

**ANALISIS RESEPSI ANAK PENGHAFAL AL-QURAN TERHADAP  
BERITA DAMPAK NEGATIF GADGET DI DETIK.COM  
(Studi di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan)**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

**Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam (KPI)  
Konsentrasi Penerbitan Dakwah**

Oleh :

Hanum Salsabillah

1801026011

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG**

**2022**

## NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 5 (Lima) eksemplar  
Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Walisongo Semarang  
Di Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan melakukan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa skripsi saudara :

Nama : Hanum Salsabillah  
NIM : 1801026011  
Fakultas : Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Jurusan/konsentrasi : Komunikasi Penyiaran Islam / Penerbitan Dakwah  
Judul : Analisis Resepsi Anak Penghafal Al-Quran Terhadap Berita Dampak Negatif Gadget di Detik.com (Studi di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan)

Dengan ini kami setujui, dan mohon agar segera diujikan.  
Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Semarang, 7 Desember 2022

Pembimbing,



**Mustofa Hilmi, M.Sos.**

NIP. 19920220 201903 1 010

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil kerja saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 7 Desember 2022

  
:F888AKX165820890 im Salsabillah  
NIM: 1801026011

PENGESAHAN

SKRIPSI

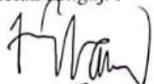
ANALISIS RESEPSI ANAK PENGHAFAL AL-QURAN TERHADAP BERITA  
DAMPAK NEGATIF GADGET DI DETIK.COM  
(Studi di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan)

Disusun oleh :  
Hanum Salsabillah  
180102011

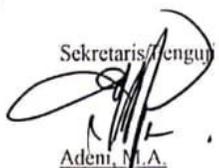
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Desember 2022 dan dinyatakan lulus memenuhi syarat  
guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Susunan Dewan Penguji

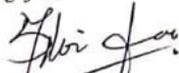
Ketua/Penguji I

  
Nilnan Nirmah, M.S.I.  
NIP. 19800202 2009012 003

Sekretaris/Penguji II

  
Adeni, M.A.  
NIP. 19910120 201903 1 006

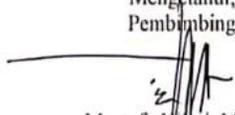
Penguji III

  
Silvia Riskha Fabriar, M.S.I.  
NIP. 19880229 2019032 013

Penguji IV

  
Farida Rachmawati, M.Sos.  
NIP. 19910708 201903 2 021

Mengetahui,  
Pembimbing

  
Mustofa Ilmi, M.Sos.  
NIP. 19920220 201903 1 010

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

pada tanggal 27 Desember 2022

  
Prof. Dr. H. Hyas Supena, M.Ag.  
NIP. 19720410 200112 1 003

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

*Alhamdulillahirabbil'alamin*, syukur Alhamdulillah, segala puja-puji kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunianya dan shalawat serta salam semoga selalu dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menyebarkan benih kebaikan di muka bumi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “*Analisis Resepsi Anak Penghafal Al-Quran terhadap Berita Dampak Negatif Gadget di Detik.com (studi di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan)*”. Sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Strata I (SI) pada program Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang. Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang dihadapi, namun pada akhirnya penulis dapat melaluinya berkat bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak baik moral maupun materi, untuk itu penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, terkhusus kepada :

1. Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag, selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Prof. Dr. H. Ilyas Supena, M.Ag, selaku dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang.
3. H.M. Alfandi M.Ag., selaku Ketua Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam UIN Walisongo Semarang yang dedikasinya untuk jurusan patut diteladani. Sekaligus dosen wali yang telah memberikan arahan penulis selama menjadi mahasiswa di UIN Walisongo Semarang.
4. Nilnan Nikmah, M.SI., selaku sekjur KPI UIN Walisongo Semarang yang dedikasinya untuk jurusan patut diteladani.
5. Mustofa Hilmi, M.Sos, selaku dosen pembimbing skripsi yang bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan bimbingan dan telah memberi banyak masukan kepada penulis dari awal hingga terselesaikan skripsi ini.
6. Segenap dosen dan seluruh staf serta seluruh karyawan Fakultas dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang yang telah mendidik penulis dalam berbagai aspek keilmuan dan keperluan administrasi.

7. Segenap petugas perpustakaan fakultas, maupun universitas UIN Walisongo Semarang yang telah membantu penulis dalam memperoleh referensi yang dibutuhkan.
8. Kedua orang tua, ibu Susilowati dan bapak Abdul Haris, terima kasih karena selalu memberikan dukungan, semangat serta doa yang tiada henti-hentinya kepada penulis.
9. Adik tersayang, Muhammad Afif Al-Hisyam. Terimakasih telah memberikan semangat dan doa kepada penulis.
10. Keluarga tercinta, yang selalu mengingatkan untuk tetap semangat, memberi motivasi dan dukungan sepenuh hati.
11. Sahabatku, Ihda Filzafatin Habibah. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang baik, yang setiap saat memberikan semangat dan mendengarkan keluhan selama ini.
12. Teman terbaik, Ananda Anisa Alfath, Rosiana Hilda, Nurul Firdausi Nuzula, Syayidatul Nazila. Terima kasih atas kebaikan kalian dan terima kasih telah menjadi *support system* selama ini, semoga kebaikan kalian berkah dan semangat terus untuk kalian.
13. Segenap keluarga besar KPI-A 2018, yang terlalu banyak jika disebutkan satu persatu, terima kasih telah menjadi keluarga di tanah rantau.
14. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu di dalamnya, semoga dukungan, perhatian, dan doa-doa baik berbalik ke kalian.

Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala bentuk masukan berupa kritikan dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari berbagai pihak. Semoga selama apa yang telah penulis lakukan dan hasilkan dapat membuahkan manfaat serta memberikan nilai kebaikan terkhusus bagi penulis maupun pembaca sekalian.

***Wassalamu'alaikum Wr. Wb.***

Semarang, 7 Desember 2022

Hanum Salsabillah

NIM : 1801026011

## **PERSEMBAHAN**

Dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, skripsi ini saya persembahkan kepada orang yang berperan penting dalam hidup saya, yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta doa yang tiada hentinya :

1. Kedua orang tua. Bapak Abdul Haris dan Ibu Susilowati, yang sangat berjasa dan amat sangat saya cintai, yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta perhatian moril maupun materil, juga senantiasa mendoakan, memberi semangat dan dukungannya. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat, kesehatan, keberkahan didunia dan diakhirat.
2. Nenekku. Ibu Srikana, yang tiada henti terus memberikan semangat dan doa.
3. Keluarga besar dan sanak saudara yang ikut mendoakan dan memberikan semangat dan saran-saran positif, sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini.
4. Rumah belajarku UIN Walisongo Semarang, Dosen Komunikasi dan Penyiaran Islam dan Almamater Fakultas Dakwah dan Komunikasi.

## **MOTTO**

Kebaikan dan Keberanian

## ABSTRAK

**Hanum Salsabillah, NIM 1801026011, 2022. Analisis Resepsi Anak Penghafal Al-Quran terhadap Berita Dampak Negatif Gadget di Detik.com (Studi di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan)**

Kehadiran *gadget* merupakan bukti dari kemajuan zaman, namun dilain sisi tidak bisa mengingkari bahwa gadget membawa dampak negatif, di sebagian wilayah anak-anak mulai merasakan dampak negatif dari *gadget*. Media memiliki andil besar dalam menyampaikan pemberitaan. Resepsi khalayak memiliki hubungan erat dengan pesan yang disampaikan media.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui penerimaan khalayak terhadap berita dampak negatif *gadget* di detik.com. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yang kemudian dikaji melalui pendekatan komunikasi berdasarkan kajian Stuart Hall. Sumber data penelitiannya yaitu sumber data primer dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Analisis data yang digunakan adalah analisis Miles Huberman yang meliputi pengumpulan data, penyajian data, reduksi data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa resepsi anak penghafal al-Quran terhadap berita dampak negatif *gadget* di detik.com menempati pada tiga posisi yang berbeda, yaitu hegemoni dominan, negosiasi, dan oposisi. Posisi negosiasi merupakan posisi yang mendominasi pada hasil penelitian ini, sehingga memberikan temuan bahwa terdapat kode-kode yang dinegosiasikan terhadap berita dampak negatif *gadget* di detik.com, anak-anak penghafal al-Quran menerima pesan berita dampak negatif *gadget* namun mereka berpendapat bahwa *gadget* bisa digunakan sebagai metode dalam menghafalnya. Maka dalam hal ini anak-anak penghafal al-Quran merupakan khalayak aktif dalam menerima pesan berita dampak negatif *gadget* di detik.com. Dalam implementasinya masyarakat perlu cermat dalam memilih berita yang dapat dipercaya, karena pemberitaan yang baik adalah pemberitaan yang bisa memberikan pengetahuan kepada khalayak yang membacanya.

Kata kunci: Resepsi, Penghafal Al-Quran, Berita, Dampak *Gadget*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Tinjauan Pustaka .....	6
F. Metode Penelitian .....	9
1. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	9
2. Definisi Konseptual .....	9
3. Sumber dan Jenis Data .....	11
4. Teknik Pengumpulan Data .....	11
5. Teknik Analisis Data .....	12
G. Sistematika Penulisan .....	14
<b>BAB II RESEPSI ANAK PENGHAFAL AL-QURAN DAN BERITA DAMPAK</b>	
<b>NEGATIF GADGET .....</b>	<b>16</b>
A. Resepsi .....	16

1. Pengertian Resepsi .....	16
2. Analisis Resepsi .....	17
3. Perilaku Resepsi Berdasarkan Prespektif Islam .....	19
B. Anak-Anak Penghafal Al-Quran .....	21
C. Pemberitaan Dampak Negatif Gadget.....	23
1. Pengertian Berita .....	23
2. Keunggulan Media Online .....	24
3. Dampak Media .....	25
<b>BAB III ANAK PENGHAFAL AL-QURAN DI DESA GEDANGAN .....</b>	<b>28</b>
A. Profil Anak Penghafal Al-Quran di Desa Gedangan .....	28
B. Gambaran Detik.com .....	29
C. Resepsi Anak Penghafal Al-Quran terhadap Berita Dampak Negatif Gadget di Detik.com .....	41
<b>BAB IV ANALISIS RESEPSI ANAK PENGHAFAL AL-QURAN TERHADAP BERITA DAMPAK NEGATIF GADGET DI DETIK.COM .....</b>	<b>50</b>
A. Analisis Resepsi Anak Penghafal Al-Quran terhadap Berita Dampak Negatif gadget di detik.com .....	50
B. Temuan-Temuan Penelitian .....	53
C. Pembahasan Hasil Penelitian dalam Prespektif Islam .....	56
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>59</b>
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>SURAT SELESAI RISET .....</b>	<b>65</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Informan Penelitian .....	28
------------------------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Presentase media daring yang dikonsumsi terbanyak. Sumber: katadata.co.id, 2022 .....	3
Gambar 2. Berita 1 dampak negatif gadget di detik.com .....	30
Gambar 3. Berita 2 dampak negatif gadget di detik.com .....	32
Gambar 4. Berita 3 dampak negatif gadget di detik.com .....	34
Gambar 5. Berita 4 dampak negatif gadget di detik.com .....	37
Gambar 6. Berita 5 dampak negatif gadget di detik.com .....	39

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat keterangan selesai riset.....	65
---	----

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kehidupan manusia yang bermula dari kesederhanaan kini menjadi kehidupan yang bisa dikategorikan sangat modern. Di era modern, segala sesuatu dapat diselesaikan dengan mudah dan cepat. Hal ini disebabkan dari dampak hadirnya teknologi. Teknologi sendiri membuat dunia semakin lama semakin canggih. Salah satu fasilitas canggih dari hadirnya teknologi adalah *gadget*. Di awal kemunculannya, *gadget* hanya dimiliki oleh kalangan tertentu yang benar-benar membutuhkannya demi kelancaran pekerjaan mereka. *Gadget* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, namun *gadget* telah merangkap fungsi sebagai media hiburan yang didalamnya dilengkapi fitur-fitur unik seperti suara, tulisan, gambar bahkan video yang berkumpul menjadi satu. *Gadget* sendiri juga sudah masuk sebagai bagian dari gaya hidup (Marpaung, 2018).

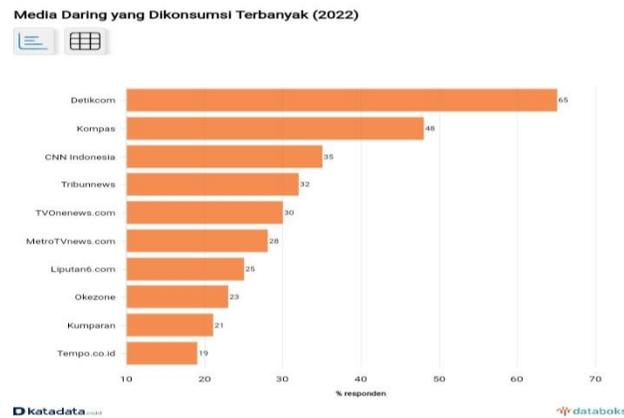
Penggunaan *gadget* era moden menjadi suatu hal yang tidak bisa dihindari dari kehidupan masyarakat, mulai dari masyarakat desa sampai kota, pedagang kecil hingga pengusaha, pengguna *gadget* juga tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa hingga anak-anak. *Gadget* adalah media dengan dampak positif dan negatif tergantung bagaimana *gadget* digunakan. Awal mula diciptakannya *gadget* diharapkan dapat membawa dampak positif, akan tetapi penggunaan *gadget* juga memungkinkan akan menghasilkan dampak negatif. Semua hal tersebut bisa terjadi tergantung siapa dan bagaimana kita memanfaatkannya. Bagi anak-anak usia 12-17 tahun penggunaan *gadget* bisa menghasilkan dampak negatif, apalagi mereka dalam proses pertumbuhan. Resiko menggunakan *gadget* pada anak-anak tergantung pada bagaimana orang tua mengawasi dan mengarahkan mereka (Warsiyah dan M Alfandi, 2021).

Beberapa dampak buruk yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak-anak, diantaranya: 1) kemungkinan besar

anak menjadi target utama bagi para penyalahgunaan media contohnya rentan menjadi korban predator atau *bullying* (kekerasan) di dunia maya, 2) pengaruh terhadap perkembangan otak, 3) pertumbuhan fisiknya dapat terlambat karena menjadikan anak malas bergerak, 4) kesehatan mental dan sosialnya dapat terganggu karena kebiasaan anak-anak yang menggunakan *gadget* dan akhirnya kecanduan, 5) ketergantungan internet mengakibatkan anak jadi tidak mandiri dalam penyelesaian masalah, dan 6) berpengaruh kepada kemampuan berpikir yang mengakibatkan anak kesusahan dalam menyelesaikan masalahnya (Tatminingsih, 2017).

Hal ini juga didukung dalam penelitian Fajrin (2013) yang mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* mempunyai dampak negatif yang cukup besar terhadap kehidupan pendidikan, sosial dan keagamaan, dengan menggunakan *gadget* setiap hari mereka jadi malas untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, mereka malas pergi kemana saja bahkan enggan untuk beribadah. Dalam penelitian Aminah (2016) juga mengungkapkan bahwa dengan anak-anak menggunakan *gadget* hal itu dapat menyebabkan mereka enggan untuk belajar mengaji dan menghafal al-Quran serta dapat mengganggu hafalan. Anak-anak cenderung asyik menonton televisi dan bahkan bermain game, dikarenakan bagi mereka hal tersebut tidak membosankan. Berita dalam detik.com memuat hal yang sama, beberapa anak kecanduan *gadget* juga terdapat di Kota Blitar Jawa Timur, berita tersebut mengungkapkan jumlah anak kecanduan game online di Kota Blitar meningkat tiga kali lipat dan bahkan ada lima anak yang kecanduan *gadget* hingga dibawa ke konseling.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh katadata.co.id pada Juni 2022, masyarakat Indonesia mayoritas mengkonsumsi media daring sebagai sumber berita dengan persentase 88%. Detik.com menjadi media daring dengan konsumsi terbesar. Sebanyak 65% responden mengaku membaca Detikcom setidaknya sekali dalam seminggu.



Gambar 1. Presentase media daring yang dikonsumsi terbanyak (katadata.co.id, 2022)

Detik.com ialah sebuah portal web yang berisi berita aktual dan artikel daring di Indonesia. Detik.com menjadi salah satu situs berita terpopuler di Indonesia, media *online* detik.com memiliki senjata utama yang dengan sukses menggeser eksistensi media konvensional seperti koran, majalah, bahkan televisi, dengan kelebihan utamanya yaitu kecepatan dan aktualitas. Kecepatan yang ditawarkan oleh media berbasis internet ini mampu menjaring masyarakat untuk beralih ke media online dengan mencari informasi di internet. Hal ini didukung lagi dengan pembaharuan berita yang diposting secara berkala sehingga masyarakat dapat mengikuti perkembangan dari sebuah informasi yang masih hangat.

