

# **PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI**

**(Studi Korelasional Kuantitatif Pada Mahasiswa Universitas Medan Area,  
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Angkatan 2016)**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**BERNIATI FRANSISKA SIMBOLON**

**NPM. 168530025**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2021**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 13/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)13/12/21

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET*  
TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI**

**(Studi Korelasional Kuantitatif Pada Mahasiswa Universitas Medan Area, Fakultas Ilmu  
Sosial Dan Ilmu Politik Angkatan 2016)**



**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik  
Universitas Medan Area

**OLEH:**

**BERNIATI FRANSISKA SIMBOLON**

**NPM. 168530025**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**— MEDAN**

**2021**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 13/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)13/12/21

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Komunikasi (Studi Korelasional Kuantitatif Pada Mahasiswa Universitas Medan Area, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Angkatan 2016)

Nama : Berniati Fransiska Simbolon

Npm : 16.853.0025

Fakultas : Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Disetujui Oleh  
Komisi Pembimbing

  
Rehia K. Isabela Barus, S.Sos, MSP  
Pembimbing I

  
Agung Suharyanto, S.Sn, M.Si  
Pembimbing II

  
Ilma Saakinah Tamsil, .comm  
Ketua Program Studi

  
Dr. Hori Kusmanto, M.A  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Tanggal Lulus : 28 Juni 2021

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS  
AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Berniati Fransiska Simbolon  
NPM : 168530025  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free-Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Komunikasi**. Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasi tugas akhir/skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan Oktober 2021



menyatakan

Berniati Fransiska Simbolon

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penyusunan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, Oktober 2021

Hormat Penulis



Berniati Fransiska Simbolon

16.853.0025

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Berniati Fransiska Simbolon dilahirkan di Santar Jehe Kecamatan Tinada Kabupaten Pakpak Bharat, Pada Tanggal 19 Juni 1998, beragama Kristen Protestan, merupakan anak pertama dari lima bersaudara dari Bapak Jabantu Simbolon dan Ibu Dimma Sinamo.

Tahun 2016, penulis lulus dari SMK Negeri 1 Pergetteng-getteng Sengkut Pakpak Bharat kemudian penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Universitas Medan Area Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Komunikasi. Selama masa perkuliahan penulis pernah menjadi anggota organisasi UKMK (Unit Kegiatan Mahasiswa Kristen) UMA pada tahun 2016-2017.

Pada Tahun 2019 bulan Juli sampai Agustus penulis melaksanakan KKL (Kuliah Kerja Lapangan) di Metro TV SUMBAGUT.

## ABSTRAK

### **“Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Komunikasi (Studi Korelasional Kuantitatif Pada Mahasiswa Universitas Medan Area Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Angkatan 2016)”**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku komunikasi. Teori yang digunakan adalah teori komunikasi dan perilaku komunikasi. Variabel X yang digunakan dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan gadget dan variabel Y adalah perilaku komunikasi. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Medan Area Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik angkatan 2016. Teknik pengumpulan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah tehnik radom sampling (secara acak sederhana) dengan jumlah sampel sebanyak 105 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Sementara, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis dengan menggunakan korelasi product moment dan uji determinan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai korelasi pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku komunikasi adalah 0,290 berarti pengaruh intensitas penggunaan *gadget* adalah signifikan,  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima berarti ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku komunikasi, hasil uji determinan menunjukkan bahwa pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku komunikasi adalah 84%.

**Kata Kunci : Intensitas, *Gadget*, Perilaku Komunikasi**

## ABSTRACT

***The intensity of using gadget on communication behavior (a quantitative correlation study on students of Medan Area University of Faculty of Social science and political science 2016.***

*The purpose this study is to know the intensity of using gadget on communication behavior. The theory used is the theory of communication and communication behavior. The variabel X used in this study is a intensity and variabel y is communication behavior. The method used in this study is quantitative. The population and sample used in this study was the students of Medan Area University of the Faculty of Social and political science 2016. The the technique of collecting sample was determined with random sampling technique There were 105 students as the sample. The technique of collecting data was determined with primer data and secondary data. Although, the technique of data analisis was determined by testing the hypothesis wich is using moment product correlation and determined test. The result of this study in correlation value of the intensity of using gadget on communiation behavior is 0,290 the means the intensity of using gadget is significant,  $H_0$  is rejected and  $H_1$  accepted, these means there is the intensity of using gadget on communication behavior. The result of determined test show that the intensity of using gadget on communication behavior is 84 %.*

***Keyboards: Intensity, Gadget, and Commucation behavior***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karna berkat dan karunia-Nya. penulis masih diberi kesempatan untuk menyusun serta menyelesaikan skripsi yang berjudul **PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI (Studi Korelasi Kuantitatif Pada Mahasiswa Universitas Medan Area, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Angkatan 2016)**.

Skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana program strata 1 (S1) pada program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Medan Area. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta, yang tiada pernah lelah memperjuangkan serta selalu memberikan doa dan dukungan terhadap penyelesaian penulisan skripsi ini hingga dapat disusun dengan baik. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Medan Area **Prof. Dr. Dadan Ramdan M.Eng, M.Sc.**
2. Bapak **Dr. Heri Kusmanto, MA**, Selaku Dekan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
3. Ibu, **Beby Masitho Batubara S.Sos, MAP** Selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
4. Bapak **Yurial Arief Lubis, S.Sos, M.IP**, Selaku wakil dekan bidang kemahasiswaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.

5. Ibu **Ilma Saakinah Tamsil, M.Comm** selaku ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
6. Ibu **Rehia K.Isabela Barus, S.Sos, MSP** selaku dosen pembimbing pertama dan Bapak **Agung Suharyanto, S.Sn, M.Si.**, selaku dosen pembimbing kedua yang telah banyak memberi motivasi, saran, dan meluangkan waktu bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak **Fauzi Wikanda S.Pd. I, M.Pd.I** selaku sekretaris yang bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi.
8. Bapak/Ibu Seluruh **dosen dan Staf Universitas Medan Area, khususnya Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik** yang telah membantu dan meluangkan waktu selama perkuliahan.
9. Adek penulis, **Lamhot Pandapotan Simbolon, Nur Marianta Simbolon, Kevin Mikael Simbolon** dan **Leo Parel Simbolon** yang memberikan doa, dukungan dan semangat kepada penulis.
10. **Jektro Simamora**, yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan kepada penulis.
11. Teman satu kost **Eka Yanta Nina Sitepu, S. Ikom** yang selalu memberikan dukungan, membantu dan meluangkan waktu dalam penulisan skripsi.
12. Sahabat, **Erwini Santi Gulo, S.Ikom, Yuni Elisa Rianingsih, S.Ikom**, yang selalun memberikan dukungan dan semangat dalam penulisan skripsi.

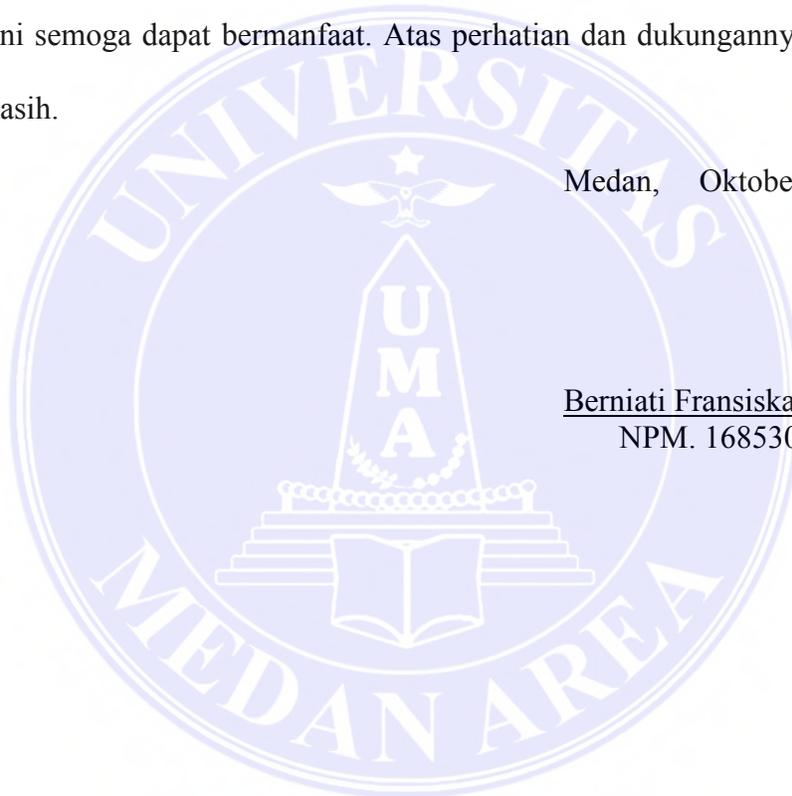
13. Kepada Kawan-kawan **Ilmu Komunikasi Stambuk 2016** yang memberikan bantuan dan dukungan terhadap penyelesaian hasil penelitian ini.

14. Kepada Semua Pihak yang terlibat dalam penyelesaian penulisan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dan demi kesempurnaan penelitian ini. Dan semoga dengan selesainya skripsi ini semoga dapat bermanfaat. Atas perhatian dan dukungannya saya ucapkan terima kasih.

Medan, Oktober 2021

Berniati Fransiska Simbolon  
NPM. 168530025



## DAFTAR ISI

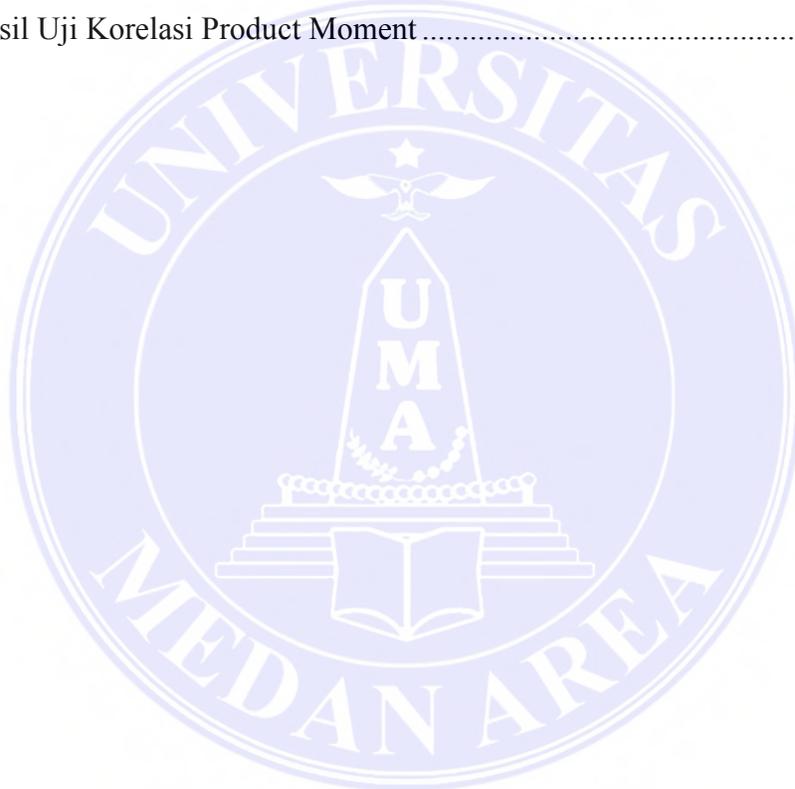
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIS.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Hipotesis Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian .....	4
F. Fokus Penelitian .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
A. Pengertian Gadget .....	6
1. Sejarah Gadget .....	7
2. Jenis-Jenis Gadget .....	8
3. Fungsi Gadget .....	9
4. Intensitas Penggunaan Gadget .....	9
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget ....	10
6. Dampak Penggunaan gadget .....	11
B. Pengertian Komunikasi .....	11
1. Unsur-unsur Komunikasi .....	14
2. Fungsi Komunikasi .....	15
3. Tujuan Komunikasi .....	16
4. Proses Komunikasi.....	17
C. Perilaku Komunikasi .....	19
D. Penelitian terdahulu.....	22
E. Kerangka Konsep .....	27

