

## **Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Pelaksanaan Dakwah melalui Komunikasi Antarpribadi di Lingkungan HMI Korkom Universitas Islam Bandung**

Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Pelaksanaan Dakwah melalui Komunikasi Antarpribadi di Lingkungan HMI Korkom Universitas Islam Bandung

<sup>1</sup>Ila Laela Khaeriyah, <sup>2</sup>Bambang S. Ma'arif, <sup>3</sup>Parihat Kamil  
<sup>1,2,3</sup>*Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah, Universitas Islam Bandung*  
*Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116*  
*e-mail: <sup>1</sup>ila.laela93@gmail.com, <sup>2</sup>lala\_khaeriyah@rocketmail.com*

**Abstrak.** Penelitian ini berjudul dampak penggunaan gadget terhadap banyaknya pemakai *gadget*, mulai dari pengusaha kelas atas hingga pengusaha kelas bawah, mahasiswa, banyak yang menggunakan *gadget* termasuk kader HMI Korkom Unisba. Penggunaan *gadget* memang sangat berpengaruh untuk komunikasi antarpribadi. Selain sebagai media informasi *gadget* juga sebagai media dakwah, untuk mengingatkan teman salat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap pelaksanaan dakwah melalui komunikasi antarpribadi di lingkungan HMI Koordinasi Komisariat Universitas Islam Bandung. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi, angket dan studi dokumentasi. Temuan penelitian ini adalah : 1) Fungsi penggunaan *gadget* terhadap pelaksanaan dakwah melalui komunikasi antarpribadi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan mengingatkan salat dengan menggunakan *gadget* kepada sesama kader. 2) Intensitas penggunaan *gadget* terhadap pelaksanaan dakwah melalui komunikasi antarpribadi. Terlihat dari hasil penelitian durasi penggunaan *gadget* tertinggi mencapai 10-30 menit dalam sekali akses dengan frekuensi diantara 11-15 kali dalam sehari. 3) Dampak penggunaan *gadget* terhadap pelaksanaan dakwah melalui komunikasi antarpribadi. Dampak positif yang dirasakan adalah dengan *gadget* dapat berdakwah dan mengingatkan ibadah. Sedangkan, dampak negatif tersebut dapat terlihat dari sifat individualis, tidak peduli sesama dan mengabaikan ibadah.

**Kata Kunci : Gadget, Dakwah, Komunikasi Antarpribadi**

**Abstrak.** Penelitian ini berjudul dampak penggunaan gadget terhadap banyaknya pemakai *gadget*, mulai dari pengusaha kelas atas hingga pengusaha kelas bawah, mahasiswa, banyak yang menggunakan *gadget* termasuk kader HMI Korkom Unisba. Penggunaan *gadget* memang sangat berpengaruh untuk komunikasi antarpribadi. Selain sebagai media informasi *gadget* juga sebagai media dakwah, untuk mengingatkan teman salat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap pelaksanaan dakwah melalui komunikasi antarpribadi di lingkungan HMI Koordinasi Komisariat Universitas Islam Bandung. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi, angket dan studi dokumentasi. Temuan penelitian ini adalah : 1) Fungsi penggunaan *gadget* terhadap pelaksanaan dakwah melalui komunikasi antarpribadi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan mengingatkan salat dengan menggunakan *gadget* kepada sesama kader. 2) Intensitas penggunaan *gadget* terhadap pelaksanaan dakwah melalui komunikasi antarpribadi. Terlihat dari hasil penelitian durasi penggunaan *gadget* tertinggi mencapai 10-30 menit dalam sekali akses dengan frekuensi diantara 11-15 kali dalam sehari. 3) Dampak penggunaan *gadget* terhadap pelaksanaan dakwah melalui komunikasi antarpribadi. Dampak positif yang dirasakan adalah dengan *gadget* dapat berdakwah dan mengingatkan ibadah. Sedangkan, dampak negatif tersebut dapat terlihat dari sifat individualis, tidak peduli sesama dan mengabaikan ibadah.