Hal tersebut baik untuk perkembangan yang terjadi di Indonesia, masyarakat dapat dengan cepat mengakses informasi nasional hingga internasional. Tidak hanya masyarakat perkotaan saja, internet juga sudah masuk di pedesaan. Salah satu desa yang peneliti ambil yaitu pada Desa Gedangan, Kecamatan Maduran, Kabupaten Lamongan. Desa Gedangan merupakan desa yang didalamnya terdapat anak penghafal al-Quran yang mana mereka pengguna *gadget*. Orang yang menghafal al-Quran lebih cenderung membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk membiasakan

diri dengan ayat-ayat dan mengulang hafalannya. Sedangkan orang yang memegang atau pengguna *gadget* hatinya akan cenderung berkeinginan terus untuk menggunakan *gadget*, sehingga akan menyita waktu serta konsentrasi dan bahkan dapat mengurangi jumlah waktu kegiatan positifnya yang diantaranya adalah menghafal al-Quran.

Pada hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di desa Gedangan Maduran Lamongan pada tanggal 8 Desember 2021, dijumpai anak-anak penghafal al-Quran yang masih aktif menggunakan *gadget*, yang tetap mampu memenuhi target hafalannya, anak-anak menggunakan *gadget* hampir setiap hari, *gadget* sendiri digunakan sebagai media penghibur, media hafalan, dan lain sebagainya. mereka juga aktif mengikuti perkembangan berita dampak negatif gadget pada beberapa media online salah satunya detik.com, tetapi dengan keaktifan menggunakan *gadget*, mereka masih mampu fokus dengan hafalan al-Qurannya. Dan yang terbaru ini, terdapat beberapa anak di desa Gedangan berhasil khatam al-Quran.

Media massa berkaitan erat dengan khalayak. Khalayak yang dimaksud disini adalah pembaca atau penonton. Maka dari itu jika meneliti media massa, khalayak akan ikut masuk kedalamnya sebagai bagian dari praktik sosial, dimana media memberi pesan dan khalayak yang menerima pesan dapat menempati posisi-posisi tertentu. Studi mengenai khalayak juga penting dilakukan untuk menyelidiki makna yang diterima oleh khalayak pembaca. Terkait pemberitaan dampak negatif *gadget* di media massa khususnya di detik.com, setiap khalayak tentu memiliki kesan tersendiri atas pemberitaan tersebut. Hal ini disebabkan karena makna yang muncul dalam wacana media baru akan muncul ketika peristiwa resepsi terjadi, yaitu ketika teks media tersebut dibaca, dilihat, atau didengar oleh khalayak. Oleh karena itu peneliti ingin mengkaji hal ini secara mendalam dari sisi khalayak anak penghafal al-Quran dalam melihat pemberitaan tentang dampak negatif *gadget* di detik.com.

Media yang dimaksud dalam penelitian ini ialah detik.com yang memiliki fungsi untuk menyebarkan informasi tidak semata-mata hanya mempengaruhi khalayak dalam hal ini adalah anak penghafal al-Quran di Desa Gedangan dalam memahami pesan, namun khalayak merupakan bagian aktif yang ikut berperan dalam menerima pesan. Khalayak adalah audiens aktif, yang mampu memersepsikan isi pesan dari media. Terkadang khalayak dapat menerima seluruhnya pesan yang disampaikan oleh media, hal ini dikenal dengan dominan audiens, khalayak juga dapat menyetujui sebagian pesan dan sebagian lagi mereka memunculkan pemahaman alternatif di luar isi berita atau yang dikenal negosiasi audiens dan yang terakhir adalah mereka yang menolak atau tidak menerima pesan media berdasarkan konstruksi media atau oposisi audiens.

Berdasarkan latar belakang itulah, maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut terkait resepsi anak-anak penghafal al-Quran terhadap berita dampak negatif *gadget* di detik.com dengan pengambilan publikasi pada 16 Maret 2021 – 11 Agustus 2021, dikarenakan pada tahun tersebut pandemi covid-19 hampir membaik di Indonesia dan seluruh masyarakat melakukan isolasi di rumah masing-masing serta dampak dari adanya covid-19 selama dua tahun anak-anak menjadi kecanduan *gadget* (Handoko, 2022). Sehingga penulis mengangkat skripsi ini dengan judul “Analisis Resepsi Anak Penghafal Al-Quran terhadap Berita Dampak Negatif Gadget di Detik.com (Studi di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas maka yang menjadi rumusan masalah yaitu Bagaimana resepsi anak penghafal di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan terhadap berita dampak negatif gadget di detik.com?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Mengetahui bagaimana resepsi anak penghafal di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan terhadap berita dampak negatif *gadget* di detik.com.

## 2. Manfaat Penelitian

### a) Manfaat Teoritis

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan mampu menyumbangkan pengetahuan perkembangan keilmuan pada jurusan komunikasi dan penyiaran islam. Serta menjadi tambahan referensi bagi peneliti selanjutnya, agar menjadi objek kajian yang bisa diteliti kembali, terutama dalam persoalan dampak negatif *gadget*.

### b) Manfaat Praktis

- 1) Menjadi bahan masukan, informasi, referensi dan melengkapi bahan kepustakaan bagi pihak yang membutuhkan, khususnya akademisi dan praktisi.
- 2) Sebagai sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang komunikasi dan dakwah
- 3) Sebagai pengalaman tersendiri bagi peneliti dan juga sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya
- 4) Diharapkan bisa menambah pengetahuan baru bagi anak-anak penghafal al-Quran di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan
- 5) Diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengembangkan dakwah melalui tulisan serta mendorong untuk memanfaatkan *gadget* (media *online*) dengan sebaik mungkin.

## D. Tinjauan Pustaka

Hal yang dihindari peneliti untuk menghindari kesamaan dan plagiasi, maka peneliti merujuk pada penelitian-penelitian sebelumnya.

*Pertama*, Krisna Octavianus Dwiputra (2021) dengan “judul Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Pemberitaan Covid-19 di

Klikdokter.com” dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pemberitaan mengenai covid-19 di Klikdokter.com mendapat sambutan yang tidak buruk dari khalayak. Sebagian besar informan ada di posisi negosiasi, itu artinya masyarakat menerima sebagian dari setiap pemberitaan soal covid-19 yang ada di Klikdokter.com. Di sisi lain, ada juga informan yang berada pada posisi dominan, ini berarti bahwa informan ini percaya penuh pada pemberitaan soal covid-19 di Klikdokter.com. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian peneliti yakni menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan juga sama-sama mengkaji terkait resepsi terhadap pemberitaan. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian, penelitian ini meneliti khalayak yang intens mencari informasi covid-19 di web Klikdokter.com, sedangkan penelitian penulis anak-anak di Desa Gedangan Maduran Lamongan.

*Kedua*, Muhammad Ismail (2021) dengan judul “Resepsi Masyarakat Terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Dakwah Jamaah Tabligh di Kecamatan Ujung Kota Parepare”. Penelitian tersebut meneliti bagaimana resepsi masyarakat terhadap pola komunikasi interpersonal dakwah jamaah tabligh di Kecamatan Ujung Kota Parepare lalu kemudian dianalisis terkait resepsi masyarakat tersebut. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian peneliti terletak pada pendekatan penelitian yang digunakan yakni kualitatif dan juga teknik analisis data yang digunakan yakni Miles dan Huberman. sedangkan perbedaannya terletak pada objek dan subjek penelitian, penelitian ini mengambil subjek masyarakat di Kecamatan Ujung Kota Pare sedangkan penelitian peneliti mengambil subjek anak penghafal al-Quran di Desa Gedangan Kabupaten Lamongan.

*Ketiga*, Aan Ardiansah (2020) dengan judul “Analisis Resepsi Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri Surabaya Tentang Pesan Youtube Bangsa Surabaya”. Penelitian tersebut meneliti bagaimana resepsi mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri Surabaya tentang pesan youtube

bangga Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri Surabaya menerima begitu saja pesan yang disampaikan channel Bangga Surabaya karena channel tersebut gambaran kota Surabaya, Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri Surabaya Kritis terhadap Pesan yang di sampaikan “Channel Bangga Surabaya”, Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri Surabaya juga menolak pesan yang disampaikan channel Bangga Surabaya, dikarenakan kurang menarik bagi milenial karena tidak ada ciri khas disana.. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian peneliti yakni meneliti mengenai resepsi dan sama menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif , sedangkan perbedaanya terletak pada objek penelitian dan subjek penelitian.

*Keempat*, Putri Nurmala Afrida (2018) dengan judul “Resepsi Mahasiswa Universitas Brawijaya Pembaca DetikNews Terhadap Berita Radikalisme di DetikNews Periode Juli sampai Oktober 2018”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa Berita tentang radikalisme di media online detikNews merupakan berita yang dibaca oleh khalayak, dan diterima berbeda-beda oleh khalayak. Perbedaan penerimaan terhadap berita radikalisme ini dipengaruhi oleh adanya perbedaan latar belakang masing-masing informan. Perbedaan itu juga bisa terlihat dari analisis informan terhadap informasi yang didapatkan di berita detikNews. Persamaan penelitian tersebut terletak pada teknik analisis data yang digunakan yakni sama menggunakan Miles dan Huberman. sedangkan perbedaanya terletak pada subjek dan objek penelitian .

*Kelima*, Muhammad Rizky Santoso (2018) dengan judul “Analisis Resepsi Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri Surabaya Tentang Berita Hoaks di Media Sosial”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana resepsi mahasiswa yang ada di kampus negeri Surabaya terkait berita hoaks di media sosial lalu kemudian di analisis. Persamaan penelitian tersebut terletak pada apa yang dikaji yakni resepsi dan juga metode penelitian yang digunakan yaitu kualitaif dengan pendekatan

deskriptif, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek dan objek penelitian, penelitian ini meneliti mahasiswa perguruan tinggi Negeri Surabaya dan juga objeknya yakni berita Hoaks sedangkan penelitian peneliti meneliti anak di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan dan juga objeknya berita dampak negatif gadget.

## **E. Metode Penelitian**

### **1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis resepsi. Penelitian kualitatif merupakan penelitian dengan menggali kata-kata dari informan baik itu melalui wawancara atau observasi. Informan tersebut mempunyai data-data yang dibutuhkan oleh peneliti untuk memperoleh jawaban atas rumusan masalah. Penelitian kualitatif mengkaji prespektif partisipan dengan mengajukan beberapa pertanyaan dan nantinya ditemukan jawaban yang diinginkan dan dibutuhkan. Penelitian kualitatif bertujuan untuk melihat suatu kejadian fakta dari sisi seorang subjek atau narasumber dan dimana peneliti harus terjun langsung untuk menggali data. (Sugiyono, 2015)

Peneliti menggunakan deskriptif kualitatif, karena bermaksud mendapatkan data berupa kata tertulis dari suatu gejala atau keadaan yang sesuai dengan fakta-fakta, sehingga data yang didapat bersifat akurat dan terpercaya (Syarifuddin, 2015). Jadi, melalui penelitian deskriptif ini diharapkan peneliti mampu mendiskripsikan data yang diperoleh dari resepsi anak penghafal al-Quran di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten lamongan terhadap berita dampak negatif gadget pada media online detik.com.

Adapun pendekatan yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah dengan pendekatan komunikasi melalui resepsi, yaitu penerimaan anak-anak penghafal al-Quran terhadap berita dampak negatif gadget di detik.com.

## 2. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan usaha peneliti untuk memperjelas aspek-aspek penelitian dengan menguraikan beberapa batasan yang berkaitan dengan penelitian untuk menghindari kesalahpahaman pemaknaan. Definisi konseptual yang perlu diperjelas yaitu :

### a) Resepsi

Penelitian ini mengkaji resepsi khalayak yang mengacu pada teori resepsi Stuart Hall. Analisis resepsi menfokuskan pada tiga posisi, yakni:

Pertama, posisi *dominant hegemonic position*. Pada posisi ini pembaca yang telah menerima berita dampak negatif di detik.com secara penuh, menerima dengan mudah atas berita tersebut tanpa terjadinya ketidaksetujuan.

Kedua, *negotiated reading*. Pembaca yang aktif atau pengguna media yang aktif dapat berpikir kritis dalam menerima pesan, pembaca yang kritis dalam menginterpretasikan pesan berada pada posisi ini. Sebelum menginterpretasikan pesan, pembaca menyaring informasi terlebih dahulu sehingga nantinya pesan yang diutarakan akan ada beberapa hal yang dinegosiasikan.

Ketiga, *oppositional code*. Pembaca melakukan penolakan terhadap pesan berita. Mereka mempunyai pemikiran tersendiri sehingga setelah menerima pesan berita mereka akan menciptakan analisis sendiri yang berbeda dengan pesan berita.

### b) Anak-anak penghafal al-Quran

Dalam penelitian ini peneliti akan membatasi usia anak-anak yakni yang berusia antara 12-17 tahun. Anak-anak tersebut merupakan penghafal al-Quran di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan.

## 3. Sumber dan Jenis Data

Peneliti menggunakan jenis data primer sebagai sumber penelitian. Data primer adalah data pokok yang didapatkan secara langsung dari sumber utama penelitian. Adapun sumber data dalam penelitian ini diperoleh langsung dari hasil observasi dan wawancara dengan informan yang ada di lapangan atau tempat penelitian untuk kemudian diolah untuk mendapatkan jawaban. Data yang diambil berupa informasi dari hasil wawancara kepada 15 anak penghafal al-Quran di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan, anak-anak tersebut berusia sekitar 12-17 tahun. Data tersebut dipilih berdasarkan posisi anak-anak penghafal al-Quran yang mampu memberi informasi secara jelas dan dapat menjawab permasalahan yang dibahas.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian sangat dibutuhkan untuk menemukan jawaban. Dalam pengumpulan data peneliti bisa mengetahui bagaimana cara mendapat data dari subjek penelitian. Peneliti datang langsung di lokasi penelitian dalam rangka pengumpulan data, dikarenakan peneliti merupakan patokan pertama dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2015).

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Wawancara yang dimaksud yakni berusaha menggali data dengan penjelasan atau keterangan dari informan (Gulo, 2005). Wawancara ini dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan sesuai dengan pedoman wawancara yang telah ada. Pedoman wawancara digunakan sebagai pengontrol agar tidak terjadi penyimpangan masalah yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil 15 informan dikarenakan 15 informan tersebut memenuhi kriteria yang dirasa dapat menjawab dari permasalahan penelitian.

Dalam menentukan informan peneliti menggunakan teknik purposive sampling yaitu teknik pengambilan sampel sumber data

dengan cara disengaja berdasarkan ciri atau kriteria tertentu (Arikunto, 2006). Tujuan pemilihan secara purposive adalah untuk mendapatkan data yang sesuai dan secara jelas dapat memberi banyak informasi berkaitan dengan kebutuhan peneliti dan menjawab rumusan masalah penelitian. Informan penelitian yang dipilih berdasarkan atas ciri-ciri, sifat dan karakteristik tertentu yang mewakili dan secara jelas dapat menjawab permasalahan yang dibahas. Berikut kriteria informan dalam penelitian ini:

- a) Informan merupakan anak yang melek media
- b) Informan merupakan pembaca berita dampak negatif gadget di detik.com
- c) Informan berusia antara 12-17 tahun. Penulis lebih mengutamakan subjek informan kategori usia 12-17 tahun karena tergolong usia produktif, pada usia ini cenderung memiliki pola pikir yang terbuka mengikuti perkembangan zaman.
- d) Informan merupakan anak menghafal al-Quran yang aktif menggunakan gadget.
- e) Informan merupakan penduduk desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan.
- f) Ketersediaan informan untuk diteliti.

## 5. Teknik Analisis Data

Data adalah segala keterangan (informasi) mengenai semua hal yang dapat dijadikan kajian dan menghasilkan kesimpulan yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian analisis data menempati posisi terpenting karena dari proses analisis akan diperoleh temuan yang substantif ataupun formal (Wijaya, 2019).