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Lokasi Penelitian Dan Waktu Penelitian.....	29
C. Sumber Data .....	29
D. Populasi Dan Sampel .....	30
E. Definisi Oprasional Variabel .....	32
F. Teknik Pengukuran Data.....	33
G. Teknik Pengumpulan Data .....	33
H. Teknik Analisis Data .....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
A. Gambaran Umum Universitas Medan Area .....	37
1. Visi Misi Universitas Medan Area .....	37
2. Logo dan Makna Lambang Universitas Medan Area.....	38
3. Sejarah Singkat Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.....	39
4. Struktur Organisasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area .....	40
B. Hasil Penelitian.....	40
1. Karakteristik Responden.....	41
2. <i>Gadget</i> (variabel X) .....	42
3. Perilaku Komunikasi (Variabel Y) .....	47
C. Pembahasan .....	51
1. Pengujian hipotesis .....	51
2. Uji korelasi product moment .....	51
3. Uji Determinan .....	56
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>57</b>
A. Kesimpulan .....	57
B. Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>58</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
3.1 Definisi Oprasional Variabel .....	32
3.2 Tabel Penentuan Skor .....	33
3.3 Nilai Koefisien Korelasi .....	35
4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan jenis kelamin .....	41
4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur .....	42
4.3 Respon Pertanyaan: Anda Menggunakan <i>Gadget</i> Setiap saat .....	43
4.4 Respon Pertanyaan: Anda Menggunakan <i>Gadget</i> 1-3 Jam Setiap hari .....	43
4.5 Respon Pertanyaan: Anda Menggunakan <i>Gadget</i> Lebih Dari 3 Jam Sehari .....	44
4.6 Respon Pertanyaan: Anda Menghabiskan Waktu Anda Untuk Bermain <i>Gadget</i> .....	44
4.7 Respon Pertanyaan: Anda Menggunakan <i>Gadget</i> Disaat Ada Kepentingan.....	45
4.8 Respon Pertanyaan: Anda Tetap Dapat Membagi Waktu Dengan Baik Antara Bermain <i>Gadget</i> Dengan Tugas Sehar-hari .....	45
4.9 Respon Pertanyaan: Karna Bermain <i>Gadget</i> Anda Sulit Untuk Membagi Waktu .....	46
4.10 Respon Pertanyaan: penggunaan gadget dapat membantu Anda menyelesaikan tugas/pekerjaan dengan cepat .....	46
4.11 Respon Pertanyaan: Anda Membawa <i>Gadget</i> Kemana Saja .....	47
4.12 Respon Pertanyaan: Anda Menggunakan <i>Gadget</i> Untuk Bermain <i>Game</i> .....	47
4.13 Respon Pertanyaan: Anda Menggunakan <i>Gadget</i> Untuk Keperluan Belajar.....	48
4.14 Respon Pertanyaan: Anda Menggunakan <i>Gadget</i> Untuk Mengakses Berita Dan Media Sosial.....	48

4.15 Respon Pertanyaan: Anda Lebih Nyaman Berinteraksi Melalui <i>Gadget</i> Daripada Komunikasi Langsung .....	49
4.16 Respon Pertanyaan: Anda Bermain <i>Gadget</i> Pada Saat Berkumpul Dengan Teman Atau Keluarga .....	49
4.17 Respon Pertanyaan: Anda Fokus Saat Bermain <i>Gadget</i> dan Mengabaikan lingkungan Sekitar .....	50
4.18 Respon Pertanyaan: Ketika Bertemu Dengan Orang Lain, Anda Berhenti Bermain <i>Gadget</i> Sejenak Untuk Menyapa .....	50
4.19 Hasil Uji Korelasi Product Moment .....	55



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
<b>2.1 Kerangka Konsep.....</b>	<b>27</b>
<b>4.1 Struktur Organisasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.....</b>	<b>40</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
<b>Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....</b>	<b>61</b>
<b>Lampiran 2. Dokumentasi.....</b>	<b>63</b>
<b>Lampiran 3 Data Jawaban Respoden .....</b>	<b>66</b>
<b>Lampiran 4 Tabel Nilai-nilai r Product Moment .....</b>	<b>67</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini semakin maju dan berkembang, salah satunya kemajuan teknologi komunikasi dan informasi. Kemajuan teknologi ini dapat memberikan sumber informasi dan komunikasi yang sangat begitu luas dari apa yang dimiliki manusia. Peranan teknologi komunikasi di tengah masyarakat, untuk memenuhi kebutuhan dalam berinteraksi dan berbagi informasi. Komunikasi semakin modern, menyebabkan tuntutan kebutuhan informasi semakin tinggi, Peningkatan teknologi komunikasi dan informasi mengakibatkan manusia tidak mengenal batas waktu. Pada dasarnya sebuah teknologi diciptakan untuk mempermudah manusia dan nyaman, akan tetapi sisi negatifnya adalah dengan membuat penggunaanya bebas dan tidak terkendali dalam hal pemakaian teknologi tersebut.

Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya penggunaan alat komunikasi seperti *gadget*, *gadget* merupakan sebuah perangkat teknologi yang diciptakan untuk mempermudah urusan manusia terutama dalam hal komunikasi dan informasi, seperti *handphone* mulai dari fasilitas, bentuk disertai dengan terhubungnya internet. Penggunaan *gadget* membawa pengaruh bagi pola komunikasi yang menyebabkan kehidupan sosial mengalami perubahan, tadinya menjalani hidup tanpa adanya teknologi sekarang menjadi sangat bergantung dengan teknologi.

Sebelum adanya media komunikasi melalui *gadget* sistem komunikasi yang berkembang di Indonesia masih dilakukan dengan komunikasi langsung atau surat menyurat. Seperti contoh lain, ketika bermain orang-orang akan berkumpul dan masih menggunakan alat tradisional, namun seiring dengan berkembangnya aplikasi pada *gadget* sekarang orang-orang lebih memilih bermain *game* dengan menggunakan *gadget*. Hal ini dapat menyebabkan berkurangnya interaksi antara satu dengan yang lain. Munculnya *gadget* telah membawa banyak perubahan semua menjadi serba online, seperti berkomunikasi, menyelesaikan tugas/pekerjaan sudah dengan menggunakan *gadget*, mengakses berita dan media sosial dan lainnya.

Menurut Wahyu Nanda Kusuma Pertiwi Berdasarkan survei penggunaan internet di Indonesia pada awal 2021 mencapai 202,6 juta jiwa atau 73,7 persen dari total populasi sebesar 274,9 juta jiwa pada Januari 2021. (<http://www.kompas.com>), Dari hasil survei tersebut bahwa mayoritas pengguna internet adalah kalangan kaum muda termasuk mahasiswa Universitas Medan Area, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik angkatan 2016. Pada masa muda, individu lebih banyak membutuhkan interaksi secara langsung dengan yang lain, agar dapat mengetahui sikap, karakter, perilaku atau bahkan yang lainnya. Tetapi Pada zaman cangkih sekarang ini kalangan kaum muda berlomba-lomba mengikuti tren atau kemajuan teknologi terutama pada kalangan mahasiswa yang dituntut untuk mampu memanfaatkan kemajuan teknologi yang diakses oleh *gadget* sehingga cenderung memiliki sikap, karakter dan perilaku yang jauh lebih berbeda dari sebelumnya.

Perubahan perilaku Pada mahasiswa berkembang dari segi hubungan sosialnya, seperti pergaulan luas yang melibatkan berbagai kalangan baik pergaulan

dilingkungan kampus maupun diluar kampus yang dimana tidak terlepas dari kehidupan sosial yang dapat memenuhi kebutuhannya, Salah satunya dalam menyelesaikan tugas/pekerjaan sudah pada menggunakan *gadget*. Menurut Gifary dan Kurnia (2015: 171) Pada kenyataannya, penggunaan *gadget* memang sangat mempengaruhi perilaku komunikasi. Semua orang tidak bisa lepas dari *gadget* terutama dalam hal berkomunikasi, Hal tersebut memperlihatkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perubahan perilaku komunikasi.

Hal tersebut menjadi perhatian peneliti dalam penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa khususnya di Universitas Medan Area, yang termasuk dalam lingkungan komunikasi langsung dalam proses belajar mengajar didalam ruangan baik antara dosen dengan mahasiswa bahkan mahasiswa dengan mahasiswa masih sangat minim. Maka dari hal tersebut penulis didorong untuk mengkaji Pengaruh intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap perilaku Komunikasi (Studi korelasional kuantitatif Pada Pengguna *Gadget* Di Universitas Medan Area, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku komunikasi di Universitas Medan Area, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik angkatan 2016?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku komunikasi di Universitas Medan Area, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

### D. Hipotesis Penelitian

Menurut Kriyanto (2006: 28), Hipotesis merupakan pendapat atau pernyataan yang masih belum tentu kebenarannya, masih harus diuji lebih dulu dan karena bersifat sementara atau dugaan awal. Penelitian ini meneliti pengaruh dari variabel independen (X), yaitu intensitas penggunaan *gadget* dan variabel dependen (Y), yaitu perilaku komunikasi Maka hipotesisnya adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku komunikasi.

$H_1$  : Ada pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku komunikasi.

