



Available online at www.journal.unrika.ac.id

Jurnal KOPASTA
Jurnal KOPASTA, 5 (2), (2018) 55-64



PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEHIDUPAN (*THE EFFECT OF USE OF GADGET IN LIFE*)

Junierissa Marpaung*

*Division of Counseling and Guidance, University of Riau Kepulauan, Batam
(junierissa_marpaung@yahoo.com)

Abstrak

Tujuan artikel ini adalah untuk mengkaji tentang pengaruh *gadget* dalam kehidupan manusia. Kehadiran *gadget* terutama dalam bentuk *smartphone* telah banyak memberikan kontribusi dalam kehidupan sehari-hari, *gadget* sebagai media pencarian informasi, melakukan interaksi, mendapatkan hiburan, bahkan hingga untuk keperluan kegiatan berbisnis secara *online*. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini sangat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat. *Gadget* adalah salah satu produk dari teknologi ini yang telah mengubah perilaku komunikasi manusia dengan menembus ruang dan waktu. Orang yang berjarak ribuan kilometer bisa saling berkomunikasi sambil saling menatap lawan bicaranya di dan hanya dengan menggunakan media *gadget*. *Gadget* adalah sebuah alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, seperti telepon pintar. Sebuah teknologi yang pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Akan tetapi kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Sehingga membuat para pengguna tidak terkendali dalam hal pemakaian suatu teknologi tersebut.

Kata Kunci: *Pengaruh, Gadget, Kehidupan*

Abstract

The purpose of this article is to examine the influence of gadgets in human life. The presence of gadgets, especially in the form of smartphones, has contributed a lot in everyday life, gadgets as a medium for information seeking, interacting, getting entertainment, even for the purposes of doing business online. The development of information and communication technology today is greatly felt by the community. Gadgets are one of the products of this technology that has changed the behavior of human communication by penetrating space and time. People who are thousands of kilometers away can communicate with each other while looking at each other on and only using media gadgets. A gadget is a small electronic device that has a special function, such as a smartphone. A technology that is essentially created to make human life easier and more comfortable. However, technological advances that are increasingly rapid at this time make almost no field of human life free from its use, either directly or indirectly. Along with the flow of globalization with the demands of the need for rapid information exchange, the role of communication technology is very important. So as to make the users out of control in terms of using a technology.

Keywords: *The Effect, Gadget, Life*

A. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia yang bermula dari kesederhanaan kini menjadi kehidupan yang bisa dikategorikan sangat modern. Di era sekarang, segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara-cara yang praktis. Hal ini merupakan dampak yang timbul dari hadirnya teknologi.

Teknologi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Penggunaan teknologi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak. Awalnya, teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Teknologi lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah kegiatan-kegiatannya yang kemudian diterapkan dalam kehidupan. Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memanjakan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas canggih saat ini adalah *gadget*. Di awal kemunculannya, *gadget* hanya dimiliki oleh kalangan tertentu yang benar-benar membutuhkannya demi kelancaran pekerjaan mereka. Kini *gadget* bukan lagi sekedar alat berkomunikasi, tetapi *gadget* juga merupakan alat untuk mencipta dan menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video. Sekarang manusia berlomba-lomba untuk memiliki *gadget* karena *gadget* bukan hanya merupakan alat berkomunikasi, namun juga bagi masyarakat pada umumnya *gadget* sekaligus sebagai *lifestyle* (gaya hidup), tren, dan *prestise* (dalam Kogoya, 2015).

Manusia adalah makhluk sosial yang tak pernah lepas dari interaksi dan komunikasi dengan manusia lain. Berkembangnya zaman dan teknologi manusia menciptakan sistem dan alat yang dapat mempermudah manusia saat berkomunikasi antar sesama mulai dari telegraf pada tahun 1837, telepon pada tahun 1876, dan telepon genggam pada tahun 1973. Pada tahun 2015, alat komunikasi sudah semakin canggih dan semakin memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan mendapatkan berbagai informasi dengan cepat serta hiburan seperti: musik, video, permainan dan lain-lain (dalam Simamora, 2016).

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengambil peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya

setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah didapat serta terjangkaunya harga dari ponsel cerdas (dalam Juliadi, 2018). Salah satu alat komunikasi yang paling berkembang pada saat ini adalah *gadget*, di Indonesia *gadget* merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik tua dan muda bahkan anak-anak usia pendidikan dasar sudah banyak yang menggunakannya. Peminat *gadget* di Indonesia bertumbuh sangat pesat ditandai dengan berita yang dikemukakan media bahwa Indonesia termasuk dalam 10 negara pengguna *gadget* di dunia (dalam Simamora, 2016).

