

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi, terutama dalam bentuk perangkat gadget, telah menjadi sebuah fenomena sosial yang signifikan dalam masyarakat. Gadget seperti smartphone, tablet, dan computer telah mengubah cara kita berinteraksi, berkomunikasi, dan mengakses informasi. Dengan adanya kemajuan teknologi tersebut tentu saja mempermudah jalur komunikasi tanpa terhalang oleh jarak. Berkat kemajuan gadget dan kemudahan akses internet inilah banyak muncul media online komunikasi seperti halnya social media, website, google dan lain sebagainya. Gadget Dengan layar kecil tersebut dapat membuat kita melihat dunia. Namun, bersamaan dengan manfaatnya penggunaan gadget juga telah memunculkan perhatian serius terkait dengan dampak negatifnya yang ditimbulkan pada individu maupun kelompok social.

Sejak gadget menjadi populer dimasyarakat dunia yang membuat orang-orang secara masal membeli dan menggunakan gadget. Penggunaan gadget ini mencakup seluruh kalangan usia dari balita, remaja hingga dewasa. Gadget cenderung menjadi suatu hal yang wajib dimiliki pada zaman sekarang. Banyak orang mulai ketergantungan dengan gadget dan hampir tak terpisahkan dengan kegiatan sehari-hari. Gadget merupakan benda yang selalu ada saat beraktivitas di luar ataupun di dalam rumah. Gadget mempermudah seluruh aktivitas yang harusnya dikerjakan dengan keluar rumah seperti belanja, mengobrol dengan

kerabat ataupun bekerja. Namun, hal ini sudah tidak lagi karna semua hal tersebut dapat dikerjakan di rumah dengan bantuan gadeget dan internet. Tentu saja hal ini merupakan hal yang baik. Namun, karena hal tersebut pula membuat intensitas manusia berinteraksi secara langsung terus berkurang dan akhirnya manusia bisa saja berhenti berinteraksi secara langsung bila dilakukan terus menerus. Sedangkan manusia merupakan makhluk social yang harus terus berinteraksi, berkomunikasi untuk dapat bertahan hidup. Kemudahan dalam menggunakan Gadget dan mengakses internet membuat seseorang ataupun individu terus menggunakan gadget. Gadget berada dimanapun dan sangat mudah ditemui dan di akses disetiap aktivitas yang dilakukan baik saat bekerja, berolahraga, saat makan ataupun sebelum tidur. Melihat fenomena tersebut apakah hal ini merupakan hal yang baik?

Fakta mengenai ketergantungan terhadap sosial media merupakan rahasia umum di kehidupan sehari – hari kita. Dilansir dari CNBC Indonesia masyarakat Indonesia ternyata penduduk yang paling kecanduan bermain HP di dunia. berdasarkan data laporan data.ai berjudul State of Mobile 2023, masyarakat Indonesia menghabiskan 5,7 jam perharinya dengan gadget sepanjang 2022, data ini mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya dengan rata – rata 5,4 jam per hari. Ketergantungan ini memuncak selama pandemic Covid – 19 sejak 2020 lalu yang mana penggunaan gadget terhitung 5 jam perhari dari yang sebelum Covid – 19 hanya terhitung 3,9 jam perhari. (Bestari, 2023)

Data ini tentu diluar pembatasan – pembatasan umur pada anak – anak yang belum mencukupi persyaratan umur untuk menggunakan sosial media dan tentu masih banyak pengguna yang bebas mengakses internet dan sosial media dengan berbagai cara yang dilakukan.



Gambar 1.1 Gambar Pengguna gadget dan akses internet usia dini 2020 Sumber: Databoks.Kata.id

Dan Berdasarkan dari Databoks.katadata.co.id menurut hasil survei Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah bisa menggunakan *handphone* (HP) atau gawai, juga mengakses internet pada 2022. Secara total, ada 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan *handphone* atau gawai nirkabel. Sementara anak usia dini yang bisa mengakses internet mencapai 24,96%.

