghabiskan waktu selama 39 jam per minggu untuk bermain *game online*. Teori lain mengatakan bahwa kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20 - 25 jam dalam seminggu, Chen, Chou & Hsiao, (Chou, Condron, & Belland 2005), Steward (Lee, 2011) menyatakan bahwa secara umum kecanduan *game* memiliki dampak negatif seperti kehilangan hubungan interpersonal, kegagalan mengatasi tanggung jawab, mengalami gangguan pada aspek kehidupan dan kesehatan yang buruk. Menurut Brian dan Wiemer (2015) kecanduan terhadap internet khususnya *game online* memberikan dampak negatif seperti kegagalan dalam pendidikan, permasalahan pertemanan dan keluarga. Tujuan remaja yang berpartisipasi dalam permainan *game online* selain mencari pemenang juga sebagai media mencari teman. Kesulitan dalam berkenalan dan menjalin hubungan dengan orang lain dalam kehidupan nyata menyebabkan para pemain *game* lebih suka bermain *game* dimana mereka juga dapat berkenalan dengan orang lain yang menjadi lawan main dan mereka dapat menjalin interaksi dengan mudah sesama *gamers* atau lebih dikenal dengan persahabatan virtual (Beranuy, Carbonell, & Griffiths, 2013).

Games online sebagai media pelarian diri dari hubungan interpersonal dan intrapersonal, konflik dengan orang tua, dan pengelolaan emosi yang yang buruk pada diri remaja sehingga mereka lebih tertarik dengan persahabatan virtual. Faktor konformitas (ikut-ikutan) dengan teman untuk mengisi waktu luang juga menjadi salah satu penyebab remaja tertarik dengan kehidupan virtual. Penemuan kasus beberapa tahun terakhir juga membawa fakta bahwa fenomena kecanduan *game online* telah mengarah pada tindak kriminalitas, seperti pencurian dan *bullying*. Kasus *bullying* SD Perwari yang terjadi di kota Bukit tinggi Oktober (2014) lalu, menurut P2TP2A Bukittinggi salah satunya juga disebabkan oleh anak-anak tersebut terinspirasi dari *games* yang mereka mainkan dalam mem-*bully* temannya. Selain disebabkan *games*, menurut tim psikolog yang menangani kasus tersebut, Ibu Yosi Molina dosen di Universitas Negeri Padang (UNP) menyatakan: “Fungsi keluarga yang lemah,

mencakup pola asuh yang permisif, ditambah peran ayah yang tidak kuat, menyebabkan tidak tegaknya aturan dasar keluarga dan tidak paham batasan”

Permasalahan yang timbul dari kecanduan *game online* membutuhkan intervensi keluarga untuk mencegah adanya kecanduan internet dan *game online* (Lee, 2011). Sikap orang tua kepada anak, kohesi atau kelekatan dalam keluarga dan paparan kekerasan dalam rumah tangga erat kaitannya dengan kecanduan *game online* maka menjadi penting agar orang tua berkomunikasi secara intens dengan anaknya. Menurut Pas (2007) menyatakan bahwa pola asuh orang tua juga memberikan pengaruh dalam pembentukan perilaku pada subjek yang bermain video *game* dengan intensitas yang lama. Pola asuh otoritarian dengan gaya pengasuhan yang mengontrol remaja secara otoriter dibarengi hukuman dan tidak memberikan kebebasan untuk mengungkapkan perasaan menjadikan remaja cenderung bermain *game online* sebagai bentuk pengungkapan perasaan atas ketidakhangatan dari orang tua.

