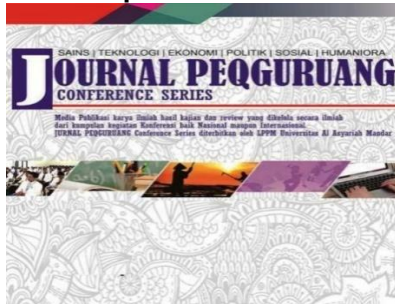


### Graphical abstract



## DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI TATAP MUKA DI DUSUN KALEOK

1\*Monika Ines, 2Hamdan, 3Sri Yuyun  
1,2,3Universitas Al Asyariah Mandar

\*Corresponding author  
[monikaines44@gmail.com](mailto:monikaines44@gmail.com)

### Abstract

This study aims to examine the impact of gadget use on face-to-face interaction in Kaleok Hamlet, Polewali Mandar Regency. In today's digital era, gadget usage has become an integral part of daily life for people of all ages, including children, teenagers, and adults. This research employs a descriptive qualitative approach with data collected through observation, in-depth interviews, and documentation involving 20 informants from various age groups. The findings reveal that gadget usage has a dual impact on social interaction. On one hand, gadgets facilitate access to information and long-distance communication; on the other hand, they contribute to a decline in the frequency and quality of direct face-to-face communication. This has led to weakened social relationships, reduced interpersonal empathy, and increased individualism within the community. The study applies the Uses and Gratifications theory as an analytical framework, which emphasizes that individuals actively choose media based on specific needs and motives. The study concludes that uncontrolled gadget use can shift traditional communication patterns and diminish emotional closeness among community members.

**Keywords:** *Gadget, Face-to-Face Interaction, Kaleok Hamlet Community.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap interaksi tatap muka di Dusun Kaleok, Kabupaten Polewali Mandar. Dalam era digital saat ini, penggunaan gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap 20 informan dari berbagai kelompok usia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak ganda terhadap interaksi sosial. Di satu sisi, gadget mempermudah akses informasi dan komunikasi jarak jauh, namun di sisi lain, menyebabkan penurunan frekuensi dan kualitas komunikasi tatap muka secara langsung. Hal ini berdampak pada melemahnya hubungan sosial, menurunnya empati interpersonal, serta meningkatnya individualisme dalam kehidupan bermasyarakat. Penelitian ini menggunakan teori Uses and Gratifications sebagai landasan analisis, yang menekankan bahwa individu secara aktif memilih media berdasarkan kebutuhan dan motif tertentu. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menggeser pola komunikasi tradisional dan mengurangi kedekatan emosional antaranggota masyarakat.

**Kata kunci:** *Gadget, Interaksi Tatap Muka, Masyarakat Dusun Kaleok.*

### Article history

DOI: 10.35329/jp.v8i1.6581

Received : 16-04-2026 | Received in revised form : 08-05-2026 | Accepted : 53-05-2026

## 1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, kemajuan teknologi telah menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan semua kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa (Syafikah, 2022) Perkembangan teknologi yang semakin pesat mulai digunakan tidak hanya untuk melakukan tukar informasi, berita, dan semacamnya (Yuyun, 2019) namun telah membawa transformasi besar dalam kehidupan manusia modern. Gadget seperti *smartphone*, *tablet*, dan perangkat digital lainnya kini menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas harian masyarakat. Tidak hanya digunakan sebagai alat bantu komunikasi, gadget juga berfungsi sebagai sarana hiburan, pendidikan, hingga media kerja. Penggunaan gadget telah meluas dari wilayah perkotaan hingga ke daerah pedesaan, termasuk di kalangan anak-anak, remaja, hingga orang dewasa (Faisa, 2024). Fenomena ini menunjukkan betapa besarnya pengaruh digitalisasi terhadap pola hidup dan interaksi sosial masyarakat saat ini.

Dalam kehidupan sosial, interaksi tatap muka merupakan bentuk komunikasi yang sangat penting dalam membangun kedekatan emosional dan kualitas hubungan antarpersonal. komunikasi tatap muka adalah komunikasi yang dilakukan dengan sengaja oleh seseorang untuk menyampaikan pesan kepada orang lain demi memenuhi kebutuhannya, seperti membujuk atau menjelaskan sesuatu (Umam, 2022) Komunikasi tatap muka memungkinkan individu menangkap nuansa ekspresi, bahasa tubuh, dan emosi secara lebih utuh. Akan tetapi, penggunaan gadget telah mengubah pola interaksi tersebut. Saat ini, masyarakat lebih sering berkomunikasi lewat media digital, seperti pesan instan dan media sosial, yang cenderung bersifat pribadi dan kurang menyentuh sisi emosional. Lama-kelamaan, hal ini membuat interaksi langsung semakin jarang dan kurang berkualitas, yang akhirnya melemahkan hubungan sosial dan menurunkan rasa empati antarwarga.

