

**TUGAS AKHIR**  
**DAMPAK GADGET TERHADAP KOMUNIKASI DI DALAM KELUARGA**

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Studi Ilmu Komunikasi



Disusun oleh :

**KHEZA PASUTRA**  
22241067

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU  
POLITIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO 2024**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur  
Indonesia

Telp (0352) 481124, Fax. (0352) 461796, e-mail : [akademik@umpo.ac.id](mailto:akademik@umpo.ac.id)  
Website : [www.umpo.ac.id](http://www.umpo.ac.id)

Akreditasi Institusi B oleh BAN-PT  
(SK Nomor : 77/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/PT/IV/2020)

---

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGGANTI TUGAS AKHIR MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Krisna Megantari, S.Sos.,MA  
NIK : 19860424 201709  
Prodi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Menyetujui bahwa publikasi ilmiah/kekayaan intelektual/PKM yang akan dilalukan dan/atau diajukan oleh :

Nama : Kheza Pasutra  
NIM : 22241067  
Prodi : Ilmu Komunikasi  
Judul : Dampak Gadget Terhadap Komunikasi Di  
Dalam Keluarga

Adalah dijadikan sebagai pengganti tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan..

Demikian Surat persetujuan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 01 januari 2024

Mengetahui  
Ketua Program Studi

Krisna Megantari, S.Sos.,MA

Pembimbing

Dra. Niken Lestari, M.Si

## HALAMAN PENGESAHAN

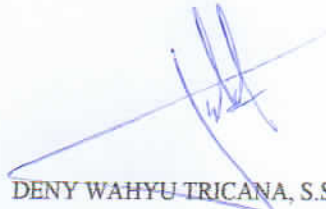
Tugas Akhir oleh Kheza Pasutra  
Telah dipertahankan didepan penguji  
Pada Hari : Senin  
Tanggal : 05 Februari 2024  
Pukul : 10.00 – 10.45

### DEWAN PENGUJI



OKI CAHYO NUGROHO, S.SN., M.IKom

NIDN: 0728018304



DENY WAHYU TRICANA, S.Sos., M.IKom

NIDN: 0707078204



Dra. NIKEN LESTARINI, M.Si

NIDN: 0020066503



Mengetahui,



AYUB DWI ANGGORO, M.Si., Ph.D

NIK : 19860325 201309 12

## HALAMAN PESETUJUAN

Skripsi oleh Kheza Pasutra /22241067  
Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Ponorogo, 01 januari 2024

Pembimbing 1



Dra. NIKEN LESTARINI, M.Si  
NIDN: 0020066503

Pembimbing 2



DENY WAHYU TRICANA, S.Sos., M.I.Kom  
NIDN: 0707078204

**HALAMAN MOTTO**

*“Take the risk or lose the chance”*

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Kheza Pasutra  
NIM : 22241067  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya buat dengan judul: “Dampak Gadget Terhadap Komunikasi Di Dalam Keluarga”, adalah asli (orsinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa tugas akhir yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari Universitas Muhammadiyah Ponorogo dicabut/dibatalkan.

Dibuat di: Ponorogo  
Pada Tanggal 01 Januari 2024  
Yang menyatakan,



Kheza Pasutra

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, segala puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayat-Nya penyusunan karya ilmiah yang berjudul: “Dampak Gadget Terhadap Komunikasi Di Dalam Keluarga” ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Perjalanan panjang telah saya lalui dalam rangka menyelesaikan perkuliahan hingga penulisan karya ilmiah ini. Ada berbagai hambatan yang dihadapi dalam penulisan ini, namun berkat kehendak Allah SWT inilah yang membuat saya berhasil menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini.

