



Makna Gadget Dalam Kehidupan Sosial Di Keluarga

Muhammad Hafidz Alzavier Agda¹, Isa Anshori²

UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia¹⁻²

Email Korespondensi: hafidz.agda02@gmail.com, isaanshori67@gmail.com

Article received: 01 Januari 2026, Review process: 12 Januari 2026

Article Accepted: 22 Februari 2026, Article published: 16 Maret 2026

ABSTRACT

This study investigates the phenomenon of gadget use in modern family life and its impact on social interactions within the household. It aims to describe the meaning of gadget use from the family members' perspectives and analyze the resulting changes in family dynamics. The study employs a qualitative phenomenological approach, involving in-depth interviews with six family members from different households (e.g., Father, Mother, and two children from two families) to collect data on their lived experiences. Initial findings suggest that while gadgets are primarily seen as tools for practical communication and work (instrumental meaning), they often lead to phenomena like "phubbing" (phone snubbing) and reduced face-to-face quality time, creating a sense of emotional distance despite physical proximity. Theoretical analysis integrates Max Weber's theory of social action (focusing on instrumental rationality vs. value-rationality of gadget use) and Alfred Schutz's phenomenology of the lifeworld to understand how technology reconstructs family intersubjectivity. The study concludes that the meaning of gadget use in the family is dynamically negotiated between utility and intimacy. It is recommended that families establish clear digital boundaries to maximize benefits while preserving social cohesion.

Keywords: gadget, digital communication, social interaction, family dynamics, phubbing.

ABSTRAK

Penelitian ini menyoroti fenomena penggunaan gadget dalam keluarga modern serta konsekuensinya bagi pola interaksi sosial di dalam rumah. Tujuan utamanya adalah untuk menggambarkan bagaimana anggota keluarga memaknai penggunaan gadget dan mengidentifikasi perubahan dinamika sosial yang muncul sebagai akibatnya. Pendekatan yang digunakan adalah fenomenologi kualitatif, dengan teknik wawancara mendalam terhadap enam anggota keluarga dari beberapa rumah tangga berbeda (misalnya Ayah, Ibu, dan dua anak pada dua keluarga) untuk memperoleh pemahaman langsung tentang pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari. Temuan awal ini memperlihatkan bahwa gadget dipandang sebagai sarana penting untuk komunikasi praktis dan kebutuhan pekerjaan (bermakna secara instrumental), namun penggunaannya juga memunculkan gejala seperti "phubbing" (mengabaikan lawan bicara karena fokus pada ponsel) dan berkurangnya waktu interaksi tatap muka. Kondisi ini menimbulkan jarak emosional meskipun anggota keluarga berada dalam satu ruang fisik. Analisis teoritis mengaitkan Hasil temuan tersebut dengan teori tindakan sosial Max Weber membandingkan rasionalitas instrumental dan rasionalitas nilai dalam praktik penggunaan gadget serta konsep fenomenologi dunia kehidupan Alfred Schutz untuk menjelaskan bagaimana teknologi membentuk kembali relasi intersubjektif dalam keluarga. Penelitian ini menyimpulkan bahwa makna penggunaan gadget di lingkungan keluarga bersifat dinamis,

terus dinegosiasikan antara kebutuhan fungsional dan kebutuhan kedekatan emosional. Oleh karena itu, disarankan agar keluarga menerapkan batasan digital yang jelas demi mengoptimalkan manfaat teknologi sekaligus menjaga keharmonisan sosial.

Kata Kunci: *Gadget, Komunikasi Digital, Interaksi Sosial, Dinamika Keluarga, Phubbing.*