Fenomena ini juga terlihat di Dusun Kaleok, Kecamatan Binuang, Kabupaten Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat. Observasi awal menunjukkan bahwa penggunaan gadget sudah meluas di kalangan masyarakat dusun, mencakup orang dewasa, remaja, hingga anak-anak. Alih-alih meningkatkan keterhubungan sosial, penggunaan gadget secara berlebihan dapat membuat seseorang menjadi acuh terhadap lingkungan sekitarnya, baik dalam keluarga maupun di tengah masyarakat (Novitasari, 2016). Pada berbagai kesempatan berkumpul, seperti acara keluarga atau kegiatan sosial, masyarakat cenderung asyik dengan gadget masing-masing. Keasyikan dengan media digital mengakibatkan mereka melewatkan kesempatan untuk memperkuat hubungan sosial secara tatap muka.

Kondisi ini mencerminkan pergeseran dalam pola komunikasi masyarakat dari interaksi langsung menjadi komunikasi berbasis layar. Dalam konteks budaya lokal yang menjunjung nilai-nilai kebersamaan, perubahan ini patut menjadi perhatian serius karena berpotensi

mengikis nilai solidaritas dan kohesi sosial yang selama ini dijaga melalui komunikasi langsung.

Sejumlah penelitian sebelumnya turut memperkuat fenomena ini. Penelitian oleh Syafikah (2022) menunjukkan bahwa penggunaan gadget berdampak negatif terhadap frekuensi dan kualitas komunikasi tatap muka antar siswa SMA, terutama karena penggunaan media sosial dan konten hiburan digital. Akibatnya, kemampuan berbicara, mengekspresikan perasaan, dan mendengarkan menurun secara signifikan. Penelitian Umam (2022) juga menemukan bahwa penggunaan gadget secara tidak terkontrol di kalangan remaja menyebabkan penurunan prestasi, munculnya kecanduan, dan penurunan interaksi sosial. Sementara itu, Oktarina (2021) mengungkapkan bahwa meskipun pengaruh gadget terhadap komunikasi tatap muka bersifat signifikan, masih terdapat faktor lain yang memengaruhinya. Ketiga penelitian ini sepakat bahwa gadget memiliki potensi besar dalam mereduksi intensitas dan kualitas komunikasi interpersonal, terutama dalam kelompok usia muda dan produktif.

Penelitian ini berlandaskan pada teori *Uses and Gratifications* yang dikembangkan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch (1974). Teori tersebut menyatakan bahwa individu secara aktif memilih media yang mereka gunakan untuk memenuhi berbagai kebutuhan spesifik, seperti memperoleh informasi, mencari hiburan, atau menjalin hubungan sosial. Dalam hal ini, masyarakat Dusun Kaleok memanfaatkan gadget sesuai dengan kebutuhan mereka, seperti untuk berkomunikasi jarak jauh maupun mengakses informasi. Namun, pilihan terhadap media tersebut membawa dampak sosial, yakni menurunnya frekuensi interaksi langsung yang turut memengaruhi kualitas hubungan antarindividu. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam dampak penggunaan gadget terhadap interaksi tatap muka masyarakat di Dusun Kaleok. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai perubahan sosial akibat digitalisasi serta menjadi dasar bagi perumusan strategi pelestarian interaksi sosial dalam era teknologi.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai dampak penggunaan gadget terhadap interaksi tatap muka di Dusun Kaleok. Pendekatan ini dipilih karena sejalan dengan tujuan penelitian yang berfokus pada eksplorasi makna, pengalaman, serta realitas sosial secara langsung dari sudut pandang para partisipan. Metode kualitatif memungkinkan peneliti mengamati kondisi nyata tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel, serta menekankan pada makna di balik perilaku sosial yang muncul dalam masyarakat.