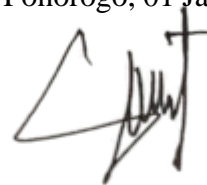
Oleh karena itu, dengan kerendahan hati saya ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberi saya banyak anugrah yang saya dapatkan, dan telah memberi saya banyak pelajaran berharga dalam kehidupan ini.
2. Ibu Krisna Megantari, S.Sos, M.A selaku Ibu Kepala Prodi yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat.
3. Ibu Dra. Niken Lestari, M.Si selaku dosen pembimbing yang tidak pernah menyerah dalam memberikan bimbingan dalam mengerjakan tugas akhir.
4. Orang tua dan keluarga yang tak henti-hentinya memberikan dukungan dalam penyelesaian tugas akhir ini

Terimakasih pun saya haturkan untuk semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Akhir kata, kesempurnaan hanyalah milik Allah sehingga karya ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan.

Saya berharap semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik lagi. Kebenaran datangnya dari Allah SWT, dan kesalahan datangnya dari diri manusia. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-Nya kepada kita semua.

Ponorogo, 01 Januari 2024

A handwritten signature in black ink, consisting of several stylized, overlapping loops and lines, positioned below the date.

Penulis



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PENGGANTI TUGAS AKHIR MAHASISWA .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK .....	xii
ABSTRACT .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Manfaat Perancangan .....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
A. Landasan Teori .....	5
B. Studi Literatur.....	7
BAB III METODE PERANCANGAN .....	10
A. Metode Perancangan.....	10
B. Data yang dibutuhkan .....	10
C. Metode pengumpulan data.....	11
D. Instrumen/alat pengumpulan data .....	11
E. Metode Analisis data.....	11
F. Konsep Perancangan .....	12
BAB IV PROSES DESAIN .....	13
A. Penjaringan ide bentuk .....	13
B. Pengembangan Projek Desain .....	13
C. Lay Out desain awal .....	14
D. Pengembangan desain.....	14
E. Pra-produksi desain .....	14

F. Final Desain.....	16
BAB V PENUTUP.....	17
A. Kesimpulan.....	17
B. Saran.....	17
DAFTAR REFERENSI.....	18

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Studi Literatur .....	7
--------------------------------	---

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lay out desain awal .....	14
Gambar 2. Final Desain.....	16

## **ABSTRAK**

Penelitian ini menyelidiki efek Gadget terhadap Komunikasi Keluarga dengan menerapkan analisis yang teliti. Tujuannya adalah untuk memahami dampak gadget di dalam keluarga dan mencari solusinya. Harapannya, penelitian ini akan memberikan wawasan tentang pengaruh gadget terhadap komunikasi keluarga. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan secara signifikan merusak komunikasi dalam keluarga, menyebabkan anak-anak terisolasi dari interaksi keluarga lainnya. Ini mengganggu dinamika dan keharmonisan keluarga. Oleh karena itu, poster ini bertujuan untuk menyampaikan bahaya penggunaan gadget berlebihan dalam kehidupan sehari-hari dan dampak negatifnya pada keluarga.

Kata kunci : Gadget, Komunikasi, Keluarga

## **ABSTRACT**

This research investigates the impact of Gadget Influence on Family Communication by applying thorough analysis. Its aim is to understand the effects of gadgets within families and find solutions. Hopefully, this research will provide insights into the influence of gadgets on family communication. The results indicate that excessive gadget use significantly disrupts communication within families, leading children to become isolated from other family interactions. This disrupts family dynamics and harmony. Therefore, this poster aims to convey the dangers of excessive gadget use in everyday life and its negative impact on families.

Keywords : Gadget, Communication, Family

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Masalah**

Saat ini, teknologi mengalami pertumbuhan yang pesat sejalan dengan kemajuan zaman. Berbagai jenis media elektronik hadir dengan fitur-fitur yang menakjubkan. Setiap jenis media memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda-beda, menggambarkan evolusi teknologi yang responsif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan manusia yang semakin kompleks. Peranan teknologi sangat signifikan dalam mempermudah aktivitas sehari-hari manusia, sementara kemunculan teknologi baru terus bervariasi dalam bentuknya (Yulianti et al., 2023).