Analisis data resepsi berawal dari teori yang dipopulerkan oleh Stuart Hall teori ini berisi encoding decoding. Kemudian dari teori Stuart Hall peneliti melakukan analisis dengan menggunakan analisis model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman mengungkapkan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif

dilakukan secara interaktif dan dilakukan tanpa henti sampai sampai menemukan data yang cocok. Analisis data mulai dilakukan pada saat pengumpulan data sehingga ketika melakukan analisis pemikiran sudah matang dan mudah dalam menarik kesimpulan. Jawaban-jawaban hasil wawancara yang akan dianalisis oleh peneliti. Apabila jawaban dari narasumber kurang dalam menentukan hasil penelitian maka peneliti akan melakukan pertanyaan lanjutan, sampai tahap dimana peneliti memperoleh data atau informasi yang lebih akurat.

dalam menyajikan data agar menemukan data yang terpercaya, maka diperlukan langkah-langkah analisis data, peneliti menggunakan analisis interaktif Miles dan Huberman, yang membagi langkah-langkah yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Dengan itu peneliti diharapkan akan menemukan hasil penelitian yang dapat dipercaya (Matthew B, 2012).

#### 1) Pengumpulan Data

Hasil dari observasi dan wawancara akan dikumpulkan disini yang kemudian nanti akan dikelompokkan berdasarkan kategori yang sesuai dengan topic penelitian sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan teknik analisis data selanjutnya.

#### 2) Reduksi Data

3) Setelah mengumpulkan data, kemudian data akan dirangkum dan dipilih hal-hal inti, membuang data yang tidak dibutuhkan, memfokuskan juga menajamkan data-data yang sesuai dengan penelitian sehingga simpulan akhir dapat ditarik dan diverifikasi. Segala sesuatu yang didapat pada saat observasi dan wawancara, hasil tersebut masuk dalam reduksi data.

4) Dalam penelitian ini reduksi data dilakukan pada saat peneliti memperoleh data dari anak-anak penghafal al-Quran terhadap berita dampak negatif gadget di detik.com. Data tersebut kemudian disederhanakan gunanya mempermudah peneliti mendapatlan

jawaban dari rumusan masalah juga agar peneliti mudah untuk menarik kesimpulan.

#### 5) Penyajian Data

Setelah melakukan reduksi data atau pengelompokan data, kemudian dilakukan penyajian data untuk mempermudah peneliti melihat kode-kode yang sesuai dengan penelitian. Penyajian disini ditujukan untuk mendeskripsikan kode-kode yang didapat.

Dalam menyajikan data dalam penelitian ini peneliti mendiskripsikan data-data tentang bagaimana resepsi anak-anak penghafal al-Quran terhadap berita dampak negatif gadget di media *online* detik.com

#### 6) Penarikan Kesimpulan dan verifikasi data

Setelah melakukan tiga prosedur analisis data, langkah terakhir yaitu melakukan penarikan kesimpulan. Data-data tersebut disusun dan dibandingkan dengan data lain untuk kemudian dilakukan verifikasi. Tujuan simpulan ditarik agar menemukan makna dari data yang telah didapat (Wijaya, 2018).

### **F. Sistematika Penulisan Skripsi**

Sistematika penulisan adalah bagian yang sangat penting karena setiap bab menjelaskan beberapa pembahasan yang berbeda, sehingga terhindar dari kesalahan ketika penyajian masalah serta dapat memudahkan dalam memahami dan mencerna masalah-masalah yang akan dibahas. Adapun sistematika tersebut adalah sebagai berikut :

#### **BAB I. Pendahuluan**

Dalam bab ini penulis memaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II. Resepsi Anak Penghafal Al-Quran dan Berita Dampak Negatif Gadget**

Kerangka teori berisi tentang : pertama, Resepsi (meliputi: pengertian resepsi, analisis resepsi dan perilaku resepsi berdasarkan perpektif Islam). Kedua, anak-anak menghafal al-Quran. Ketiga, pemberitaan dampak negatif gadget (meliputi: pengertian berita, konsep berita, keunggulan media *online*, dan dampak negatif media).

### **BAB III. Anak Penghafal Al-Quran di Desa Gedangan**

Dalam bab ini peneliti memaparkan profil anak menghafal al-Quran di Desa Gedangan. Detik.com, (meliputi: profil detik.com, dan berita dampak negatif pada situs detik.com). Kemudian memaparkan data tentang resepsi anak-anak menghafal al-Quran terhadap berita dampak negatif gadget di media *online* detik.com.

### **BAB IV. Analisis Resepsi Anak Penghafal Al-Quran Terhadap Berita Dampak Negatif Gadget di Detik.com**

Bab ini berisi analisis tentang resepsi anak-anak menghafal al-Quran di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan terhadap berita dampak negatif gadget di media *online* detik.com dengan menganalisis berdasarkan teori pada kajian penelitian ini.

### **BAB V. Penutup**

Berisi tentang kesimpulan, saran, kata penutup dan daftar pustaka.

## **BAB II**

### **RESEPSI ANAK PENGHAFAL AL-QURAN DAN BERITA DAMPAK NEGATIF GADGET**

#### **A. Analisis Resepsi**

##### **1. Pengertian Resepsi**

Resepsi berasal dari kata *recipere* (latin), *reception* (inggris) yang berarti sebuah penerimaan atau penyambutan pembaca. (Mahardika, 2013). Resepsi terjadi apabila khalayak menerima konten baik konten di media cetak, media online atau media lainnya. Setelahnya subjek akan menginterpretasikan atau memberi pendapat terkait pesan dari konten yang dipahaminya. Hasil dari itu akan bergantung bagaimana latar belakang individu selama ini dan juga kemampuan dalam berfikir.

Istilah resepsi awal mula digunakan untuk mengkaji peran pembaca dalam menerima sebuah karya, yang dimaksud peran pembaca dalam sebuah karya disini yakni sebagai penikmat ataupun konsumen yang dapat memberikan respon serta penilaian terhadap suatu karya. Respon pembaca disini sangat diperlukan dikarenakan jika suatu karya mendapatkan respon yang tinggi dari konsumen maka suatu karya dapat dikatakan memiliki nilai (Fathurrosyidin, 2015).

Pembaca di media sosial merupakan instrument paling penting dikarenakan para pembaca tersebut melakukan penerimaan serta menciptakan respon dari teks yang mereka baca melalui media sosial. Sudah jelas bahwa teori resepsi adalah sebuah teori yang mengkaji peran pembaca di media dalam menerima pesan bukan pada peran pengirim pesan di media. Pada dasarnya khalayak media/pembaca media merupakan penikmat karya dan juga penerima pesan. Penerima pesan akan melakukan interpretasi dan itu disebut sebagai resepsi. Cara pembaca melakukan resepsi yaitu

dengan membaca sebuah karya lalu pembaca memberikan tanggapan dari apa yang dibaca, apa yang dikatakan nanti akan bergantung pada latar belakang, keadaan sosial dan lain sebagainya dari pembaca.

Dalam melakukan proses resepsi, khalayak media tidak semata-mata hanya menerima pesan namun dibarengi dengan memberi, menguraikan tanggapannya. Semakin banyak tanggapan yang dibagikan oleh khalayak menjadikan sebuah media khususnya dalam pemberitaan menjadi memiliki nilai tinggi, baik itu respon positif ataupun negatif.

## **2. Analisis Resepsi**

Analisis resepsi merupakan salah satu studi khalayak dalam komunikasi massa dan yang dikaji yakni peran khalayak tersebut dalam penerimaan pesan melalui media sosial. Pesan yang didapat berupa konten dari berita, tayangan dan lain sebagainya yang sudah lumrah dibicarakan dan konten tersebut menjadi yang dikonsumsi dalam sehari-hari. Khalayak berperan aktif dan bebas dalam mengartikan makna dari isi pesan yang disampaikan oleh media (Littlejohn, 2009).

Stuart Hall menyatakan bahwa “analisis resepsi memfokuskan pada perhatian penerimaan individu serta responnya dalam menerima atau membaca sebuah pesan (*decoding*). *Decoding* adalah kegiatan menafsirkan, menerima dan menangkap pesan dari apa yang telah media publikasikan, ini berarti bahwa pada selama proses penerimaan pesan, individu melakukan analisis mendalam terhadap apa yang dibaca untuk kemudian dilakukan interpretasi yang sesuai dengan pemahamannya”. Jadi akibat dari adanya respon yang berbeda-beda dikarenakan khalayak mempunyai latar belakang, pengalaman yang berbeda oleh karenanya hasil dari interpretasi tersebut berbeda antar satu dengan lainnya (Protect, 2004).

Hall menggambarkan bahwa dalam media tidak selamanya bisa menundukkan khalayak sedemikian rupa. Pada akhir dari studi resepsi, Hall menjabarkan ketika khalayak melakukan interpretasi pesan disebut sebagai decoding dan nantinya memungkinkan akan menempati tiga posisi yaitu dominan, negosiasi, dan oposisi.

- 1) *Dominant hegemonic position* : dalam posisi pembaca ataupun pengguna media sosial memiliki pemikiran yang berbanding lurus dengan pesan yang di tulis di media sosial khususnya berita, sehingga penerima pesan sepenuhnya akan menyetujui dan akhirnya menciptakan efek dominan pada sebuah karya media.
- 2) *Negotiated reading* : pembaca yang aktif ataupun pengguna media yang aktif dapat berpikir kritis dalam menerima pesan, pembaca yang kritis dalam menginterpretasikan pesan berada di posisi ini. Sebelum menginterpretasikan pesan, pembaca menyaring informasi terlebih dahulu sehingga nanti pesan yang diungkap akan ada beberapa hal yang di negosiasi.
- 3) *Oppositional “counter hegemonic” reading* : pembaca yang melakukan penolakan terhadap pesan berita. Mereka mempunyai pemikiran tersendiri sehingga setelah mendapat pesan berita mereka akan menciptakan analisis sendiri yang berbeda dengan pesan berita (DwiPutra, 2021).

Dalam analisis resepsi khalayak media dapat dibagi menjadi dua bagian yang mempunyai pandangan arus besar (*mainstream*) yaitu:

1) Khalayak aktif

Yang dimaksud khalayak aktif yaitu *audience* aktif dalam mengakses media. Khalayak media selalu mengikuti isu-isu yang beredar dan hal ini yang membuat khalayak mampu aktif dalam berbagai hal yang berhubungan dengan media termasuk dalam aktif memberi tanggapan. Khalayak disini mempunyai

kemampuan berfikir kritis untuk mempersepsikan pesan dari media. Dalam kondisi ini khalayak media dapat dengan bebas melakukan interpretasi isi media karena masyarakat sudah memiliki kemampuan literasi media yang mumpuni sehingga dapat menolak ataupun menerima ini dari pesan media sesuai dengan kemampuan pemahaman yang dimiliki.

2) Khalayak pasif

Khalayak pasif adalah khalayak yang berperan sebagai *audience* media massa, ia hanya merespon pesan dari apa yang dia dapat dari media, khalayak pasif disini ditundukkan sedemikian rupa oleh media. Para *audience* tersebut menerima pesan dari media tanpa mengelola didalam pikirannya dan tanpa mencari tahu fakta sebenarnya atau yang biasa disebut tidak dapat berfikir kritis (Gunawan, 2013).

### 3. Perilaku Resepsi Berdasarkan Perfppektif Islam

1. Ikhtilaf (perbedaan)

Allah SWT membekali manusia dengan akal, semua potensi ini dapat menimbulkan perbedaan dalam berbicara dan berfikir. Dalam mempersepsikan pesan, setiap individu tentunya memiliki tanggapan yang berbeda-beda dan perbedaan pendapat tersebut termasuk hal yang wajar. Pesan yang di sampaikan melalui media maupun tidak, semuanya ditujukan kepada khalayak sehingga khalayak berkesempatan untuk mempersepsikan semua pesan dimedia. Begitu banyak keberagaman yang dimiliki setiap individu seperti pola pikir, kehidupan sosial dan kegamaan membuat pemikiran manusia juga ikut beragam.

Perbedaan adalah hukum alam (sunnatullah) yang tidak dapat dihindari. Manusia memiliki pemikiran yang berbeda-beda, dengan demikian hasil analisis juga akan berbeda pula. Perbedaan hasil pemikiran adalah suatu berkah bagi yang

berakal. Allah SWT menciptakan manusia dengan berbagai variasi warna kulit, bahasa, tabiat dan bentuk tubuh. Dalam keragaman inilah terdapat keindahan dan kesempurnaan. Dengan kata lain, perbedaan merupakan fitrah dan kehendak Allah SWT.

Allah SWT berfirman dalam surat al-Maidah ayat 48

لَوْ شَاءَ اللَّهُ لَجَعَلَكُمْ أُمَّةً وَاحِدَةً وَلَكِنْ لَيَبْلُوَكُمْ فِي مَا آتَاكُمْ فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ

*“Kalau Allah menghendaki, niscaya kamu dijadikan-nya satu umat saja, tetapi Allah hendak menguji kamu terhadap karunia yang telah diberikan-nya kepadamu, maka berlomba-lombalah berbuat kebajikan.”*

## 2. Tabayyun

*Tabayyun* secara istilah berarti perilaku untuk mengklarifikasi terhadap kejadian, berita atau peristiwa tertentu melalui pelaku yang bertujuan untuk mengetahui kebenaran dari sebuah informasi. Istilah lain menjelaskan bahwa *tabayyun* adalah sikap atas ketelitian dan selektif dalam menerima suatu berita dan tidak tergesa-gesa dalam segala hal untuk mendapatkan informasi yang aktual (Siregar, 2017). Allah SWT berfirman dalam surat al-Hujurat ayar 6 yang artinya :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنْ جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَنْ تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ

فَتُصِيحُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ

*“Wahai orang-orang yang beriman, jika ada seorang fasiq datang kepada kalian dengan membawa suatu berita penting, maka tabayyunlah (telitilah dulu), agar jangan sampai kalian menimpakan suatu bahaya pada suatu kaum atas dasar kebodohan, kemudian akhirnya kalian menjadi menyesal atas perlakuan kalian”*

Asbabun Nuzul ayat tersebut mengandung sebuah cerita al-Walid bin ‘Uqbah yang membawa berita bohong kepada Nabi mengenai al-Haris, yang tidak mau membayar zakat dan mengancam akan membunuhnya. Lebih dari itu ayat ini menekankan kepada umat Islam untuk lebih bersikap kritis terhadap pemberitaan yang disampaikan oleh orang fasik dan apapun berita yang disampaikan. Masyarakat harus kritis dan melakukan *tabayyun* terhadap informasi yang diperolehnya.

## **B. Anak-anak Penghafal Al-Quran**

Menurut R.A. Kosnan “Anak-anak yaitu manusia dengan kehidupan yang baru sebentar sekitar 15 tahun dan dalam kehidupannya selama itu mudah dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Dikatakan anak karena didalam tubuhnya masih mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, disebut anak karena dalam pola pikirnya masih sangat jernih. Dari pengertian di atas maka yang disebut anak adalah manusia dengan batas umur 18 tahun bagi wanita dan 21 tahun untuk laki-laki (maidin gultom, 2010).

Jika belum berusia 18 tahun manusia dapat disebut sebagai anak dan ada juga yang mengatakan disebut anak jika dibawah umur 21 tahun kecuali, dia yang telah menikah sebelum mencapai umur 21 tahun, dikarenakan mereka mengalami proses pendewasaan dari segi lingkungan maupun pikiran (Yannuansa, 2020). Sesuai dengan (UU no 4 Tahun 1979 pasal 1 ayat 2 tentang kesejahteraan anak), yang mengatakan bahwa disebut anak jika belum mencapai usia 21 tahun dan belum pernah menikah.

Didalam diri seorang anak melekat rasa kemanusiaan, kehormatan, hak-hak manusia yang patut dihargai, itu semua merupakan karunia dari Allah SWT yang senantiasa harus dijaga (Amelia Rahmi, 2013). Jadi dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa anak-anak merupakan seorang yang belum dewasa, yang memiliki umur

masih muda. Adapun anak yang dimaksud dalam penelitian ini ialah anak yang berada pada masa kanak-kanak terakhir sampai remaja yaitu antara umur 12-17 tahun. Pada usia tersebut pikiran anak sudah mulai matang dan sudah memiliki kemampuan berfikir secara rasional dan kritis sehingga dapat memberikan respon terhadap apa yang diterima (Bujuri, 2018).

Kegiatan menghafal al-Quran termasuk kegiatan dalam berdakwah. Tujuan dakwah salah satunya yakni untuk merealisasikan ajaran Islam dan hal ini memiliki kesamaan dengan tujuan menghafal yang dilakukan oleh anak-anak yakni memahami tentang ajaran islam dan menyebarkan ilmunya kepada orang lain dalam rangka berdakwah. Maka dari itu ketika seseorang berusaha untuk menghafal al-Quran, hal itu termasuk dalam usaha dakwah (Mubaraqah, 2019).