Pola asuh permisif dengan gaya pengasuhan yang mengabaikan pengontrolan, kurang menuntut dan tidak menghukum remaja cenderung memperbolehkan remaja untuk melakukan segalanya. Kebanyakan orang tua merasa khawatir karena jumlah waktu yang digunakan anak-anaknya untuk mengakses internet. Awalnya orang tua menyediakan fasilitas atau mengizinkan bermain di warnet. Namun, akhirnya orang tua tidak mampu mengontrol anak-anaknya mengakses internet yang tujuan awalnya untuk mengerjakan tugas sekolah, tetapi banyak remaja yang menggunakan komputer untuk bermain *game online* (Susanti, 2008). Beberapa fenomena yang terjadi pada saat ini menunjukkan bahwa banyak anak dan remaja yang rentan terhadap kecanduan *game online* dilihat dari intensitas mereka bermain *game* di berbagai warnet di kota Bukittinggi. Di kota Bukittinggi terdapat 115 warnet (warung internet). Berdasarkan observasi peneliti di dua warnet (warung internet) di kota Bukittinggi, pada umumnya tidak ada persyaratan khusus dari pemilik warnet. Berbagai penelitian telah dilakukan berkaitan dengan pola asuh dan kecanduan internet dan *games online* khususnya. Menurut Abedini Zamani, & Khaeradmand, 92 Jurnal RAP UNP, Vol. 8, No. 1, Mei 2017, hal. 88-99 (2012) dimana hasil penelitian menunjukkan empat gaya pengasuhan secara langsung dan secara signifikan mempengaruhi kecanduan *game* komputer (Abedini, Zamani, & Khaeradmand, 2012). Penelitian Anandari (2013) menunjukkan orang tua dengan pola asuh permisif mempengaruhi anak yang mengalami kecanduan *game online*.

Penelitian Xiuqin, dkk (2011) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan remaja mengalami kecanduan *game online*, yaitu remaja dengan orang tua yang bercerai, kesepian, kurang kontrol orang tua, dan pola asuh orang tua yang tidak tepat. Faktor-faktor yang dipaparkan menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game online* tidak terlepas dari pengaruh keluarga, khususnya pola asuh orang tua. Artinya, pola asuh orang tua memberikan peran penting terhadap perkembangan remaja.

Pengguna *gadget* pada tahun 2013 dengan 27% populasi dunia mencapai 1,9 miliar dan diprediksi jumlah pengguna *gadget* akan terus meningkat sampai 5,6 miliar pada tahun 2019 (Pandey, Ratag, & Langi, 2019). Di Asia Tenggara pada bulan Agustus 2014 pengguna *gadget* sebanyak 120 juta yang telah mengalami peningkatan sebanyak 44% setiap tahunnya, sedangkan dari data penjualan *gadget* di Indonesia tahun 2014 dengan pengguna aktif mencapai sebanyak 47 juta jiwa pengguna (Riani, 2016). Pecandu *gadget* pada tahun 2014 di Indonesia semakin meningkat dari 1,4 miliar pengguna gawai 176 juta orang diantaranya adalah pecandu *gadget*, angka ini meningkat 123% dibanding tahun 2013 yang hanya 79 juta orang (Purwanto, Atina, & Desylawati, 2017). Pengguna aplikasi *game online* melalui *gadget* dan telah mengalami ketergantungan *gadget* di Indonesia tahun 2017 terindikasi sejumlah 6 juta dengan pengguna remaja kurang lebih 40% (Sari & Prajayanti, 2017).