Salah satu bentuk kemajuan teknologi yang paling mencolok adalah gadget. Gadget merupakan perangkat telekomunikasi yang sangat populer di kalangan manusia karena kemampuannya yang luar biasa dalam mempermudah berbagai aktivitas. Selain itu, gadget juga menawarkan beragam fitur menarik yang membuatnya diminati oleh banyak orang. Gadget mampu meningkatkan efisiensi waktu dalam berbagai kegiatan manusia. Tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, gadget juga dapat diakses oleh anak-anak hingga lansia dengan mudah. Karena itu, pengaruh gadget terhadap pola komunikasi dalam keluarga menjadi signifikan, karena memungkinkan interaksi yang lebih cepat dan efisien di antara anggota keluarga.

Gadget adalah perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus, dikenal sebagai "acang" dalam bahasa Indonesia. Yang membedakannya dari perangkat lain adalah inovasi yang terus-menerus, memberikan teknologi terbaru untuk kenyamanan manusia. Contoh gadget meliputi telepon pintar seperti iPhone dan Blackberry, serta notebook yang menggabungkan komputer portabel dan internet (A. Lestari et al., 2023).

Gadget memainkan peran penting dalam kehidupan manusia, memfasilitasi komunikasi, memperluas jaringan sosial, meningkatkan pengetahuan dan wawasan,

mendukung pendidikan, dan memperluas bisnis. Namun, di sisi lain, kecerobohan pengguna atau ketidakmampuan dalam memanfaatkan fungsi yang tepat dapat menyebabkan dampak yang berlawanan (Lisniasari, 2019).

Pengguna smartphone di Indonesia terus bertambah secara signifikan. Menurut sebuah lembaga riset, Indonesia menempati peringkat kelima dalam daftar negara dengan jumlah pengguna smartphone terbesar di dunia. Data dari Horace H. Dediu melalui blognya, *asymco.com*, menunjukkan bahwa populasi Android telah mencapai lebih dari 1 miliar, sedangkan iOS mencapai 700 juta. Indonesia juga masuk dalam daftar 10 negara dengan penjualan smartphone tertinggi di dunia. Prediksi dari lembaga riset pasar e-Marketer menyatakan bahwa pengguna aktif smartphone di Indonesia diperkirakan akan meningkat dari 55 juta orang pada tahun 2015 menjadi 100 juta orang pada tahun 2018. Dengan jumlah tersebut, Indonesia diproyeksikan menjadi negara dengan pengguna smartphone aktif terbesar keempat di dunia, setelah China, India, dan Amerika (Alifiani et al., 2019).

Penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif jika digunakan dengan bijak dan pintar, namun sebaliknya, penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan dan dampak negatif, baik bagi pengguna maupun orang lain. Salah satu manfaat gadget adalah sebagai alat komunikasi, memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi jarak jauh, bahkan melakukan panggilan video untuk saling memahami situasi. Ini sangat menguntungkan terutama dalam menjaga komunikasi antar keluarga yang terpisah jauh. Komunikasi dalam keluarga sangat penting untuk mempererat hubungan antar anggota keluarga, karena keluarga adalah landasan hubungan sosial pertama yang melibatkan orang tua dan anggota keluarga. Dalam era modern ini, gadget memudahkan pelaksanaan komunikasi, namun perlu diingat bahwa kualitas komunikasi tetap menjadi kunci dalam menjaga kedekatan dan kasih sayang di antara anggota keluarga.

Fenomena kecanduan gadget semakin meresahkan, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Hal ini mengancam keharmonisan keluarga karena setiap anggota keluarga cenderung terpaku pada gadget masing-masing, mengurangi interaksi yang intens di dalam keluarga. Dampak negatifnya terasa pada komunikasi dalam keluarga, di



mana anak-anak menjadi jauh dari orang tua, sulit diatur, bahkan menentang otoritas orang tua. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Herna dkk pada tahun 2019, sebagian besar responden (97,8%) yang menggunakan gadget mengalami pola komunikasi keluarga yang kurang baik. Namun, dari responden yang menggunakan gadget secara sporadis, mayoritas (84,4%) memiliki pola komunikasi keluarga yang baik. Ini menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan gadget dan kualitas komunikasi dalam keluarga.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurliana & Nurul Aini mengenai dampak gadget terhadap komunikasi dalam keluarga fokus pada TK Negeri Pembina di Kecamatan Lut Tawar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget pada murid di TK tersebut. Dampak tersebut antara lain adalah terbatasnya komunikasi antara orang tua dan anak, serta dampak pada aspek psikomotorik, fisik, agama, dan moral anak-anak (Nurliana & Aini, 2021)