PENDAHULUAN

Gadget merupakan wujud konkret dari kemajuan teknologi dan informasi yang berkembang sangat cepat. Sejak hadir di tengah masyarakat, perangkat digital ini telah mengubah cara manusia berhubungan dengan lingkungan serta menyelesaikan berbagai aktivitas. Secara istilah, gadget mengacu pada perangkat atau instrumen yang dirancang memiliki fungsi praktis, berguna, dan mengandung unsur inovasi (Chusna, 2017). Perkembangan teknologi yang terus berlanjut menghadirkan beragam inovasi modern yang pada dasarnya bertujuan mempermudah pekerjaan manusia. Unsur pembaruan teknologi inilah yang menjadi ciri khas gadget senantiasa menawarkan teknologi mutakhir hingga menjadikannya bagian penting dalam kehidupan manusia yang semakin efisien dan serba praktis. Pada masa kini, penggunaan dan kepemilikan gadget telah menjangkau hampir seluruh kelompok usia di berbagai lapisan masyarakat, dari anak-anak hingga orang dewasa, menunjukkan adanya perubahan besar dalam pola kehidupan global. Walaupun gadget pada awalnya dirancang untuk mempermudah aktivitas dan mempererat konektivitas, kehadirannya yang semakin mendominasi ruang privat termasuk lingkungan keluarga menimbulkan konsekuensi sosial yang tidak sederhana. Keluarga sebagai unit sosial paling dasar idealnya menjadi wadah utama bagi komunikasi serta interaksi yang hangat dan bermakna. Namun, meningkatnya intensitas penggunaan gadget oleh setiap anggota keluarga dapat memengaruhi baik kualitas maupun kuantitas interaksi antar anggota. Kondisi tersebut menimbulkan pertanyaan penting mengenai bagaimana anggota keluarga memberi makna terhadap penggunaan gadget, serta bagaimana pemaknaan itu kemudian membentuk dan mempengaruhi pola kehidupan sosial dalam keluarga. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus untuk menelusuri dan mengkaji secara mendalam makna gadget dalam kehidupan sosial keluarga, guna memperoleh pemahaman mengenai dinamika interaksi baru yang muncul akibat adopsi teknologi tersebut.

Walaupun gadget memberikan efisiensi dalam berbagai aktivitas, banyaknya fitur dan aplikasi di dalamnya kerap membuat penggunaannya baik anak-anak maupun orang dewasa menghabiskan waktu terlalu lama di depan layar, yang pada akhirnya berpotensi memicu penggunaan berlebihan. Ketika tidak dikendalikan, kondisi ini dapat menyebabkan sikap tidak peduli terhadap lingkungan sekitar dan mendorong individu untuk menarik diri secara sosial. Pada anak-anak misalnya, kebiasaan bermain gadget membuat mereka menjadi kurang aktif secara fisik dan enggan bergerak, lebih memilih menikmati dunia digital hingga mengabaikan kegiatan bermain bersama teman sebaya maupun berinteraksi dengan anggota keluarga. Dampak gadget tidak hanya dirasakan oleh orang dewasa, tetapi juga memengaruhi kemampuan interaksi sosial anak (Nurgiansah, 2020), sehingga mengakibatkan kebingungan inti mendasar: perangkat yang

dirancang untuk menghubungkan justru dapat menciptakan jarak dalam lingkup terdekat, yaitu keluarga. Makna dari dampak penggunaan gadget telah banyak diteliti, kajian yang secara spesifik sudah menelusuri makna pengalaman subjektif yang diberikan oleh setiap anggota keluarga.