Kewaspadaan terhadap perilaku kecanduan *gadget* harus ditingkatkan karena dapat menurunkan kualitas sehat dan kehidupan sosial remaja (Mawitjere *et al.*, 2017; Tarigan, 2018). Gangguan kesehatan akibat penggunaan *gadget* pada pecandu *game online* diantaranya gangguan pada mata, gangguan tidur dan saraf sehingga sering pusing (Sari & Prajayanti, 2017). Selain itu, menurut Kuss, *et al.*, (2013), kecanduan *gadget* juga dapat menyebabkan gangguan psikiatrik lainnya, seperti gangguan afektif, gangguan kecemasan, ADHD, penggunaan zat dan alkohol, depresi, ide bunuh diri, skizofrenia, gangguan obsesif-kompulsif, psikotik, perilaku agresif, antisosial, dan masalah psikosomatik, seperti kondisi kesehatan yang buruk, tidur yang berlebihan, kurangnya energi, disfungsi fisiologis, imunitas yang lemah, obesitas, dan penglihatan yang buruk. Perubahan sosial masyarakat yang terjadi diantaranya pergeseran pola hidup ditandai dengan hilangnya jiwa sosial, penghormatan antar sesama menjadi masyarakat yang abai serta individual yang rawan konflik (Suryanegara, Suprajaka, & Nahib, 2015).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang saya lakukan di Desa Ngemplak. Di dapatkan hasil bahwa rata-rata remaja di Desa Ngemplak menggunakan *gadget*, mayoritas remaja laki-laki bermain *game* dan mayoritas remaja perempuan bermain sosial media. Berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan dengan 10 remaja di Desa Ngemplak yang terdiri dari 5 remaja laki-laki dan 5 remaja perempuan didapatkan hasil 5 remaja laki-laki dan 3 remaja perempuan mengatakan dalam sehari menggunakan *gadget* lebih dari 10 jam, dengan alasan merasa bosan dengan tugas sekolah, sehingga mereka memilih bermain *gadget* untuk menghilangkan rasa bosan terhadap tugas sekolah mereka, sedangkan 2 remaja perempuan mengatakan dalam sehari bermain *gadget* maksimal 8 jam, karena mereka memilih mengerjakan tugas daripada bermain *gadget*. Saat dilakukan wawancara mayoritas remaja terlihat tidak fokus, pusing dan kelelahan. Berdasarkan data diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang masalah diatas yaitu “ Gambaran Kecanduan *Gadget* Pada Remaja Di Desa Ngemplak Kalikotes Klaten”.

B. Rumusan Masalah

Kecanduan *gadget* dapat menyebabkan remaja mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, dan remaja yang kecanduan *gadget* memiliki perasaan yang tidak sabar, resah dan tidak tertahankan saat tidak ada *gadget*. Berdasarkan uraian latar belakang diatas batas masalah dalam penelitian adalah bagaimana gambaran kecanduan *gadget* remaja di Desa Ngemplak, Klaten.

C. Tujuan

1. Tujuan umum

Penelitian ini secara umum bertujuan mengetahui gambaran kecanduan *gadget* pada remaja di Desa Ngemplak, Kalikotes, Klaten.

2. Tujuan khusus

- a. Mendiskripsikan karakteristik responden di Desa Ngemplak, Kalikotes, Klaten yang meliputi usia remaja, jenis kelamin, pendidikan.
- b. Mendiskripsikan gambaran kecanduan *gadget* pada remaja di Desa Ngemplak, Kalikotes, Klaten.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini menambah kontribusi untuk menambah literatur tentang kecanduan *gadget* pada remaja, khususnya untuk dapat mengetahui dampak negatif dari kecanduan *gadget* terhadap perilaku konsumtif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Memberikan kesadaran kepada siswa untuk terhindar dari kecanduan *gadget* yang akan berakibat pada perilaku menyimpang yaitu perilaku konsumtif.

b. Bagi Keluarga

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang gambaran kecanduan *gadget* pada remaja agar keluarga dapat membatasi atau mengawasi penggunaan *gadget* pada anak mereka.

c. Peneliti Selanjutnya

Manfaat yang didapatkan oleh peneliti selanjutnya yaitu mereka dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan atau referensi tambahan dalam penelitian yang akan mereka lakukan.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Penulis (tahun)	Judul Peneliti	Tujuan	Metode	Hasil	Perbedaan dengan yang diteliti
1.	Teresya Bella Dwi Prizki dan Syska Purnama Sari (2020)	Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Siswa Kelas Xi Di Smk Negeri 1 Lahat	Penelitian Ini untuk mengetahui seberapa besar persentase gambaran kecanduan <i>gadget</i> pada siswa.	Metode deskriptif kuantitatif. Menggunakan google form dengan membagikan link angket kepada siswa, penelitian berjumlah 30 siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Lahat yang diambil dengan teknik purposive sampling. Teknik	Menunjukkan bahwa kecanduan <i>gadget</i> pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Lahat berada pada kategori Tinggi 56,66% Sedang 23,33% Rendah 16,66% Sangat	Perbedaan penelitian ini terletak pada sampel penelitian yang ada di Desa Ngemplak Klaten yang digunakan untuk mengetahui Gambaran Kecanduan <i>Gadget</i> di Desa Ngemplak. Metode pengambilan sampel pada Peneliti ini menggunakan metode purpose