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan gadget, khususnya handphone, terhadap komunikasi dalam keluarga dengan memperhatikan variasi latar belakang keluarga dan gaya komunikasi yang berbeda. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini tidak hanya menyoroti dampak negatif yang mungkin terjadi, tetapi juga mencari pemahaman lebih dalam tentang bagaimana gadget memengaruhi interaksi antar anggota keluarga dengan pendekatan yang lebih holistik.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana dampak pengaruh gadget terhadap komunikasi dalam keluarga ?

## **C. Tujuan Perancangan**

Untuk mengetahui dampak pengaruh gadget terhadap komunikasi dalam keluarga

## **D. Manfaat Perancangan**

### a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman kita tentang bagaimana gadget memengaruhi dinamika komunikasi dalam keluarga. Hasil-

hasil dari penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan teori dan praktik dalam bidang ini.

b. Bagi Institusi

Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan program pendidikan dan intervensi di Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam mengelola penggunaan gadget dalam lingkungan keluarga.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Gadget**

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta notebook, perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet. Beraneka macam jenisnya untuk saat ini mudah didapatkan. Karena harga dari berbagai jenis teknologi ini bervariasi ada yang murah dan ada juga yang mahal. Sesuai dengan kebutuhan ekonomi penggunanya. Dan setiap orang selalu ingin mempunyai teknologi yang semakin canggih. Barang teknologi bukan menjadi barang yang langka untuk ditemukan. Hampir semua aktifitas yang berhubungan dengan pendidikan, sosial-budaya, olahraga, ekonomi maupun politik selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatan-kegiatannya dalam pemecahan suatu masalah (Yumarni, 2022) .

Penggunaan teknologi gadget saat ini tidak memandang usia, dari orang dewasa hingga anak-anak usia pendidikan dasar pun telah menggunakannya. Penggunaan teknologi membawa efek positif dan negatif bagi para penggunanya. Salah satu contoh dampak positifnya adalah memudahkan para pengguna untuk berkomunikasi tanpa memerlukan waktu yang lama. Namun, dampak negatifnya adalah membuat pengguna cenderung bersikap individualis. Mereka menjadi terlalu fokus pada teknologi yang mereka miliki, sehingga lupa untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Hal ini menyebabkan manusia menjadi lebih individualis, karena lebih memilih menggunakan teknologi daripada berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya.

##### **2. Komunikasi**

Komunikasi merupakan aktifitas manusia yang sangat penting. Bukan hanya dalam kehidupan organisasi, namun dalam kehidupan manusia secara umum. Komunikasi merupakan hal yang esensial dalam kehidupan kita. Kita semua berinteraksi dengan sesama dengan cara melakukan komunikasi. Komunikasi dapat dilakukan dengan cara yang sederhana sampai yang kompleks, dan teknologi kini telah merubah cara manusia berkomunikasi secara drastis.

Komunikasi tidak terbatas pada kata-kata yang terucap belaka, melainkan bentuk dari apa saja interaksi, senyuman, anggukan kepala yang membenarkan hati, sikap badan, ungkapan minat, sikap dan perasaan yang sama. Diterimanya pengertian yang sama adalah merupakan kunci dalam komunikasi. Tanpa penerimaan sesuatu dengan pengertian yang sama, maka yang terjadi adalah “dialog antara orang satu” (Bala et al., 2015).