Subjek dalam penelitian ini adalah 20 informan yang dipilih dari berbagai kelompok usia di Dusun Kaleok. Pemilihan informan dilakukan secara purposive, yakni berdasarkan pertimbangan tertentu seperti tingkat

intensitas penggunaan gadget dan keterlibatan mereka dalam aktivitas sosial di lingkungan tempat tinggalnya. Teknik purposive sampling memungkinkan peneliti untuk memilih individu yang dianggap mampu memberikan data yang relevan dan mendalam sesuai dengan fokus kajian (Sugiyono, 2019).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama: observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dimanfaatkan untuk melihat secara langsung perilaku informan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya terkait penggunaan gadget dan frekuensi interaksi tatap muka. Wawancara dilakukan secara mendalam dengan menggunakan pedoman semi-terstruktur guna menggali pandangan, pengalaman pribadi, serta dampak sosial yang dirasakan informan. Sementara itu, dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung, berupa catatan lapangan, foto kegiatan sosial, serta rekam jejak digital pemakaian gadget oleh masyarakat. Dalam proses ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang bertanggung jawab atas pengumpulan dan analisis data, sesuai dengan pendekatan penelitian kualitatif yang menuntut keterlibatan langsung dari peneliti.

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1994), yang terdiri atas tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap reduksi data bertujuan untuk menyederhanakan dan merangkum temuan-temuan penelitian dengan memfokuskan perhatian pada informasi yang dianggap relevan oleh peneliti. Penyajian data dilakukan secara tematik dan naratif guna mempermudah pemahaman terhadap hasil yang diperoleh. Sementara itu, kesimpulan ditarik secara induktif berdasarkan interpretasi terhadap pola-pola yang muncul dalam interaksi sosial masyarakat di Dusun Kaleok. Proses analisis ini berlangsung bersamaan dengan pengumpulan data, sehingga peneliti dapat menyesuaikan atau memperdalam fokus penelitian sesuai dengan dinamika yang terjadi di lapangan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh dari wawancara mendalam dengan 20 informan masyarakat Dusun Kaleok menunjukkan bahwa penggunaan gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial. Pada aspek kognitif, ditemukan bahwa sebagian besar informan memanfaatkan gadget untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Mereka tidak hanya menggunakannya sebagai sarana hiburan, tetapi juga secara aktif mencari berita, membaca artikel, mengikuti tutorial, serta mengakses materi pelajaran. Pelajar dan mahasiswa mengaku sangat terbantu dengan keberadaan internet melalui gadget, khususnya dalam mengerjakan tugas sekolah dan mencari penjelasan atas materi yang belum dipahami secara utuh dari guru. Sementara itu, kalangan dewasa menggunakan gadget untuk memperoleh informasi praktis yang relevan dengan kehidupan

mereka, seperti resep masakan, tutorial kerajinan, dan informasi lingkungan sekitar. Kemudahan akses terhadap informasi ini menunjukkan bahwa gadget telah memainkan peran penting dalam menunjang kebutuhan intelektual masyarakat Kaleok secara mandiri.

Di sisi lain, aspek afektif juga muncul kuat dalam pola penggunaan gadget masyarakat. Sebagian besar informan mengatakan bahwa mereka menggunakan gadget untuk mengisi waktu luang dan meredakan kejenuhan setelah beraktivitas. Konten hiburan seperti video lucu, musik, drama Korea, dan berbagai jenis tontonan di TikTok atau YouTube menjadi sarana utama untuk memperoleh kesenangan emosional. Bahkan beberapa informan mengaku merasa lebih bahagia, termotivasi, dan percaya diri setelah mengakses konten-konten tertentu. Gadget, dalam hal ini, bukan hanya sebagai alat pemenuh kebutuhan hiburan, tetapi juga menjadi media yang secara emosional mengangkat suasana hati dan memberikan kenyamanan psikologis. Pengalaman emosional ini dirasakan oleh seluruh kelompok usia, baik remaja, dewasa muda, hingga orang tua, meskipun dengan jenis konten yang berbeda sesuai minat dan kebutuhan masing-masing.

Lebih lanjut, pada aspek sosial, ditemukan adanya dinamika menarik dalam pola interaksi masyarakat Dusun Kaleok. Gadget memudahkan komunikasi jarak jauh melalui aplikasi pesan instan dan media sosial. Namun, kemudahan ini justru membawa konsekuensi pada menurunnya intensitas komunikasi tatap muka secara langsung. Informan menyatakan bahwa interaksi dalam keluarga menjadi berkurang karena masing-masing anggota lebih sibuk dengan layar gadget mereka. Bahkan dalam situasi berkumpul pun, percakapan langsung tergantikan oleh aktivitas digital yang bersifat individual. Di lingkungan pertemanan, fenomena serupa juga terlihat: remaja yang sedang bersama-sama secara fisik lebih memilih berinteraksi melalui media sosial atau bermain game dibanding berbincang langsung. Hal ini menandakan adanya pergeseran dalam budaya komunikasi masyarakat, di mana kehadiran secara fisik tidak lagi menjamin terjadinya komunikasi bermakna.