### E. Manfaat Penelitian

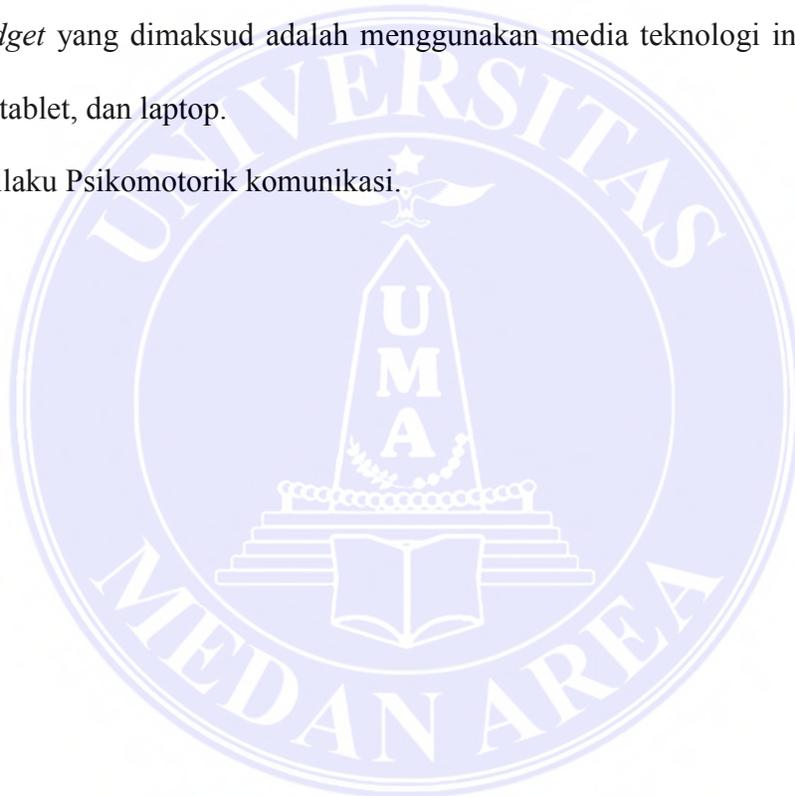
- a) Manfaat Secara praktis: Peneliti dapat mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku komunikasi.
- b) Manfaat Akademis: penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi serta memberikan kontribusi keilmuan pada civitas akademika dalam bidang komunikasi.
- c) Manfaat Secara Teoritis: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan atau refrensi penelitian bagi peneliti selanjutnya ataupun Mahasiswa yang

berminat membahas mengenai pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku komunikasi.

#### **F. Fokus Penelitian**

Untuk menghindari kerancuan dalam penulisan proposal ini maka permasalahan difokuskan kepada:

- a) *Gadget* yang dimaksud adalah menggunakan media teknologi informasi berupa hp, tablet, dan laptop.
- b) Perilaku Psikomotorik komunikasi.



## BAB II

### TINJAUAN TEORI

#### A. Pengertian *Gadget*

Wahya (2013: 197) *Gadget* adalah piranti elektronik yang dengan fungsi praktis. *Gadget* adalah alat teknologi canggih dan memiliki fungsi lebih praktis. Seiring dengan berkembang teknologi saat ini sehingga memunculkan perangkat baru demi terpenuhinya kebutuhan dan mempermudah suatu pekerjaan. Salah satu contoh dulu membaca berita melalui radio atau kita mendengarkan musik, surat kabar cetak atau surat kabar elektronik berupa televisi.

Jika dibandingkan dengan saat ini sudah sangat berbeda. Sekarang kita mendengarkan lagu melalui *mp3 player*, komputer, bahkan pada ponsel/HP (*handphone*). Begitu pula dengan mendengarkan dan membaca berita lebih mudah pada portal berita *online* dengan adanya fasilitas internet dan saluran televisi. Perangkat ini diciptakan bertujuan untuk mempermudah aktifitas dan memenuhi keinginan masing-masing individu.

*Gadget* merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru yang membuat si pengguna menjadi merasa lebih maju dan bisa menggunakan aplikasin yang ada di dalam *gadget* tersebut. Karna bagaimanapun keberadaan mempermudah dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan sehari-hari. Munculnya *gadget* menjadi lebih mudah dan lebih cepat juga mempengaruhi perilaku sosial si pengguna. *Gadget* dapat membantu semua dan merubah semuanya akan

tetapi tergantung pada pemakaian dan penggunaan, apabila si pengguna menyalahgunakan maka fungsi *gadget* menjadi berubah yang dulunya *gadget* dapat mempermudah tetapi jika salah gunakan akan menjadikan suasana hubungan sosial menjadi lebih buruk.

## 1. Sejarah Gadget

Sekarang ini manusia tidak terlepas dari yang namanya *gadget*, hampir semua orang di dunia ini memegang alat canggih ini. Mulai dari orang tua, orang dewasa, hingga anak-anak yang belum saatnya memegang *gadget*, semua generasi pasti menggunakan *gadgetnya* untuk kegiatan sehari-harinya. Perangkat ini membuat semua pekerjaan manusia yang tadinya susah menjadi lebih mudah. Perkembangan gadget secara singkat, (Malasari, 2019: 13) Gadget mempunyai banyak perubahan mulai dari bentuk maupun jenis. Sehingga akhirnya generasi pertama, kedua, ketiga dan keempat muncul.

### a) Generasi pertama

Generasi pertama ini adalah perangkat yang dimodifikasi menggunakan antena dengan sinyal radio yang sangat rendah dan lebih ringan sehingga tidak membahayakan kesehatan pengguna.

### b). Genersi ke-2

Generasi ke-2 ini memiliki bentuk dan ukuran yang masih kecil dan sangat ringan karna menggunakan chip digital dan sinyal radio yang masih rendah sehingga lebih meminimalisir adanya radiasi yang dapat membahayakan kesehatan pengguna. Selain bentuk dan ukuran telepon generasi kedua ini

sangat diunggulkan pada saat itu karna memiliki fitur yang sangat canggih, seperti pesan suara, SMS dan panggilan tunggu.

c). Generasi ke-3

Generasi ke 3 sudah mulai sistem oprasi pada *handphone* android, disini pengguna internet sudah mulai sudah mulai lancar meskipun masih meggunakan jaringan 3G dan memiliki jangkauan luas hingga penjuru dunia bahkan bisa berkomunikasi melalaui video call karna sudah dilengkapi dengan kamera.

d). Generasi ke-4

Generasi ke 4 hingga saat ini mulai muncul istilah *smartphone* dengan sinyal 4G. pada generasi ke 4 ini lebih dikenaldengan sebutan *smartphone* dan bahkan sebagian dari pekerjaan manusia dibantu oleh *smartphone* ini. Memberikan penggunaanya kecepatan tinggi, suara tinggi dan jernih mempunyai jangkauan luas dan kualitas baik.

## 2. Jenis-Jenis *Gadget*

Adapun jenis-jenis gadget, (Khotimah 2019 : 56) yaitu:

- a) *Handphone* atau ponsel yang biasa di dengar telinga kita *HP*, yang sangat populer di kalangan sekarang ini. *Handphone* adalah sebuah barang elektronik yang berfungsi sebagai alat komunikasi atau bisa disebut perangkat telekomunikasi dasar.
- b) Laptop. Perangkat ini memiliki bentuk dan berbagai merk. Bentuk yang ringan dan mempunyai banyak fungsi dan kurang lebih ukurannya sekitar 1 – 6 kg.

- c) Tablet PC. Tablet PC ini lebih ringan dan banyak sekali kegunaan yang di miliki oleh tablet lebih keren dibanding dengan laptop.

### 3. Fungsi *Gadget*

*Gadget* adalah salah satu alat komunikasi dan memiliki banyak fungsi terutama dalam memperlancar komunikasi, mengakses informasi, menambah wawasan, sebagai hiburan, dan bahkan untuk gaya hidup. Dengan adanya perkembangan zaman sampai sekarang ini *gadget* memiliki fungsi untuk mengakses informasi yang lebih luas dan cepat yang dibutuhkan oleh masyarakat.

### 4. Intensitas Penggunaan *Gadget*

Intensitas merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu hal. Menurut Dahrendorf (dalam Aqlima 2020: 19) Intensitas adalah istilah yang berkaitan dengan seberapa seringnya seseorang yang melakukan kegiatan dalam waktu tertentu dan dapat diukur dari sejauh mana kedalaman informasi yang dipahami. Dalam penelitian ini intensitas penggunaan *gadget* adalah tingkat seberapa seringnya mahasiswa dalam penggunaan *gadget* untuk berbagai macam tujuan dan fungsi.

Dimensi intensitas penggunaan *gadget* (Aqlima 2020: 19).

- a. Durasi, ukuran berapa lamanya kemampuan seseorang untuk melakukan kegiatan.
- b. Frekuensi, Seberapa sering suatu kegiatan itu akan dilaksanakan dalam periode waktu tertentu.

- c. Minat, minat merupakan suatu kecenderungan yang terarah dan intensif kepada bojek yang dianggap penting. Minat berkaitan erat dengan kepribadian dan biasanya mengandung unsur kognitif, afektif, kemauan.

## 5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* ( Murtafi'ah 2019: 13) adalah:

- 1) Faktor internal, Faktor internal menggambarkan karakteristik individu, yaitu kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial, mempunyai Kepribadian yang tinggi, Kontrol diri yang rendah. kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengatur, dan mengarahkan langkah dan tindakan untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.
- 2) Faktor Eksternal, Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Seperti Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial mempengaruhi untuk mengikuti perkembangan masa kini.
- 3) Faktor situasional Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan *gadget* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada gadget.

4) Faktor Sosial, Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab kecanduan *smartphone* sebagai sarana berinteraksi. Dalam hal ini individu selalu menggunakan gadget untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain.

5) Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan gadget, Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*.

## 6. Dampak Penggunaan Gadget

Dalam penggunaan *gadget* dampak yang ditimbulkan dalam berbagai aspek kesehatan maupun yang lainnya, yaitu dapat menjadikan kesehatan terganggu, suka menyendiri, gangguan tidur, dan menjadikan pribadi yang tertutup.

Menurut Yordi Anugerah Pertama (dalam Rohmah 2017: 31)

“Dampak yang ditimbulkan terdiri dari dampak positif dan negative yaitu: Dampak positif: a) Komunikasi menjadi lebih praktis; b) Mudahnya melakukan akses keluar negeri; c) akibat perkembangan gadget manusia menjadi lebih pintar untuk hidup lebih baik. Dampak negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* dapat dilihat dari segi kesehatan, segi budaya segi sosial, dan segi ekonomi”.

## B. Pengertian Komunikasi

Komunikasi merupakan salah satu istilah yang berasal dari bahasa Inggris *communication*, sedangkan bahasa lainnya *communication* yang berarti pemberitahuan, pertukaran dimana sipembicara (komunikator) mengharapkan pertimbangan dari pendengarnya (komunikan).

Menurut Harlod Laswel (dalam Putra 2012: 137), komunikasi adalah “Siapa” mengatakan “Apa” melalui “Saluran apa” “Kepada siapa” dengan “Efek apa” (*who says what in wich channel to whom whit what effect*). *Who* (*sender*), peran *who* adalah pengiriman/sumber (*sender/source*), pengiriman adalah subjek pengantar simbol-simbol yang memberikan rangsangan terjadinya *feedback* atau respon.

*Says what* (*message*) pesan yang dimaksud dalam arti luas, tidak harus berupa ucapan, namun juga sandi-sandi lain yang membutuhkan pemaknaan (*unverbal*). *In which channel* (*media*) atau media analisis, media dapat berupa media massa atau nonmassa, media massa adalah sebagian besar pendapat menyatakan Internet. Sedangkan nonmassa adalah bisa disebut juga dengan buku-buku, jurnal atau *journal*.