### **3. Komunikasi Keluarga**

Menurut Idris Swardy (1992:90), bahwa komunikasi keluarga adalah proses penyampaian pesan Bapak dan Ibu sebagai komunikator kepada anak-anak sebagai komunikan tentang norma-norma atau nilai-nilai yang berlaku dalam keluarga dengan tujuan keutuhan dan pembentukan keluarga yang harmonis. Untuk mempengaruhi atau membentuk sikap sesuai dengan isi pesan yang disampaikan Bapak atau Ibu sebagai komunikator. Dalam penelitian ini, komunikasi keluarga adalah suatu proses penyampaian pesan antara orangtua kepada anak remaja dengan tujuan pencegahan perilaku merokok bagi anak remaja tersebut yang ada di Kelurahan Winangun Kecamatan Malalayang Manado (Simon & Alouini, 2004).

Dalam lingkungan keluarga, pengaruh gadget terhadap komunikasi seseorang sangat signifikan karena teknologi tersebut sering kali menjadi fokus utama dalam interaksi sehari-hari. Saat ini, fenomena kecanduan penggunaan gadget memiliki dampak negatif pada interaksi keluarga, di mana anak-anak cenderung terlibat dalam aktivitas sendiri yang melibatkan gadget mereka, sehingga waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi dengan anggota keluarganya menjadi berkurang secara signifikan. Akibatnya, dinamika interaksi di dalam keluarga menjadi terganggu dan mengalami penurunan, yang pada akhirnya menyebabkan terjadinya penurunan keharmonisan dalam keluarga. Orang tua seringkali lupa akan peran penting mereka untuk mempertahankan interaksi dan komunikasi yang sehat di antara anggota keluarga karena terlalu terfokus pada penggunaan gadget. Mendidik anaknya atau dapat disebut juga lalai dengan tanggung jawabnya.

## B. Studi Literatur

Metode penulisan artikel ini adalah studi literatur dari hasil penelitian yang sudah dipublikasikan dalam jurnal maupun prosiding nasional. Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (PILENDIA, 2020).

Beberapa studi yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

*Tabel 1. Studi Literatur*

No	Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1.	(I. Lestari et al., 2015)	Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga	Hasil dari penelitian tentang pengaruh gadget pada interaksi sosial dalam keluarga dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana teknologi memengaruhi dinamika keluarga dan membantu mengidentifikasi potensi strategi untuk mengelola dampak negatifnya

2.	(A. Lestari et al., 2023)	Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak Seorang Anak	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tentang pengaruh yang ditimbulkan gadget terhadap kepribadian atau akhlak anak dan bagaimana cara orang tua menghadapi teknologi yang semakin pesat ini. Metode penelitian yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan wawancara. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial dan teknologi khususnya sosiologi dalam keluarga.</p>
----	---------------------------	--	---

3.	(Fitriana et al., 2021)	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga	Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja di Desa Lamdom telah menggunakan gadget selama 5-7 jam (300-420 menit) dalam sehari, yang berarti remaja tersebut sudah mengalami kecanduan terhadap gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan memberi dampak negatif bagi perilaku remaja dalam keluarga, diantaranya ketidakstabilan emosional yang mengakibatkan remaja mudah marah, emosi, gelisah, dan bahkan menggurung diri
----	-------------------------	--	--

## **BAB III.**

### **METODE PERANCANGAN**

#### **A. Metode Perancangan**

Metode perancangan merupakan suatu sistem atau langkah-langkah yang digunakan dalam proses perancangan, berguna untuk membantu perancang dalam mengembangkan gagasan desain. Metode yang dipilih oleh seseorang dapat bervariasi tergantung pada kebutuhan dan konteksnya. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif, yang didasarkan pada penelitian lapangan dan pengalaman praktis. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, termasuk studi literatur sebagai sumber informasi tambahan yang mendukung proses perancangan poster digital ini.

#### **B. Data yang dibutuhkan**

Sumber data primer yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah observasi. Observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang diteliti. Observasi menjadi teknik pengumpulan data yang efektif apabila sesuai dengan tujuan penelitian, direncanakan dengan baik, dan dicatat secara sistematis serta dapat dikontrol keandalannya. Observasi dalam konteks penelitian ini dilakukan secara langsung di lokasi perkantoran X yang dihuni oleh karyawan rentang usia produktif. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan dukungan dari studi literatur.