Meski begitu, masyarakat juga menyadari berbagai manfaat positif dari penggunaan gadget. Mereka menganggap perangkat ini sangat membantu, terutama dalam hal komunikasi dengan kerabat yang jauh, penyelesaian tugas, dan memperoleh informasi yang dibutuhkan secara cepat. Gadget dianggap sebagai alat yang praktis dan multifungsi, mampu menunjang berbagai aktivitas tanpa harus bergantung pada sumber daya konvensional. Bagi para pelajar, gadget menjadi sumber pembelajaran alternatif yang fleksibel dan mendukung kemandirian belajar. Bagi orang dewasa, gadget memudahkan aktivitas sehari-hari dan mempercepat penyelesaian urusan rumah tangga.

Namun demikian, dampak negatif dari penggunaan gadget juga dirasakan secara nyata oleh masyarakat Dusun Kaleok. Penurunan kualitas komunikasi langsung menjadi isu utama yang diungkapkan para informan. Mereka menyadari bahwa kebersamaan secara fisik tidak lagi disertai dengan keterlibatan emosional dan

percakapan langsung. Situasi ini tidak hanya terjadi di lingkup keluarga, tetapi juga dalam pergaulan sehari-hari, bahkan di ruang pendidikan. Kebiasaan menggunakan gadget saat berkumpul membuat momen interaksi menjadi pasif dan kehilangan makna. Beberapa orang tua bahkan mengeluhkan kesulitan dalam menjalin komunikasi yang hangat dengan anak-anak mereka karena terlalu fokus pada perangkat digital. Ketergantungan terhadap gadget mulai membentuk pola komunikasi baru yang lebih individualistik dan kurang melibatkan dimensi afektif secara langsung. Hal ini menyebabkan jarak emosional antarindividu semakin melebar meskipun secara fisik berdekatan.

Penelitian ini dianalisis berdasarkan teori Uses and Gratifications yang mencakup lima dimensi utama, yaitu: (1) aspek kognitif, (2) aspek afektif, (3) aspek sosial, dan (4) dampak positif (5) dampak negatif.

#### (1) Aspek Kognitif

Dalam kerangka teori Uses and Gratification, aspek kognitif mengacu pada kebutuhan individu akan informasi, pengetahuan, dan pemahaman mengenai lingkungan di sekitarnya. Hasil wawancara dengan warga Dusun Kaleok menunjukkan bahwa sebagian besar responden memanfaatkan gadget, khususnya smartphone, untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Mereka secara aktif menggunakan berbagai fitur internet yang tersedia pada perangkat mereka guna mengakses informasi seputar tugas sekolah, aktivitas sosial, berita di sekitar mereka, serta pengetahuan umum yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Responden dari kalangan pelajar dan mahasiswa mengaku sering mencari informasi tambahan untuk mendukung tugas-tugas sekolah atau kuliah. Ketika materi yang disampaikan guru dirasa kurang jelas, mereka mencari penjelasan tambahan melalui YouTube, Google, atau platform pembelajaran lainnya. Hal ini mencerminkan adanya inisiatif belajar mandiri yang difasilitasi oleh kemudahan akses informasi melalui gadget. Penggunaan ini tidak bersifat pasif, melainkan aktif dan terarah sesuai dengan kebutuhan informan untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Sementara itu, kalangan dewasa di Dusun Kaleok juga menunjukkan pola penggunaan gadget yang berorientasi pada aspek kognitif. Mereka menggunakan media sosial, artikel daring, dan video tutorial sebagai sumber untuk mempelajari hal-hal praktis seperti resep masakan, cara menanam tanaman tertentu, atau bahkan strategi pengelolaan keuangan rumah tangga. Informasi yang sebelumnya sulit dijangkau kini dapat diakses dengan cepat, hanya melalui perangkat digital yang mereka miliki. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan yang dibutuhkan masyarakat tidak hanya bersifat akademis, tetapi juga sangat kontekstual dan berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Fenomena ini menggambarkan bahwa gadget telah menjadi jembatan penting antara masyarakat dan sumber pengetahuan yang lebih luas. Gadget berperan sebagai alat bantu yang efektif dalam memenuhi rasa ingin tahu dan memperluas cakrawala berpikir masyarakat pedesaan. Temuan ini menunjukkan bahwa

masyarakat Dusun Kaleok tidak hanya mengikuti arus perkembangan teknologi, tetapi juga secara aktif memanfaatkannya untuk menunjang proses berpikir, memahami, dan belajar secara mandiri sesuai kebutuhannya masing-masing.