*To whom* (*receiver*) atau audiens. *To whom* bukan sekedar penerima pesan atau *receiver*. *To whom* difungsikan sebagai penerima pesan baik dalam keadan apapun sehingga pesan yang disampaikan oleh komunikator sesuai dengan kapasitas penerima. *With what effect* (*effect, respon, feedback*) atau *effect* ini berfungsi sebagai kajian *effect* dari suatu pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan.

Kegiatan komunikasi selalu dijadikan sebagai bukti kesadaran manusia, yaitu mengadakan aksi dan bereaksi atas stimuli yang datang padanya, manusia melakukan berbagai kebutuhannya, dalam hal ini kegiatan komunikasi adalah hal yang paling banyak dilakukan. Sebagai makhluk sosial harus hidup bermasyarakat, semakin besar suatu masyarakat, berarti semakin banyak manusia yang dicakup, dan cenderung akan semakin banyak masalah yang timbul, akibat perbedaan yang terdapat diantara manusia tersebut.

Komunikasi memerankan peran penting dalam kehidupan manusia. Hampir setiap saat dalam bertindak dan belajar dengan dan melalui komunikasi dapat dibayangkan sebagai suatu proses atau aliran. Komunikasi membantu perkembangan motivasi dengan menjelaskan kepada komunikan apa yang harus dilakukan, seberapa baik mereka berusaha, apa yang mereka dapat dikerjakan untuk memperbaiki kinerja yang dibawah standar.

Komunikasi merupakan medium penting bagi pembentukan atau pengembangan pribadi dan untuk kontak sosial. Melalui komunikasi seseorang dapat tumbuh dan belajar, menemukan pribadi diri sendiri dan orang lain, kita bergaul, bersahabat bermusuhan, mencintai atau mengasihi orang lain, membenci orang lain dan sebagainya. Dalam ilmu komunikasi dapat diketahui bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan baik secara verbal maupun nonverbal antara komunikator dan komunikan.

Harold D. Laswell (dalam Effendy, 1993: 27), menyatakan bahwa proses komunikasi dalam masyarakat menunjukkan tiga (3) fungsi, yaitu:

“a) Pengamatan terdapat lingkungan (*the surveillance of the environment*), penyingkapan ancaman dan kesempatan yang mempengaruhi nilai masyarakat dan bagian-bagian unsur didalamnya; b) Kolerasi unsur-unsur masyarakat ketika menanggapi lingkungan (*correlation of the components of society in making a response to the environment*); c) Penyebaran warisan social (*tansmission of the social inheritance*). Disini yang berperan adalah para pendidikan, baik dalam kehidupan rumah tangganya maupun di sekolah, yang meneruskan warisan social kepada keturunan berikutnya”.

Sebagaimana disebut oleh Mulyana (2015: 60), setidaknya ada tiga (3) kerangka pemahaman (konseptualisasi) mengenai komunikasi, yaitu:

a) Komunikasi sebagai tindakan satu arah

Komunikasi satu arah adalah pesan disampaikan oleh sumber kepada sasaran dan sasaran tidak mempunyai kesempatan balik untuk memberikan umpan balik. Komunikasi sebagai proses searah kurang sesuai bila diterapkan pada komunikasi tatap muka, namun mungkin diterapkan pada komunikasi publik (pidato) yang tidak melibatkan tanya jawab.

b) Komunikasi sebagai interaksional

Komunikasi berlangsung dua arah melalui proses sebab akibat yang arahnya bergantian. Komunikator menyampaikan pesan, seseorang penerima memberi jawaban, kemudian orang pertama merespon kembali setelah menerima respon dari orang kedua, dan begitu seterusnya.

c) Komunikasi sebagai transaksi

Komunikasi transaksional dapat berlangsung bila pengirim dan penerima bertanggung jawab atas akibat dari komunikasi.

## 1. Unsur-unsur Komunikasi

Unsur-unsur yang ada dalam komunikasi (Dyatmika 2020; 9) yaitu:

a) Sumber/komunikator/pengirim pesan

Sumber yaitu Seseorang atau sekelompok orang atau institusi/organisasi yang berinisiatif menyampaikan pesan.

b) Informasi/Pesan

Pesan yang dimaksud adalah berbentuk kata-kata, lambang, bentuk gambar, bentuk angka dan lain lain.

c) Media/channel

Media adalah alat yang dipakai dalam proses pengiriman atau penyampaian pesan, seperti *handphone*, surat kabar, majalah dan televisi.

d) Komunikan/penerima

Komunikan yaitu orang yang menjadi sasaran dalam penerimaan pesan.

e) Umpan balik

Umpan balik disebut sebagai tanggapan balik dari si komunikan terhadap pesan yang disampaikan si komunikator. Umpan balik lebih mudah diterima apabila komunikasi dilakukan secara langsung dan tatap muka. Karena pada saat komunikasi dilakukan secara tatap muka maka tindakan dapat dilihat langsung lebih jelas. Melalui umpan balik komunikator dapat mengetahui apakah komunikan memahami, diterima atau tidaknya pesan yang disampaikan.

## 2. Fungsi Komunikasi

Menurut Budyatna (2012: 27), Fungsi utama komunikasi yaitu mengendalikan lingkungan guna mendapatkan imbalan-imbalan tertentu berupa fisik, sosial, dan ekonomi. Komunikasi tidak hanya sebagai pertukaran pesan/informasi tetapi sebagai kegiatan mengenai tukar menukar data, fakta dan ide antara kelompok dengan individu.

Menurut Liliweri (2017: 58), maka fungsi komunikasi dalam setiap sistem sosial adalah sebagai berikut:

- a) Informasi (pesan), kegiatan untuk mengumpulkan, menyimpan data, fakta dan pesan, opini dan komentar, sehingga orang bisa mengetahui keadaan yang terjadi diluar dirinya, apakah itu dalam lingkungan daerah, nasional atau internasional.

- b) Pendidikan, memberikan kesempatan untuk mendapatkan pendidikan formal, disekolah maupun diluar sekolah secara luas, untuk meningkatkan materi yang baik menarik dan mengesankan.
- c) Sosialiasi (pemasyarakatan), menyediakan dan mengajarkan ilmu pengetahuan bagaimana orang bersikap sesuai nilai-nilai yang ada, serta bertindak sebagai anggota masyarakat secara efektif.
- d) Hiburan, dalam waktu luang media massa dipakai sebagai alat hiburan baik dalam rumah tangga maupun diluar.
- e) Motivasi, mendorong orang untuk mengikuti kemajuan orang lain apa yang mereka baca, lihat dan dengar lewat media massa.

### 3. Tujuan Komunikasi

Pada umumnya tujuan komunikasi menurut (Budyatna 2012: 29) adalah sebagai berikut:

- a) Memahami orang lain sebagai komunikator harus bisa mengetahui ataupun memahami orang lain (komunikan) bagaimana supaya komunikasi berjalan dengan lancar.
- b) Menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu. Namun harus diingat bagaimana cara melaksanakannya dengan baik. Jadi komunikasi dilakukan bertujuan mengharapkan tindakan dan pengertian.
- c) Sebagai komunikator harus menjelaskan sebaik-baiknya dan tuntas sehingga si komunikan dapat mengerti apa yang kita sampaikan dan bisa mengikuti apa yang kita maksudkan.

#### 4. Proses Komunikasi

Dari pengertian komunikasi sebagaimana diuraikan diatas tampak adanya komponen dan unsur yang dicakup dan merupakan persyaratan terjadinya komunikasi. (Cangara 2012: 20) adalah sebagai berikut:

- a) Sumber (*source*), Sumber dapat berupa buku, orang, lembaga dan sejenisnya yang dipakai sebagai dasar dalam rangka memperkuat pesan yang disampaikan.
- b) Komunikator, Komunikator dapat berupa individu yang sedang berbicara, menulis, organisasi komunikasi dan sebagainya.
- c) Pesan, Pesan adalah keseluruhan dari semua yang disampaikan oleh komunikator. Pesan mempunyai inti pesan (tema) sebagai pengarah didalam usaha mencoba mengubah sikap dan tingkah laku komunikan.
- d) *Channel* (saluran), Saluran komunikasi selalu menyampaikan pesan yang diterima melalui panca indera atau menggunakan media. Pada dasarnya komunikasi sering dilakukan dapat berlangsung menurut 2 saluran, yaitu (1) saluran formal atau yang bersifat resmi, (2) saluran informal atau yang tidak resmi.
- e) Komunikan, Komunikan atau penerima pesan dapat digolongkan dalam 3 jenis yaitu personal, kelompok dan massa. Atau dengan perkataan lain dri segi sasarannya maka komunikasi dapat. (1) komunikasi personal (orang-orang), (2) komunikasi kelompok, (3) komunikasi massa.

Tanda-tanda komunikasi yang efektif yaitu: pengertian, kesenangan, hubungan yang baik, dan tindakan. Dan untuk mencapai komunikasi yang mengena,

seorang komunikator selain mengenal dirinya ia juga harus memiliki kepercayaan (*credibility*), daya tarik (*attractive*), dan kekuatan (*power*), (Cangara 2012: 21).

- a) Kepercayaan (*credibility*), Untuk menjadikan seorang komunikator yang efektif harus memiliki kredibilitas yang tinggi.
- b) Daya Tarik (*attractiveness*), Faktor daya tarik (*attractiveness*) banyak menentukan berhasil tidaknya komunikasi. Pendengar atau pembaca bisa saja mengikuti pandangan seorang komunikator, karna ia memiliki daya tarik dalam hal kesamaan (*similarity*), dikenal baik (*familiarty*), disukai (*liking*), dan fisiknya (*physic*).
- c) Kekuatan (*power*), Kekuatan ialah kepercayaan diri yang harus dimiliki seseorang komunikator jika ia ingin mempengaruhi orang lain.

Hambatan komunikasi, Gangguan atau noise. Noise dapat terjadi di dalam komponen-komponen dari sistem komunikasi. Noise merupakan apa saja yang mengganggu atau yang membuat kacau penyampaian dan penerimaan pesan, termasuk yang bersifat psikis dan fisik. Menurut Wursanto (dalam Gani 2014: 3). Hambatan komunikasi terdiri dari:

- a. Hambatan perilaku, hambatan ini disebut hambatan yang disebabkan berbagai bentuk sikap dan perilaku. Seperti sifat yang egosentrik dan ketidakmauan untuk berubah.
- b. Hambatan yang bersifat teknis, hambatan ini disebabkan oleh adanya faktor kurangnya sarana dan prasarana yang diperlukan dalam berkomunikasi, kondisi yang tidak memungkinkan.