Selain itu, data yang dibutuhkan juga berupa data sekunder, yang merupakan data pendukung dari data primer. Data sekunder diperoleh dalam bentuk yang telah tersedia sebelumnya. Metode pengumpulan data sekunder menggunakan studi pustaka, yaitu teknik yang melibatkan pencarian dan pengumpulan informasi terkait perancangan poster digital dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, majalah, kertas kerja, internet, dan media lainnya (Sugiono et al., 2021).



### **C. Metode pengumpulan data**

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah pencarian kata kunci. Penulis melakukan pencarian kata kunci yang relevan melalui katalog, indeks, mesin pencari, dan sumber teks lengkap. Pendekatan ini berguna untuk menyempitkan pencarian ke topik subjek tertentu dan untuk menemukan sumber yang mungkin tidak tercakup dalam topik subjek yang relevan.

Proses pencarian data dimulai dengan mencari kata kunci yang sesuai, kemudian menemukan catatan yang relevan, dan akhirnya menemukan judul subjek yang sesuai. Pada mesin pencari, digunakan berbagai kata kunci untuk menyempitkan pencarian dan mengevaluasi hasil yang ditemukan. Ini memungkinkan penulis untuk mengakses informasi yang lebih relevan dan bervariasi untuk mendukung proses perancangan poster digital.

### **D. Instrumen/alat pengumpulan data**

Instrumen pengumpulan data meliputi pengamatan lapangan dan studi pustaka. Pengamatan lapangan mengumpulkan data langsung dari lokasi perkantoran X, sementara studi pustaka melibatkan analisis informasi dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, dan internet, memberikan penulis data yang komprehensif untuk perancangan poster digital.

### **E. Metode Analisis data**

#### **1. Reduksi Data**

Proses reduksi data yang akan dilakukan pada data yang telah dikumpulkan tersebut digolongkan mana yang lebih akurat dan membuang yang tidak perlu terkait literasi menjaga kesehatan mental di tempat kerja, agar terfokus pada tujuan penelitian ini.

#### **2. Penyajian Data**

Pada penyajian data yang akan diberikan berupa uraian singkat yang bisa memberikan gambaran yang jelas terkait hasil reduksi data menjaga kesehatan mental di tempat kerja. Penyajian data juga bertujuan agar peneliti bisa merencanakan dan memahami tindakan yang selanjutnya yang akan dilakukan pada penelitian ini.

#### **3. Penarikan Kesimpulan**

Tahap penarikan kesimpulan merangkum semua data yang telah dikumpulkan.

Kesimpulan sementara dibuat, tetapi kesimpulan akhir akan ditentukan setelah perancangan, implementasi, dan evaluasi karya dilakukan. Penarikan kesimpulan bertujuan untuk memverifikasi model perancangan yang sesuai dengan topik penelitian tentang kesehatan mental di tempat kerja. Hasil kesimpulan akan digunakan dalam implementasi karya.

#### **F. Konsep Perancangan**

Dari kesimpulan yang ditarik dari data, langkah selanjutnya adalah menentukan analisis konseptual yang akan diterapkan dalam perancangan media yang sedang dibuat. Analisis ini bertujuan untuk memberikan landasan atau pandangan yang kuat untuk kegiatan pembuatan karya utama atau media utama serta aspek-aspek lainnya.