Allah SWT berfirman dalam Q.S an.Nahl/16: 125

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَادِ لَهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

*“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”.*

Kandungan dari ayat tersebut menjelaskan mengenai dakwah yang berarti dakwah berarti mengajak seluruh umat manusia dimuka bumi kepada kebaikan yang dapat memberikan syafaat bagi dirinya sendiri juga mengajak dengan cara yang baik pula. Segala sesuatu yang diperintahkan oleh SWT mempunyai dasar hukum dan sudah tertulis di al-Quran, ayat ini menjadi dasar hukum dalam berdakwah (Aziz, 2019).

## C. Pemberitaan Dampak Negatif Gadget

### 1. Pengertian Berita

Berita atau *news* diartikan sebagai *a report of, or information about recent events* (suatu laporan tentang atau informasi mengenai peristiwa baru). Yang memiliki inti yaitu memberi informasi dan bersifat baru. Menurut *William S. Maulsby* berita didefinisikan sebagai suatu kabar sesuai fakta yang baru terjadi, mempunyai arti penting bagi semua pihak, dan dapat menarik perhatian para pembaca berita di surat kabar tersebut. *Eric C Hepwon* juga memberikan definisi mengenai berita yakni kabar yang diposting melalui media sosial dan paling utama dengan memuat kejadian-kejadian penting, sesuai fakta, baru saja terjadi, dan juga memiliki nilai yang dapat menarik khalayak untuk membacanya.

laporan pertama dari kejadian-kejadian penting. Berita adalah kabar terpercaya yang diposting melalui media sosial, berita ini penting bagi kalangan masyarakat yang memuat fakta dan menarik untuk dibaca maupun dijadikan sumber informasi.

Disebut berita karena didalamnya mengandung fakta aktual yang menarik bagi sebagian besar pembaca, pendengar maupun penonton dan bukan ide atau opini. Meskipun ada sesuatu yang dianggap fakta namun tidak memiliki nilai dan tidak menarik bagi sebagian orang maka fakta tersebut masih belum bisa disebut sebagai berita. Namun apabila fakta tersebut tetap diangkat sebagai berita, maka harus diterima bahwa berita tersebut tidak mampu membuat pembaca atau pendengar tertarik karena didalamnya tidak mengandung unsur-unsur pemberitaan. Jadi berita merupakan hal yang dibutuhkan bagi sebagian besar masyarakat untuk mendapat informasi karena didalam berita memuat peristiwa atau kejadian fakta yang baru saja terjadi (masih hangat) (Dennis, 2008).

Sedangkan berita online atau *online news* adalah berita dalam jaringan (daring) atau berita yang tersaji dalam media internet. Berita *online* merupakan berita jenis baru bentuk kemajuan dari media cetak (koran, majalah), berupa teks dan gambar dan di media penyiaran (radio, televisi) berupa audio dan video. Berita online memadukan teks, audio, dan video.

Berita online berkembang dengan pesat, hal tersebut dikarenakan online news menawarkan konten atau isi yang lebih menarik. Berita online adalah laporan peristiwa atau kejadian yang baru terjadi dan dikemas oleh sebuah media dan dipublikasikan berupa berita. Diantara kelebihan berita *online* adalah beritanya selalu terbaru, diperbarui secara berkelanjutan, memiliki interaktivitas, dan multimedia (Kurnia, 2004).

## 2. Keunggulan Media Online

Media online yaitu media yang didalamnya memuat hal-hal yang hanya dapat diakses melalui jaringan internet. Media online juga dapat disebut sebagai sarana komunikasi jarak jauh dengan menggunakan bantuan internet. Media online dapat memuat video, tulisan, suara dan gambar menjadi satu kesatuan (Pamuji, 2019).

Berikut beberapa keunggulan media *online*:

- 1) Informasinya bersifat up to date (senantiasa terbaru)
- 2) *Audience Control*, media *online* memungkinkan pemirsa untuk bisa lebih leluasa dalam memilih berita yang ingin dibaca
- 3) Berita yang diposting di media sosial otomatis akan tersimpan didalamnya
- 4) Kecepatan media *online* memungkinkan informasi didalamnya sangat lengkap dibanding media lain
- 5) Sebanyak apapun tulisan yang kita tulis akan dapat dimuat dalam satu postingan
- 6) Ciri khas media *online* mampu membuat teks, suara, gambar dan video dapat diposting secara bersamaan (Suryawati, 2014).

### 3. Dampak Negatif Media

Dampak adalah efek dari suatu kejadian atau peristiwa yang telah dialami, kejadian atau apapun itu yang dapat mempengaruhi individu ataupun kelompok, dampak nantinya akan mempengaruhi sikap, pemikiran, perbuatan dan watak. Dampak juga dapat berarti pengaruh yakni sesuatu yang memiliki daya tarik yang dapat membuat individu atau kelompok terperangkap didalamnya. Dampak juga berarti akibat, imbas atau pengaruh yang disebabkan karena kejadian, dampak tersebut dapat mempengaruhi individu ataupun kelompok. Dampak menurut Waralah Rd Cristo adalah hasil yang disebabkan oleh sesuatu yang telah terjadi dan nantinya dapat berupa dampak baik ataupun kurang baik (Hariati, 2015).

Dampak negatif adalah efek kurang baik yang ditimbulkan dari adanya segala peristiwa. Dampak negatif ini merupakan sesuatu yang tidak diinginkan setiap individu karena dapat mendatangkan suatu hal negatif bagi diri.

Allah SWT berfirman dalam QS Al-Maidah ayat 77

قُلْ يَا أَهْلَ الْكِتَابِ لَا تَغْلُوا فِي دِينِكُمْ غَيْرَ الْحَقِّ وَلَا تَتَّبِعُوا أَهْوَاءَ قَوْمٍ قَدْ ضَلُّوا

مِنْ قَبْلُ وَأَضَلُّوا كَثِيرًا وَضَلُّوا عَنْ سَوَاءِ السَّبِيلِ

Katakanlah “*Hai ahli kitab, janganlah kamu berlebih-lebihan (melampaui batas) dengan cara tidak benar dalam agamamu. Dan janganlah kamu mengikuti hawa nafsu orang-orang yang telah sesat dahulunya (sebelum kedatangan Muhammad) dan mereka telah menyesatkan kebanyakan (manusia), dan mereja tersesat dari jalan yang lurus.*

Islam mengajarkan umatnya untuk tidak berlebih-lebihan atau melampaui batas dalam setiap tindakannya. Dalam Islam disebutkan berlebih-lebihan termasuk sikap tercela karena tidak dapat mendatangkan kebaikan bagi pelakunya, juga buruk di mata orang lain. Islam melarang berlebih-lebihan, baik dalam hal ibadah maupun dalam aktivitas sehari-hari seperti menggunakan suatu

barang, makan maupun minum. Larangan berlebihan ini tidak hanya dalam konteks duniawi, tetapi juga akhirat karena tidak dapat mendatangkan hal positif.

Salah satu contoh aktivitas yang biasa manusia lakukan yaitu dengan menggunakan *gadget*. Menggunakan dengan seperlunya untuk mendapatkan informasi, berkomunikasi dengan sewajarnya merupakan salah satu bentuk menikmati perkembangan teknologi yang semakin baik. Tetapi, dilain dari banyaknya sisi positif penggunaan *gadget*, disini juga memiliki dampak negatif jika dilakukan terlalu sering atau berlebihan.

*Gadget* membawa pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, khususnya terhadap anak-anak. Penggunaan *gadget* pada anak dapat menimbulkan dampak serta pengaruh baik secara fisik maupun mental. Dampak yang ditimbulkan dapat berupa pengaruh positif maupun negatif terhadap perkembangan seorang anak (Elfandi, 2018). Berikut beberapa dampak negatif penggunaan *gadget*.

a) Ketergantungan

Media seakan memiliki daya tarik yang dapat memikat siapapun yang menggunakan media. Begitu besar daya tarik yang dimiliki media, siapapun yang sudah menggunakan akan sulit untuk melepaskan *gadget* dia merasa ada ketenangan ketika menggunakan *gadget*.

b) Antisosial behavior

Antisocial behavior berarti seseorang yang enggan melakukan hubungan sosial dengan lingkungan. Para pecandu *gadget* tidak lagi memperdulikan lingkungan sosialnya dan lebih cenderung mengutamakan *gadget*. semakin lama para pecandu akan semakin sulit berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya, sehingga kemampuan interpersonal dan emosional tidak berkembang secara optimal. Parahnya, para pengguna *gadget* akan sulit berkomunikasi

dan membangun relasi dengan orang sekitarnya. Bila hal tersebut tidak segera dihindarkan maka akan menimbulkan dampak yang sangat buruk, yang dimana semakin lama manusia akan sangat individualis dan tidak akan lagi berinteraksi ataupun hidup bersosial (Ana Puji Astuti, 2014)

- c) Menjadikan anak kecanduan menonton televisi atau *gadget* daripada melakukan hal-hal positif seperti menghafal. Maka dari itu perlu adanya perhatian, pendampingan dan pengawasan orang tua terhadap anak-anaknya.
- d) Perkembangan otak. Terlalu sering menggunakan gadget dalam mengisi waktu sehari-hari maka *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan otak. Sehingga mengakibatkan dampak negatif dalam diri manusia seperti kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan apa yang dipikirkan. (Nurnawati & Sutanta, 2018).

### BAB III

## GAMBARAN ANAK PENGHAFAL AL-QURAN DI DESA GEDANGAN TERHADAP BERITA DAMPAK NEGATIF GADGET DI DETIK.COM

### A. Profil Anak Penghafal Al-Quran di Desa Gedangan

Anak penghafal al-Quran di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan merupakan anak yang aktif menggunakan gadget dan juga melek media. Melek media sendiri merupakan kemampuan seseorang untuk memahami, memilah dan memilih yang baik dan menerapkan apa yang diserab dari media, dengan kemampuan itu anak dapat membedakan informasi yang baik dan yang buruk. Anak-anak penghafal al-Quran tersebut akan menjadi informan dalam penelitian ini. Para anak penghafal al-Quran merupakan pembaca berita di detik.com dan pernah membaca berita tentang dampak negatif gadget di media *online* tersebut. Para informan juga merupakan anak yang aktif mengikuti berita di media *online*. Berikut beberapa informan yang akan menjadi narasumber dalam penelitian ini:

Tabel1

Tabel Informan Penelitian

NO	Informan	Jenis kelamin	umur
1	A	Perempuan	17 tahun
2	B	Perempuan	17 tahun
3	C	Perempuan	15 tahun
4	D	Perempuan	15 tahun
5	E	Perempuan	15 tahun
6	F	Perempuan	12 tahun
7	G	Perempuan	14 tahun
8	H	Laki-laki	13 tahun
9	I	Laki-laki	13 tahun
10	J	Laki-laki	13 tahun

11	K	Laki-laki	13 tahun
12	L	Laki-laki	16 tahun
13	M	Laki-laki	13 tahun
14	N	Laki-laki	12 tahun
15	O	Laki-laki	12 tahun

## B. Gambaran Detik.com

### 1. Profil detik.com

Detik.com merupakan salah satu media online di Indonesia yang menempati urutan ke tiga setelah tribunnews dan kompas.com versi survey Alexa (*An Amazon Company*). Detik.com sebagai salah satu media online yang mampu memberi berbagai macam informasi kepada masyarakat kurang lebih 171,28 juta jiwa yang mengunjungi situs detik.com setiap harinya.

Detik.com merupakan portal web di Indonesia yang berdiri sejak 9 juli 1998 atas prakarsa dari Budiono Darsono (mantan wartawan detik), Yayan Sopyan (mantan wartawan detik), Abdul Rahman (mantan wartawan tempo), dan Didi Nugraha. Sejak tanggal 3 Agustus 2011, detikCom menjadi bagian dari PT Trans Corporation, salah satu anak perusahaan CT Corp. dibawah naungan CT Corp detik.com memiliki slogan “Situs Warta Era Digital” yang menggambarkan bahwa detik.com memiliki akses yang luas dalam menyebarkan informasi kepada seluruh lapisan masyarakat tanpa ruang dan waktu.

Media *online* detik.com memiliki senjata utama yang dengan sukses menggeser eksistensi media konvensional seperti koran, majalah, bahkan televisi dengan kelebihan utamanya, yaitu kecepatan atau aktualitas. Kecepatan yang ditawarkan oleh media berbasis internet ini mampu menjaring masyarakat untuk beralih mencari informasi di internet. Orang tidak perlu menunggu hingga esok pagi untuk mendapatkan berita terbaru, namun hanya dengan menggunakan komputer dan koneksi internet atau

bahkan hanya dengan telepon seluler saja, kini informasi sudah bisa diakses dengan sangat cepat. Hal ini didukung lagi dengan pembaharuan berita yang terus menerus secara berkala sehingga masyarakat dapat mengikuti perkembangan dari sebuah informasi yang sedang diaksesnya.

Detik.com ialah sebuah situs web yang memuat berita aktual dan artikel daring di Indonesia. Detik.com menjadi salah satu situs berita terpopuler di Indonesia. Berbeda dari situs-situs berita berbahasa Indonesia lainnya, detikcom hanya mempunyai edisi daring dan menggantungkan pendapatan dari bidang iklan. Meskipun begitu, detikcom merupakan yang terdepan dalam hal berita-berita baru.

## 2. Berita Dampak Negatif Gadget Pada Detik.com

### a. Berita 1

Berita pertama yang akan penulis teliti adalah berita yang berjudul “gawat! RSJ Cisarua rehabilitasi ratusan anak kecanduan gadget di Jabar”. Berita tersebut di publikasikan pada hari Selasa, 16 Maret 2021 pukul 12:35 WIB dan dapat diakses pada laman <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5495226/gawat-rsj-cisarua-rehabilitasi-ratusan-anak-kecanduan-gadget-di-jabar>. Berita yang ditulis oleh Whisnu Pradana tersebut berisi tentang banyak anak usia 11-15 tahun menjadi pasien di Rumah Sakit Jiwa Cisarua dikarenakan kecanduan gadget.

Berikut ini adalah teks berita lengkapnya:



## Gambar 2.

### Berita dampak negatif gadget I

Kecanduan mengakses ponsel atau gadget pada anak-anak dan remaja semakin mengkhawatirkan. Buntutnya banyak dari anak-anak usia 11-15 tahun itu terpaksa menjadi pasien di Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Cisarua.

Berdasarkan catatan RSJ Cisarua pada bulan Januari hingga Februari 2021 ada 14 anak alami kecanduan gawai yang menjalani rawat jalan. Sementara pada tahun 2020 rentang bulan Januari sampai Desember total ada 98 anak yang menjalani rawat jalan gegara kecanduan gawai.

Direktur Utama RSJ Cisarua Elly Marliyani mengatakan anak-anak yang tengah menjalani rawat jalan saat ini merupakan pasien yang murni mengalami gangguan adiksi gawai.

“Januari dan Februari ini ada 14 orang yang sedang menjalani rawat jalan, mereka murni gangguan adiksi gawai, jadi yang dominan itu kecanduan internet diantaranya adiksi games,” ungkap Lina kepada detik.com, Selasa (16/3/2021).

Sementara pada tahun 2019 pihaknya belum merinci data anak yang kecanduan gawai. Namun dari catatan yang ada, setiap bulannya di tahun 2019 ada belasan anak yang menjalani rawat jalan dengan berbagai kategori.

“adanya data komorbid, jadi itu gabungan antara anak mengalami gangguan jiwa lalu mereka mengalami adiksi games atau adiksi games lalu mereka alami gangguan jiwa. Rata-rata sebulan itu ada sekitar 11 sampai 12 orang,” katanya.

Sub Spesialis Psikiater Anak dan Remaja RSJ Cisarua Lina Budiyananti menambahkan mayoritas orang tua membawa anak-anaknya untuk diberikan perawatan lantaran mudah tersulut emosi apabila dilarang menggunakan ponsel.

“Ketika dilarang langsung ekspresi emosinya sangat tinggi. Bisa melempar barang, bahkan bisa mengancam dengan senjata tajam kalau tidak dituruti permintaannya, seperti ponsel dan kuota,” jelasnya.