Dalam teori Uses and Gratification, perilaku ini menegaskan bahwa masyarakat adalah pengguna media yang aktif dan selektif. Mereka tidak sekadar mengonsumsi informasi, tetapi juga memilih dan menilai media berdasarkan seberapa besar media tersebut mampu memenuhi kebutuhan kognitif mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget oleh masyarakat Dusun Kaleok dalam aspek kognitif telah menunjukkan pola yang sadar, terarah, dan mencerminkan bentuk gratifikasi yang kuat terhadap kebutuhan akan pengetahuan dan informasi.

#### (2) Aspek Afektif

Aspek afektif adalah kebutuhan yang berkaitan dengan perolehan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan, estesis dan dapat memenuhi kebutuhan emosional. Dalam indikator afektif, fokus penelitian ini tertuju pada bagaimana penggunaan gadget memberikan pengalaman emosional yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu. Berdasarkan hasil wawancara terhadap informan di Dusun Kaleok, ditemukan bahwa sebagian besar responden menggunakan gadget untuk memenuhi kebutuhan hiburan dan kenyamanan emosi. Hal ini diwujudkan melalui berbagai aktivitas seperti menonton video, mendengarkan musik, membaca novel digital, hingga melakukan panggilan video dengan kerabat jauh.

Sebagian besar informan menyatakan bahwa mereka kerap memanfaatkan gadget untuk menonton video, mendengarkan musik, membaca cerita digital, bermain game, serta mengakses berbagai konten hiburan seperti TikTok dan YouTube. Kegiatan ini umumnya dilakukan setelah menyelesaikan aktivitas harian, baik itu bekerja, belajar, maupun bersekolah, sebagai sarana untuk meredakan stres dan kelelahan. Para responden mengaku memperoleh kepuasan emosional setelah menggunakan gadget, seperti perasaan senang, rileks, atau termotivasi kembali. Hal ini mengindikasikan bahwa media digital telah berfungsi sebagai sarana pelampiasan emosional yang efektif bagi masyarakat Kaleok.

Beberapa informan remaja mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi media sosial dan konten video hiburan seperti TikTok dan YouTube mampu mengalihkan perasaan cemas atau jenuh. Mereka merasa lebih bahagia, termotivasi, atau bahkan lebih percaya diri setelah melihat konten yang menyenangkan atau inspiratif. Dalam konteks ini, gadget bukan hanya sekadar alat komunikasi, melainkan menjadi sarana ekspresi dan pemenuhan kebutuhan emosional yang sangat personal. Hal ini sesuai dengan temuan Hamdan & Mahmuddin (2021) yang menunjukkan bahwa platform seperti YouTube berperan sebagai media hiburan dan juga spiritual, yang mampu memenuhi kebutuhan afektif pengguna melalui konten yang menyentuh sisi emosional dan religius mereka.

Penggunaan gadget yang memberikan kenyamanan psikologis ini memperlihatkan bahwa media digital telah bergeser dari sekadar alat komunikasi menjadi sarana pengelolaan emosi pribadi. Gadget membantu menciptakan ruang hiburan pribadi yang dapat diakses kapan pun sesuai kebutuhan pengguna. Bagi sebagian besar responden, aktivitas bersama gadget menjadi rutinitas penting untuk menjaga keseimbangan suasana hati dan emosi, terutama dalam menghadapi tekanan kehidupan sehari-hari.

Kesesuaian temuan ini dengan teori Uses and Gratification sangat jelas, di mana pengguna media memanfaatkan gadget sebagai alat aktif untuk memenuhi kebutuhan afektif mereka. Pilihan untuk menonton video tertentu, mendengarkan jenis musik tertentu, atau bermain game pada waktu tertentu menunjukkan adanya kesadaran dan selektivitas dalam menggunakan media untuk mengatur dan memuaskan perasaan mereka. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa masyarakat Dusun Kaleok memanfaatkan gadget secara aktif dan terarah untuk memperoleh pengalaman emosional yang menyenangkan, menjadikan aspek afektif sebagai salah satu dimensi yang dominan dalam penggunaan media digital mereka.