Permasalahan utama yang diajukan adalah: (1) Bagaimana pola penggunaan gadget di dalam keluarga? (2) Bagaimana pengaruh gadget terhadap komunikasi antaranggota keluarga? Tujuan penelitian ini adalah Mendeskripsikan pola penggunaan gadget di dalam keluarga dan Menganalisis pengaruh gadget terhadap komunikasi dan interaksi antaranggota keluarga.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penekanannya terhadap konteks dinamika interaksi sosial dalam lingkungan keluarga, sebuah aspek yang masih jarang dikaji secara mendalam dan bersifat pemahaman mendalam dalam studi yang mengenai penggunaan gadget. Integrasi teori Teori interaksi simbolik (George Herbert Mead) dan teori tindakan sosial (Max Weber) sebagai landasan analisis untuk menelaah dari proses pemaknaan dan pemaknaan subjektif. Teori tersebut dimanfaatkan untuk memahami bagaimana penggunaan gadget sebagai simbol atau objek tindakan. Dimaknai dan dihadapi oleh setiap anggota keluarga (Ayah, Ibu, Nenek, dan anak), sehingga menghasilkan pola interaksi sosial baru di dalam keluarga.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi untuk bertujuan memahami dan menggali secara mendalam tentang suatu fenomena sosial dalam konteks makna subjektif dari pengalaman dari penggunaan gadget sebagaimana subjek penelitian yaitu anggota keluarga dalam menghayati dan menginterpretasikannya sendiri dalam kehidupan sosial mereka. Subjek penelitian dipilih melalui teknik purposive sampling, yaitu anggota keluarga inti yang menjadi objek penelitian. Pemilihan subjek difokuskan pada keluarga pengguna aktif gadget yang melibatkan ayah ibu dan anak karena interaksi dari ketiganya menjadi inti analisis penelitian. Data primer diperoleh dari anggota keluarga yang menjadi objek penelitian melalui wawancara, pengamatan langsung serta percakapan terkait penggunaan gadget. Data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen dan referensi pendukung seperti Jurnal, Buku, Hasil penelitian sebelumnya, serta literatur mengenai penggunaan gadget dalam keluarga dan interaksi sosial. Analisis data ini menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang mencakup tiga proses: (1) reduksi data menata data yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi berdasarkan tema utama yang fokus pada pemaknaan subjektif terhadap gadget, pola interaksi sosial dalam keluarga, (2) data display melalui proses reduksi selanjutnya diatur dalam narasi tematik dan tabel ringkasan, (3) penarikan kesimpulan dengan melakukan interpretasi atas data yang telah diolah guna menentukan makna penggunaan gadget dalam hubungan sosial keluarga. Hasil tersebut selanjutnya divalidasi melalui teknik triangulasi untuk menjamin konsistensi, dan keabsahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berdasarkan wawancara mendalam dengan anggota keluarga (Ayah, ibu dan anak), observasi, pengamatan tanpa keterlibatan langsung serta penelaah dokumen makna gadget dalam kehidupan sosial keluarga yang dapat diklasifikasikan ke dalam tiga tema besar yaitu: (1) makna subjektif gadget, (2) pergeseran pola interaksi sosial dan (3) regulasi serta negosiasi batasan penggunaan.

Makna subjektif gadget mencakup Makna bagi Ayah/Ibu (Orang Tua): Gadget dimaknai sebagai “Sarana Kontrol dan Produktivitas”. Orang tua menilai gadget sebagai perangkat utama untuk menyelesaikan pekerjaan (termasuk work from home), berkomunikasi secara cepat, sekaligus “Sarana Pengalihan” [pak wawan]. Di saat yang sama, gadget dipersepsi sebagai “Ancaman Keharmonisan Keluarga” karena menyebabkan berkurangnya momen kedekatan bersama pasangan Karna Ldr [bu Neny]. Makna bagi Anak: Gadget dipahami sebagai “Pintu Akses ke Dunia dan Ruang Eksistensi Diri”. Anak memandang gadget sebagai sumber hiburan tanpa batas, media pembelajaran, serta ruang utama untuk berinteraksi dengan teman sebaya melalui game online atau media sosial. Makna Kebebasan: Gadget dianggap sebagai simbol otoritas dan area personal tempat orang tua tidak seharusnya ikut campur.

Perubahan Pola Interaksi Sosial dalam Keluarga dalam Pemanfaatan gadget membawa dampak langsung terhadap dinamika interaksi antar anggota keluarga, baik dari segi intensitas, mutu hubungan, maupun bentuk komunikasi yang berlangsung di lingkungan rumah. Penurunan Frekuensi Tatap Muka: Kontak komunikasi secara langsung menjadi semakin jarang karena setiap anggota keluarga lebih banyak memusatkan perhatiannya pada gawai masing-masing, terutama pada waktu luang atau setelah menjalani kegiatan harian. Alih Fokus Perhatian (Shifting of Attention): Pada banyak situasi, kegiatan bersama seperti makan keluarga, menonton televisi, atau sekadar berkumpul di ruang tamu bergeser menjadi aktivitas digital individual. Fenomena ini dapat menimbulkan kecenderungan mengabaikan orang terdekat (phubbing) [Bu Ana].

Dominasi Interaksi Digital atas Interaksi Fisik: Walaupun komunikasi tetap terjadi antar anggota keluarga, sebagian besar berlangsung dalam bentuk pesan teks atau aplikasi komunikasi internal meskipun mereka berada dalam rumah yang sama. Kondisi ini menunjukkan bahwa kedekatan secara fisik tidak otomatis menghadirkan kelekatan emosional [Dwiana Elma, 2025]. Secara keseluruhan, kehadiran gadget membentuk pola relasi sosial keluarga yang lebih terfragmentasi; keterhubungan melalui media digital tidak serta merta mencerminkan kedekatan emosional antar anggota keluarga.