Lina membeberkan, faktor pandemi COVID-19 juga turut menyumbang kecanduan anak-anak terhadap gawai, sebab sejak

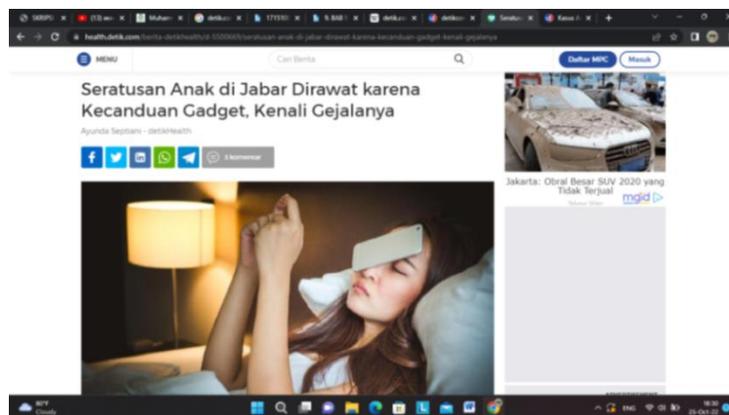
setahun terakhir muncul kebijakan sekolah secara daring. Sehingga anak lebih banyak memegang ponsel.

“sebagian yang datang ke kami, diperberat dengan kondisi ini pandemi COVID-19. Jadi pandemic mereka tidak kemana-mana. Orang tua awalnya memberikan kelonggaran, karena berpikir kalau enggak main game, mau ngapain. Awalnya dari situ, tapi lama-lama pemakaian enggak terkendali, akhirnya jadi adiksi,” bebernya.

b. Berita 2

Berita ke dua yang akan penulis teliti adalah berita yang berjudul “Seratus Anak di Jawa Barat di Rawat Karena Kecanduan Gadget, Kenali Gejalanya”. Berita tersebut di publikasikan pada hari Sabtu, 20 Maret 2021 pukul 06:20 WIB. Berita yang ditulis oleh Ayunda Septiani tersebut dapat diakses pada laman <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5500669/seratus-anak-di-jabar-dirawat-karena-kecanduan-gadget-kenali-gejalanya>. Berita tersebut berisi tentang beberapa anak yang kecanduan gadget dan harus menjalani rawat inap dan memberi tahu beberapa gejala yang dialami anak jika kecanduan gadget.

Berikut ini adalah teks berita lengkapnya:



Gambar 3.

Berita dampak negatif gadget 2

Bukan hanya virus corona COVID-19 saja yang mengkhawatirkan, kecanduan gadget pada anak-anak dan remaja pun kini perlu menjadi perhatian serius.

Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Cisarua, Bogor, mencatat pada bulan Januari hingga Februari 2021, ada sekitar 14 anak mengalami kecanduan gadget dan harus menjalani perawatan. Sementara tahun 2020, dan Januari hingga Desember, sekitar 98 anak yang menjalani rawat jalan karena kecanduan gawai.

Direktur Utama RSJ Cisarua Elly Marliyani menyebutkan anak-anak yang tengah menjalani rawat jalan saat ini merupakan pasien yang murni mengalami gangguan adiksi gawai.

"Mereka murni gangguan adiksi gawai, jadi yang dominan itu kecanduan internet di antaranya adiksi games," ungkap Lina kepada detikcom, Selasa (16/3/2021).

Pakar kesehatan jiwa dr Lahargo Kembaren dari SpKJ dari RS Siloam Bogor menyebut, wabah virus Corona COVID-19 memberikan suatu dampak besar bagi kehidupan setiap orang di dunia. Termasuk mengikuti pembelajaran jarak jauh melalui internet lewat layar komputer, gadget, televisi (study from home).

"Akibat dari ini semua adalah meningkatnya risiko penggunaan gadget dan internet yang berlebihan terutama pada anak-anak dan remaja," jelas dr Lahargo, seperti rilis yang diterima oleh detikcom, Jumat (19/3/2021).

Untuk mengetahui apakah seseorang kecanduan gadget atau ponsel, dr Lahargo memberikan ciri-ciri adiksi atau kecanduan terhadap gawai.

Berpikir terus menerus untuk bermain internet, game, dan gadget  
Menggunakan internet, game, dan gadget lebih lama dari waktu yang sudah ditentukan

- Berusaha untuk mengurangi atau menghentikan bermain namun gagal
- Membutuhkan waktu semakin lama untuk mendapatkan kepuasan saat bermain internet, game, dan gadget
- Menggunakan internet, game, gadget untuk mengalihkan rasa sedih, marah, hingga kecewa
- Merasa sedih, cemas, gelisah saat tidak bermain internet, game, gadget atau saat berusaha mengurangi, memberhentikannya
- Memiliki masalah di sekolah, dengan teman, guru, orang tua, keluarga karena penggunaan internet, game, dan gadget.

Apabila ditemukan gejala-gejala kecanduan gadget diatas segera lakukan:

### **Digital Detox**

Melakukan digital detox berarti membatasi akses ke dunia digital termasuk media sosial, game online, googling, dll. Hal ini dapat dilakukan dengan cara:

- Full digital detox (sama sekali tidak bersentuhan dengan dunia digital)
- Partial digital detox (pembatasan akses dengan dunia digital untuk hal-hal tertentu)

### **Konsultasi ke Professional**

Segera datangi professional kesehatan jiwa seperti psikiater, perawat jiwa, psikolog, konselor untuk mendapatkan pertolongan.

#### c. Berita 3

Berita ke tiga yang akan penulis teliti adalah berita yang berjudul “Kasus Anak Kecanduan Gadget di Jabar, Belasan Rawat Jalan-Ada yang Meninggal”. Berita tersebut di publikasikan pada hari Minggu, 21 Maret 2021 pukul 10.15 WIB. Berita yang ditulis oleh Whisnu Pradana tersebut dapat diakses pada laman <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5501680/kasus-anak-kecanduan-gadget-di-jabar-belasan-rawat-jalan-ada-yang-meninggal>.

Berita tersebut berisi tentang kasus anak kecanduan gadget yang ada di Jawa Barat dan memaparkan beberapa penyebabnya.

Berikut ini adalah teks berita lengkapnya:



#### Gambar 4.

#### Berita dampak negatif gadget 3

Kasus adiksi atau kecanduan gawai kalangan anak-anak di Jawa Barat cukup memprihatinkan. Akhir Februari lalu, siswa SMP kelas 1 di Subang meninggal diduga penyebabnya karena kecanduan game. Tak hanya itu, jumlah pasien anak yang kecanduan gawai di RS Jiwa Cisarua Bandung Barat meningkat.

Raden Tri Sakti (12), siswa SMP kelas 1 asal Desa Salam Jaya, Pabuaran, Subang meninggal dunia dengan diagnosa mengalami gangguan syaraf. Pihak keluarga menyebut penyakit yang dideritanya dikabarkan karena kecanduan bermain game online di telepon seluler. Raden meninggal 23 Februari.

Endang, paman Raden, menceritakan keponakannya sejak awal tahun mengeluhkan sakit kepala, bahkan tangan dan kakinya susah digerakkan. Sempat dirawat selama di RS Siloam, Endang mengatakan dokter yang merawatnya mengatakan gangguan saraf yang diderita keponakannya itu karena radiasi telepon seluler.

Endang menuturkan keponakannya selama ini selalu bermain game online seharian, ditambah dengan sekolah jarak jauh yang otomatis selalu memegang handphone. "Jadi anak itu tadinya sering main HP game online siang malam, tidur subuh pukul 03.00 WIB. Terus kerap mengigau kaya lagi bermain game," ujar Endang.

Meski penyebab gangguan saraf ini dibantah oleh Ketua IDI cabang Kabupaten Purwakarta dr Susilo Atmojo. Menurutnya gangguan syaraf tidak ada hubungannya dengan radiasi handphone. Kecanduan gawai atau kecanduan bermain game berakibat kepada perubahan perilaku anak.

Sementara itu berdasarkan catatan RSJ Cisarua, Jawa Barat, pada bulan Januari hingga Februari 2021 ada 14 anak alami kecanduan gawai yang menjalani rawat jalan. Sementara pada tahun 2020 rentang bulan Januari sampai Desember total ada 98 anak yang menjalani rawat jalan gegara kecanduan gawai.

Spesialis Psikiater Anak dan Remaja RSJ Cisarua Lina Budianti mengatakan usia anak paling muda yang pernah menjalani perawatan jalan karena kecanduan gawai yakni usia 7 tahun.

"Untuk yang termuda itu 7 tahun, dia juga murni kecanduan gawai karena kurangnya pengawasan orangtua. Kalau secara keseluruhan, rata-rata yang dirawat jalan di sini usia 7-15 tahun," katanya dihubungi, Sabtu (20/3/2021).

Menurut Lina penyebab anak-anak menjadi pecandu gawai karena banyak faktor, seperti membuat anak anteng karena kebanyakan orangtua sibuk.

"Orangtuanya di awal memberikan kelonggaran, karena mereka berpikir kalau enggak main game terus mau ngapain. Tapi lama-lama pemakaian tidak terkendali, akhirnya jadi adiksi," kata Lina.

Hal itu diperparah dengan kondisi pandemi COVID-19 saat ini, di mana anak mau tidak mau setiap hari memegang gadget karena proses belajar mengajar dilakukan secara daring.

"Sebagian yang datang ke kami diperberat dengan kondisi ini (pandemi COVID-19). Jadi pandemi mereka tidak kemana-mana. Mereka juga dapat kuota gratis kan. Kita tanya orangtua sudah berusaha dibatasi atau belum ternyata jawabannya sudah, tapi memang sulit," jelasnya.

Lina mengatakan jumlah anak yang mengalami kecanduan gawai bertambah setiap tahunnya. "Dulu kalau mau senang itu lewat olahraga, rekreasi atau interaksi dengan sesama. Kalau sekarang, untuk mendapat dopamine itu, anak-anak bisa bermain game dan internetan di ponsel. Tapi kalau berlebihan nanti berubah fungsi bisa berdampak pada masalah psikiatri ya adiksi ini," terangnya.

Lebih lanjut Lina mengatakan untuk mengurangi potensi adiksi anak terhadap gawai, orangtua tak perlu melarang keras anak mengakses gawai, namun berikan edukasi pada anak soal tanggungjawab dan batasan yang jelas.

"Sebetulnya yang dilakukan orang tua untuk membatasi adiksi itu bukan melarang, tapi mengajari anaknya memakai internet dengan bertanggungjawab. Hanya saja karena orangtua sibuk dan anaknya anteng tanpa diawasi akhirnya ya bablas. Intinya orangtua harus bisa mengawasi dengan ketat," tandasnya.

#### d. Berita 4

Berita ke empat yang akan peneliti teliti adalah berita dengan judul “2 Siswa SMP Kecanduan Gawai-Berhenti Setahun, ini Kata Disdik Cimahi”. Berita yang di publikasikan pada hari Kamis, 25 Maret 2021 pukul 16.26 WIB dapat diakses pada laman <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5507579/2-siswa-smp-kecanduan-gawai-berhenti-setahun-ini-kata-disdik-cimahi>. Berita yang ditulis oleh Whisnu Pradana tersebut berisikan tentang 2 anak SMP yang kecanduan gadget, dan hal tersebut direspon langsung oleh Dinas Pendidikan Kota Cimahi.

Berikut adalah teks berita lengkapnya:



Gambar 5.

#### Berita dampak negatif gadget 4

Dinas Pendidikan (Disdik) Kota Cimahi langsung menindaklanjuti adanya temuan dua siswa SMP di Cimahi yang terpaksa berhenti sekolah selama setahun gegara kecanduan game online.

Sekadar diketahui, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyebutkan ada siswa kelas VII SMP di Kota Cimahi yang mengalami kecanduan game online sampai harus berhenti sementara dari sekolahnya untuk menjalani pemulihan kejiwaan.

Kepala Dinas Pendidikan Kota Cimahi Harjono mengatakan dari laporan kepala sekolah sejauh ini tidak ada siswa SMP baik negeri maupun swasta di Cimahi yang harus berhenti sekolah sementara akibat kecanduan game online.

“Kepala sekolah melaporkan tidak ada kasus dari orangtua maupun dari komite bahwa ada anaknya yang kecanduan gawai dan sedang menjalani rehabilitasi,” ungkap Harjono saat dihubungi, Kamis (25/3/2021).

Menurut Harjono kemungkinan dua anak tersebut memang warga Kota Cimahi namun menempuh pendidikan di luar Cimahi. Misalnya Kota Bandung dan Kabupaten Bandung Barat (KBB) yang memang merupakan daerah tetangga.

“Mungkin bisa saja anaknya ini orang Cimahi tapi bukan sekolah di Cimahi. Di Cimahi tidak ada anaknya yang seperti ini (kecanduan game online),” tegas Harjono.

Dirinya tidak memungkiri dampak dari pembelajaran daring membuat anak terbiasa mengakses gawai seharian. Anak bukan hanya sekedar belajar tapi justru lebih senang untuk bermain game dan mengakses internet.

"Kalau laporan itu ada (kecanduan gawai), tapi tidak sampai menyebabkan anak keluar dari sekolah. Karena memang informasi dari sekolah pun tidak ada yang seperti itu," sebutnya.

Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Bidang Pendidikan Retno Listyarti mengungkapkan jika adan dua anak kelas VII SMP mengalami kecanduan atau adiksi bermain game online.

"Ada dua siswa kelas VII SMP di Kota Cimahi berhenti sekolah selama satu tahun karena harus menjalani perawatan dan pemulihan akibat kecanduan game online," ungkap Retno melalui keterangan tertulisnya.

Retno mengungkapkan awal mula temuan dua anak kecanduan game online itu saat mereka tidak muncul saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dari situ kemudian ditelusuri dan didapati fakta bahwa mereka kecanduan game online.

"Pihak sekolah yang tahu lebih dulu karena anaknya enggak ikut PJJ. Kemudian dilaporkan ke KPAI soal temuan tersebut," jelasnya.

e. Berita 5

Berita kelima yang akan penulis teliti adalah berita yang berjudul “Alasan Ilmiah Kenapa orang Kecanduan Gadget dan Jadi Pubbing”.

Berita tersebut di publikasikan pada hari Rabu, 11 Agustus 2021 pukul 18.44 WIB, berita tersebut dapat diakses pada laman <https://inet.detik.com/science/d-5678290/alasan-ilmiah-kenapa-orang-kecanduan-gadget-dan-jadi-phubbing>. Berita yang ditulis oleh Rachmatunnisa tersebut berisikan tentang Berikut adalah teks berita lengkapnya:



Gambar 6.

#### Berita dampak negatif gadget 5

Phubbing, istilah untuk orang yang lebih fokus main gadget dan tidak mempedulikan sekitarnya, semakin umum terjadi dan mulai mengkhawatirkan. Ternyata ada alasan ilmiah kenapa seseorang menjadi phubbing.

Dikutip dari Science Daily, Rabu (11/8/2021) istilah ini berasal dari bahasa Inggris phone snubbing yang berarti sikap mengabaikan seseorang yang berinteraksi dengan kita karena perhatiannya lebih tertuju pada ponsel.

Meski hal ini mungkin terlihat sebagai hal biasa, berdasarkan studi terbaru di University of Georgia, phubbing dapat berdampak serius pada hubungan, dan ada berbagai faktor yang dapat mendorong individu mengabaikan mereka demi layar gadget.

Studi ini mengungkapkan hubungan positif antara depresi dan kecemasan sosial pada peningkatan phubbing. Menurut studi tersebut, orang yang depresi cenderung lebih sering melakukan phubbing kepada lawan bicaranya, dan orang yang cemas secara sosial, yang mungkin lebih memilih interaksi sosial secara online ketimbang komunikasi tatap muka, mungkin juga menunjukkan

lebih banyak perilaku phubbing. Ciri-ciri kepribadian seperti neurotisisme juga mempengaruhi perilaku phubbing.

"Dan tentu saja, beberapa orang yang memiliki kecemasan sosial atau depresi yang tinggi lebih cenderung kecanduan smartphone mereka," kata Juhyung Sun, penulis utama makalah ini yang menyelesaikan gelar masternya dalam studi komunikasi di University of Georgia. Menurutnya, perilaku phubbing menunjukkan sejumlah wawasan mendasar tentang bagaimana teknologi mengganggu interaksi sosial.

"Saya mengamati begitu banyak orang menggunakan ponsel mereka saat mereka sedang duduk bersama teman-teman di kafe, kapan pun waktu makan, terlepas dari jenis hubungan mereka," kata Sun.

Dia pertama kali mempertimbangkan beberapa alasan negatif di balik phubbing antara lain kecanduan smartphone dan terkait kebiasaan untuk terus-menerus membaca notifikasi yang muncul di layar gadget.

"Orang-orang sangat sensitif terhadap notifikasi mereka. Dengan setiap getar atau suara, kita secara sadar atau tidak sadar akan langsung melihat ponsel kita," katanya.