### (3) Aspek Sosial

Dalam teori Uses and Gratification, aspek sosial merujuk pada kebutuhan individu untuk membangun, menjaga, dan memperkuat hubungan dengan sesama. Berdasarkan temuan penelitian di Dusun Kaleok, penggunaan gadget diketahui memiliki dampak yang cukup besar terhadap perubahan pola interaksi sosial masyarakat, terutama dalam konteks komunikasi antarindividu dan partisipasi sosial. Informan dari berbagai kelompok umur mengungkapkan bahwa meskipun gadget dimanfaatkan untuk berkomunikasi, terutama melalui media sosial dan aplikasi pesan instan, frekuensi interaksi langsung secara tatap muka justru mengalami penurunan yang signifikan.

Besponden mengungkapkan bahwa mereka menggunakan gadget untuk mengobrol dengan teman dan keluarga, berdiskusi mengenai tugas, serta berkoordinasi terkait kegiatan komunitas. Ini menunjukkan bahwa media digital tetap digunakan sebagai sarana komunikasi sosial yang aktif. Namun, dalam praktiknya, bentuk komunikasi ini lebih banyak berlangsung melalui layar dibandingkan secara langsung. Akibatnya, relasi sosial yang sebelumnya terbangun melalui interaksi fisik seperti ngobrol santai, berkumpul di rumah tetangga, atau mengikuti kegiatan masyarakat mulai tergeser oleh kebiasaan baru yang lebih bersifat individualistik.

Meskipun demikian, sebagian responden juga melihat gadget sebagai alat yang membantu mereka tetap terhubung dengan orang-orang yang berjauhan secara geografis. Aplikasi seperti WhatsApp, Facebook, dan video call memungkinkan mereka menjaga komunikasi dengan kerabat, teman sekolah, atau rekan kerja yang berada di luar daerah. Ini menjadi salah satu bentuk pemenuhan kebutuhan sosial yang bersifat adaptif terhadap perubahan zaman.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dua sisi dalam aspek sosial: di satu sisi memperluas jangkauan komunikasi, tetapi di sisi lain berpotensi mengurangi kualitas interaksi langsung dalam lingkungan sekitar. Dalam kerangka teori Uses and Gratification, masyarakat Dusun Kaleok terlihat menggunakan media digital secara aktif untuk mempertahankan koneksi sosial, namun secara bersamaan mengalami pergeseran bentuk komunikasi yang memengaruhi kualitas hubungan interpersonal mereka.

Dapat disimpulkan bahwa pada aspek sosial, masyarakat Dusun Kaleok telah menjadikan gadget sebagai sarana utama untuk menjalin dan mempertahankan relasi sosial. Akan tetapi, penggunaan ini juga membawa konsekuensi berupa menurunnya frekuensi dan kualitas interaksi sosial secara langsung. Hal ini menggambarkan bahwa dalam memenuhi kebutuhan sosial melalui media, terdapat pergeseran budaya komunikasi yang perlu diwaspadai dampaknya terhadap struktur sosial masyarakat.

### (4) Dampak Positif

Penggunaan gadget di Dusun Kaleok memberikan dampak positif yang cukup signifikan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara terhadap 20 informan, ditemukan bahwa perangkat digital seperti smartphone telah digunakan secara luas untuk memenuhi berbagai kebutuhan fungsional masyarakat, mulai dari komunikasi, hiburan, hingga pembelajaran. Ketiga fungsi utama ini mencerminkan bahwa gadget bukan hanya sekadar alat teknologi, tetapi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari rutinitas masyarakat, yang secara langsung memberikan kontribusi terhadap kemudahan, kenyamanan, dan efisiensi aktivitas harian mereka.

Dalam hal komunikasi, gadget memungkinkan masyarakat tetap terhubung dengan keluarga, teman, atau kerabat yang tinggal jauh. Fitur-fitur seperti chatting, panggilan suara, dan video call menjadi solusi praktis dalam menjaga keintiman sosial tanpa harus bertatap muka secara langsung. Para informan mengakui bahwa penggunaan fitur ini sangat membantu terutama ketika jarak atau waktu menjadi penghalang untuk berinteraksi. Hal ini menunjukkan bahwa gadget telah memperluas cakupan komunikasi sosial, serta memfasilitasi hubungan interpersonal yang lebih fleksibel.

Selain komunikasi, aspek hiburan juga menjadi manfaat utama dari penggunaan gadget. Banyak responden menyatakan bahwa mereka rutin mengakses konten hiburan seperti video di YouTube, musik digital, maupun game online. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya mengisi waktu luang, tetapi juga membantu mengurangi rasa bosan dan memberikan kesenangan emosional. Gadget menjadi media hiburan personal yang dapat diakses kapan saja, sesuai dengan kebutuhan dan selera masing-masing pengguna. Kemampuan untuk menyesuaikan jenis hiburan yang dikonsumsi ini membuat masyarakat merasa lebih puas dan terkoneksi dengan dunia luar secara emosional.