**Kata Kunci : Gadget, Dakwah, Komunikasi Antarpribadi**

## A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi muktahir telah memiliki dampak drastis pada cara individu berkomunikasi, sangat berkembang segala sesuatunya sudah dibuat mudah dan terkesan sangat canggih. Hal ini nampak dari begitu banyaknya pemakai *gadget*, kenyataannya penggunaan *gadget* memang sangat mempengaruhi komunikasi antarpribadi, kini *gadget* sudah menjadi komunikasi pokok. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan kenyataan dilapangan. Semua orang Pasti tidak bisa lepas dari *gadgetnya*, baik dalam berkomunikasi ataupun sekedar mengunggah di media sosial. Hal tersebut memperlihatkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* berpengaruh untuk komunikasi antarpribadi.

Intensitas penggunaan *gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif. *Gadget* memiliki banyak dampak positif seperti memudahkan kader untuk mengerjakan tugas-tugas, bisa menulis secara mudah dan cepat. Mudah mendapatkan informasi, banyak informasi teraktual yang belum kita dapat di televisi. Bisa melihat, mengirim, dan membalas *e-mail* melalui *gadget*. Dampak negatif menjadikan pribadi yang individualis dan mengabaikan ibadah.

Terlihat jelas dampak keberadaan *gadget* sekarang dilingkungan HMI Korkom Unisba banyak yang berbeda dibandingkan sebelum maraknya aplikasi pesan gratis. Dari pesan personalnya di grup LINE, bertepatan dengan adzan maghrib hanya satu orang yang mengingatkan untuk salat “teman-teman sudah adzan, kita *skip* sebentar ya untuk salat” dan kader lain hanya membalas “ok, kita salat dulu yuk kawan-kawan”, “siap”, dan “muhun”. Ini beberapa respon dari kader yang sudah mengingatkan untuk salat, dilihat dari waktu membalas “siap” sampai memulai *chatting* lagi itu waktu yang singkat dan terlihat belum melaksanakan salat.

Persoalannya adalah apa dampak penggunaan *gadget* terhadap pelaksanaan dakwah pada tatanan komunikasi antarpribadi di lingkungan HMI Korkom Unisba? Berdasarkan hal tersebut, Peneliti sebagai mahasiswa Fakultas Dakwah merasa terpanggil untuk meneliti fenomena di atas dan mengangkatnya menjadi sebuah skripsi yang berjudul “**Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Pelaksanaan Dakwah melalui Komunikasi Antarpribadi di Lingkungan HMI Korkom Universitas Islam Bandung.**”

## B. Landasan Teori

### 1. Kajian Teoritis Tentang *Gadget*

#### Pengertian *gadget*

*Gadget* diartikan suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Tetapi sejarah *gadget* ditelusuri kembali pada abad 19 di mana asal-usul dari kata “*gadget*” pertama kali muncul. Pada buku Robert Brown, *Spun Yarn and Spindrift* menyebutkan seorang pelaut pulang dengan membawa *clipper* teh Cina yang pertama kali dibuat dan digunakan lalu menyebutnya *gadget*.<sup>1</sup> Sumber lain menyebutkan bahwa kata *gadget* merupakan penurunan dari *gâchette* bahasa Perancis dari alat pemicu yang diterapkan pada berbagai mekanisme alat tembak, atau *gagâe* yang dalam bahasa Perancis berarti alat kecil atau aksesoris. Dalam buku *Above the Battle* tulisan Vivian Drake, yang diterbitkan pada tahun 1918 oleh D. Appleton, New York yang menjadi memoar seorang pilot di *British Royal Flying Corps* terdapat

<sup>1</sup> Robert Brown, 1886, *Spun Yarn and Spindrift*, London: Houlston, hlm 254

kutipan sebagai berikut: "perasaan bosan kami kadang-kadang hilang dengan gadget baru" "gadget" adalah istilah *Flying Corps* untuk penemuan baru! Beberapa gadget baik, beberapa menghibur, dan beberapa sangat luar biasa.<sup>2</sup> Menurut Kuncoro, *gadget* adalah sebuah fitur berteknologi tinggi.<sup>3</sup> *Gadget* juga adalah sebuah piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna dan umumnya di berikan terhadap sesuatu yang baru. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai "gawai". Secara garis besar, pengertian *gadget* adalah obyek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu, dan sering dianggap sebagai hal yang baru.