No	Penulis (tahun)	Judul Peneliti	Tujuan	Metode	Hasil	Perbedaan dengan yang diteliti
				pengumpulan data berupa angket Kecanduan <i>gadget</i> dengan uji validitas menggunakan korelasi product Moment dan reliabilitas menggunakan rumus <i>alpha cronbach</i> .	Rendah 3,33% dan Tidak ada yang beradah pada kategori Sangat Tinggi.	sampling yaitu pemilihan sampel yang didasarkan kriteria tertentu Instrumen penelitian digunakan pada penelitian ini meliputi lembar karakteristik demografi, dan kuestioner SAS(<i>Smartphone Addictions Scale</i>)
2.	Chaidirma, Diah Indriastuti, Narmi. (2019).	Fenomena Kecanduan Penggunaa n Gawai (<i>Gadget</i>) pada Kalangan Remaja Suku Bajo	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa kecanduan penggunaan gawai (<i>gadget</i>) pada remaja.	Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dengan populasi dalam penelitian ini adalah remaja Suku Bajo sebanyak 227 orang jumlah sampel sebanyak enam remaja Suku Bajo yang kecanduan dengan teknik purposive sampling. Alat bantu pengambilan data digunakan meliputi panduan wawancara, video recorder, lembar observasi dan <i>fieldnote</i> . Metode pengambilan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan	Hasil penelitian ini yaitu pemakaian gawai, kecanduan dan sosialisasi remaja mengungkap bahwa pemakaian gawai memerlukan biaya untuk operasional dan pemakaian gawai secara berlebihan akan berdampak bagi kesehatan dimana remaja memiliki rasa ketergantungan terhadap gawai yang digunakan pada penelitian ini meliputi lembar karakteristik demografi, dan kuestioner individual dan acuh tak acuh.	Perbedaan penelitian ini terletak pada sampel penelitian yang ada di Desa Ngemplak Klaten yang digunakan untuk mengetahui Gambaran Kecanduan <i>Gadget</i> di Desa Ngemplak. Metode pengambilan sampel pada Penelitian ini menggunakan metode purpose sampling yaitu pemilihan sampel yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu Instrumen penelitian digunakan pada penelitian ini meliputi lembar karakteristik demografi, dan kuestioner SAS(<i>Smartphone Addictions Scale</i>)

No	Penulis (tahun)	Judul Peneliti	Tujuan	Metode	Hasil	Perbedaan dengan yang diteliti
3.	Husna Nuur Huda (2020).	Kecanduan <i>Gadget</i> Dalam Interaksi Sosial Pada Remaja Sma Daerah Bantul Dan Sleman	Penelitian ini bertujuan untuk mengemukakan argumen dari beberapa partisipan yang bisa dikatakan kecanduan <i>gadget</i> sehingga dapat diketahui apa penyebab remaja kecanduan <i>gadget</i> , dan kita bisa melihat kecenderungan remaja terhadap <i>gadget</i> .	analisis tematik. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (<i>fieldresearch</i>) dengan metode kualitatif. Pendekatan penelitian ini menggunakan fenomenologi dengan mendeskripsikan pengalaman kehidupan manusia tentang kecanduan sesuatu fenomena tertentu seperti yang dijelaskan oleh partisipan. kesulitan berinteraksi sosial	ini Dari ketentuan pemakaian <i>gadget</i> 5 jam sehari maka menghasilkan 37 remaja dari 40 remaja memakain <i>gadget</i> 5 jam sehari lebih, namun dari penelitian ini meskipun mereka terkena kecanduan teknologi tetapi tidak membuat mereka kesulitan berinteraksi sosial	Perbedaan penelitian ini Terletak pada sampel penelitian Ada di Desa Ngemplak Klaten yang digunakan untuk mengetahui Gambaran dan Kecanduan <i>Gadget</i> di Desa Ngemplak. Metode pengambilan Sampel pada Penelitian ini menggunakan metode total sampling Pemilihan sampel yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Instrumen penelitian digunakan pada penelitian ini meliputi lembar karakteristik demografi, dan kuestioner SAS (<i>Smartphone addictions Scale</i>)