- c. Hambatan semantik yang disebabkan oleh kesalahann dalam memberikan pengertian terhadap bahasa (kata-kata, kalimat) yang digunakan dalam proses komunikasi

### C. Perilaku Komunikasi

Psikologi komunikasi mengarahkan perhatian pada perilaku manusia dan mencoba menyimpulkan proses kesadaran yang menyebabkan terjadinya perilaku. Psikologi komunikasi adalah ilmu yang berusaha menggerakkan dan mengendalikan peristiwa mental dan behavioral dalam komunikasi (Salisah 2015: 4). Psikologi digunakan untuk mendukung tercapainya komunikasi yang efektif dan efisien.

Perilaku adalah cara bertindak dan menunjukkan tingkah laku, dapat dilihat dari kebiasaan dari diri sendiri di dalam menyampaikan atau menerima pesan, perilaku didorong karna adanya keinginan untuk memperoleh tujuan tertentu. Menurut (Notoatmodjo dalam Rorimpandey 2016 : 2) perilaku merupakan perbuatan atau tindakan yang dapat diamati dan dipelajari. Pembentukan perilaku, menurut Walgito (dalam Septiayawan 2019: 28) cara terbentuknya perilaku seseorang adalah sebagai berikut :

- a. Kebiasaan, perilaku terbentuk karena adanya kebiasaan yang sering dilakukan.
- b. Pengertian, perilaku terbentuk dengan pengertian.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku yaitu, (Riswandi 2013: 39).

- a. Faktor biologis, Faktor biologis terlibat dalam seluruh kegiatan manusia dan bersatu dengan faktor sosiopsikologis.

b. Faktor-faktor sosiopsikologis, Manusia adalah makhluk sosial, beberapa karakteristik yang mempengaruhi perilakunya.

1. Komponen afektif merupakan aspek emosional dan berkaitan faktor sosiopsikologis. Komponen afektif terdiri dari:

a. motif sosiogenis, (W.I Thomas dan Florian). Keinginan memperoleh pengalaman baru, keinginan untuk mendapatkan respons, keinginan akan pengakuan, keinginan akan rasa aman.

b. Sikap, Sikap adalah kecenderungan bertindak, berpersepsi, berpikir, dan merasa dalam menghadapi objek, ide, situasi atau nilai. Sikap bukan perilaku, tetapi merupakan kecenderungan untuk berperilaku dengan cara-cara tertentu terhadap objek sikap.

c. Emosi, emosi menunjukkan gejala-gejala kesadaran, perilaku.

2. Komponen kognitif adalah aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui oleh manusia. Kemampuan memahami objek-objek atau apa yang ada dilingkungannya.

3. Komponen konatif yang berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan. Komponen konatif terdiri dari:

a. Kebiasaan adalah aspek perilaku manusia yang menetap, berlangsung secara otomatis tidak direncanakan.

b. Kemauan adalah tindakan atau usaha seseorang untuk mencapai tujuan.

Menurut (Salisah 2015: 22) Behaviorisme menyatakan bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh informasi dari media massa, hal tersebut dilandasi oleh behaviorisme yaitu manusia dianggap sangat dikendalikan oleh alam. Behaviorisme

menganalisa perilaku yang tampak saja, yang dapat diukur dilukiskan dan diramalkan. Teori ini sering disebut teori belajar yang artinya perubahan perilaku organisme sebagai pengaruh lingkungan. Ia tidak mau mempersoalkan apakah manusia baik atau jelek, rasional atau emosional, tapi hanya ingin mengetahui bagaimana perilakunya dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan.

Psikomotorik (konatif) merupakan perilaku yang timbul dalam diri manusia dalam bentuk kegiatan maupun tindakan. Psikomotorik adalah aspek yang memiliki kemampuan dalam melakukan segala hal. Perilaku individu yang membuat perbedaan terhadap individu lain mengacu pada perilaku sederhana yang dilakukan sehari-hari. Secara umum akan terdapat perbedaan perilaku yang berasal dari individu yang berbeda-beda. Perbedaan perlakuan tersebut akan mendukung dan memperkuat juga akan mempengaruhi perilaku komunikasi.

Salisah (2015: 39) mengatakan bahwa Setiap perilaku mempunyai potensi komunikasi. pada prinsipnya tidak ada orang yang tidak berkomunikasi meskipun dalam keadaan diam, orang masih dianggap berkomunikasi dengan diamnya itu selama seseorang memberikan makna perilaku orang lain atau perilakunya sendiri, maka itu bisa dianggap berkomunikasi. Mendapatkan pengertian dalam berkomunikasi memang sulit, tetapi lebih sulit lagi mempengaruhi sikap dan jauh lebih sulit untuk mendorong bertindak. Untuk menimbulkan tindakan kita harus lebih dahulu menanamkan pengertian, membentuk dan mengubah sikap karna tindakan adalah hasil dari seluruh proses komunikasi.

#### D. Penelitian Terdahulu

No	Nama, judul skripsi	Teori	Hasil	Perbedaan	Persamaan
1.	Chatur Septyawan, Pengaruh penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Sungguminasa	Teori Kultivasi	Penelitian ini menunjukkan terdapat Pengaruh antara penggunaan <i>smartphone</i> terhadap perilaku komunikasi siswa kelas IX Negeri 3 Sungguminasa. Diperoleh nilai $t$ hitung sebesar 3,211 dan $t$ tabel 1,901, karena $t$ hitung $>$ $t$ tabel jadi $H_a$ diterima dan $H_o$ Ditolak. Dengan kata lain menolak hipotesis nol ( $H_o$ ) dan menerima hipotesis alternatif ( $H_a$ ) untuk pengujian kedua variabel.	Menggunakan teori komunikasi.	meneliti tentang perilaku komunikasi
2.	Sharen Gifary dan Iis Kurnia N, Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i> terhadap perilaku komunikasi	Teori Komunikasi New Media, Terpaan Media, Psikologi Komunik	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara parsial dan simultan intensitas penggunaan <i>smartphone</i> berpengaruh signifikan terhadap perilaku komunikasi sebesar 55,4%	Tehnik analisis data korelasi product moment.	Meneliti intensitas, perilaku komunikasi Memakai Teori komunikasi

		asi dan Teori Keterangan	dan sisanya sebesar 44,6% dipengaruhi oleh faktor lain.		
3.	Dwi Wahyuningsih, Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Pengawasan Orang tua Terhadap Perilaku Antisosial	Teori Literasi Media, <i>Media Equation Theory</i> , Teori Kognitif Sosial dan <i>Parental Mediatin Theory</i> .	Hasil penelitian ini diperoleh F hitung sebesar 29,976 lebih besar daripada Ftabel sebesar 3,33, maka intensitas penggunaan <i>smartphone</i> dan pengawasan orangtua secara simultan berpengaruh pada munculnya perilaku antisosial pada remaja. Pada pengujian koefisien regresi secara parsial diperoleh intensitas penggunaan <i>smartphone</i> sebesar 6,789 dan pengawasan orang tua sebesar- 4,801, semua perhitu- ngan menunjukkan lebih besar dari perhitungan t tabel yakni sebesar 22,042, artinya bahwa	Meneliti tentang perilaku komunika si.	Meneliti tentang intensitas .

			semua variabel bebas berpengaruh secara parsial terhadap variabel terikat.		
4.	Vanessa Pascaly C. Simanjuntak, Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Kepribadian Introvert	teori Komunikasi Massa, New Media, Media Sosial, Instagram, Teori <i>Uses and Gratification</i> , Perilaku Komunikasi, Teori AIDDA, Kepribadian Introvert.	Hasil penelitian ini diperoleh $r$ sebesar 0,168 yang menunjukkan $H_0$ memiliki nilai signifikan yang lebih besar dari 0,05 maka $H_0$ diterima, menunjukkan bahwa hubungan lemah sekali antara intensitas penggunaan media sosial terhadap perilaku komunikasi pada mahasiswa kepribadian introvert di Universitas Sumatera Utara.	Mahasiswa Universitas Medan Area Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.	Menggunakan teori komunikasi
5.	Dwi Aqlima, Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget	Metode kuantitatif	Hasil yang diperoleh adalah adanya pengaruh antara variabel Intensitas Penggunaan	Meneliti tentang perilaku komunikasi	Meneliti pengaruh penggunaan gadget.

	Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Anak.		Gadget (X) dalam dimensi Frekuensi terhadap Perubahan interaksi Sosial (Y) dimensi Percakapan dengan objek penelitian anak muslim usia 10-13 tahun di Desa Tuntang.	si.	
6	Widya Astuti, Pengaruh Penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Keefektifan Komunikasi Antarpribadi Mahasiswa Jurusan Dakwah Dan Komunikasi STAIN Parepare	Teori yang di gunakan adalah teori antar pribadi, deter minisme teknologi dan teori aturan percakapan.	Hasil penelitian ini menunjukkan (1) 12 orang (24%) mahasiswa jurusan Dakwah dan komunikasi adalah pengguna <i>smartphone</i> pasif dan 38 orang (76%) pengguna <i>smartphone</i> aktif untuk melihat yang mana lebih efektif penulis menggunakan uji t satu arah dengan hipotesis $H_0 = \mu_1 > \mu_2$ dan $H_1 = \mu_1$	mengguna kan teknik random sampling (cara acak sederhana) dalam objek dalam penelitian.	Mengguna kan Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket.

		<p><math>&lt;\mu_2</math> dan hasil uji tersebut komunikasi lebih efektif pada penggunaan <i>smartphone</i> rendah. (2)</p> <p>uji kolerasi <math>t_{hitung} = 2,167 &gt; t_{tabel} = 2,010</math> maka <math>H_a</math> diterima dan <math>H_o</math> ditolak, terdapat pengaruh yang lemah antara jurusan Dakwah dan komunikasi STAIN Parepare hal ini dikarenakan komunikasi antarpribadi interaksi yang terjadi menyangkut hal hal atau topik yang serius, dan juga adanya sikap saling menghargai.</p> <p>Adapun koefisien</p>		
--	--	---	--	--

			<p>determinasinya <math>r^2 = 0,305 = 0,093</math> hal ini berarti nilai rata-rata keefektifan komunikasi antarpribadi mahasiswa 9,3% ditentukan oleh pengguna <i>smartphone</i> dan 90,7% ditentukan oleh variabel lain dari luar penelitian, dan tingkat hubungan antara variabel X dan Y berada pada kategori rendah.</p>		
--	--	--	--	--	--

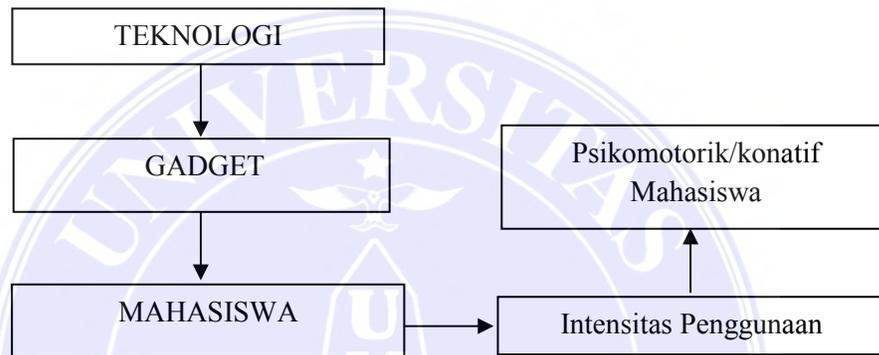
### E. Kerangka Konsep

*Gadget* adalah suatu perangkat yang memiliki fungsi yang lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih. Selain itu *Gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern, *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Perkembangan teknologi sekarang ini sudah sangat pesat. Teknologi canggih diciptakan, seperti *gadget*.

Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini setiap orang diseluruh dunia pasti sudah memiliki *gadget*, tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *gadget*.

Intensitas Penggunaan *gadget* berdampak kepada perilaku komunikasi. Berikut kerangka konsep yang peneliti gunakan :

Kerangka Konseptual.



Gambar 2.1  
Sumber: Peneliti (2021)

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Suatu penelitian harusnya menggunakan metode yang tepat dengan tujuan yang hendak diperoleh oleh penulis. Menurut Siregar (2013: 8), metode penelitian diartikan sebagai cara-cara menerapkan prinsip-prinsip logis terhadap penemuan, pengesahan dan penjelasan kebenaran atau cara yang ilmiah untuk mencapai kebenaran ilmu guna memecahkan masalah.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan Kuantitatif ini merupakan penelitian banyak yang menuntut angka, karna pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian dengan menganalisis data menggunakan perhitungan.

#### **B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Universitas Medan Area, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang beralamat di Jl. Kolam No. 1 Medan Estate, Medan. Penelitian dilakukan selama satu bulan, mulai dari 05 Agustus – 11 September 2020.

#### **C. Sumber Data**

Sumber data dari penelitian ini adalah dari mana data diperoleh, Arikunto (2014: 129), dalam penelitian ini menggunakan responden sebagai sumber penelitian

responden sebagai sumber penelitian untuk memperoleh data. Jenis data dalam penelitian ini adalah:

- a) Data primer, Siregar (2013: 16), mengemukakan bahwa data primer merupakan data yang dikumpulkan sendiri dan langsung oleh peneliti dari tempat objek penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini kuesioner dibuat dengan menyusun pertanyaan-pertanyaan berdasarkan variabel penelitian yakni variabel X dan variabel Y. Proses penyebaran kuesioner yang dilakukan adalah dengan mengirimkan melalui Whatsapp.
- b) Data sekunder, merupakan sumber data yang diperoleh melalui beberapa sumber informasi untuk mendapatkan data. Dengan demikian data sekunder merupakan data yang sudah ada (tersedia) melalui publikasi dan informasi, yaitu dapat berupa buku-buku, jurnal, internet, dan lain sebagainya (Rosady, 2017: 30). Dalam hal ini, penelitian ini dilakukan melalui menelaah buku-buku, jurnal yang bersangkutan dengan komunikasi dan perilaku.

#### **D. Populasi Dan Sampel**

##### a) Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan unit analisis yaitu objek yang akan diteliti. Dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian Siregar (2013: 30). Maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Medan Area, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik angkatan 2016 dan peneliti mengambil populasi sebanyak 105 orang.

## b) Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik probabilitas atau acak, (Ardial, 2015: 342), Pengambilan sampel probabilitas atau acak adalah suatu metode pemilihan sampel, setiap anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sampel probabilitas merupakan teknik sampling yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.

Teknik pengambilan sampel yang dipakai dalam proposal ini yaitu, tehnik random sampling (cara acak sederhana). Dikatakan cara acak sederhana karna cara pengambilan sampel dari semua anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan perbedaan yang ada dalam anggota populasi. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah Mahasiswa Universitas Medan Area, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik angkatan 2016 dengan jumlah populasi sebanyak 105. Sampel tersebut diambil dari populasi dengan menggunakan presentase tingkat kesalahan 10% dan dengan tingkat kepercayaan 90% (Sugiyono 2015 : 62) Penentuan ukuran sampel responden menggunakan rumus *Slovin* yang ditunjukkan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N(e^2) + 1}$$

Keterangan :

n = Besarnya sampel

N = Besarnya populasi

e<sup>2</sup> = Tingkat kesalahan

Dari rumus *Slovin* tersebut, maka besarnya sampel yang diambil pada penelitian adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{105}{105(0,1^2) + 1}$$

$$n = \frac{105}{2,05}$$

$$n = 51$$

Maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 51 orang, didapatkan dengan cara mengirimkan file kuesioner melalui Whatsapp dan menggunakan batas waktu kurang lebih satu minggu, bagi siapa yang paling cepat mengirim itulah yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

#### E. Definisi Oprasional Variabel

Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel X dan Y. Dimana variabel X adalah intensitas penggunaan *gadget* dan variabel Y adalah perilaku komunikasi . Adapun definisi oprasional terhadap variabel-variabel tersebut yaitu:

**Tabel 3.1. Definisi Oprasional Variabel.**

No.	Variabel Penelitian	Definisi Variabel	Indikator
1.	Intensitas Penggunaan Gadget (Variabel X).	Tingkat kesering dalam pemakain <i>gadget</i> .	1. Durasi 2. Fitur 3. Frekuensi
2.	Perilaku Komunikasi (Variabel Y).	Adanya keinginan untuk mendapatkan tujuan.	1. Tindakan

## F. Teknik Pengukuran Data

Menurut Sugiyono (2015:73), Teknik pengukuran data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Variabel yang akan diukur menjadi indikator-indikator yang menjadi acuan untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Dari setiap pertanyaan atau pernyataan diukur dengan skala *likert* yang memiliki lima alternative pernyataan, misalnya dari setuju sampai tidak setuju, senang tidak senang, puas atau tidak puas, dan masing-masing diberi bobot 1 sampai 3 dengan rincian dapat dilihat pada tabel.

**Tabel 3.2. Penentuan skor jawaban kuesioner.**

Pilihan Jawaban	Skor
Tidak setuju	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Sumber: Siregar (2013).

## G. Teknik Pengumpulan Data

Agar dalam penelitian ini diperoleh data yang benar dan dapat dipertanggung jawabkan, maka penulis memilih beberapa teknik dalam pengumpulan data dengan permasalahan yang ada. Adapun teknik yang digunakan adalah:

- a) Kuesioner (angket). Menurut Siregar (2013: 21), Kuesioner merupakan suatu teknik informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap,

keyakinan, perilaku dan karakteristik beberapa orang utama didalam organisasi terpengaruhi oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada. Angket dapat berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup atau terbuka, dan dapat diberi kepada responden secara langsung. Dalam penelitian ini peneliti akan memberikan angket tertutup dimana setiap pertanyaan yang diberikan jawaban akhirnya sudah diarahkan sesuai indicator jawaban yang ada.

- b) Studi dokumentasi. Menurut Arikunto (2014: 132), Dokumentasi yaitu pengumpulan data sebagai pelengkap seperti data-data, berupa gambar atau foto yang berhubungan dengan penelitian, dengan dokumentasi dapat membantu peneliti menyesuaikan antara kesesuaian data dengan kenyataannya.

## H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, jenis pengambilan sampelnya adalah pengambilan sampel secara acak (probabilitas) yang berarti tehnik *sampling* yang memberikan peluang atau kesempatan bagi setiap unsur atau populasi untuk dipilih menjadi sampel, dan menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Menurut Sugiyono (2015: 228), Metode penelitian kuantitatif adalah tipe penelitian yang menggunakan angka-angka dengan cara menjumlahkan, mentabulasikan dan selanjutnya dilakukan perhitungan dengan menggunakan alat statistik. Untuk menguji hipotesis dan menganalisa data penelitian yang bersifat hubungan, maka dapat dianalisa dengan menggunakan product moment. Rumus koefisien korelasi product moment yaitu (Siregar, 2013: 255), yaitu:

$$r = \frac{n\Sigma XY - \Sigma X \Sigma Y}{\sqrt{\{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r : Koefisien korelasi antara x dan y

x : Variabel bebas “intensitas penggunaan *gadget*”

y : Variabel terikat “perilaku komunikasi”

n : Jumlah responden

Setelah diperoleh nilai koefisien korelasi variabel masing-masing, selanjutnya dikonsultasikan pada tabel nilai koefisien korelasi.

**Tabel 3.3. Nilai Koefisien Korelasi.**

Nilai	Keterangan
0, 20	Hubungan yang rendah sekali, lemah sekali
0,20 - 0, 40	Hubungan rendah, tapi pasti
0, 40 - 0,70	Hubungan yang cukup berarti
0, 70 - 0,90	Hubungan yang tinggi, kuat
0,90 – 1,00	Hubungan yang sangat tinggi, kuat sekali
1,00	Hubungan yang sempurna

Sumber: Kriyanto (2006: 173).

Pada taraf signifikan dan derajat kebebasan  $dk=n-2$ , maka dapat dilihat dari pengujian dari pengujian hipotesis penelitian dan melihat signifikan variabel bebas terikat dengan ketentuan sebagai berikut:

Bila  $t$  dihitung  $> t$  tabel, maka ada pengaruh signifikan antara x dan y

Bila  $t$  dihitung  $< t$  tabel, maka tidak ada pengaruh antara x dan y

Untuk melihat besarnya kontribusi pengaruh variabel x dan variabel y digunakan uji determinan dengan rumus berikut:

$$D = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

D : Koefisien determinan

r : koefisien korelasi antara variabel x dan y.



## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku komunikasi mempunyai hubungan yang cukup berarti. Serta kemampuan intensitas penggunaan *gadget* dalam mempengaruhi perilaku komunikasi berdasarkan uji determinan, hasilnya menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku komunikasi sebesar 84%, sementara sisanya 16% adalah dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak menjadi bagian dalam penelitian ini. Faktor tersebut dapat berupa pengaruh lingkungan/situasi.

#### B. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini adalah sekarang ini *gadget* bukan hal yang langka, perlu adanya kontrol dalam penggunaannya, dari sini peneliti berharap bagi pembaca penelitian ini dapat menumbuhkan penggunaan *gadget* agar lebih berdampak positif. Serta peneliti mengharapkan bagi penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan metode kualitatif agar data yang diperoleh lebih banyak, sehingga dapat mengungkapkan fenomena baru dari berbagai faktor terkait pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku komunikasi. peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu mengharapkan untuk peneliti selanjutnya bisa melengkapi hasil penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardial, Haji. 2015. *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Astuti, Widya. 2017. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Keefektifan Komunikasi Antarpribadi Mahasiswa Jurusan Dakwah Dan Komunikasi STAIN Parepare*. Skripsi. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN).
- Aqlima, Dwi. 2020. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Anak (Studi: Anak Usia 10-13 Tahun Didesa Tuntang, Kab, Semarang)*. Skripsi. Institut Agama Islam (IAIN).
- Budyatna, Muhammad. 2012. *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta. Kencana.
- Cangara, Hafied. 2012. *Pengantar ilmu komunikasi*. Edisi kedua. Jakarta: Rajawali pers.
- Dyatmika, Teddy. 2020. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta
- Effendy, Onong Uchjana. 1993. *Dinamika Komunikasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Gani, Jessica. 2014. *Pengaruh Hambatan Komunikasi Terhadap Kinerja Karyawan Hotel MIDTOWN Surabaya*. Jurnal E-Komunikasi, Vol. 2, No. 1
- Khotimah, Aprilla Nurul. 2019. *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Di TK Alhidayah Plus Madiun*. Skripsi. Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun.
- Kriyanto, Rachmat. 2006. *Metode Penelitian Praktis Ilmu Komunikasi*. Jakarta. Kencana.
- Liliweri, Alo. 2017. *Komunikasi antarpribadi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Malasari, Siti Duwik. 2019. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi IV-B Semester 7 Tahun 2018/2019 IKIP PGRI Bojonegor*. Skripsi. IKIP PGRI Bojonegor.