### **Fungsi Gadget**

Fungsi dari penggunaan *gadget* itu sendiri adalah sebagai berikut:

1. Melancarkan komunikasi
2. Mengakses informasi
3. Wawasan bertambah
4. Hiburan
5. Gaya hidup
6. Media dakwah

Fungsi *gadget* sendiri positif tetapi memiliki dampak positif dan negatif untuk penggunaannya, tergantung intensitas penggunaan gadget itu sendiri terutama untuk komunikasi antarpribadi. Untuk mengantisipasi dampak negatif dari *gadget* adalah:

*Pertama*, jangan selalu menggunakan *gadget* dalam melakukan sesuatu. Ketika sedang mengemudi menggunakan *gadget*, yang akan menimbulkan masalah atau mendapat musibah.

*Kedua*, jangan berlebihan dalam menggunakan *gadget*. Dan tentukan batas maksimal anda menggunakan *gadget*.

### **Jenis-jenis gadget**

#### a. *Handphone*

*Handphone* adalah sebuah barang elektronik yang berfungsi sebagai alat komunikasi atau bisa di sebut perangkat telekomunikasi dasar. Selain sebagai alat telekomunikasi dasar, *handphone* juga mempunyai banyak fungsi di dalamnya.

#### b. *Laptop*

*Laptop* adalah sebuah komputer yang bisa di bawa ke mana saja sesuai keinginan kita. *Laptop* merupakan hasil modifikasi sebuah komputer PC, bentuk dan berbagai Merck sudah di milik oleh *gadget* yang satu ini.

#### c. Pemutar *media player* atau MP3 / MP4

Pemutar *media* adalah sebuah barang elektronik yang sudah umum di hidup kita, yang mempunyai fungsi untuk memutar musik atau video. Umumnya *media player* ini kita sebut dengan MP3 ataupun MP4.

#### d. *Camera digital*

*Camera digital* adalah alat yang bisa untuk memotret sebuah objek yang kita inginkan. Cara kerja *camera digital* adalah setelah kita memotret objek maka selanjutnya pembiasan yang di lakukan oleh lensa dan di lanjutkan ke sensor CCD.

#### e. *Tablet PC*

*Tablet PC* sama seperti *laptop*, yaitu hasil modifikasi sebuah komputer PC. Namun *tablet PC* ini lebih ringan dan lebih keren di banding dengan *laptop*. *Tablet PC*

<sup>2</sup>Vivian Drake, 1918, *Above the Battle*, New York: D. Appleton and company, hlm 191

<sup>3</sup>Kuncoro, eri dkk, 2009, *Life on Blackberry*, Yogyakarta: Multikom, hal 137

adalah komputer portable dan banyak sekali kegunaan yang di miliki oleh *tablet PC*.<sup>4</sup>

Diatas adalah jenis-jenis *gadget*, tetapi yang penulis maksud disini adalah telepon pintar (*smartphone*). *Smartphone* adalah telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti komputer. *Smartphone* diklasifikasikan sebagai *high end mobile phone* yang dilengkapi dengan kemampuan *mobile computing*. Dengan kemampuan *mobile computing* tersebut, *smartphone* memiliki kemampuan yang tak bisa dibandingkan dengan ponsel biasa.

### **Intensitas penggunaan gadget**

Dalam kamus Inggris-Indonesia, John M. Echols dan Hassan Shadily, kata intensitas berasal dari Bahasa Inggris menurut, *intense* yang berarti semangat, giat.<sup>5</sup> Menurut Hazim Nurkholif bahwa: “Intensitas adalah kebulatan tenaga yang dikerahkan untuk suatu usaha”. Jadi intensitas secara sederhana dapat dirumuskan sebagai usaha yang dilakukan oleh seseorang dengan penuh semangat untuk mencapai tujuan.<sup>6</sup> Intensitas disini memiliki beberapa indikator sebagai berikut: (1) Durasi penggunaan, berapa lamanya kemampuan penggunaan untuk menggunakan gadget. Dari indikator ini dapat dilihat dari kemampuan seseorang menggunakan gadgetnya. (2) Frekuensi dapat diartikan dengan kekerapan atau kejarangan kerapnya, frekuensi yang dimaksud adalah seringnya menggunakan gadget dalam periode waktu tertentu.