Lebih jauh, gadget juga memberikan manfaat besar dalam dunia pembelajaran. Kalangan pelajar dan mahasiswa menyebutkan bahwa mereka sering memanfaatkan internet untuk mencari informasi yang berkaitan dengan tugas sekolah atau kuliah. Akses terhadap materi pelajaran, video pembelajaran, dan artikel ilmiah menjadi lebih cepat dan mudah melalui gadget. Ini menunjukkan bahwa perangkat digital turut mendukung proses belajar yang mandiri dan fleksibel, terutama dalam situasi di mana sumber belajar konvensional terbatas. Gadget mempercepat proses pencarian informasi, memperluas wawasan, serta meningkatkan kemandirian belajar masyarakat di berbagai usia.

Dari keseluruhan temuan ini, dapat dilihat bahwa masyarakat Dusun Kaleok menggunakan gadget secara sadar dan terarah sesuai dengan kebutuhan mereka. Mereka tidak menggunakan media ini secara sembarangan, melainkan karena merasakan manfaat nyata dari penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan prinsip utama teori Uses and Gratification, yang menyatakan bahwa individu adalah pengguna media yang aktif, selektif, dan bertujuan. Mereka memilih media tertentu karena merasa bahwa media tersebut mampu memberikan kepuasan, manfaat, atau pemenuhan terhadap kebutuhan spesifik yang mereka alami.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget di Dusun Kaleok telah memberikan dampak positif yang kuat, terutama dalam mendukung komunikasi jarak jauh, memberikan hiburan yang mudah diakses, dan memperkuat proses pembelajaran mandiri. Gadget tidak hanya menjadi sarana teknologi, tetapi juga alat pendukung produktivitas dan kesejahteraan emosional masyarakat dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

#### (5) Dampak Negatif

Di balik manfaat yang diberikan, penggunaan gadget di Dusun Kaleok juga menimbulkan sejumlah dampak negatif yang tidak dapat diabaikan, khususnya dalam konteks interaksi sosial dan kebiasaan komunikasi masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara terhadap 20 informan dari berbagai kelompok usia, ditemukan bahwa penggunaan gadget, terutama smartphone, telah menyebabkan penurunan kualitas komunikasi langsung, baik dalam lingkungan keluarga, pertemanan, maupun pendidikan. Perhatian yang tercurah pada layar gawai cenderung menggeser peran interaksi tatap muka sebagai sarana utama membangun kedekatan sosial.

Beberapa informan menggambarkan situasi di mana anggota keluarga yang sedang berkumpul dalam satu ruangan justru lebih sibuk dengan gadget masing-masing. Aktivitas bercerita, berdiskusi, atau sekadar berbagi pengalaman secara langsung menjadi jarang dilakukan karena waktu bersama telah tergantikan oleh konsumsi media digital. Bahkan saat sedang berkumpul dengan teman sebaya, interaksi verbal yang bermakna cenderung minim karena setiap individu lebih fokus pada aktivitas gadget mereka, seperti bermain game atau menelusuri media sosial.

Fenomena serupa juga terjadi dalam konteks pendidikan. Anak-anak dan remaja lebih sering menggunakan gadget untuk hal-hal yang bersifat hiburan dibandingkan memperdalam komunikasi dengan teman atau guru. Kebiasaan ini menyebabkan munculnya ketergantungan yang berlebihan terhadap media digital, serta mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk bersosialisasi secara langsung. Bahkan dalam situasi sosial sederhana seperti menyapa tetangga atau berbincang santai, terjadi penurunan karena individu lebih memilih komunikasi virtual meskipun secara fisik berada dalam jangkauan komunikasi langsung.

Dampak lain yang mengemuka adalah pergeseran nilai-nilai dalam membangun relasi sosial. Masyarakat cenderung mengutamakan kepraktisan dan efisiensi yang ditawarkan oleh teknologi, seperti mengirim pesan teks ditimbang berbicara langsung, meskipun jarak antarindividu sangat dekat. Beberapa responden bahkan menyebut bahwa mereka lebih memilih menggunakan aplikasi pesan instan meskipun hanya untuk menyampaikan hal kecil kepada anggota keluarga yang berada di ruangan sebelah. Hal ini mengindikasikan adanya perubahan budaya komunikasi yang mengarah pada pengurangan intensitas dan kedalaman relasi emosional dalam kehidupan sehari-hari.