Dalam survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerjasama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta orang, survei ini dilakukan pada 78 kabupaten/kota dan 33 provinsi. Jumlah tersebut mengalami kenaikan dibandingkan dengan hasil survei tahun 2012 yaitu sebanyak 63 juta orang. Itu berarti mengalami kenaikan sebanyak 13 persen, bahkan menurut survei di Sulawesi Utara sudah 100% menggunakan komputer dan internet. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun ke atas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usi (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (dalam Juliadi, 2018).

Pada era globalisasi seperti ini, media interaksi seseorang untuk melakukan interaksi sosial, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi antar satu dengan yang lainnya tidak-lah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang bisa berinteraksi satu dengan yang lain. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi menurut Osland (dalam Juliadi, 2018). *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, *tablet PC* dan juga telepon seluler atau *handphone* (dalam Juliadi, 2018).

Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang besar bagi para penggunanya dengan adanya *gadget* manusia dapat dengan sangat mudah mencari informasi yang mereka butuhkan juga dapat mempermudah dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam *gadget* seperti; internet, *sms*, jejaring sosial, *game*, dan lain-lain. Meningkatnya penggunaan *gadget* di Indonesia dikarenakan banyaknya *gadget* yang dijual dengan harga yang relatif murah yang sudah berbasis android ataupun ios. Namun, semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi terdapat dampak negatif dalam penggunaan *gadget* bila digunakan dengan cara yang salah ataupun berlebihan khususnya bagi anak-anak (dalam Simamora, 2016).

Gadget selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para penggunanya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis. Fitur-fitur umum pada *gadget*, yaitu: Internet, Kamera, *Video Call*, Telepon, Email, *SMS*, *WiFi*, *Bluetooth*, *Games*, *MP3*, *Browser*, dan lain-lain. *Gadget* merupakan teknologi komunikasi yang paling berkembang saat ini *gadget* memiliki banyak fungsi selain untuk berkomunikasi *gadget* dapat digunakan sebagai media hiburan untuk menonton video, mendengarkan musik dan untuk mengabadikan momen melalui kamera (dalam Simamora, 2016).

Penggunaan teknologi *gadget* pada saat ini tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa hingga anak-anak usia pendidikan dasar pun sudah menggunakannya. Penggunaan teknologi memberikan efek positif dan efek negatif kepada para penggunanya. Salah satu contoh dampak positif yang didapat salah satunya memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi. Dampak negatif kepada para penggunanya adalah menyebabkan penggunanya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan disekitarnya. Pengguna teknologi lebih mementingkan menggunakan teknologi yang ada ditangannya daripada menyapa orang di sekitar lingkungannya.

B. PEMBAHASAN

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Simamora, 2016) adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak,

kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antar apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Dampak dapat dibagi ke dalam dua pengertian (dalam Simamora, 2016), yaitu:

1. Dampak Positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginan yang baik.
2. Dampak Negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.

Pengaruh adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh ini bisa terjadi pada pengetahuan, sikap dan tingkah laku seseorang. Oleh karena itu pengaruh juga bisa diartikan perubahan atau penguatan keyakinan pada pengetahuan, sikap dan tindakan seseorang sebagai akibat penerima pesan (dalam Kamil, 2016).

Gadget adalah telepon genggam (telepon genggam) atau telepon seluler (ponsel) atau *handphone* (HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (*portable/mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel wireless*) (dalam Kamil, 2016).

Kehidupan adalah suatu yang khas dipunyai organisme hidup dan ditandai oleh aktivitas, proses, atau fungsi khusus. Tanda-tanda kehidupan meliputi adanya: (1). Metabolisme, yang terdiri atas nutrisi, respirasi, dan sinestis senyawa yang diperlukan oleh organisme hidup; (2). Mempertahankan kesinambungan organisme dalam, yang terdiri atas reproduksi, adaptasi, dan pengendalian berbagai proses dalam organisme (dalam Kamil, 2016).