Sun mencatat, utilitas perangkat yang luas di seluruh aplikasi, mulai dari fungsi prediksi cuaca hingga berita terkini, adalah pendorong utama yang menciptakan dinamika ini.

Temuan lain dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa individu dengan kepribadian menyenangkan menunjukkan perilaku phubbing lebih rendah. Orang dengan ciri kepribadian ramah cenderung menunjukkan perilaku kooperatif, sopan, dan ramah dalam hubungan interpersonal dan pengaturan interaksi sosial mereka.

"Mereka memiliki kecenderungan tinggi untuk menjaga keharmonisan sosial sambil menghindari pertengkaran yang dapat merusak hubungan mereka. Dalam percakapan tatap muka, orang-orang dengan tingkat keramahan yang tinggi menganggap phubbing adalah perilaku yang kasar dan tidak sopan kepada lawan bicara mereka," jelas Sun.

Jennifer Samp, profesor di University of Georgia Franklin College of Arts and Sciences departemen studi komunikasi dan pembimbing Sun dalam penelitian ini mengatakan dirinya percaya

bahwa tindakan phubbing mungkin memiliki implikasi lebih besar setelah publik dalam kelompok lebih besar bisa kembali ke berinteraksi tatap muka secara langsung setelah pandemi mereda.

"Orang-orang sangat bergantung pada ponsel dan teknologi lain untuk tetap terhubung selama pandemi. Bagi banyak orang, tetap terhubung melalui chat dan video lebih nyaman daripada interaksi tatap muka. Akankah orang-orang, terutama yang memiliki kecemasan, masih akan berperilaku phubbing ketika bisa bertemu lagi secara fisik? Waktu yang akan menjawabnya," tutupnya

### **C. Data Penelitian Resepsi Anak Penghafal Al-Quran terhadap Berita Dampak Negatif Gadget di Detik.com**

Dalam memperoleh data terkait resepsi anak penghafal al-Quran terhadap berita dampak negatif gadget di detik.com, peneliti melakukan wawancara kepada 15 informan. Berikut hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan anak-anak penghafal al-Quran di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan. Untuk mempermudah penjelasan, maka informan dibuat kode A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, dan O.

Berikut penerimaan informan terhadap dampak negatif gadget

#### **1. Keterkaitan Informan dengan Berita Dampak Negatif Gadget**

Jika ingin memahami hubungan antara khalayak dengan berita, maka hal yang harus diterima terlebih dahulu adalah khalayak memang membaca berita. Sebab kekuatan berita terletak pada kemampuannya dalam membuat khalayak membaca berita demi sebuah kebutuhan. Kebutuhan yang dimaksud di sini adalah melalui berita-berita yang diposting mampu memberi banyak informasi kepada khalayak. Berdasarkan hasil wawancara mendalam, ditemukan adanya ketertarikan anak penghafal al-Quran dalam membaca berita dampak negatif gadget di detik.com.

*“Detik.com ini beritanya banyak sekali ya mbak, dan berita yang dibagikan pun menurut saya sangat bermanfaat. dulu pas zaman corona kan saya bingung mau ngapain, jadi saya mencoba mencari kegiatan baru, nah sejak saat itu saya jadi suka lihat dan baca-baca berita salah satunya detik.com. terus saya menemukan disitu ada berita anak kecanduan gadget sampe masuk rumah sakit jiwa, pas baca itu saya radak takut”.* (Informan A)

Menurut informan A, ketertarikannya dalam membaca berita dampak negatif gadget di detik.com dimulai ketika dia penasaran dengan seberapa besar dampak negatif gadget pada anak-anak seusianya. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh informan B dan informan D, yang tertarik membaca berita di detik.com ketika dia tidak sengaja membaca berita terkait dampak negatif gadget yang cukup besar, dengan adanya hal itu dia mulai tertarik untuk mencari tau lebih dalam.

*“Aku gatau loh mbak kalo hp bahaya banget, aku kira ya cuma bakal kecanduan biasa ternyata ada yang sampai masuk rumah sakit jiwa, makanya pas aku baca berita itu ga nyangka aja, aku sendiri ini juga termasuk udah kecanduan loh mbak, tiap hari main hp terus kalo ga main ada yang kurang”.* (Informan B)

*“setau saya media online detik.com ini udah ada sejak lama mbak makane saya suka membaca disini, detik.com pun mempunyai banyak jenis jenisnya kaya detik.health kaya gitu itu yang membuat saya suka. Kaya semua ada di detik gitu mba”.* (Informan D)

Hal dukungan diungkapkan oleh informan E, dia berharap detik.com akan selalu menuliskan berita-berita yang bermanfaat, yang dapat membuat dia sadar akan bahaya gadget.

*“semoga detik.com tetap menuliskan berita-berita seperti ini yang bisa menyadarkan kita semua terkait bahaya hp, tapi saya juga kasihan mba sama yang masuk rumah sakit itu, saya berharap tidak akan lagi ada yang kecanduan gadget sampe pergi ke psikolog atau kerumah sakit”.*(Informan E)

Tidak berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh informan G dan informan H, dia menyukai beberapa berita tersebut dikarenakan penulis memberi penyebab bagaimana kecanduan gadget dan juga cara-cara supaya tidak kecanduan gadget, dikarenakan hal itu bisa menambah informasinya.

*“saya gasuka kalau ada berita yang cuma ngasih tau jeleknya aja, kalau kaya gitu saya penasaran kenapa bisa sampai gitu. Sedangkan di berita detik.com ini penulisnya ngasih tau gejala-gejala kalau mulai kecanduan dan juga ngasih tau cara terhindar dari dampak negatifnya, kan kalau kaya gitu saya jadi tau mbak”.*(Informan G)

*“aku anaknya suka main hp mbak kadang sampai lupa waktu, aku juga sedang hafalan tapi aku juga gabisa lepas dari hp. Aku gasuka*

*main diluar jadi ya sebagai gantinya aku main hp. Kadang suka lupa kalau aku proses ngehafal makanya untuk ngecagah main hp terus ya aku baca apapun itu yang bisa buat aku berhenti salah satunya baca berita dampak negatif hp di detik.com. soalnya ibuku gaterlalu peduli mbak aku main hp apa engga jadi ya aku cari cara sendiri biar inget kalau main hp terus bisa buat lupa hafalanku. Tapi mba aku itu suka ndengerin ayat-ayat al-Quran di gadget. disana itu banyak sekali para guru yang mempunyai ciri khas dalam membaca al-Quran dan aku suka ndengerin itu”. (Informan H)*

Informan I juga menceritakan bahwa ia gemar membaca berita di detik.com. Menurutnya detik.com merupakan situs terbaik dalam hal menyiarkan berita.

*“detik.com sudah terkenal dimana-mana ya mba, dari berita kecil sampe gede ada semua di detik.com. salah satunya berita dampak negatif gadget ini. Detik.com bisa mengangkat dan membuat berita dampak negatif ini memang harus benar-benar dijauhkan dari manusia termasuk anak-anak. Padahal kalau kita sadar dan tau, kita pasti akan mendapatkan apapun yang kita mau dari gadget, jadi gadget tidak seburuk itu”. (Informan I)*

detik.com adalah media yang sudah tua dan lama, dan informan K sepakat akan hal itu bahwa detik.com menjadi media penyiar berita kepercayaannya. Selain itu menurutnya detik.com mempunyai karakteristik khusus yang membuat dirinya tidak ingin pindah untuk baca berita di website lainnya.

*“alasan memilih detik.com tentunya media ini sudah terkenal mba, selain itu semua masyarakat kalangan kita juga sudah pasti tau detik.com. detik.com juga mempunyai ciri khas yaitu tiap detik munculin berita terbaru dan hangat dan itu bisa dilihat dari namanya detik gitu, , ga hanya itu sih mbak di detik.com juga ditampilannya ada menu yang di atas web kaya pembagian jenis berita gitu yang memudahkan mencari berita yang diinginkan dan itu yang ngebuat gamau pindah baca berita di situs lain”. (Informan K)*

## **2. Pendapat Informan terhadap Dampak Negatif Gadget**

Gadget merupakan media yang menghasilkan dampak positif dan negatif, bagi anak-anak penghafal al-Quran gadget dapat menimbulkan dampak negatif yang luar biasa. Seperti halnya yang diungkapkan oleh informan A,

gadget merupakan alat yang dapat menjerumuskan saya apalagi saya seorang penghafal al-Quran yang benar-benar harus dijauhkan dari gadget.

*“dari yang saya ketahui gadget mempunyai dampak negatif yang luar biasa mba, gadget dapat membuat saya lupa akan segala hal salah satunya hafalan saya. Dan tidak sedikit teman-teman saya mengalami lupa dengan hafalnya dikarenakan kebanyakan main gadget”.* (Informan A)

Namun, hal berbeda diungkapkan oleh informan B yang menyatakan bahwa dia mampu memanfaatkan gadget sebagai media dalam menghafal al-Quran, di balik dampak negatif gadget yang luar biasa, gadget memiliki segudang manfaat jika digunakan sebagaimana mestinya. Informan E juga mengatakan bahwa dampak negatif dari gadget tentunya memiliki efek yang berbeda tiap individu.

*“walaupun saya kecanduan main hp dan saya juga sadar kalau hp mempunyai dampak negatif yang cukup besar tetapi saya bisa memanfaatkan sisi positifnya loh mbak, contohnya saya menggunakan gadget sebagai alat untuk menghafal, jadi saya menginstal sebuah aplikasi yang saya gunakan sebagai alat bantu untuk menghafal al-Quran”.* (Informan B)

*“kalau dampak negatif gadget dari dulu saya udah sadar ya cuman itu kan balik lagi ke kitanya mbak, gimana kita bisa mengolah dan memanfaatkan sebaik mungkin. Untuk kecanduan sebenarnya sudah saya rasakan juga tapi ya kalau gada hp saya ga bisa mba, saya belajar dan menghafal pakai hp. Dan cara saya untuk mengatasi terkena dampak dari hp itu tidak menginstal aplikasi aneh-aneh yang menurut saya bisa membuat candu. Terus ibu juga wanti-wanti kalo mau main hp inget aku lagi proses menghafal jadi dibolehin main hp kalo emang emang butuh seperti mau ndengerin murotal aja”.* (Informan E)

Hal serupa juga diungkapkan oleh informan F, informan H, informan I dan informan K. mereka semua memiliki pendapat hampir sama dalam memahami dampak negatif gadget.

*“aku sudah mengenal dan menggunakan gadget sejak lama, jadi sudah faham bagaimana gadget dapat menimbulkan dampak negatif. ketika dalam sehari menggunakan gadget lebih dari 12 jam saya merasa kepala saya menjadi pusing, penglihatan kabur dan kadang tangan jadi gemetar, tapi jika kita tau waktu saya bisa merasakan manfaat gadget”.*(Informan F)

*“untuk dampak negatif gadget itu kataku nda terlalu ngefek jika kita tau tempat dan bisa memanfaatkan sebaik mungkin. Contoh nya saya bisa memanfaatkan gadget sebagai media dalam menghafal, aku sadar kalau aku menggunakan gadget hanya untuk media menghafal dan media untuk menghibur diri, tapi kalau udah lupa waktu yaa siap-siap aja untuk ngerasain dampak negatif, intinya harus sadar sih mba”.* (Informan H)

*“sebelum membahas dampak negatif aku ingin ngasih tau ya mba, kalau gadget bisa dimanfaatkan diberbagai hal, contohnya bisa bermain game online, bisa berkomunikasi jarak jauh, bisa belanja online, dan semua bisa dilakukan secara online, tapi memang untuk dampak negatif pasti ada ya mba, seperti menjadikan saya orang malas, jadi sekarang apa-apa serba online, dan bahkan membaca al-Quran juga online”.* (Informan I)

*“kalau dampak negatif yang saya rasakan itu menjadi manusia boros, karena kan kalau mau main hp pake paketan ya mba, biasanya saya bisa nabung tapi sekarang udah kenal hp jadi nda bisa nabung uangnya buat beli paketan. Terus gadget juga membuat saya jadi lebih suka meyakini daripada kumpul sama temen-temen, tapi kalau gada hp juga nda enak sih mba, kalo disuruh milih aku milih lebih baik ada hp saja”.* (Informan K)

Terdapat tanggapan yang berbeda dari informan-informan sebelumnya, informan C, informan G, informan J, dan informan M, memberi tanggapan yang cukup unik, mereka menuturkan bahwa mereka mampu mengambil manfaat gadget dengan maksimal dan menghiraukan dampak negatif gadget.

*“gadget nda seburuk itu loh mba, dari yang aku dapetin selama ini gadget itu sebuah alat canggih yang bisa memudahkan semua pekerjaan, aku bisa mengerjakan pr, mendapatkan jawaban soal dari brosing internet, menghafal al-Quran melalui gadget, jadi aku disini belum menemukan dampak negatif dari gadget”.* (Informan C)

*“kecanduan merupakan dampak negatif gadget yang paling ketara sih mba kataku, terus jadi bisa membantah orang tua juga, itu salah satu yang dialami oleh temenku. Mereka mengalami hal itu kurang adanya control baik diri sendiri maupun orang tua, terus ada lagi mba, orang kalau udah kecanduan hp itu dikit-dikit ngecek hp, apa-apa main hp, kemanapun bawa hp, kaya nda bisa lepas gitu”.* (Informan G)

*“orang kalau udah dikasih hp pasti bakalan suka mba, soalnya didalamnya banyak aplikasi yang menarik yang negbuat jadi penasaran, itu sih yang tak rasain mbak. Makanya aku setuju sih kalau gadget dampak negatif nya sangat besar tapi itu juga sebanding dengan manfaat yang dari gadget ya mba, gadget itu banyaak bangett manfaatnya”*. (Informan J)

*“dulu aku main gadget niatnya Cuma untuk buat alat bantu menghafal mba, tapi semakin kesini main gadget kok asik. Jadi ya gitu jadi lupa sama hafalannya. Tapi setelah aku memahami banget dari gadget aku bisa ngemanfaatin alat itu sebaik mungkin”*. (Infoman M)

### **3. Penerimaan Informan terhadap Berita Dampak Negatif Gadget di Detik.com**

Informan A memberi tanggapan penerimaan terkait isi berita tersebut, dia berpendapat bahwa anak-anak yang ada diberita tersebut kurang adanya kesadaran diri, kurangnya pengetahuan dan pengawasan orang tua.

*“ya mungkin itu disebabkan karena orang tua kurang mengawasi kali ya mbak, atau anak-anak itu gasadar akan bahaya dari hp itu, mungkin juga gatau waktu, soalnya aku juga sering main hp tapi ga sampe kaya gitu. Isi berita pertama yang saya baca lebih terkesan menakut nakuti mbak, harusnya kan disana dikasih anjuran atau apa gitu biar kita yang baca nda takut”*. (Informan A)

Berbanding terbalik dengan apa yang diungkapkan oleh informan B, dia menerima pesan berita dampak negatif gadget dengan ada beberapa hal yang dinegosiasikan sesuai dengan pengalaman hidupnya.

*“walaupun saya kecanduan main hp dan saya juga sadar kalau hp mempunyai dampak negatif yang cukup besar tetapi saya bisa memanfaatkan sisi positifnya loh mbak, contohnya saya menggunakan gadget sebagai alat untuk menghafal, jadi saya menginstal sebuah aplikasi yang saya gunakan sebagai alat bantu untuk menghafal al-Quran”*. (Informan B)

Informan C memberikan tanggapan penerimaan yang luamayan jauh berbeda dari tanggapan yang diberikan oleh informan pertama dan kedua dalam menerima pesan berita di detik.com. dia menjelaskan bahwa dirinya bukan seorang yang gampang terpengaruh oleh media.

*“berita dampak negatif di detik.com itu sering sekali dipublikasikan dan yang paling sering itu kemaren sewaktu corona yang anak-anak jadi pada kecanduan gadget. Tetapi saya sendiri juga aktif menggunakan gadget tetapi saya tidak merasakan dampak negatif yang begitu besar. Makanya sewaktu saya membaca berita tersebut saya radak gimana gitu ya mba soalnya itu ga terjadi di saya, apa dikarenakan tiap orang beda-beda ya mba, atau mungkin mereka kurang sadar”*. (Informan C)

Informan E, informan F, informan H, informan I dan informan K memberi tanggapan penerimaan yang sama dengan apa yang diangkap oleh informan B. Para informan tersebut menerima pesan berita namun ada beberapa hal yang negosiasikan sebelum melakukan interpretasi.

