

ABSTRAK

Bahtiar Agus Kurniawan, NIM. 160531100016. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya Universitas Trunojoyo Madura. Kecanduan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Massa Pandemi Covid-19 (Studi kasus di Desa Kendalrejo Kecamatan Soko Kabupaten Tuban). Dibawah bimbingan dari H. Ahmad Cholil S. Ag., M.Si.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana remaja mengalami kecanduan pada gawai dan dampaknya terhadap interaksi sosial remaja dimasa pandemi covid-19. Subjek peneliti adalah Remaja 11-14 Tahun yang aktif menggunakan gawai Studi Kasus di Desa Kendalrejo dengan pemilihan informan yang telah ditetapkan.

Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan reduksi data. Metode keabsahan data menggunakan triangulasi dan menggunakan bahan referensi. Pokok masalah penelitian ini adalah bagaimana Kecanduan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Remaja dimasa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Desa Kendalrejo, Kecamatan Soko, Kabupaten Tuban)? Kemudian terdapat rumusan masalah yaitu: Bagaimana remaja mengalami kecanduan pada gawai dimasa pandemi covid-19? Bagaimana dampaknya terhadap interaksi sosial remaja dimasa pandemi covid -19?

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan memberikan gambaran secara sistematis mengenai kecanduan gawai terhadap interaksi sosial remaja dimasa pandemi Covid-19. Dasar penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Adapun sumber data penelitian ini adalah para remaja usia 11-14 tahun. Selanjutnya metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi (pengamatan), wawancara, dan dokumentasi. Kemudian, teknik analisis data dilakukan dengan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Remaja Desa Kendalrejo. Tingkat pemakaian gawai sebelum Pandemi sudah sangat tinggi. Diperparah dengan adanya pandemi covid-19 menjadikan semakin tinggi dalam penggunaan. Hal ini mengindikasikan bahwa remaja dimasa pandemi covid-19 mengalami kecanduan pada gawai. Selain itu gawai memiliki peran yang sangat sentral bagi remaja, terutama dalam mendukung aktifitas interaksi seperti untuk pembelajaran, berhubungan dengan teman, dan media hiburan bagi remaja ketika masa pandemi covid-19. Penggunaan teori *Uses and Gratification* ini sangat penting dengan subyek dan obyek.

Kata Kunci : Kecanduan Gawai, Interaksi sosial, Remaja , Pandemi Covid-19

ABSTRACT

Bahtiar Agus Kurniawan, NIM. 160531100016. Study Program of Communication Studies, Faculty of Social and Cultural Sciences, Trunojoyo University, Madura. Gadget Addiction to Adolescent Social Interaction in the Covid-19 Pandemic Mass (Case study in Kendalrejo Village, Soko District, Tuban Regency). Under the guidance of H. Ahmad Cholil S. Ag., M, Si.

The purpose of this study was to determine how youth experience addiction to devices and their impact on adolescent social interactions during the Covid-19 pandemic. The research subjects were adolescents 11-14 years old who actively used the Case Study device in Kendalrejo Village with a predetermined selection of informants.

Methods of data collection using observation, interviews and documentation. Data analysis using data reduction. The data validity method used triangulation and used reference materials. The main problem of this research is how gadget addiction to adolescent social interaction during the Covid-19 pandemic (a case study in Kendalrejo Village, Soko District, Tuban Regency)? Then there is the problem formulation, namely: How do teenagers get addicted to devices during the Covid-19 pandemic? What is the impact on adolescent social interactions during the Covid-19 pandemic?

This type of research is qualitative by providing a systematic description of device addiction to adolescent social interactions during the Covid-19 pandemic. The research basis used is a case study. The data source for this study were adolescents aged 11-14 years. Furthermore, the data collection methods used were observation (observation), interviews, and documentation. Then, the data analysis technique was carried out through three stages, namely data reduction. presentation of data and drawing conclusions. The technique of checking the validity of the data used source triangulation.

The results showed that the Youth in Kendalrejo Village. The level of device usage before the Pandemic was already very high. Exacerbated by the covid-19 pandemic, it is getting higher in use. This indicates that adolescents during the Covid-19 pandemic were addicted to devices. In addition, devices have a very central role for teenagers, especially in supporting interaction activities such as learning, connecting with friends, and entertainment media for teenagers during the Covid-19 pandemic. The use of Uses and Gratification theory is very important with subjects and objects.

Keywords: Device Addiction, Social Interaction, Youth, Covid-19 Pandemic