Perkembangan zaman yang dinamis dan terus menunjukkan kemajuan yang begitu pesat dalam segala aspek bidang kehidupan, seperti pada era sekarang yang disebut sebagai era kekinian atau modern telah banyak menyebabkan perubahan-perubahan sosial yang terjadi di kalangan masyarakat. Pengaruh teknologi menjadikan orang-orang begitu bergantung akan kehadirannya, terlebih setelah kemunculan internet dimana orang-orang dengan mudah memperoleh beragam informasi. Informasi-informasi dapat diakses dengan

menggunakan fasilitas elektronik *gadget* seperti: *smartphone*, komputer, laptop, *tablet*, dan *e-reader* dengan fitur internet. Fenomena yang ada di tengah masyarakat, khususnya masyarakat perkotaan dan tak sedikit juga masyarakat pedesaan mulai mengubah cara pandang dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan beralih mengikuti perkembangan zaman, masyarakat lebih menyukai hal-hal praktis tanpa harus menghabiskan tenaga dan materi. Kemudahan yang ditawarkan oleh gadget dengan segala aplikasi unggulan misalnya media sosial yang mampu memangkas jarak dan menyebarkan informasi sehingga menjadikan *gadget* sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari aktifitas kehidupan sehari-hari.

Menurut riset terbaru (dalam Hanika, 2015) yang dilakukan oleh perusahaan *mobile Furry*, kecenderungan orang untuk tergantung pada *smartphone* semakin hari semakin tinggi. Ketergantungan tersebut pada akhirnya menjadikan pola hubungan sosial di masyarakat modern pun menjadi berubah. Studi lain yang diungkapkan oleh Tenchmark mengungkapkan bahwa pengguna *gadget* sering memeriksa *smartphonenya* rata-rata hingga 1.500 kali per hari. Orang lebih disibukkan dengan gadget atau *smartphonenya* dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan. Padahal salah satu bentuk indikator suatu komunikasi dikatakan efektif adalah kesamaan pemahaman antara pengirim dengan penerima pesan.

Perkembangan pesat dalam dunia sistem komunikasi kita tentunya akan mengubah pola komunikasi yang terjadi di masyarakat selama ini. Sebelum ada media massa, nyaris sistem komunikasi yang berkembang di Indonesia masih memakai peralatan sederhana. Misalnya, dilakukan dengan peralatan media tradisional atau melalui komunikasi langsung tatap muka. Ada beberapa catatan tentang perkembangan baru dalam sistem komunikasi di Indonesia, terutama dengan penggunaan *gadget*, yaitu (dalam Kamil, 2016):

1. Komunikasi *gadget* telah menurunkan minat baca masyarakat.
2. Komunikasi dengan *gadget* telah memunculkan praktik ilegal.
3. Penggunaan *gadget* di Indonesia lebih digunakan untuk gaya hidup bukan untuk kebutuhan komunikasi.

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada *gadget* tersebut. Tetapi harus

sadar bahwa berkomunikasi menggunakan *gadget* juga punya kekurangan. *Gadget* mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya radio. Kuatnya pancaran gelombang dan letak *gadget* yang menempel di kepala akan mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan potensial menjadi sel kanker. Jadi, efek radiasi *gadget* sedemikian berbahaya jika sering digunakan. *Gadget* sekarang ini bukan hanya untuk mempermudah mencari informasi tetapi sebenarnya banyak sisi positif dan negatifnya dari penggunaan *gadget*, baik dari segi berkomunikasi, segi kesehatan, segi budaya, segi sosial, dan segi ekonomi. Maka dari itu perlunya batasan-batasan penggunaan *gadget* tersebut.

Dari hasil penelitian Kamil (2016) bahwa *gadget* sangat mempengaruhi pemuda-pemudi sehingga membuat banyak dampak seperti hilangnya kebiasaan lama yang sering terjadi saat berkumpul saling berkomunikasi langsung tatap muka, seperti pemborosan biaya, antisosial, tidak memiliki batasan penggunaan *gadget*, *gadget* telah merubah gaya hidup kebiasaan terdahulu.