#### 2. Dakwah

### **Pengertian Dakwah**

Secara etimologis, dakwah berasal dari bahasa Arab yaitu *da'a, yad'u, da'wan, du'a*. Artinya mengajak/merayu, memanggil, seruan, permohonan, dan permintaan.<sup>7</sup> Secara semantic, dakwah berarti memanggil, mempersilakan, memohon, propaganda dan menyebarkan, baik kea rah yang baik maupun kea rah yang buruk.<sup>8</sup>

### **Unsur-Unsur Dakwah**

Unsur-unsur dakwah adalah komponen-komponen yang harus ada dalam setiap kegiatan dakwah.<sup>9</sup> Tanpa adanya unsur-unsur dakwah maka berakibat terhambatnya suksesi dakwah kepada umat. Unsur-unsur dakwah yaitu:

#### 1. Da'i (Pelaku Dakwah)

Orang yang melaksanakan dakwah lisan, tulisan, maupun perbuatan yang dilakukan baik secara individu, kelompok, atau lewat organisasi/lembaga.

#### 2. Mad'u (penerima dakwah)

Mad'u yaitu manusia yang menjadi sasaran dakwah, atau manusia penerima dakwah, baik sebagai individu maupun sebagai kelompok, baik manusia yang beragama islam maupun tidak, atau dengan kata lain, manusia secara keseluruhan.

#### a. Maddah/Maadatu Al-Da'wah (Materi Dakwah)

Maddah dakwah adalah isi pesan atau materi yang disampaikan da'i kepada mad'u.

<sup>4</sup> <http://komputerlamongan.com/macam-macam-gadget-dan-pengertiannya/> diakses 02/08/2016, 8.32 WIB

<sup>5</sup> John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta : PT. Gramedia, 2000, hal 326

<sup>6</sup> Nurkholif Hazim, 2005, *Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: UT, Pustekom, IPTPI.191

<sup>7</sup> Fathul Bahri An-Nabiry, 2008, *Meniti Jalan Dakwah: bekal perjuangan para da'i*, Jakarta, Amzah, hal. 17

<sup>8</sup> Bambang Saiful Ma'arif, 2010, *Komunikasi Dakwah: Paradigma Untuk Aksi*, Bandung, Remaja Rosdakarya, hal. 22

<sup>9</sup> M. Munir, dkk, 2006, *Manajemen Dakwah*, Jakarta : prenada Media, hal. 21

### **Bentuk-bentuk dakwah**

#### 3. Dakwah bi al-lisan

Secara substantif, dakwah adalah ajakan yang bersifat Islami. Sedangkan kata lisan, dalam bahasa Arab berarti “bahasa”. Maka dakwah bi al-lisan bisa diartikan: “penyampaian pesan dakwah melalui lisan berupa ceramah atau komunikasi antara da’i dan mad’u (objek dakwah). Dakwah adalah proses mengkomunikasikan pesan-pesan Ilahiah kepada orang lain. Agar pesan itu dapat disampaikan dan dipahami dengan baik maka, diperlukan adanya penguasaan terhadap teknik berkomunikasi yang efektif.

#### 4. Dakwah Bi Al-Qalam

Dakwah bi al-Qalam ialah suatu kegiatan menyampaikan pesan dakwah melalui tulisan, seperti buku, majalah, jurnal, artikel, internet dan lain-lain. Karena dimaksudkan sebagai pesan dakwah, maka tulisan-tulisan tersebut tentu berisi ajakan atau seruan mengenai amar ma’ruf dan nahi munkar. Format dakwah bi al-Qalam itu memiliki banyak keunikan dan kelebihan, yakni suatu tulisan tidak dibatasi ruang dan waktu, bisa dibaca dimana saja serta kapanpun. Apalagi publikasi saat ini semakin mudah, jangkauannya juga luas dan tidak terbatas, terutama tulisan yang disebar di internet bisa dibaca banyak orang diseluruh dunia. Sebuah gagasan menjadi riil dan kongkrit bila ditulis, tidak hanya diucapkan.

#### 5. Dakwah Bi Al-Hal

Dakwah bi al-hal adalah bentuk ajakan kepada Islam dalam bentuk amal, kerja nyata, baik yang sifatnya seperti mendirikan lembaga pendidikan Islam, kerja bakti, mendirikan bangunan keagamaan, penyantunan masyarakat secara ekonomis atau bahkan acara-acara hiburan keagamaan. Dakwah bi al-hal merupakan aktivitas dakwah Islam yang dilakukan dengan tindakan nyata terhadap penerima dakwah. Sehingga tindakan nyata tersebut sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh penerima dakwah.