- Mulyana, Deddy. 2015. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Murtafi'ah, Anni. 2019. *Hubungan penggunaan gadget dengan risiko kegemukan (OVERWIGHT) pada anak usia dini*. Skripsi. Universitas Diponegoro Semarang.
- N, Iis Kurnia dan Gifary, Sharen. 2015. *Intensitas penggunaan smartphone terhadap perilaku komunikasi*. Jurnal sosioteknologi, Vol. 14, No. 2.
- Putra, Dedi Kurnia Syah. 2012. *Media dan Politik: Menemukan Relasi antara Dimensi Simbiosis-Mutualisme Media dan Politik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Riswandi. 2013. *Psikologi Komunikasi*. Jakarta. Graha Ilmu
- Rohmah, Chusna Oktia. 2017. *Pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rorimpandey, Paramitha Amanda. 2016. *Perilaku Komunikasi Mahasiswa Pengguna Sosial Media PATH (Studi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Sam Ratulangi)*. Jurnal. Acta Diurna, Vol. V, No. 3.
- Rosady, Ruslan. 2017. *Metode Penelitian: Public Relation & Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salisah, Hadiati Nikmah. 2015. *Psikologi Komunikasi*. Surabaya
- Septiyawan, Chatur. 2019. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Kelas IX SMP 3 Sungguminasa*. Skripsi. UIN Alauddin Makasar.
- Simanjuntak, Vanessa Pascalya C. 2018. *Intensitas penggunaan media sosial terhadap perilaku komunikasi pada mahasiswa kepribadian introvert*. Skripsi. Universitas Sumatera Utara.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode penelitian kuantitatif. Dilengkapi dengan Perbandingan perhitungan manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabet
- Wahya. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Cetakan Kedua. Bandung. Ruang Kata Imprint KawanPustaka.

Wahyuningsih, Dwi. 2017. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Antisosial*. E-Journal. Vol. 5, No. 02, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro (UNDIPAD).

<http://www.compas.com/> diakses pada tanggal 25 April 2021

<http://fisipol.uma.co.id/profil-4/sejarah-2/> Diakses pada tanggal 06 Agustus 2020

<https://www.uma.ac.id/page/logo-universitas-medan-area/> Diakses pada tanggal 06 Agustus 2020,

<https://www.uma.ac.id/page/visi-dan-misi-uma/> Diakses pada tanggal 06 Agustus 2020.



## LAMPIRAN I

## KUESIONER

## Identitas Responden

1. Nama :
2. Jenis Kelamin : Pria    Wanita
3. Usia:....tahun

**Petunjuk Pengisian**

Bacalah setiap poin pernyataan dan berikan tanda (√) centang pada kolom jawaban yang tersedia menurut pendapat anda. Penilaian dilakukan berdasarkan skala berikut:

Sangat Setuju (SS) = 5

Setuju (S) = 4

Tidak Setuju (TS) = 3

Variabel Intensitas penggunaan *gadget* (X)

No	Indikator/Pernyataan	Jawaban Pernyataan		
		SS	S	TS
1	Anda menggunakan <i>gadget</i> setiap saat.			
2	Anda menggunakan <i>gadget</i> 1-3 jam setiap hari.			
3	Anda menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 3 jam sehari.			
4	Anda menghabiskan waktu anda untuk bermain <i>gadget</i> .			
5	Anda menggunakan <i>gadget</i> disaat ada kepentingan.			
6	Anda tetap dapat membagi waktu dengan baik antara bermain <i>gadget</i>			

	dengan tugas sehari-hari.			
7	Karna bermain gadget Anda sulit untuk membagi waktu.			
8	Penggunaan <i>gadget</i> dapat membantu anda menyelesaikan tugas/pekerjaan dengan cepat.			

## Varibel Perilaku Komunikasi (Y)

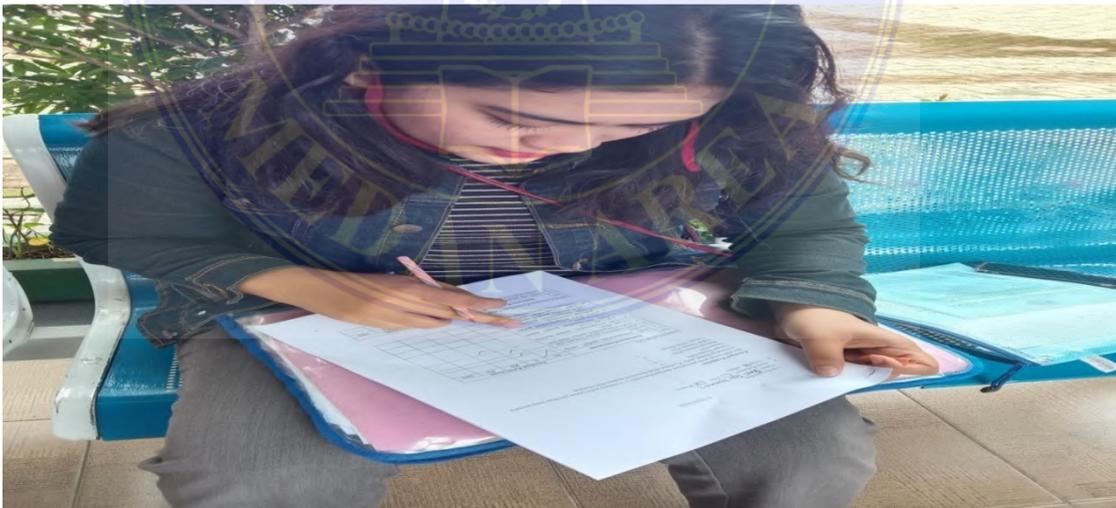
No	Indikator/Pernyataan	Jawaban Pernyataan		
		SS	S	TS
1	Anda membawa <i>gadget</i> kemana saja.			
2	Anda menggunakan gadget untuk bermain game.			
3	Anda menggunakan <i>gadget</i> untuk keperluan belajar.			
4	Anda menggunakan <i>gadget</i> untuk mengakses berita dan media sosial.			
5	Anda lebih nyaman berinteraksi melalui <i>gadget</i> daripada komunikasi langsung.			
6	Anda bermain <i>gadget</i> pada saat berkumpul dengan teman atau keluarga.			
7	Anda fokus Saat bermain <i>gadget</i> dan mengabaikan lingkungan sekitar.			
8	Ketika bertemu orang lain, Anda berhenti bermain <i>gadget</i> sejenak untuk menyapa.			

## LAMPIRAN II

### DOKUMENTASI HASIL PENELITIAN



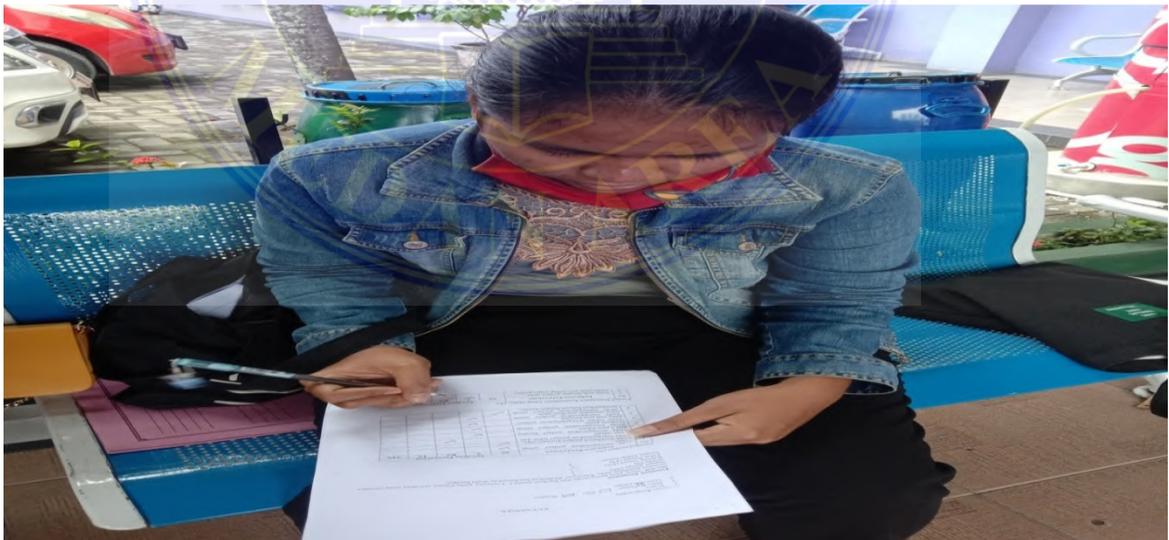
Gambar 1. Pengisian Kuesioner Oleh Reponden.  
Pada hari kamis 13 Agustus 2020, pukul: 10:00 wib.  
(Dokumentasi: Pribadi, 2020)



Gambar 2. Pengisian Kuesioner Oleh Reponden.  
Pada hari kamis 13 Agustus 2020, pukul: 10:00 wib.  
(Dokumentasi: Pribadi, 2020)



Gambar 3. Pengisian Kuesioner Oleh Reponden.  
Pada hari kamis 13 Agustus 2020, pukul : 10:00 wib.  
(Dokumentasi: Pribadi, 2020)



Gambar 4. Pengisian Kuesioner Oleh Reponden.  
Pada hari kamis 13 Agustus 2020, pukul : 10:00 wib.  
(Dokumentasi: Pribadi, 2020)



Gambar 5. Pengisian Kuesioner Oleh Reponden.  
Pada hari kamis 14 Agustus 2020, pukul : 10:00 wib.  
(Dokumentasi: Pribadi, 2020)



Gambar 6. Pengisian Kuesioner Oleh Reponden.  
Pada hari kamis 06 Agustus 2020, pukul : 10:00 wib.  
(Dokumentasi: Pribadi, 2020)

## LAMPIRAN III

## Data Jawaban Responden

Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Komunikasi.