Regulasi dan Negosiasi Batasan Penggunaan Gadget Tema ini menunjukkan bagaimana keluarga menyusun, merundingkan, dan menerapkan aturan dalam penggunaan gadget baik secara tersurat maupun tersirat demi menjaga keseimbangan antara fungsi teknologi dengan kualitas hubungan sosial dalam keluarga. Upaya Pengaturan oleh Orang Tua: Orang tua berusaha menetapkan batasan penggunaan gadget, seperti pembatasan durasi bermain atau larangan

penggunaan saat belajar dan makan. Namun proses penerapannya sering kali tidak berlangsung secara konsisten.

Negosiasi dan Konflik: Aturan tersebut kerap dipersepsi anak sebagai bentuk pembatasan kebebasan sehingga memunculkan perbedaan pendapat bahkan penolakan. Sementara orang tua merasa perlu mengontrol demi perkembangan anak [Rahmasandi, Irfan Dkk., 2022]. Penyusunan Titik Temu dari Beberapa keluarga kemudian mencapai kesepakatan, misalnya gadget digunakan hanya setelah tugas selesai atau diberlakukan waktu khusus tanpa gadget pada momen kebersamaan keluarga [Irfan Dkk., 2022]. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa gadget tidak hanya memengaruhi intensitas dan kualitas interaksi, namun juga memicu proses perundingan kekuasaan dan otoritas dalam keluarga mengenai siapa yang memiliki kewenangan mengatur, kapan gadget boleh digunakan, dan untuk tujuan apa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang mengenai tentang makna dari penggunaan gadget dalam kehidupan sosial keluarga, dapat disimpulkan bahwa gadget telah terintegrasi ke dalam aktivitas harian keluarga. Perangkat seperti smartphone, tablet, dan televisi tidak lagi sekadar berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media komunikasi, koordinasi, serta sumber informasi bagi baik orang tua maupun anak. Penelitian juga memperlihatkan adanya perubahan pola interaksi sosial dalam keluarga. Kehadiran gadget menurunkan frekuensi komunikasi tatap muka karena setiap anggota keluarga cenderung lebih berfokus pada perangkat masing-masing. Namun demikian, apabila digunakan secara tepat, gadget justru dapat mendukung kelancaran komunikasi, misalnya untuk mengingatkan agenda, menyampaikan pesan secara cepat, atau menjaga keterhubungan ketika anggota keluarga tidak berada dalam ruang yang sama. Pola penggunaan gadget sangat dipengaruhi oleh usia dan kebutuhan. Anak-anak lebih banyak memanfaatkannya untuk hiburan, sedangkan orang tua lebih menggunakannya untuk pekerjaan dan komunikasi. Perbedaan orientasi ini menimbulkan variasi intensitas dan jenis aktivitas digital antaranggota keluarga. Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial bersifat ambivalen. Jika digunakan secara berlebihan, gadget dapat mengurangi interaksi langsung, menurunkan sensitivitas sosial, dan berpengaruh pada kedisiplinan anak. Sebaliknya, dengan pengawasan dan aturan yang jelas, gadget berpotensi menjadi media pembelajaran sekaligus penambah wawasan. Rumah menjadi ruang observasi yang paling representatif untuk mengamati dinamika penggunaan gadget, karena sebagian besar aktivitas digital berlangsung dalam lingkungan domestik sehingga pola interaksi keluarga dapat terlihat secara natural dan apa adanya.

DAFTAR RUJUKAN

Mutmainnah, A. N., & Islam, N. (2019). Penggunaan gadget terhadap perilaku dan intensitas komunikasi keluarga (Studi Kasus Kecamatan Soreang Kota Parepare). *KOMUNIDA*, 143-160

- Nurchayati, Z. (2016). Dampak penggunaan gadget pada anak di bawah umur terhadap komunikasi keluarga dalam pembentukan karakter. *SOSIAL: Artikel Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 17.
- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 3, pp. 265-278).
- Sianturi, Y. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276-284.
- Mardliyah, S. (2023). Dilema Keluarga di Era Digitalisasi: Antara Kecanduan Gadget, Gangguan Emosional, Perilaku Sosial pada Anak Usia Dini dan Tawaran Sekolah Alternatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 661-673.
- Anggriani, Y. (2020). Pemanfaatan gadget dalam meningkatkan minat baca anak di keluarga. *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga*, 10(2), 138-147.
- Novitasari, N. (2019). Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.