Sedangkan berdasarkan hasil survei google dengan judul “*Think Tech, Rise of Foldables: The Next Big Thing in Smartphone?*” di Jakarta Selatan pada Kamis, 19 November 2023 kemarin menyatakan bahwa, jumlah ponsel aktif di Indonesia saat ini mencapai 354 juta perangkat. Sedangkan, berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah penduduk Indonesia telah mencapai 278,69

juta jiwa pada pertengahan 2023. Artinya, satu orang kemungkinan menggunakan lebih dari satu ponsel.

Indonesia menduduki peringkat ke empat dengan pasar ponsel ataupun gadget setelah cina, india, dan amerika serikat (AS) dan kemungkinan akan terus meningkat kedepannya. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan masyarakat Indonesia mulai kecanduan akan gadget. Kini gadget bukan lagi sekedar alat berkomunikasi, tetapi *gadget* juga merupakan alat untuk menciptakan dan menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video. Sekarang manusia berlomba-lomba untuk memiliki gadget karena gadget bukan hanya merupakan alat berkomunikasi, namun *gadget* juga sekaligus sebagai *lifestyle* (gaya hidup), tren, dan *prestise*.

Inovasi dari Gadget yang tidak lagi hanya menjadi alat komunikasi namun juga, menjadi media hiburan dan *lifestyle* membuat banyak masyarakat menghabiskan waktu hanya dengan menatap ponsel. Saat menggunakan gadget pengguna secara tidak sadar mulai mengabaikan sekitarnya. Hal ini secara langsung mengkonstruksi pola komunikasi suatu kelompok masyarakat social secara perlahan. Dan membuat frekuensi interaksi secara langsung menurun.

Melihat fenomena tersebut, sama halnya dengan apa yang di rasakan oleh John Hyat seorang pembuat film asal Canada. Setelah merasakan keresahan yang sama dimana istri dan ketiga anaknya mulai kecanduan gadget membuat john mulai penasarann dan membuat film semi documenter yang berjudul “screened Out” yang release pada 26 mei 2020 lalu. Film ini merupakan film yang

mengangkat dampak negative gadget, bagaimana gadget dan social media mempengaruhi interaksi kelompok social masyarakat hingga mengalami kecanduan.



Gambar 1.2 Poster Film Screened Out 2020
sumber: IMDb.com

“*Screened Out*” adalah film dokumenter yang dirilis pada tahun 2020, disutradarai oleh Jon Hyatt dan diproduksi oleh DARKSTAR Picture. Film ini membahas dampak penggunaan digital, khususnya Gadget, terhadap kehidupan sehari-hari dan hubungan interpersonal. Dirilis dengan judul “*Screened Out*”, film berdurasi 1 jam 10 menit ini memadukan dokumenter investigasi dengan drama naratif yang begitu apik.

Film ini diawali dengan penjelasan tentang bagaimana teknologi, seperti ponsel pintar dan jejaring sosial, telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan kita. Sangat diperlukan dalam kehidupan modern. Para pakar dan sumber film ini memberikan wawasan tentang betapa terlalu banyak penggunaan perangkat telah mengubah dinamika interaksi sosial, memengaruhi kesehatan mental, dan mengganggu kualitas hidup anak-anak.

Melalui serangkaian wawancara, film ini mengikuti sejumlah keluarga dan individu yang berjuang dengan kecanduan digital mereka. Pemirsa diajak ke dalam kehidupan sehari-hari dan mempelajari bagaimana penggunaan perangkat merusak hubungan antar anggota keluarga, menyebabkan isolasi, dan menimbulkan kecemasan.

Selain itu, film ini juga menyoroti peran perusahaan teknologi besar dalam merancang platform adiktif dan mengeksploitasi perilaku konsumen. Dengan fitur-fitur yang dirancang untuk memperpanjang waktu yang dihabiskan pengguna di platform mereka, perusahaan-perusahaan ini berkontribusi terhadap meningkatnya ketergantungan masyarakat terhadap gadget.

"*Screened Out*" juga menunjukkan upaya yang dilakukan beberapa individu untuk mengurangi ketergantungan mereka pada teknologi. Mulai dari membatasi waktu menatap layar hingga mengatur aktivitas di luar ruangan, mereka berusaha menemukan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan kehidupan nyata.