Karakteristik Responden			Variabel X (Intensitas Penggunaan Gadget)									Variabel Y (Perilaku Komunikasi)								
No.	Usia	Jenis Kelamin	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	TOTAL	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	TOTAL
1	23	P	5	5	4	5	4	4	4	5	36	4	5	3	4	3	4	4	5	32
2	21	P	5	5	5	5	4	5	4	5	38	5	5	4	4	4	4	4	5	35
3	21	P	5	5	4	4	3	5	4	5	35	5	5	3	5	4	4	5	5	36
4	22	L	3	5	5	5	4	5	5	5	37	4	5	3	5	4	4	5	5	35
5	21	P	5	4	4	3	4	4	4	5	33	5	4	3	5	3	4	4	5	33
6	21	P	3	4	4	4	3	4	5	5	32	4	4	3	4	4	3	4	5	31
7	24	L	5	5	5	4	5	4	5	5	38	4	4	3	5	4	3	5	5	33
8	22	L	5	5	4	4	4	4	5	5	36	4	5	4	4	4	3	5	5	34
9	24	L	3	4	4	4	4	5	5	5	34	4	4	3	5	4	4	5	5	34
10	22	P	5	5	5	5	3	4	5	5	37	5	5	3	4	4	3	5	5	34
11	24	P	5	5	5	5	4	5	5	5	39	4	4	3	5	3	3	5	5	32
12	22	P	5	5	5	5	4	5	5	5	39	5	4	3	4	3	3	5	5	32
13	22	P	5	4	4	4	5	4	5	5	36	4	5	3	5	4	4	5	5	35
14	22	P	3	4	4	5	3	5	5	5	34	5	5	3	5	3	3	5	5	34
15	23	P	5	5	5	3	5	4	4	5	35	5	5	3	4	3	4	5	5	34
16	23	P	5	4	4	4	4	5	5	5	35	5	5	3	5	4	4	5	5	36
17	21	P	5	5	5	4	4	4	4	5	36	5	5	3	5	4	5	5	5	37
18	22	P	5	5	4	3	4	5	4	5	35	5	5	3	5	3	3	5	5	34
19	22	P	5	5	5	5	5	4	5	5	39	5	5	3	5	5	5	5	5	38
20	22	P	5	5	5	4	3	3	3	5	33	5	5	3	5	3	3	5	5	34
21	23	P	3	4	5	3	3	5	4	5	32	5	4	3	5	4	5	5	5	36
22	21	L	5	4	4	3	4	5	3	5	33	5	4	3	5	4	5	5	5	36

23	22	L	4	4	4	3	4	4	3	4	30	5	4	3	5	3	5	5	5	35
24	22	P	5	5	5	3	3	3	3	5	32	5	4	3	5	4	3	5	5	34
25	24	P	3	5	5	4	3	5	4	5	34	5	4	3	5	3	3	5	5	33
26	22	L	5	4	3	5	4	3	5	5	34	5	3	3	5	4	3	5	5	33
27	22	P	3	5	5	3	4	5	5	5	35	5	3	3	5	4	5	5	5	35
28	22	L	5	4	5	4	4	3	5	5	35	5	3	3	5	5	5	5	5	36
29	21	P	5	5	5	3	4	5	5	5	37	5	3	3	5	5	4	5	5	35
30	22	P	5	5	5	3	4	5	5	5	37	5	3	4	5	5	5	5	5	37
31	22	L	5	5	3	4	3	5	5	5	35	5	3	4	5	3	5	5	5	35
32	24	L	5	5	3	5	4	5	3	5	35	5	3	4	5	3	3	5	5	33
33	21	P	5	4	5	5	3	5	3	5	35	5	3	4	3	5	3	5	5	33
34	22	P	5	5	5	5	3	5	5	5	38	5	4	4	3	5	3	5	5	34
35	22	P	5	5	5	3	5	5	5	5	38	5	3	4	5	5	4	4	5	36
36	23	P	5	5	5	5	4	5	5	5	39	5	5	4	5	3	4	5	5	36
37	22	P	5	5	3	5	5	5	5	5	38	5	3	4	5	5	5	5	5	37
38	22	P	3	5	5	5	5	5	5	5	38	5	3	4	5	5	5	5	5	37
39	23	P	5	5	5	3	5	5	5	5	40	5	4	4	5	3	4	5	5	35
40	22	L	5	5	5	4	5	5	5	5	39	5	3	4	5	5	4	5	5	36
41	22	P	4	5	3	5	5	3	5	5	35	5	4	4	5	5	4	5	5	37
42	22	P	4	5	5	5	5	5	5	5	39	5	3	4	5	5	5	5	5	37
43	24	L	3	5	3	5	5	5	5	5	36	5	4	4	5	5	4	5	5	37
44	22	P	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	3	3	5	3	5	5	5	34
45	22	L	4	5	5	4	5	5	5	5	38	5	3	5	3	5	5	3	5	36
46	22	P	3	5	5	5	5	5	5	5	38	5	3	5	5	5	4	5	5	37
47	22	L	4	5	3	5	5	3	5	5	35	5	4	5	5	3	4	5	5	36
48	22	P	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	3	5	3	5	5	5	5	36
49	22	L	4	3	5	4	5	5	5	5	36	5	3	5	5	5	4	5	5	37
50	23	P	5	5	5	4	5	5	3	5	37	5	3	5	5	5	4	5	5	37
51	22	L	4	5	5	4	5	4	3	4	34	5	3	5	5	5	5	3	5	36

**Tabel Nilai-nilai r Product Moment**

N	Taraf Signifikansi		N	Taraf Signifikansi	
	5 %	1 %		5 %	1 %
3	0,997	0,999	38	0,320	0,413
4	0,950	0,990	39	0,316	0,408
5	0,878	0,959	40	0,312	0,403
6	0,811	0,917	41	0,308	0,398
7	0,754	0,874	42	0,304	0,393
8	0,707	0,834	43	0,301	0,389
9	0,666	0,798	44	0,297	0,384
10	0,632	0,765	45	0,294	0,380
11	0,602	0,735	46	0,291	0,376
12	0,576	0,708	47	0,288	0,372
13	0,553	0,684	48	0,284	0,368
14	0,532	0,661	49	0,281	0,364
15	0,514	0,641	50	0,279	0,361
16	0,497	0,623	55	0,266	0,345
17	0,482	0,606	60	0,254	0,330
18	0,468	0,590	65	0,244	0,317
19	0,456	0,575	70	0,235	0,306
20	0,444	0,561	75	0,227	0,296
21	0,433	0,549	80	0,220	0,286
22	0,423	0,537	85	0,213	0,278
23	0,413	0,526	90	0,207	0,270
24	0,404	0,515	95	0,202	0,263
25	0,396	0,505	100	0,195	0,256
26	0,388	0,496	125	0,176	0,230
27	0,381	0,487	150	0,159	0,210
28	0,374	0,478	175	0,148	0,194
29	0,367	0,470	200	0,138	0,181
30	0,361	0,463	300	0,113	0,148
31	0,355	0,456	400	0,098	0,128
32	0,349	0,449	500	0,088	0,115
33	0,344	0,442	600	0,080	0,105
34	0,339	0,436	700	0,074	0,097
35	0,334	0,430	800	0,070	0,091
36	0,329	0,424	900	0,065	0,086
37	0,325	0,418	1000	0,062	0,081



## UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate/Jalan PBSI Nomor 1 (061) 7366878, 7360168, 7364348, 7366781, Fax. (061) 7366998 Medan 20223  
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A, (061) 8201994, Fax. (061) 8226331 Medan 20122  
Website: [www.uma.ac.id](http://www.uma.ac.id) E-mail: [univ\\_medanarea@uma.ac.id](mailto:univ_medanarea@uma.ac.id)

Nomor : 536/FIS.3/01.10/VII/2020  
Lamp : -  
Hal : Pengambilan Data/Riset

27 Juli 2020

Kepada Yth,  
**Wakil Rektor Bidang Administrasi & Keuangan**  
**Jl. Kolam No. 1 Medan Estate**

Dengan hormat,

Bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan rekomendasi dan kesempatan kepada mahasiswa kami dengan data sebagai berikut :

Nama : Berniati Fransiska Simbolon  
N P M : 168530025  
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Untuk melaksanakan Pengambilan Data/riset ke **Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area**, dengan judul Skripsi **"Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan sehari-hari (Studi Korelasional Kuantitatif Pada Mahasiswa Universitas Medan Area, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Angkatan 2016)"**

Perlu kami sampaikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, ini merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian sarjana pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area

Selanjutnya kami mohon kiranya dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan dan surat keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Heri Kusmanto, MA



# UNIVERSITAS MEDAN AREA

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223  
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122  
Website: [www.uma.ac.id](http://www.uma.ac.id) E-Mail: [univ\\_medanarea@uma.ac.id](mailto:univ_medanarea@uma.ac.id)

Nomor : 3217/UMA/B/01.7/VIII/2020  
Lamp. : 1 (satu) Berkas  
Hal : Izin Pengambilan Data /Riset

04 Agustus 2020

Kepada Yth.

**Dekan Fakultas Isipol**

Universitas Medan Area  
di - M e d a n

Dengan hormat,

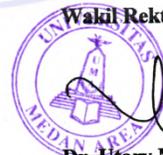
Sesuai dengan surat Dekan Fakultas Isipol Universitas Medan Area nomor 536/FIS/01.10/VII/2020 tertanggal 27 Juli 2020 perihal Permohonan Izin Pengambilan Data/Riset di Universitas Medan Area oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Berniati Fransiska Simbolon  
No. Pokok Mahasiswa : 168530025  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Politik

Pada prinsipnya disetujui yang bersangkutan melaksanakan pengambilan data, untuk penunjang Tugas Akhir Mahasiswa dengan judul Skripsi **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari (Studi Korelasional Kuantitatif Pada Mahasiswa Universitas Medan Area, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Angkatan 2016).”**

Demikian surat ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wakil Rektor Bidang Administrasi,



Dr. Utary Maharany Barus, S.H., M.Hum

Tembusan :

1. Mahasiswa Ybs
2. File



# UNIVERSITAS MEDAN AREA

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223  
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122  
Website: [www.uma.ac.id](http://www.uma.ac.id) E-Mail: [univ\\_medanarea@uma.ac.id](mailto:univ_medanarea@uma.ac.id)

## SURAT KETERANGAN Nomor : 3860/UMA/B/01.7/IX/2020

Rektor Universitas Medan Area dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Berniati Fransiska Simbolon**  
No. Pokok Mahasiswa : **168530025**  
Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**  
Program Studi : **Ilmu Komunikasi**

Benar telah selesai Pengambilan Data di Universitas Medan Area dengan Judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari (Studi Korelasional Kuantitatif Pada Mahasiswa Universitas Medan Area, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Angkatan 2016)”**.

Dan kami harapkan Data tersebut kiranya dapat membantu yang bersangkutan dalam penyusunan skripsi dan dapat bermanfaat bagi mahasiswa khususnya Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Demikian surat ini diterbitkan untuk dapat digunakan seperlunya.

Medan, 11 September 2020.

Rektor

Wakil Rektor Bidang Administrasi,

De Jitany Maharany Barus, S.H., M.Hum

Tembusan :

1. Mahasiswa Ybs
2. File