Everett M. Rogers (1986, dalam Hendrastomo, 2008) membuat tipologi dampak sosial kehadiran teknologi komunikasi. Dampak tersebut bisa dijumpai secara individu maupun pada sistem sosial karena adopsi atau penolakan atas adanya inovasi baru. Pertama ialah dampak yang diinginkan dan tidak diinginkan (*undesirable impact*), yaitu efek fungsional dan disfungsional secara individu maupun sistem sosial yang diharapkan dengan adanya inovasi. Kedua, ialah dampak langsung dan tidak langsung (*indirect impact*) yakni perubahan terhadap individu maupun sistem sosial yang muncul sebagai akibat respons yang cepat atas kehadiran suatu inovasi. Secara langsung komunikasi via ponsel mengubah tatanan komunikasi konvensional yang mengandalkan tatap muka digantikan dengan teknologi, secara tidak langsung perubahan pola komunikasi mengubah pula *intimacy* (faktor kedekatan) dalam komunikasi sosial. Ketiga, dampak antisipatif dan tidak antisipatif (*unanticipated impact*) yakni perubahan yang terjadi akibat dari inovasi yang disadari dan ditujukan pada anggota masyarakat. Terjadi pola kedekatan personal yang menghilangkan batas posisi dan status sosial dalam kehidupan sosial, walaupun di sisi yang lain kemudian akan tampak perubahan perilaku yang menimbulkan degradasi pola perilaku yang diakibatkan oleh menurunnya intensitas interaksi secara langsung dan kesalahpahaman dalam penerimaan pesan.

Menurut Handrianto (2013, dalam Juliadi, 2018) mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

1) Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

- a) Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya piker tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- b) Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar)
- c) Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan)
- d) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa)

2) Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

- a) Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam *game* tersebut)
- b) Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari)
- c) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya)
- d) Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- e) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak)
- f) Perkembangan kognitif anak terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).

- g) Menghambat kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
- h) Dapat mempengaruhi perilaku anak (seperti contoh anak bermain *game* yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Dari hasil penelitian Juliadi (2018) penyebab penggunaan *gadget* pada remaja adalah: (1). Untuk Mendapatkan Informasi; (2). Mengikuti Perkembangan Zaman; (3). Konformitas; (4). Mengisi Waktu Luang; (5). Kurangnya Kontrol Diri Anak Dari Orang Tua; (6). Kurangnya Peraturan Sekolah

C. KESIMPULAN

Teknologi telekomunikasi yang berkembang pesat dewasa ini, mampu mengubah pola interaksi dan komunikasi manusia. Berkembangnya teknologi komunikasi memudahkan manusia untuk selalu *keep in touch* (berhubungan) dengan orang lain tanpa memperdulikan ruang dan waktu. Tidak dapat dipungkiri kehadiran teknologi dapat memperoleh kehidupan manusia. Tidak ada yang tidak dapat dilakukan oleh *gadget* mulai dari sarana untuk bermain hingga digunakan untuk keperluan bekerja, membuat kehidupan manusia tidak dapat lepas dari *gadget*. Seiring dengan berkembangnya zaman, manusia kurang mengerti bahwa dampak dari penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai macam gangguan kesehatan. Kebanyakan dari mereka baru menyadari tentang bahaya terlalu lama menggunakan gadget secara berlebihan setelah mengalami rasa sakit pada tubuhnya.

Pada era teknologi, manusia secara umum memiliki gaya hidup yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Teknologi telah dapat digunakan oleh manusia untuk mempermudah melaukan apapun tugas dan pekerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonius Simamora. (2016). Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. *Skripsi*. Tidak Diterbitkan. FKIP Universitas Lampung. Bandar Lampung.

- Dekinus Kogoya. (2015). Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat (Studi Pada Masyarakat Desa Piungan Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua). *Jurnal Acta Diurna* 4 (4).
- Kristoforus Yosef Donnyanggoro, dkk. (2018). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Dampak Negatif Penggunaan Gadget Secara Berlebihan Terhadap Tubuh. *Jurnal DKV Adiwarna*. 1 (12). Universitas Kristen Petra.
- Grendi Hendrastomo. (2008). Representasi Telepon Seluler dalam Relasi Sosial. *Jurnal Socia* 5.
- Ita Musfirowati Hanika. (2015). Fenomena Phubbing DI Era Milenia. *Jurnal Interaksi* 4(1) hlm 42-51. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro
- Juliadi. (2018). Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja. *Skripsi*. Tidak Diterbitkan. FKIP Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Riau Kepulauan Batam.
- Muhammad Faris Kamil. (2016). Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari. *Skripsi*. Tidak Diterbitkan. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi IAIN Raden Intan Lampung
- Nurul Izzati. (2015). Motif Penggunaan Gadget Sebagai Sarana Promosi Bisnis Online Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga. *Jurnal Komunikasi ASPIKOM* 2 (5) hlm 374-380. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.