Film ini memberikan peringatan keras tentang bahaya kecanduan perangkat dan menyoroti pentingnya meningkatkan kesadaran tentang penggunaan teknologi yang sehat. Dengan menampilkan kisah nyata dan kesaksian dari mereka yang terkena dampak, "Screened Out" mengajak pemirsa untuk berpikir tentang bagaimana mereka berinteraksi dengan teknologi digital dan bagaimana hal itu memengaruhi kehidupan mereka secara keseluruhan.

Dengan menggabungkan penceritaan yang kuat, gambaran yang menggugah, dan pandangan yang mendalam dampak psikologis dan sosial dari kecanduan gadget, "*Screened Out*" merupakan pengingat yang kuat tentang pentingnya menjaga keseimbangan penggunaan teknologi di era modern ini.

realitas sosial yang terjadi di masyarakat. Hal ini dapat terlihat bahwa film menghadirkan potret realitas secara naratif atau simbolis, dan mengandung banyak makna pesan.

Sejak dirilisnya film "*Screened Out*" pada tahun 2020, isu kecanduan perangkat dan dampaknya terhadap bentuk komunikasi menjadi topik yang semakin relevan dalam masyarakat modern. Sumber terbaru tahun 2023 menunjukkan bahwa ketergantungan terhadap teknologi, khususnya gadget, meningkat signifikan pada berbagai kelompok umur. Studi terbaru menunjukkan bahwa kecanduan perangkat dapat menghambat kemampuan seseorang untuk berkomunikasi tatap muka, mempengaruhi kualitas interaksi sosial, dan bahkan menyebabkan masalah kesehatan mental.

Ada Beberapa Film Semi Doku yang Bermunculan Yang membahas Mengenai Kecanduan Teknologi Salah satu film yang menarik perhatian adalah Film *The Social Dilemma* arahan Jeff Orlowski yang release Pada tahun 2020 yang menampilkan dan membahas pengaruh negative teknologi yang memfokuskan pada dampak negatif sosial Media. Namun, Berbeda dengan *The social dilemma*, film *Screened Out* tidak hanya memfokuskan cerita pada dampak social media saja namun, juga perubahan perilaku, bagaimana perubahan itu bisa terjadi ataupun perubahan interaksi komunikasi setiap kalangan umur yang diakibatkan oleh dampak negative kecanduan gadget. Hal ini dilihat dari bagaimana John Hyat menerangkan disetiap *Scene* filmnya dimana *gadget* mempengaruhi anak-anak, lalu remaja hingga Dewasa yang berimbas pada terganggunya perkembangan sosial, emosional, dan psikologis individu, dan juga dapat mengganggu interaksi sosial antar sesama.

juga meningkatnya penggunaan sosial media semakin sering kita temui, selain karena kebutuhan komunikasi, kebutuhan akan atensi juga mengambil peran penting dalam penggunaan sosial media. Kemajuan teknologi juga dibutuhkan oleh masyarakat, seperti pada bidang ekonomi dan juga pendidikan. Hal ini membuat sebagian besar orang tua mengizinkan anak – anak mereka yang masih dibawah umur untuk menggunakan gadget dengan dalih pendidikan, disaat yang bersamaan para orang tua juga tidak bisa mengontrol apa saja yang diakses oleh anak – anaknya sehingga para orang tua ini tidak sadar telah kehilangan kendali akan dampak buruk dari gadget untuk anak – anak mereka itu sendiri.

Pada akhirnya, para orang tua hanya bisa memaksa atau memarahi anak – anaknya ketika mereka sudah menjadi kecanduan akan gadget yang secara tidak langsung merupakan perbuatan dari pada orang tuanya sendiri. Bahkan untuk beberapa kasus yang cukup ekstrim yang dibahas juga didalam film, sosial media dengan penggunaan yang tidak bijak dapat mempengaruhi psikologis anak, mereka akan sangat sulit untuk dijauhkan dari gadget mereka dan akan melakukan segala cara untuk mendapatkannya kembali bahkan sampai mengganggu kejiwaannya sehingga memunculkan dampak depresi pada anak – anak. Para orang tua pun tidak luput dari sisi buruk teknologi, kecanduan gadget akan membuat mereka terdistraksi dari orang sekitar mereka, pekerjaan mereka, bahkan lebih parah lagi menjauhkan mereka dari anak – anaknya sendiri.