### 3. Komunikasi

#### **Pengertian komunikasi**

Komunikasi merupakan suatu alat untuk menyampaikan pikiran atau maksud yang ada dalam pikiran kita kepada orang lain sehingga orang lain akan mengerti apa yang kita maksud. Selain itu komunikasi berperan sebagai sarana dalam berbagai segi kehidupan manusia yaitu dalam hubungan dengan orang, orang dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Dengan demikian komunikasi merupakan unsur pokok dalam kehidupan manusia yaitu dalam mengadakan hubungan antara pihak yang satu dengan pihak lainnya.

#### **Sifat-Sifat Komunikasi**

Sebagian pakar menguraikan sifat komunikasi ada berbagai macam diantaranya adalah :

1. Tatap Muka (*face to face*), konteks komunikasi tatap muka (*face to face*) yaitu: (1) Komunikasi interpersonal (*interpersonal Communication*), (2) Komunikasi Kelompok (*Group Communication*), dan (3) Komunikasi Organisasi (*Organizational Communication*)
2. Bermedia (*mediated*), konteks komunikasi bermedia ini adalah: (1) Komunikasi Massa (*Mass Communication*) dan Komunikasi Media (*Media Communication*).

### **Jenis-Jenis Komunikasi**

Ada dua jenis komunikasi yaitu:

1. Komunikasi Verbal, komunikasi yang menggunakan bahasa sebagai alat sehingga komunikasi verbal ini sama artinya dengan komunikasi kebahasaan.<sup>10</sup>
2. Komunikasi Nonverbal, komunikasi yang tidak menggunakan bahasa lisan maupun tulisan, tetapi menggunakan bahasa kias, bahasa gambar, dan bahasa sikap.

### **Intensitas komunikasi**

Intensitas komunikasi sebagai berikut: (1) Durasi komunikasi, berapa lamanya kemampuan berkomunikasi, (2) Frekuensi dapat diartikan dengan kekerapan atau kejarangan kerapnya, frekuensi yang dimaksud adalah seringnya berkomunikasi dalam periode waktu tertentu.

4. Komunikasi antarpribadi

### **Pengertian komunikasi antarpribadi**

Pendapat dikemukakan oleh Deddy Mulyana bahwa komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antar orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal.<sup>11</sup>

### **Pentingnya komunikasi antarpribadi**

Sebagai makhluk sosial, komunikasi interpersonal sangat penting bagi kebahagiaan hidup kita. Komunikasi juga memberikan berbagai informasi yang dapat membantu individu untuk belajar dan mengembangkan kemampuan intelektualnya. Kondisi mental seseorang juga dipengaruhi oleh kualitas komunikasinya. Oleh karena itu, sebagai makhluk sosial komunikasi interpersonal merupakan hal yang penting bagi individu.

### **Efektifitas komunikasi antarpribadi**

Efektivitas komunikasi interpersonal oleh Devito yang meliputi:

1. Keterbukaan

Pada hakekatnya setiap manusia suka berkomunikasi dengan manusia lain, karena itu tiap-tiap orang selalu berusaha agar mereka lebih dekat satu sama lainnya. Faktor kedekatan atau proximity bisa menyatukan dua orang yang erat. Kedekatan antar pribadi mengakibatkan seseorang bisa dan mampu menyatakan pendapat-pendapatnya dengan bebas dan terbuka.

2. Perilaku positif

Dalam komunikasi interpersonal kualitas ini paling sedikitnya terdapat tiga aspek perbedaan atau unsur, yaitu komunikasi interpersonal akan berhasil jika terdapat perhatian yang positif terhadap diri seseorang, komunikasi interpersonal akan terpelihara baik jika suatu perasaan positif terhadap orang lain itu dikomunikasikan, suatu perasaan positif dalam situasi umum amat bermanfaat untuk mengaktifkan kerjasama.

---

<sup>10</sup> Agus M. Hardjana, 2003, *Komunikasi Intrapersonal & Komunikasi Interpersonal*, Yogyakarta: Kanisius, hal 22

<sup>11</sup> Suranto AW, tahun, *Komunikasi Interpersonal*, Yogyakarta: Graha Ilmu, hlm 3

### 3. Empati

Kemampuan memproyeksikan diri kepada peranan oranglain maupun mencoba merasakan dalam cara yang sama dengan perasaan orang lain. Dengan kerangka empati ini maka seseorang akan memahami posisinya tidak akan memberikan penilaian pada perilaku atau sikap orang lain sebagai perilaku atau sikap yang salah atau benar.

