

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP REMAJA : *MULTIPLE CASE STUDY*

¹Karina Septiani, ²Heni Purnama, MNS.

Koresponding Penulis:

zuma1123@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang : remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun. BKKN (Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana) menyebutkan bahwa usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Remaja memiliki mekanisme dalam menghadapi stress, mereka memilih apa yang bisa menghibur diri dimana semua ada didalam gadget. **Tujuan :** untuk menggambarkan dampak dari penggunaan gadget terhadap remaja. **Metode :** menggunakan metode desain studi kasus kualitatif yang dimana fokus studi dalam penelitian ini adalah *multiple holistic case study*. Teknik pengumpulan data pada peneliti ini dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi. **Hasil :** Berdasarkan hasil wawancara bersama 4 Partisipan didapatkan 5 tema yaitu membantu kegiatan sehari-hari, membantu dalam upgrade ilmu baru, respon emosional, dampak negatif gadget, munculnya masalah psikososial. **Kesimpulan :** Dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget ini adalah dapat menurunnya kesehatan dan konsentrasi bagi para pengguna Beberapa masalah psikososial yang muncul pada partisipan yang menggunakan gadget adalah seperti merasa cemas, takut dan khawatir, stress, *overthinking*, hingga menarik diri dari lingkungan. **Saran :** bagi peneliti selanjutnya diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan pemanfaatan gadget terhadap remaja.

Kata Kunci : Dampak Gadget, Remaja