Menurut Jon Hyatt selaku penggarap film *Screened Out* sendiri, dan beberapa ahli yang berperan sebagai narasumber dalam film tersebut. Mengatakan perusahaan sosial media sudah mengatur aplikasi milik mereka agar penggunanya untuk mengakses aplikasi secara terus menerus.



Gambar 1.3 Grafik Pengguna aktif media sosial di indonesia
Sumber: DataIndonesia.id

Dilansir dari dataindonesia.id, menunjukkan jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia sebanyak 167 juta pengguna pada Januari 2023. Jumlah tersebut setara dengan 60,4% dari populasi di dalam negeri.

Jumlah pengguna aktif media sosial pada Januari 2023 mengalami penurunan 12,57% dibandingkan pada tahun sebelumnya yang mana sebanyak 191 juta jiwa. Penurunan itu pun menjadi hal yang pertama kali terjadi dalam satu dekade terakhir. (Widi, 2023) (<https://dataindonesia.id/internet/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-sebanyak-167-juta-pada-2023> diakses 10 November 2023 pukul 01.28 WIB)

Hal ini membuktikan bahwa sosial media memiliki peran yang sangat besar terhadap kehidupan manusia. Dan jumlah orang yang merasakan dampak buruk dari sosial media juga meningkat dan orang – orang sudah mulai bisa merasakan dampak buruk yang terjadi kepada hubungan mereka, pekerjaan, dan jam tidur mereka yang diakibatkan oleh sosial media.

Tidak sedikit masyarakat yang sadar akan bahaya teknologi dan sosial media, dilain sisi tentu sulit untuk menghilangkan sesuatu yang merupakan bagian dari diri kita sehari – hari, terlebih lagi hal itu dapat menunjang aktivitas seperti kemajuan teknologi yang sedang terjadi sekarang. Penggunaan internet dan sosial media terdiri dari berbagai rentang usia juga latar belakang yang berbeda, bahkan beberapa orang tua juga mulai memberikan anak bayi sosial media seperti Youtube dengan dalih untuk membuat anak bayi tenang dan tidak menangis.

Pada rentang usia remaja juga rentan akan penggunaan sosial media, remaja yang masih berfikiran labil akan lebih mudah merasakan kecemasan atau ekspektasi mereka terhadap dunia maya, mereka akan cenderung menjadi orang lain di sosial media dengan tujuan mencari atensi dari pengguna – pengguna sosial media yang lain. Remaja – remaja ini sedang berada pada masa pertumbuhan, maka dari itu mereka akan mengalami perubahan pola pikir, perubahan pola perilaku, hingga perubahan pola emosional. Hal yang ditakutkan menjadi masalah adalah remaja – remaja ini mempunyai kecenderungan untuk menelan mentah mentah informasi yang diterima di sosial media yang bahkan berasal dari sumber yang tidak diketahui, ini dapat membuat keresahan dan membuat mereka tidak memiliki kontrol akan pikirannya sendiri dan ditakutkan untuk memancing pemikiran- pemikiran yang tidak diinginkan.

Semua orang yang berada pada masa perkembangan teknologi sudah mulai sadar akan Dampak dari pada teknologi itu, sebagian yang lain ada yang baru mulai belajar dan mengetahui Dampaknya.

Dari banyaknya bentuk pesan yang disampaikan dalam film ini, ketergantungan akan sebuah benda yaitu *gadget* perlu digaris bawahi untuk kita mengerti dampak negatif yang dibawanya. Tentu kita harus bijak dalam menentukan apa yang baik dan apa yang buruk untuk masa depan kita semua. Sarana edukasi sangat dibutuhkan disini untuk membantu atau meminimalisir dampak buruk lain yang akan terjadi kedepannya.