## **BAB IV**

### **PROSES DESAIN**

#### **A. Penjaringan ide bentuk**

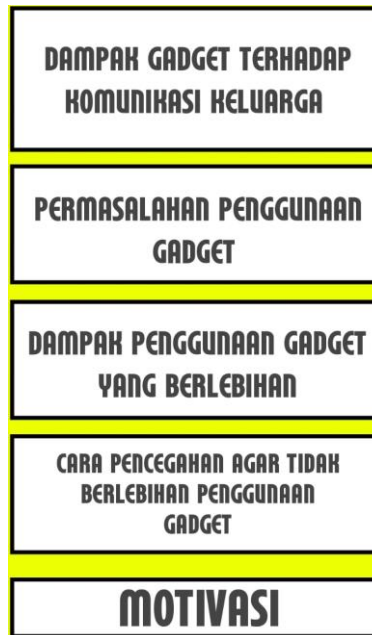
Dari reduksi data yang ada maka dapat disajikan sebuah data berupa point-point di bawah ini:

1. Memberikan sebuah edukasi informasi yang menarik terkait cara mengatasi dampak penggunaan gadget dan solusi pencegahan.
2. Memberikan gambaran/ilustrasi pada karya.
3. Memanfaatkan media digital untuk memberikan wawasan kepada masyarakat umum tentang bahaya kecanduan gadget dan solusi pencegahannya.

#### **B. Pengembangan Projek Desain**

Berdasarkan hasil data yang sudah disimpulkan, dapat ditentukan sebuah kesimpulan dari penyajian data di atas. Peneliti memutuskan untuk membuat sebuah poster digital “Dampak Gadget Terhadap Komunikasi Keluarga” sebagai upaya memberikan wawasan kepada masyarakat umum tentang bahaya kecanduan gadget dan solusi pencegahannya. Memanfaatkan media baru berupa poster digital merupakan salah satu strategi dalam mengkomunikasikan secara massa terhadap seluruh masyarakat di Indonesia.

### C. Lay Out desain awal



*Gambar 1. Lay out desain awal*

### D. Pengembangan desain

Pengembangan desain dilaksanakan dengan memilih tema warna, font dan ukuran poster digital. Tema warna yang dipilih yakni campuran warna biru, kuning, dan pink. Warna biru ini mengartikan tentang ketenangan dan memberi rasa nyaman, Warna kuning dapat memberikan kesegaran dan keceriaan, Warna pink menggambarkan tentang kasih sayang.

Di dalam karya ini hanya menggunakan 1 jenis font , yakni font *Skin Cake*.

Ukuran poster digital ini yaitu lebar 952px dan tinggi 1600px cukup untuk dimuat di story Instagram atau update Whatsapp sehingga mudah disosialisasikan.

### E. Pra-produksi desain

Tahap pra produksi desain dilaksanakan untuk menambah nilai visual agar menarik di mata audiens. Pra produksi desain ini dilakukan dengan membuat sketsa

yang mewakili tiap-tiap poin dalam cara mengatasi dampak gadget terhadap komunikasi keluarga.

Pada point pertama yakni pada kata “dampak gadget terhadap komunikasi keluarga” kalimat ini menjadi header yang bermaksud untuk memberi informasi mengenai pengaruh penggunaan gadget secara berlebihan.

Pada kotak kedua terdapat permasalahan penggunaan gadget di era ini yang sangat meresahkan, dan sedikit mengutip penelitian yang menjelaskan sebagian besar pengguna gadget yang berlebihan menalami pola interaksi keluarga yang kurang baik.

Pada kotak ketiga, disajikan dua informasi tentang dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan, seperti penurunan interaksi didalam keluarga. Sementara itu, di dalamnya digambarkan karakteristik satu keluarga yang sibuk dengan gadget masing-masing, menggambarkan kurangnya interaksi langsung dan keterlibatan emosional di antara anggota keluarga tersebut.

Pada kotak keempat, terdapat strategi-strategi untuk mencegah kecanduan gadget didalam keluarga, seperti pembatasan waktu penggunaan dan pengaturan kegiatan alternatif. Sementara itu, pada pojok kiri bawah, digambarkan karakteristik keluarga yang harmonis, di mana komunikasi terbuka dan waktu berkualitas bersama menjadi prioritas utama.

Pada kotak yang terakhir, disajikan motivasi bermaksud memberi dorongan untuk menciptakan keluarga nyaman dan berkualitas.