### 4. Perilaku suportif

Komunikasi interpersonal akan efektif bila dalam diri seseorang ada perilaku suportif. Artinya seseorang dalam menghadapi suatu masalah tidak bersikap bertahan/defensif. Keterbukaan dan empati tidak dapat berlangsung dalam suasana yang tidak suportif.

### 5. Kesamaan

Kesamaan yaitu meliputi kesamaan dalam dua hal. Pertama kesamaan bidang pengalaman diantara para pelaku komunikasi. Artinya komunikasi antar pribadi umumnya akan lebih efektif bila para pelakunya mempunyai nilai, sikap, perilaku dan pengalaman yang sama. Namun hal ini tidak berarti bahwa ketidaksamaan tidaklah komunikatif. Komunikasi dengan individu yang tidak memiliki kesamaan tetap akan berjalan efektif apabila kedua belah pihak saling menyesuaikan diri. Kedua, kesamaan dalam percakapandiantara para pelaku komunikasi, maksudnya ada kesamaan dalam halmengirim dan menerima pesan. Dalam setiap situasi seringkali terjadi ketidaksamaan. Tidak pernah ada dua orang yang benar-benar setara dalam segala hal. Terlepas dari ketidaksamaan ini komunikasi interpersonal akan lebih efektif kalau suasananya setara. Artinya harus ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak sama-sama bernilai dan berharga. Dalam hubungan antar pribadi yang ditandai oleh kesamaan, ketidaksependapatan dan konflik lebih dilihat sebagai upaya untuk memahami perbedaan yang pasti ada, jika dibandingkan sebagai kesempatan untuk menjatuhkan pihak lain.

### **Definisi Dampak**

Dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat, (baik negatif maupun positif). Dampak dapat pula diartikan sebagai pengaruh atau efek. Setiap aksi maka akan menimbulkan reaksi atau dapat juga disebut dengan dampak, demikian pula dalam suatu komunikasi oleh seorang komunikator dengan adanya suatu pesan, media, metode tertentu maka akan timbul respon/efek/dampak terhadap komunikan.

### **Perilaku pengguna**

Perilaku pengguna lebih mengarah kepada tindakan atau cara-cara individu dalam memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhannya meskipun tentunya dengan latar belakang, tingkat kebutuhan serta motivasi yang berbeda-beda (Azizi, 2008:19). Perilaku pengguna merupakan perilaku yang berkaitan dengan sumber informasi, termasuk perilaku pencarian dan penggunaan informasi baik secara aktif maupun pasif (Pendit, 2003:29). Perilaku pengguna dalam memenuhi kebutuhan informasi cukup beragam, hal ini karena masing-masing pengguna memiliki pengalaman, serta motivasi yang tidak sama. Menurut Sulisty-Basuki (1992-202) perilaku pengguna dipengaruhi oleh berbagai faktor di antaranya:

1. Pendidikan atau pengalaman pengguna
2. Ketersediaan (accessibility) unit informasi
3. Ketersediaan sumber informasi
4. ketersediaan waktu pengguna untuk mencari informasi.<sup>12</sup>

<sup>12</sup> Sulisty-Basuki. 1992. Teknik danJasa Dokumentasi. Jakarta: Gramedia PustakaUtama

### C. Hasil penelitian

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa secara umum adanya gadget membawa dampak positif dan negative untuk kader HMI Korkom Unisba. Dampak positif yang didapat dari gadget sebagai media dakwah. Dengan saling mengingatkan ibadah antara kader satu dengan kader lainnya. Dampak negatif dari gadget membuat kader individualis karena terlalu senang mengoperasikan gadgetnya termasuk saat ada kegiatan di lingkungan HMI Korkom Unisba, termasuk mengabaikan adzan. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Bambang Syamsul Arifin bahwa mahasiswa yang tergolong remaja memiliki jiwa agama yang tidak stabil. Pemaparan di atas sesuai dengan ungkapan AP (2015), “banyak kader yang mengabaikan adzan karena terlalu asyik bermain gadget”.