*“saya baca tuh mba berita di detik.com kok seperti terlalu memojokkan gadget terlalu menunjukkan sisi negatif, beritanya juga tidak menjelaskan kenapa sampai kecanduan hingga masuk rumah sakit, siapa tau itu karena anaknya sendiri yang bandel, padahal kan gadget banyak sekali manfaatnya. Nanti takutnya kalau ada anak yang baca berita ini lalu dia langsung percaya kan jadi sayang mbak padahal gadget banyak sekali manfaatnya”*. (Informan E)

*“main hp emang enak mbak, tapi aku ngerasa kalau udah lama kepala jadi pusing, mata sakit dan jadi lupa hafalan kemaren. Jadi pas dikasih tau sama ibu kalau ada anak kecanduan gadget aku langsung percaya mbak soalnya aku juga ngerasain”*. (Informan F)

*“aku anaknya suka main hp mbak kadang sampai lupa waktu, aku juga sedang hafalan tapi aku juga gabisa lepas dari hp. Aku gasuka main diluar jadi ya sebagai gantinya aku main hp. Kadang suka lupa kalau aku proses ngehafal makanya untuk ngecagah main hp terus ya aku baca apapun itu yang bisa buat aku berhenti salah satunya baca berita dampak negatif hp di detik.com. soalnya ibuku gaterlalu peduli mbak aku main hp apa engga jadi ya aku cari cara sendiri biar inget kalau main hp terus bisa buat lupa hafalanku. Tapi mba aku itu suka ndengerin ayat-ayat al-Quran di gadget. disana itu banyak sekali para guru yang mempunyai ciri khas dalam membaca al-Quran dan aku suka ndengerin itu”*. (Informan H)

*“sebelum mengetahui kalau ada berita kaya gitu aku suka nonton youtube mba, saya kira kalau nonton youtube nanti bakalan bosan ternyata engga. Terus ada muncul di layar gitu loh mba ada berita jadi aku baca. Dan akhirnya saat itu ak sadar harus sering-sering baca berita kaya gini”*. (Informan H)

*“aku setuju sih mbak jikalau hp itu bisa membawa dampak negatif, hp itu seperti punya magnet yang membuat kita sulit ngelepas dan itu aku rasain sendiri. Tapi aku sadar mbak kalau aku sekarang lagi proses menghafal jadi harus usaha buat ngejauhin hp karna kalau udah main hp itu jadi lupa waktu. Oh iya mbak harusnya berita di detik.com itu dikasih kaya video-video gitu animasi atau apa supaya mereka yang seumuran aku itu tertarik jadi ga bosan”.* (Informan I)

*“aku sih percaya mbak kalau gadget memang mempunyai dampak negatif soalnya aku kalau udah lama main hp kepala aku suka pusing terus mata juga jadi remang-remang awalnya aku gatau kalau itu disebabkan karna main hp terlalu lama terus aku bilang sama ibu kata ibu itu karna paparan cahaya dari hp. Jadi ya yang diberitakan itu kayanya udah parah banget ya mbak Sejak baca berita itu aku juga jadi waspada sama hp. Tapi mba gadget itu membantu aku dalam proses menghafal, karena aku anaknya bosan membaca, jadi aku suka ndengerin ayat-ayat al-Quran di youtube”.* (Informan K)

Ada ungkapan berbeda ketika peneliti mencoba mengali data di informan C, informan G, informan J, informan M dan informan O. mereka seolah-olah menolak pesan berita yang disampaikan oleh detik.com

*“yaudahlah mbak itu kan salah mereka sendiri udah tau gadget bahaya tapi masih terus digunakan. Kalau udah tau bahaya ya harusnya mereka punya cara untuk mencegah kecanduan itu. Aku juga suka main gadget tapi aku ga sampe kaya yang ada diberita itu. Jadi ya mudah urusan mereka. Sebelum masuk rumah sakit jiwa kan pastinya ada gejala awal gamungkin langsung sakit kaya gitu dan seharusnya kalau udah tau dari awal ada gejala segera diobati”.* (Informan J)

Akhirnya dia membagikan tips dan trik yang selama ini dia pakai supaya terhindar dari kecanduan gadget.

*“jadi supaya ga kecanduan gadget aku itu ada beberapa cara mbak, karena aku anaknya suka banget main game online dan untuk ngehindarin itu aku gak isi paketan hp mbak dan uang yang ibu kasih langsung aku masukin ke celengan biar ga kepake buat beli paket internet. Kalau kaya gitu kan aku jadi gabisa main game lagi dan akhirnya aku beralih buat ngehafal terus mba. Tapi gacuma itu si mbak, sebenarnya itu juga perlu kesadaran baik kita nya maupun orang tua buat ngelarang dan ngingetin kita”.* (Informan J)

*“aku kurang suka sih sama beritanya mbak, seolah-olah nyuruh kita untuk benar-benar berhenti bermain hp sementara selama ini saya kebantu dengan adanya hp. Dan menurutku anak-anak yang ada diberita terlalu parah, memangnya selama ini mereka ga dikasih tau sama orang tuanya. Jadi ya aku kurang suka sih mbak sama beritanya”.* (Informan M)

Selanjutnya dia menambahkan bahwa gadget merupakan sebuah alat canggih yang bisa menghibur, membantu pekerjaan, membantu dalam mengerjakan soal, juga bisa digunakan untuk belanja online. informan 13 seperti menutup mata bahwa gadget mempunyai dampak negatif dikarenakan dia mampu memanfaatkan sisi positif gadget dengan maksimal.

*“punya hp itu enak banget loh mbak, bisa belanja, bisa buat ketawa-ketawa dan bisa buat nyari jawaban tugas sekolah. Jadi aku ngelihat kaya gada sisi negatif dari hp gitu loh mbak. Aku juga aktif main hp tapi ga sampe kaya yang ada diberita itu. Tetapi mbak walaupun aku ga ngerasain dampak negatifnya tapi aku tetep baca-baca dampak negatif gadget sih mbak buat pengingat”.* (Informan M)

*“aku nangkep mbak dengan pesan berita itu tapi aku gasetuju kalau gadget emang punya dampak negatif yang besar banget ya walaupun udah kejadian langsung. Tapi selama ini aku selalu menggunakan gadget dan itu yang aku dapat malah jadi punya uang, penyelesaian tugas kebantu jadi ya apa yang membuat mereka sampe masuk rumah sakit jiwa, hp nya diapain gitu loh mbak”.* (Informan O)

## BAB IV

### **ANALISIS RESEPSI ANAK PENGHAFAL AL-QURAN TERHADAP BERITA DAMPAK NEGATIF GADGET DI DETIK.COM (Studi di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan)**

#### **A. Resepsi Anak Penghafal Al-Quran terhadap Berita Dampak Negatif Gadget di Detik.com**

Peneliti telah menjelaskan pada bagian latar belakang bahwa media dan khalayak adalah satu kesatuan. Media membuat suatu berita ditujukan kepada khalayak, sehingga dilogika bahwa berita memang berkaitan dengan masyarakat. Keterkaitan tersebut dapat dilihat berdasarkan penerimaan khalayak terhadap berita-berita yang di posting di media sosial, sehingga berita yang diposting oleh detik.com ini juga dapat dikaji berdasarkan penerimaan khalayaknya. Jadi keterkaitan analisis ini menjelaskan penerimaan tersebut melalui kajian resepsi Stuart Hall. Teori resepsi ini terbagi menjadi tiga kemungkinan posisi yaitu hegemoni dominan, negosiasi, dan oposisi.

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa anak-anak penghafal al-Quran di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan memiliki resepsi (penerimaan) yang beragam dari pesan berita dampak negatif gadget di detik.com sesuai dengan pengalaman dan juga pengetahuan dari setiap informan yang telah diwawancarai. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penerimaan masing-masing informan sesuai dengan teori tersebut memperoleh hasil penelitian sebagai berikut;

##### **1. Posisi Informan Hegemoni Dominan (*dominant hegemonic position*)**

Pada posisi ini pembaca yang telah membaca berita dampak negatif di detik.com secara penuh, menerima dengan mudah pesan dominan dari berita tersebut tanpa terjadinya penolakan. Dalam hal ini khalayak terkadang membagikan tentang kehidupan mereka, kebiasaan, dan pengalaman sosial. Berdasarkan hasil dari wawancara

mendalam, terdapat beberapa informan yang menempati posisi ini yaitu informan A, informan D, informan L dan informan N.

Mereka menempati posisi ini karena dalam wawancara mendalam mereka menyetujui makna yang disampaikan di berita. Informan A menyampaikan bahwa *gadget* memang mempunyai dampak negatif yang sangat besar, hal itu dibuktikan dengan apa yang dia alami selama ini. Selama menggunakan *gadget* dia merasakan dampak negatif *gadget* seperti adanya keinginan untuk terus menerus menggunakan *gadget* atau yang biasanya disebut sebagai kecanduan. Dan hal yang disampaikan oleh informan A sama persis dengan wacana pesan yang ada dalam berita dampak negatif *gadget* di detik.com. berita di detik.com mengungkapkan bahwa *gadget* sangat berdampak negatif pada anak-anak.

Informan L juga mengatakan hal yang serupa selama ini ketika menggunakan *gadget* dia merasa dirinya menjadi pribadi yang lebih tertutup dan mereka juga merasakan bahwa *gadget* sudah menjadi kebutuhan primer dalam kehidupannya. Tidak berbeda jauh dengan yang diungkapkan oleh informan N, dia merasa ketika menggunakan *gadget* dapat mengakibatkan hafalnya menjadi berantakan dan bahkan peringkat disekolahnya menjadi turun. Sesuai dengan apa yang mereka ungkapkan, mereka menerima juga menyetujui pesan berita dampak negatif *gadget* dengan sepenuhnya tanpa adanya penolakan.

## 2. Posisi Informan Negosiasi (*negotiated code*)

Posisi ini menjelaskan pembaca pada dasarnya menyetujui pesan yang dibaca dari berita tersebut, akan tetapi mereka masih menyaring informasi yang dibaca dan dimodifikasi sesuai dengan pengalaman hidup sebelum melakukan interpretasi. Pada posisi ini, pembaca menyesuaikan diri terhadap interpretasi pesan. Posisi ini ditempati mayoritas dari semua informan yaitu informan B, informan E, informan, F, informan H, informan I dan informan K.

Teori Hall menawarkan gagasan bahwa informan memiliki kontribusi yang aktif dalam memilah pesan, sehingga akan mungkin jika sebagian *preferred reading* yang khalayak baca akan ditolak atau dipertimbangkan. Posisi ini juga berarti informan sependapat dengan pemberitaan yang disampaikan dalam berita detik.com namun disisi lain, informan bertanya dan tidak sepakat dengan berita tersebut dan ketidaksetujuan terhadap pesan berita dampak negatif *gadget*.

Informan yang telah peneliti tulis diatas berada di posisi negosiasi. Pesan berita yang peneliti simpulkan salah satunya adalah *gadget* memiliki efek negatif yang luar biasa kepada anak-anak, yang dapat merusak kehidupan mereka sehingga mengakibatkan gangguan pada kejiwaan. Informan B, informan E, informan, F, informan H, informan I dan informan K memiliki pendapat yang hampir sama menurut mereka *gadget* adalah sebuah media yang dapat menghasilkan dampak negatif. namun mereka kurang menerima bahwa *gadget* bisa megakibatkan gangguan jiwa. Informan ini masih bisa memanfaatkan sisi positif dari *gadget* seperti *gadget* bisa dimanfaatkan untuk membantu dalam menghafal al-Quran.

Sebelum melakukan interpretasi, mereka melakukan modifikasi pesan berita dengan pengalaman-pengalamnya selama ini. Mereka menceritakan bagaimana mereka juga terkena dampak negatif *gadget* seperti membuat kepala jadi pusing dan mata kabur. Namun mereka kurang menerima dengan *gadget* yang bisa mengantarkan anak-anak kerumah sakit iwa. Oleh karena itu para informan tersebut masuk dalam posisi yang masih merundingkan berita dampak negatif *gadget* di detik.com.

### 3. Posisi Informan Oposisi (*oppotional code*)

merupakan posisi pembaca yang tidak sejalan dengan pesan berita detik.com yakni pembaca atau informan memiliki cara yang berbeda dengan wacana berita yang ditawarkan di media tersebut. Dalam penelitian ini, posisi ini berarti informan tidak setuju dan

menolak paparan berita tentang dampak negatif *gadget* di detik.com. ini berarti ketika representasi yang disampaikan dalam berita dampak negatif *gadget* berlawanan dengan interpretasi informan dan dipahami dengan cara yang berbeda. Berdasarkan hasil dari wawancara mendalam, terdapat informan yang menempati posisi oposisi. Mereka adalah informan C, informan G, informan J, informan M dan informan O.

para informan melihat pemaknaan dalam berita mengindikasikan bahwa dirinya tidak mau menerima berita yang dipaparkan oleh detik.com. dia menjelaskan bahwa berita di detik.com terlalu menunjukkan sisi negatif dari *gadget*, padahal disamping itu *gadget* menyimpan berbagai manfaat yang bisa digunakan. Informan ini mengatakan demikian karena mereka bisa memanfaatkan kehadiran *gadget* dengan maksimal dan tanpa terpapar dari dampak negatif *gadget*.

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa informan berada pada tiga posisi yang berbeda, meliputi: hegemoni dominan, negosiasi, dan oposisi. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa resepsi anak penghafal al-Quran terhadap berita dampak negatif *gadget* mayoritas berada pada posisi negosiasi yaitu mereka menerima pesan disampaikan oleh detik.com namun ada beberapa hal yang dinegosiasikan dikarenakan hal tersebut sesuai dengan realita. Sedangkan informan lainnya juga ditemukan pada posisi hegemoni dominan yang berarti mereka menerima pesan tersebut dengan sepenuhnya, namun juga terdapat informan yang berada pada posisi oposisi dalam menerima berita dampak negatif *gadget* ini.

## **B. Temuan-Temuan Penelitian**

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti kepada 15 informan anak-anak penghafal al-Quran. peneliti menemukan beberapa hasil yang

kemudian dikelompokkan menurut resepsi atau penerimaan masing-masing, yaitu sebagai berikut:

1. Anak-anak penghafal al-Quran menerima dengan penuh pesan berita dampak negatif gadget di detik.com

Informan yang diwawancarai memiliki respon yang beragam dalam menerima pesan berita dampak negatif *gadget*, salah satu responnya mereka setuju bahwa *gadget* membawa dampak negatif yang cukup besar. Mereka seolah-olah mudah terpengaruh dengan apa yang telah disampaikan oleh berita tersebut, beberapa kategori ini yang menunjukkan bahwa informan menerima pesan berita dampak negatif *gadget* di detik.com.

- 1) Gadget dapat mengganggu hafalan dan menjadikan kecanduan

Informan yang telah diwawancarai memberi tanggapan penerimaan yang beragam, beberapa informan mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* bisa mengganggu hafalan, ketika menggunakan gadget sebagian anak-anak merasa kehilangan konsentrasi dan bahkan menjadi lupa dengan hafalan sebelumnya. Selain itu *gadget* juga dapat menyebabkan kecanduan.

Menurut peneliti dalam hal ini pemikiran informan sebanding lurus dengan pesan berita dampak negatif *gadget* sehingga menciptakan efek dominan. Pesan berita dampak negatif gadget mengungkapkan bahwa gadget sangat berdampak negatif bagi kehidupan anak-anak.

- 2) Detik.com merupakan situs penyebar berita tercepat dan terpercaya

Mayoritas milenial Indonesia sudah tidak asing lagi dengan detik.com, dengan hal itu detik.com menjadi situs berita terpopuler dan terpercaya. Seperti yang disampaikan oleh beberapa informan sebelumnya. Bahwa detik.com menjadi situs berita kepercayaannya dengan kelebihan kecepatan update pemberitaan. Detik.com menjadi situs berita kepercayaan dan hal tersebut dibuktikan

dengan pembaruan berita disetiap menitnya. Detik.com tidak pernah telat dalam memposting berita-berita terkini.

2. Anak-anak penghafal al-Quran kritis terhadap berita dampak negatif gadget di detik.com

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa resepsi khalayak terhadap berita dampak negatif *gadget* di detik.com didominasi oleh informan yang berada pada posisi negosiasi. Posisi ini menunjukkan bahwa khalayak menerima pesan disampaikan oleh detik.com namun ada beberapa hal yang dinegosiasikan sebelum melakukan interpretasi dikarenakan hal tersebut sesuai dengan realita. Hal ini berarti disini khalayak aktif dan kritis dalam menanggapi pesan media.