Bedasarkan Penjelasan diatas Film “*Screened Out*” dapat dijadikan studi kasus yang cocok karena mampu menyajikan realitas sosial terkait penggunaan gadget yang berlebihan dan dampaknya terhadap bentuk komunikasi. Analisis mendalam terhadap cerita, karakter, dan gambar sebuah film dapat memberikan wawasan berharga tentang bagaimana isu-isu ini ditangani dan dipahami dalam konteks budaya populer. Dan sesuai dengan judul penelitian film *Screened Out* juga dipilih karena film tersebut secara lebih mendalam mengeksplorasi bagaimana dampak kecanduan teknologi terhadap hubungan keluarga, perkembangan anak – anak, dan kesehatan mental yang belakangan ini menjadi isu yang besar pada masyarakat Indonesia sendiri.

Film *Screened Out* memiliki peran untuk menyampaikan pesan secara luas yang pada awalnya bersifat abstrak menjadi lebih jelas terlihat wujudnya sehingga dapat diterima oleh komunikan, Film menjadi sebuah media untuk menyampaikan pesan tersebut. Pesan pada film sejatinya disampaikan dalam bentuk simbol, lambang- lambang, dialog, suara, karakter, dan sebagainya. Bentuk pesan yang disampaikan melalui film sebagai komunikator terhadap komunikan dapat berbentuk apa saja, karena didasari oleh pembuat film itu sendiri.

Karena film adalah salah satu bentuk komunikasi massa yang tergolong mudah memberikan pengaruh besar pada masyarakat, film tentu sering kali dimanfaatkan sebagai alat sosialisasi untuk mengkonstruksi pesan tertentu yang penting untuk disampaikan agar masyarakat sadar akan suatu isu. Film bukan semata – mata dilihat sebagai refleksi dari sebuah realitas, namun justru merupakan representasi atau gambaran dari realitas yang ada. Film membangun

dan merekonstruksi realitas dengan didasarkan pada hukum dasar suatu adat, tradisi, dan kebudayaan. (Sobur A. , 2017: 45)

Perkembangan film sebagai representasi dari realitas tidak akan lepas dari unsur budaya dan kebiasaan yang berlaku dimasyarakat. Beragamnya budaya dan kebiasaan yang ada sering kali terbentur oleh kemajuan teknologi sehingga merubah pola hidup masyarakat yang ada pula. Karena didasari oleh keresahan tersebut Jon Hyatt membuat film *Screened Out* untuk mengkritik terhadap realitas yang ia alami dan berusaha untuk menyampaikan pesan lewat media filmnya dan berharap dapat mengedukasi masyarakat akan fenomena yang ada dan terus berkembang dengan tujuan melakukan pencegahan Dampak - Dampak buruk yang ditimbulkan oleh fenomena itu sendiri agar masyarakat dapat menjalani kehidupan ke arah yang lebih baik.

Melalui film *Screened Out* Jon Hyatt dengan tegas menekankan sebuah realitas yang sedang terjadi dimasyarakat belakangan ini yaitu menganggap bahwa ketergantungan kita terhadap gadget dan sosial media merupakan hal yang sepele dan tidak apa – apa. Film ini dibuat sebagai bentuk kritik dan informasi bagi masyarakat yang menganggap fenomena ini harus ditekan guna mencegah Dampak – Dampak negative yang berkelanjutan.

Film *Screened Out* menjadi relevan dalam pemahaman tentang bagaimana film tersebut merepresentasikan sebuah dampak negatif akan kecanduan *gadget* yang berdampak pada komunikasi dan perilaku., melalui penelitian ini pula, peneliti bisa mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana

suatu media seperti film dokumenter dapat menjadi instrumen penting dalam membahas isu – isu sosial yang *urgent* di masyarakat, dan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang dampaknya pada kehidupan sehari – hari. Dalam konteks ini, analisis semiotika menjadi alat yang sangat relevan untuk menyelidiki bagaimana isu tersebut direpresentasikan dalam film.