Hasil penelitian intensitas penggunaan gadget yang dilakukan di lingkungan HMI Korkom Unisba, menunjukkan intensitas penggunaan gadget mencapai 10-30 menit dalam sekali akses dengan frekuensi diantara 11-15 kali dalam sehari.

Gadget memiliki dampak positif untuk aktivitas dakwah, dengan ini sebagai media dakwah. Tempat untuk saling mengingatkan ibadah antara kader satu dengan kader yang lainnya. Dampak negatif penggunaan gadget menjadikan kader pribadi yang individualis. Hasil ini terlihat dari informan MH (2012), memaparkan banyak para kader yang tidak saling menyapa karena kurang mengenal atau sama sekali tidak mengenal antar kader. Ini salah satu dampak negatif dari gadget karena terlalu asik dengan gadget masing-masing dan lupa untuk bertegur sapa. Ini terlihat sejak lengsernya kepengurusan AS (masa jabatan 2013-2014), bertegur sapa hanya pada saat ada momentum semata. Dan informan juga menyebutkan beberapa komisi yang seharusnya menjadi komisi persiapan.

Kader tidak boleh sama sekali tidak mengenal mengenai perkembangan teknologi, karena perkembangan orang lain sudah sampai pada tahap menggunakan teknologi. Namun, jangan sampai terlalu fanatik, sehingga tidak mengganggu aktivitas yang lain.

### D. Kesimpulan

1. Fungsi *gadget* dalam pelaksanaan dakwah melalui komunikasi antarpribadi di lingkungan HMI Korkom Unisba  
Fungsi *gadget* sendiri positif tetapi memiliki dampak positif dan negatif untuk penggunaannya, tergantung intensitas penggunaan gadget itu sendiri terutama untuk komunikasi antarpribadi. Untuk mengantisipasi dampak negatif dari *gadget* adalah: *Pertama*, jangan selalu menggunakan *gadget* dalam melakukan sesuatu. Ketika sedang mengemudi menggunakan *gadget*, yang akan menimbulkan masalah atau mendapat musibah. *Kedua*, jangan berlebihan dalam menggunakan *gadget*. Dan tentukan batas maksimal anda menggunakan *gadget*.
2. Intensitas penggunaan *gadget* dalam pelaksanaan dakwah untuk berkomunikasi antarpribadi di lingkungan HMI Korkom Unisba  
Hasil penelitian yang dilakukan di lingkungan HMI Korkom Unisba,



menunjukkan intensitas penggunaan gadget mencapai 10-30 menit dalam sekali akses dengan frekuensi diantara 11-15 kali dalam sehari.

3. Dampak penggunaan *gadget* dalam aktivitas dakwah terhadap komunikasi antarpribadi di lingkungan HMI Korkom Unisba  
Gadget memiliki dampak positif untuk aktivitas dakwah, dengan ini sebagai media dakwah. Tempat untuk saling mengingatkan ibadah antara kader satu dengan kader yang lainnya.

#### Daftar Pustaka

- Robert Brown, 1886, *Spun Yarn and Spindrift*, London: Houlston, hlm 254  
Vivian Drake, 1918, *Above the Battle*, New York: D. Appleton and company, hlm 191  
Kuncoro, eri dkk, 2009, *Life on Blackberry*, Yogyakarta: Multikom, hal 13  
John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta : PT. Gramedia, 2000, hal 326  
Nurkholif Hazim, 2005, *Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: UT, Pustekom, IPTPI.191  
Fathul Bahri An-Nabiry, 2008, *Meniti Jalan Dakwah: bekal perjuangan para da'i*, Jakarta, Amzah, hal. 17  
Bambang Saiful Ma'arif, 2010, *Komunikasi Dakwah: Paradigma Untuk Aksi*, Bandung, Remaja Rosdakarya, hal. 22  
M. Munir, dkk, 2006, *Manajemen Dakwah*, Jakarta : prenada Media, hal. 21  
Agus M. Hardjana, 2003, *Komunikasi Intrapersonal & Komunikasi Interpersonal*, Yogyakarta: kanisius, hal 22  
Suranto AW,tahun, *Komunikasi Interpersonal*, Yogyakarta: Graha Ilmu, hlm 3  
<http://komputerlamongan.com/macam-macam-gadget-dan-pengertiannya/>diakses 02/08/2016, 8.32 WIB