## F. Final Desain



Gambar 2. Final Desain

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kecanduan penggunaan gadget memiliki dampak negatif yang signifikan pada komunikasi dalam lingkungan keluarga. Anak-anak cenderung terisolasi dalam aktivitas gadget mereka, mengurangi interaksi dengan anggota keluarga lainnya. Akibatnya, dinamika keluarga terganggu dan keharmonisan keluarga menurun. Orang tua kadang lupa peran penting mereka dalam memelihara interaksi keluarga yang sehat karena terlalu fokus pada gadget, mengabaikan tanggung jawab mendidik anak.

Selanjutnya, pada poster ini disajikan wawasan dan saran kepada keluarga untuk mencegah kecanduan gadget. Dengan informasi yang disajikan secara menarik dan informatif, tentunya poster tersebut diharapkan dapat membantu keluarga membangun kebiasaan yang seimbang dalam penggunaan teknologi serta meningkatkan interaksi dan kualitas hubungan di antara anggota keluarga.

#### **B. Saran**

Untuk menghindari dampak pengaruh gadget terhadap komunikasi di dalam keluarga, dapat disarankan sebagai berikut :

1. Menentukan waktu yang diperbolehkan untuk menggunakan gadget di dalam keluarga, termasuk untuk setiap anggota keluarga.
2. Orang tua harus menjadi contoh yang baik dengan mengurangi penggunaan gadget mereka sendiri di depan anak-anak.
3. Menyediakan alternatif aktivitas yang menyenangkan di luar penggunaan gadget, seperti bermain game keluarga, piknik, atau berolahraga bersama.
4. Mendorong komunikasi terbuka di dalam keluarga.

Dengan menerapkan saran-saran ini secara konsisten, keluarga dapat mengurangi risiko kecanduan gadget dan mempromosikan interaksi yang sehat dan harmonis di antara anggota keluarga.

## DAFTAR REFERENSI

- Alifiani, H., Nurhayati, N., & Ningsih, Y. (2019). Analisis penggunaan gadget terhadap pola komunikasi keluarga. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 51–55.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(2), 182.  
<https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Bala, M. E., Senduk, J., & Boham, A. (2015). Peran Komunikasi Keluarga dalam Mencegah Perilaku Merokok bagi Remaja di Kelurahan Winangun Kecamatan Malalayang Kota Manado. *Jurnal Acta Diurna*, IV(3), 1–11.
- Nurliana, N., & Aini, N. (2021). Dampak Gadget Terhadap Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga Di Tk Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar. *Jurnal As-Salam*, 5(1), 101–109.
- Simon, M. K., & Alouini, M. (2004). Types of Communication. *Digital Communication over Fading Channels*, 2, 45–79. <https://doi.org/10.1002/0471715220.ch3>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>
- Lestari, A., Putri, D., & Anugrah Pardosi, R. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak Seorang Anak. *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, 1(4), 206–218.  
<https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i4.2245>
- Lestari, I., Riana, A. W., & Taftazani, B. M. (2015). Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 204–209. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13280>
- Lisniasari, L. (2019). Pengaruh Media Sosial Terhadap Kerukunan Beragama Pemuda Lintas Iman Ingage. *Jurnal Pendidikan Buddha Dan Isu Sosial Kontemporer*



- (*JPBISK*), 1(1), 24–39. <https://doi.org/10.56325/jpbisk.v1i1.5>
- Nurliana, N., & Aini, N. (2021). Dampak Gadget Terhadap Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga Di Tk Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar. *Jurnal As-Salam*, 5(1), 101–109.
- PILENDIA, D. (2020). Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika : Studi Literatur. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i2.255>
- Sugiono, E., Efendi, S., & Al-Afgani, J. (2021). Pengaruh Motivasi Kerja, Kompetensi, Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Karyawan Melalui Kepuasan Kerja Pt. Wibee Indoedu Nusantara (Pustaka Lebah) Di Jakarta. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, 5(1), 718–734.
- Yulianti, Y., Safitri, T. D., K., D. A., & Farhan, M. R. (2023). Studi Kasus Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Komunikasi Dalam Keluarga. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 9(1), 41. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v9i1.11207>