Kecenderungan ini, jika berlangsung terus-menerus, dikhawatirkan akan mengikis kemampuan empati dan keterampilan komunikasi interpersonal masyarakat. Ketika individu terbiasa mengekspresikan diri melalui teks, gambar, atau emoji, mereka berpotensi kehilangan sensitivitas terhadap bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan nuansa emosi dalam komunikasi langsung. Hal ini dapat berdampak pada melemahnya kualitas hubungan sosial yang autentik dan mendalam, terutama dalam konteks budaya masyarakat pedesaan yang sebelumnya menempatkan nilai kebersamaan sebagai pilar utama.

Dari perspektif teori Uses and Gratification, temuan ini menunjukkan bahwa dampak negatif tidak muncul dari media itu sendiri, melainkan dari cara pengguna mengakses dan mengalokasikan waktunya terhadap media tersebut. Ketika media digunakan secara berlebihan atau tidak seimbang, pemenuhan kebutuhan seperti hiburan atau kenyamanan emosional justru dapat menggeser prioritas sosial yang lebih penting, seperti komunikasi tatap muka dan kebersamaan nyata. Teori ini menjelaskan bahwa individu sebagai pengguna media memang aktif dalam memilih, namun pilihan yang tidak disertai kesadaran akan konsekuensinya dapat menimbulkan dampak yang kontraproduktif.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget di Dusun Kaleok, meskipun memberikan banyak manfaat, juga membawa dampak negatif yang nyata terhadap kualitas interaksi sosial. Perubahan pola komunikasi, menurunnya intensitas percakapan langsung, serta pergeseran budaya berinteraksi menjadi tantangan serius yang perlu diperhatikan dalam dinamika kehidupan masyarakat di era digital saat ini.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Dusun Kaleok, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget membawa dampak ganda terhadap interaksi tatap muka masyarakat. Dari sisi positif, gadget telah menjadi sarana pemenuhan kebutuhan kognitif, afektif, dan sosial. Masyarakat memanfaatkannya untuk memperoleh informasi, mendukung aktivitas pendidikan dan pekerjaan, mendapatkan hiburan, serta memudahkan komunikasi jarak jauh. Namun, di sisi negatif, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol menyebabkan penurunan frekuensi serta kualitas interaksi langsung, baik dalam lingkungan keluarga maupun komunitas sosial. Anak-anak, remaja, hingga orang dewasa lebih sering terfokus pada layar gadget dibandingkan melakukan percakapan tatap muka. Kondisi ini menimbulkan efek jangka panjang berupa menurunnya empati, keterlibatan emosional, dan kemampuan komunikasi interpersonal yang menjadi pondasi utama dalam kehidupan sosial masyarakat Kaleok.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan kepada masyarakat Dusun Kaleok untuk lebih bijak dalam menggunakan gadget dengan cara membatasi penggunaannya saat berinteraksi sosial, serta menghidupkan kembali tradisi komunikasi langsung seperti gotong royong, arisan, atau pertemuan keluarga tanpa kehadiran perangkat digital. Kegiatan berkualitas tanpa gadget seperti makan bersama atau berbincang santai di sore hari juga penting dilakukan untuk menjaga kehangatan hubungan emosional dan sosial antarwarga. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan awal dalam mengembangkan kajian serupa dengan pendekatan atau objek yang lebih luas, agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaruh media digital terhadap dinamika interaksi sosial di masyarakat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Faisa, N., Yuyun, S., & Fitrah, N. (2024). Perilaku komunikasi siswa terhadap penggunaan smartphone di SMA Negeri 1 Rantebulahan Timur Kabupaten Mamasa. *Journal Peqguruang: Conference Series*, 5(2), 663–668.
- Hamdan, H., & Mahmuddin, M. (2021). YouTube sebagai media dakwah. *Palita: Journal of Social Religion Research*, 6(1), 63–80.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5–6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182–186.
- Oktarina, N. (2021). *Pengaruh gadget terhadap komunikasi tatap muka pada remaja di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat* [Skripsi].

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan*. Alfabeta.

Syafikah, N. (2022). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap komunikasi tatap muka pada siswa kelas XI di SMAN 1 Badegan Ponorogo* [Skripsi, IAIN Ponorogo].

Umam, R. (2022). *Dampak penggunaan gadget pada remaja di Gampong Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Aceh Besar* [Skripsi, UIN Ar-Raniry].

Yuyun, S. (2019). Strategi komunikasi pemasaran dan minat beli mahasiswa Unasman di media sosial Facebook (Studi eksplorasi terhadap online shop). *MITZAL (Demokrasi, Komunikasi dan Budaya): Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Ilmu Komunikasi*, 2(2).