Analisis semiotika, yang mempelajari tanda-tanda dan simbol-simbol dalam teks, membuka jalan bagi pemahaman yang lebih mendalam tentang representasi dampak kecanduan gadget dalam film tersebut. Sebagai latar belakang, munculnya fenomena kecanduan gadget dalam masyarakat modern memicu kebutuhan untuk memahami bagaimana masalah ini diinterpretasikan dan dipresentasikan dalam budaya populer, termasuk dalam film-film seperti "*Screened Out*".

Melalui analisis semiotika, peneliti dapat mengidentifikasi dan menganalisis tanda-tanda visual, simbol, dan bahasa yang digunakan dalam film untuk merujuk pada kecanduan gadget dan dampaknya terhadap pola komunikasi. Misalnya, penggunaan gadget secara berlebihan dapat direpresentasikan melalui gambaran visual karakter yang terus-menerus menatap layar, ekspresi wajah yang terkikis, atau bahkan menggunakan warna dan pencahayaan yang melambangkan isolasi atau ketergantungan.

Selain itu, analisis semiotika memungkinkan peneliti untuk menggali makna tersembunyi di balik simbolisme dan metafora yang digunakan dalam film. Dengan mendekonstruksi simbol-simbol ini, peneliti dapat mengungkap pesan-

pesan yang lebih dalam tentang bagaimana kecanduan gadget memengaruhi pola komunikasi dan hubungan interpersonal.

Lebih lanjut, analisis semiotika memungkinkan peneliti untuk memahami struktur naratif film secara lebih komprehensif, termasuk bagaimana tema kecanduan gadget diperkenalkan, dikembangkan, dan diresolusi dalam cerita. Ini membuka pintu bagi pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana isu tersebut diintegrasikan ke dalam narasi film secara keseluruhan.

Dengan demikian, melalui penggunaan analisis semiotika dalam konteks latar belakang representasi dampak negatif kecanduan gadget dalam film "*Screened Out*" 2020, peneliti dapat mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana isu kompleks ini direfleksikan, dipahami, dan dipresentasikan dalam karya budaya tersebut. Hal ini memberikan kontribusi penting untuk memahami kompleksitas hubungan antara teknologi, media, dan kesejahteraan manusia di era digital.

Dengan latar belakang ini, penelitian kualitatif tentang representasi dampak negatif kecanduan gadget dalam film *Screened Out* menjadi penting untuk dilakukan karena bertujuan memahami bagaimana media visual dapat mempengaruhi kesadaran masyarakat tentang fenomena ini dan memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai kompleksitas dampak kecanduan gadget pada masyarakat ditengah besarnya ancaman kemajuan teknologi.

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian terhadap film yang berjudul "*Screened Out*" untuk memperdalam

pemahaman mengenai Dampak negatif dari kecanduan *gadget* didalamnya. Penelitian ini akan dilakukan dengan judul ***“REPRESENTASI DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GADGET TERHADAP POLA KOMUNIKASI DALAM FILM SCREENED OUT”***

1.2.Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan terkait Dampak negatif kecanduan *gadget* yang terdapat dalam film *Screened Out*, maka pertanyaan penelitiannya adalah bagaimana representasi dampak negatif kecanduan *gadget* terhadap pola komunikasi dalam film *Screened Out*?

1.3.Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini terkait latar belakang penelitian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Representasi dampak Negatif kecanduan *Gadget* terhadap pola komunikasi dalam film *Screened Out*.

1.4.Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat yang baik dari segi teoritis maupun segi praktis sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan salah satu referensi akademik ilmu komunikasi, serta berkontribusi baru yang lebih inovatif dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang ilmu komunikasi Universitas Satya Negara Indonesia. Serta untuk mengetahui bagaimana

Representasi dampak negatif kecanduan *gadget* terhadap pola komunikasi dalam film screened out.

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan atau acuan bagi para pengguna internet ataupun sosial media untuk bijak dalam menggunakan dan memanfaatkan perkembangan teknologi. Serta sebagai peningkatan kompetensi dalam hal penelitian dan penulisan laporan juga sebagai panduan bagi masyarakat akan dampak negatif yang muncul yang disebabkan oleh kecanduan *gadget*.