Kritis yang dimaksud disini adalah anak-anak aktif dalam memberikan tanggapan, anak-anak aktif membagikan pengalamannya selama menggunakan gadget. Kritis dalam menerima pesan menempati posisi negosiasi, dalam posisi ini informan yang telah diwawancarai tidak hanya sekedar menyetujui pesan dari berita akan tetapi memiliki keberanian untuk melakukan tindakan yang lain seperti mengkritisi, memberi pendapat bahwa *gadget* tidak selalu berdampak negatif jika digunakan semaksimal mungkin.

3. Anak-anak penghafal al-Quran menolak pesan berita dampak negatif gadget di detik.com

Menolak bahwa *gadget* membawa dampak negatif yang cukup besar, hal ini masuk di kategori respon oposisi dikarenakan penerimaan mereka tidak sejalan dengan makna pesan berita yang disebar, mereka menciptakan analisis sendiri dalam melakukan interpretasi. Berikut beberapa respon penolakan berita dampak negatif *gadget*:

- 1) Gadget bisa digunakan sebagai metode dalam menghafal

Dalam posisi ini informan tidak sejalan dengan konten yang dibaca dan disebar di media sosial sehingga mereka melakukan penolakan terhadap pesan atau makna, mereka menciptakan

analisis sendiri dalam menginterpretasikan penerimaan. Seperti halnya yang diungkapkan oleh informan sebelumnya jika hafalan mereka bisa lancar dan cepat ketika menggunakan *gadget* sebagai alat bantu. Salah satu informan membagikan dia menggunakan metode simai yaitu dengan cara menginstal aplikasi di *gadget* untuk mendengarkan audio ayat-ayat al-Quran. Informan lainnya juga membagikan dia menggunakan metode wahda dan simai dalam menghafal al-Quran.

- 2) Dengan bermain gadget dapat menghasilkan uang tambahan juga sebagai media hiburan

Salah satu informan berhasil memanfaatkan *gadget* sebaik mungkin, tentu hal ini bertolak belakang dengan pesan berita dampak negatif *gadget* di detik.com. Ungkapan itu didukung dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Mcquail dan rekannya yakni alasan mengapa audiens menggunakan media (Tunmer, 2013):

- a. Pengalihan, sebagai pelarian diri dari rutinitas atau aktivitas sehari-hari
- b. Hubungan personal, terjadi ketika individu menggunakan media sebagai pengganti teman
- c. Identitas personal, digunakan untuk menunjukkan jati diri individu
- d. Pengawasan, yaitu sumber informasi mengenai bagaimana individu dibantu media dalam mencapai suatu hal.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian dalam Perspektif Islam**

Pesan dalam Islam mengandung dakwah, pada hakikatnya dakwah adalah ajakan yang baik dan mencegah dari yang buruk. Apapun bentuk dakwahnya yang sekiranya mengajak kepada kebaikan dan kebenaran dinamakan dengan dakwah (Sukayat, 2015). Berita detik.com bertujuan

untuk menyiarkan kepada masyarakat dengan memberi kabar yang bermanfaat salah satunya berita dampak negatif gadget.

Peneliti menemukan beberapa temuan yang berhubungan dengan prespektif Islam yaitu :

#### 1. Perbedaan Pendapat

Dalam menafsirkan pesan, perbedaan sangatlah wajar karena penerimaan pesan dari setiap individu dapat berbeda-beda. Pesan yang di sampaikan melalui media maupun tidak, pastinya cara atau metode yang digunakan berbeda hal tersebut bisa mempengaruhi perbedaan penerimaan terhadap pesan itu sendiri. Perbedaan pendapat dapat dilatar belakangi oleh realita kehidupan, situasi, kondisi, tempat, gaya hidup, dan semacamnya Misalnya ialah gaya bicara, pemakaian jilbab, irama membaca al-Quran, kepercayaan, dan lain sebagainya.

Perbedaan merupakan bentuk keindahan jadi tidak bisa disalahkan apabila setiap individu memiliki pemikiran yang berbeda. Dikarenakan manusia juga memiliki akal yang tingkat pemahamannya berbeda dari setiap individu lain. Perbedaan pendapat dalam penerimaan pesan dampak negatif *gadget* di detik.com terjadi diantara informan akibat akal manusia yang beragam dan tingkat kemampuan pemahaman.

Seperti halnya perbedaan pendapat dalam menginterpretasikan pesan berita dampak negatif di detik.com. disini Informan berada pada tiga posisi yang berbeda, meliputi: hegemoni dominan, negosiasi, dan oposisi. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa resepsi anak penghafal al-Quran terhadap berita dampak negatif *gadget* mayoritas berada pada posisi negosiasi yaitu mereka menerima pesan disampaikan oleh detik.com namun ada beberapa hal yang dinegosiasikan dikarenakan hal tersebut sesuai dengan realita. Sedangkan informan lainnya juga ditemukan pada posisi hegemoni dominan yang berarti mereka menerima pesan tanpa adanya

ketidaksetujuan, namun juga terdapat informan yang menempati posisi oposisi dalam menerima berita dampak negatif *gadget* ini.

## 2. Teliti terhadap Berita di Media / *Tabayyun*

Dalam penelitian ini peneliti menemukan temuan terhadap informan mengenai teliti terhadap informasi yang didapat. Dalam kajian Islam hal ini disebut sebagai *tabayyun*. *Tabayyun* mempunyai arti mencari kejelasan mengenai suatu berita hingga jelas dan benar keadaannya. *Tabayyun* juga berarti meneliti dan menyeleksi berita, tidak tergesa-gesa dalam memutuskan hingga benar permasalahannya (Al-Qurthubi, 2009).

Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti, beberapa informan menimbang pesan dari berita yang dia baca terkait dampak negatif *gadget* dan mengolah lagi dengan pengalamannya. Jadi dalam hal ini sebelum berpendapat informan dalam menerima pesan berita dampak negatif *gadget* telah mencari kejelasan dengan pengalaman menggunakan *gadget* selama ini. Hal ini sama dengan hasil penelitian yang menyatakan mayoritas informan pada posisi negosiasi yaitu pembaca menggabungkan interpretasinya dengan pengalaman sosial yang terjadi pada mereka.

## 3. Mengambil manfaat dari gadget dan membuang buruknya

Ketika datang ke suatu negeri, Islam tidak saja menyerap segala sesuatu di sekitarnya, akan tetapi memilah mana yang baik. Seluruh nilai yang dianggap kebenaran dan kebaikan akan disaring lagi oleh prinsip dasar Islam sebelum mendapat tempat dalam agama. Sedangkan segala sesuatu yang tidak sesuai dengan nilai Islam dan fitrah manusia maka terjadilah proses Islamisasi jika memungkinkan. Oleh sebab itu, manusia diibaratkan seekor lebah hanya akan menyerap apa yang baik bagi kemaslahatan dirinya.

Dalam hal ini anak-anak penghafal al-Quran di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan mengetahui dampak negatif dari *gadget*, namun mereka tetap memakai *gadget* hanya

dengan mengambil manfaat dari *gadget*. hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan mayoritas informan bahwa mereka menggunakan *gadget* sebagai alat bantu dalam menghafal, mencari ilmu, mendapatkan uang jajan tambahan dan sebagai media hiburan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data yang telah dianalisis oleh peneliti terdapat empat informan yang berada di posisi hegemoni dominan yaitu informan A, informan D, informan L dan informan N. Dalam posisi ini informan tersebut menerima secara penuh pesan berita dampak negatif *gadget* di detik.com. Informan meyakini bahwa *gadget* membawa dampak negatif yang cukup seperti halnya pesan dari berita tersebut. Posisi ini tidak menemukan adanya kritik dari informan yang diutarakan terhadap berita dampak negatif *gadget* di detik.com.

Sedangkan di posisi negosiasi atau menerima sebagian adalah informan B, informan E, informan F, informan H, informan I dan informan K. Posisi ini menjelaskan bahwa informan menerima pesan berita dampak negatif *gadget* di detik.com, tetapi penerimaan mereka diikuti kode yang dinegosiasikan yakni informan tersebut tetap menggunakan *gadget* sebagai hiburan dan sebagai media untuk membantu meningkatkan hafalan al-Qurannya.

Sedangkan di posisi oposisi adalah informan C, informan G, informan J, informan M dan informan O. Pada posisi ini informan menolak pesan dari berita dampak negatif *gadget*. Informan tidak percaya dan tidak terpengaruh bahwa *gadget* bisa berdampak negatif, informan memahami bahwa *gadget* merupakan media dengan manfaat yang luar biasa.

Bagi mayoritas anak penghafal al-Quran di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan, di lain sisi dari dampak negatif *gadget* yang sangat besar, *gadget* dapat digunakan sebagai media atau alat bantu dalam menghafal al-Quran. Metode *sima'i* digunakan ketika ia menghafal al-Quran dengan memanfaatkan media *gadget*.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil dari penelitian, penulis memberikan saran kepada masyarakat yang aktif membaca berita juga menggunakan *gadget* antara lain :

1. Sebagai masyarakat yang aktif membaca berita, harus cermat dalam memilih berita yang seharusnya dipercaya maupun tidak. karena pemberitaan yang baik adalah pemberitaan yang bisa memberikan pengetahuan kepada khalayak yang membacanya.
2. Keberadaan *gadget* merupakan bentuk dari kemajuan zaman, *gadget* bisa mempermudah segala pekerjaan manusia, namun dibalik sisi positif dari adanya *gadget* tentunya hal itu bisa berdampak negatif terutama bagi anak-anak yang sedang dalam proses menghafal. Maka dari itu perlu adanya pembatasan diri agar tidak kecanduan dengan *gadget*.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Al-Qurthubi, (2009). *Tafsir Al-Qurthubi*. Pustaka Azzam.

Arikunto. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial & Ekonomi*. R. Cipta.

Aziz, M. A. (2019). *Ilmu Dakwah*. Prenada Media.

Dennis, F. G. (2008). *Bekerja Sebagai News Presenter*. PT Gelora Aksara Pratama.

Ibrahim, J. R. dan I. S. (2016). *Metode Penelitian Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.

Kurnia, S. S. (2004). *Jurnalistik Investigasi*. Yayasan Obor Indonesia.

Littlejohn. (2009). *Encyclopedia of Communication Theory*. SAGE Publication.

maidin gultom. (2010). *perlindungan hukum terhadap anak*. Refika Aditama.

Matthew B, M. & M. H. (2012). *Analisis Data Kualitatif*. Universitas Indonesia Press.

Nuruddin. (2017). *Pengantar Komunikasi Massa*. PT Rajagrafindo Persada.

Pamuji, E. (2019). *Media Cetak vs Media Online (prespektif manajemen dan bisnis media massa)*. Unitomo Press.

Protect, J. (2004). *Stuart Hall (Routledge Critical Thinkers)*. Routledge.

Sugiyono. (2015). *metodologi penelitian kualitatif, kuantitatif, R & D*. Alfabeta.

Sukayat, T. (2015). *Ilmu Dakwah Prespektif Filsafat Mabadi'Asyarah*. Simbiosis Rekatama Media.

Sumardi, S. A. (2022). *Penulisan Bad News*. ANZDOC.

- Suryawati, I. (2014). *Jurnalistik Suatu Pengantar*. Ghalia Indonesia.
- Tunner, R. W. dan L. H. (2013). *Pengantar Teori Komunikasi dan Aplikasi*. Salemba Humanika.
- W.Gulo. (2005). *Metode Penelitian*. PT Grasindo.
- Wijaya. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffary.
- Wijaya. (2019). *Analisis Data Kualitatif tinjauan teori dan praktik*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffary.
- Yannuansa, N. (2020). *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*. LPPM Unhasy Tebuireng Jombang.

## **Jurnal**

- Amalia, R. (2015). *Efek Tayangan on the spot Terhadap Pesan Media Massa Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman*. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol 3 No 2.
- Amelia Rahmi. (2013). *Pengenalan Literasi Media Pada Anak Sekolah Dasar*. Vol 8 No 2.
- Ana Puji Astuti, A. N. (2014). *Teknologi Komunikasi dan Perilaku Remaja*. Jurnal Analisa Sosial. Vol 2 No 1.
- Bujuri, D. A. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. Jurnal Literasi. Vol IX No 1.
- Dwiputra, K. O. (2021). *Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Pemberitaan Covid-19 di Klikdokter.com*. Vol 5 No 1.
- Elfandi. (2018). *Dampak Gadget Terhadap Anak*. Jurnal Itqan. Vol 9 No 2.

- Fathurrosyidin. (2015). *Tipologi Ideologi Al-Quran Kalangan Masyarakat Sumenep Madura*. El-Haraqah. Vol 17 No 1.
- Gunawan, M. (2013). *Penerimaan Penggemar SNSD Terhadap Kecantikan SNSD dalam Video Klip Gee*. Jurnal E-komunikasi. Vol 1 No 3.
- Handoko. (2022). *Dampak Covid-19 Terhadap Kebiasaan Bermain Gadget Pada Anak Usia Sekolah*. Vol 4 No 1.
- Hariati, S. (2015). *Persepsi Masyarakat Terhadap Pembangunan Jembatan Mahkota II di Kota Samarinda*. Jurnal Ilmu Pemerintah. Vol 3 No 2.
- Mahardika, G. (2013). *Konformitas Dalam Novel Teenlit Rahasia Bintang Karya Dyan Nuranindya (Kajian Sosiologi Sastra dan Resepsi Sastra)*. Vol 3 No 1.
- Marpaung, J. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan*. Jurnal Kopasta. Vol 5 No 2.
- Mubaraqah, S. (2019). *strategi tahfidz al-quran dan muallimat nadlatul wathan*. Jurnal Penelitian Tarbawi, Vol 4 No 1.
- Nurnawati & Sutanta, E. (2018). *Sosialisasi Manfaat dan Bahaya Pemakaian Teknologi Informasi di Kalangan Anak-anak di dusun Karet Bantul Yogyakarta*. Jurnal Dharma Bakti-LPPM IST Akprindo Yogyakarta, Vol 1 No 2.
- Syahida, L. (2021). *Pengaruh Terpaan Iklan Promo Gratis Ongkos Kirim Shopee Terhadap Perilaku Konsumtif Remaja*, Jurnal Kehumasan. Vol 4 No 1.
- Syarifuddin. (2015). *Motif Penggunaan Teknologi Informasi Dan Motif Use of Information and Communication*. Vol 19 No 1.
- Tatminingsih, S. (2017). *Dampak Penggunaan Tik Terhadap Perilaku Anak Usia Dini: Studi Kasus Pada Anak Usia 4-7 Tahun*. Jurnal Pendidikan, 18.

warsiyah dan M Alfandi. (2021). *Pola asuh orang tua dalam mengantisipasi resiko penggunaan teknologi informasi dan komunikasi pada keluarga desa*. Islamic Communication Jurnal, vol 6, No 1.

### **Internet**

[https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/145272/mod\\_resource/content/1/TM16%20Landasan%20Teori%20Teknologi%20Komunikasi%20dan%20Informasi.pdf](https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/145272/mod_resource/content/1/TM16%20Landasan%20Teori%20Teknologi%20Komunikasi%20dan%20Informasi.pdf) diakses pada tanggal 1 Juli 2022

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/14/pengguna-internet-indonesia-peringkat-ke-3-terbanyak-di-asia> diakses pada tanggal 5 November 2022

<https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-4859401/anak-kecanduan-game-online-di-kota-blitar-meningkat-tiga-kali-lipat> diakses pada tanggal 5 November 2022

## Lampian 1



PEMERINTAH KABUPATEN LAMONGAN  
KECAMATAN MADURAN  
DESA GEDANGAN  
Sekertariat : Jalan Poros Desa Gedangan Kode Pos 62261

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN  
Nomor: 475/2967 413.310.15/ 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Taufiq Dermawan

Jabatan : Kepala Desa Gedangan

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswi yang beridentitas

Nama : Hanum Salsabillah

NIM : 1801026011

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Universitas : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Telah selesai melakukan penelitian terhitung mulai tanggal 5 November 2022 sampai dengan tanggal 20 November 2022 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “ Analisis Resepsi Anak Penghafal Al-Quran Terhadap Berita Dampak Negatif Gadget di Detik.com (studi di Desa Gedangan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan)”.

Demikian surat keterangan ini dibuat diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lamongan, 28 November 2022

Kepala Desa Gedangan  
  
TAUFIQ DERMAWAN, S.Psi

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Hanum Salsabillah  
NIM : 1801026011  
Tempat/Tanggal Lahir : Lamongan, 23 Februari 2000  
Alamat : Desa Gedangan, RT 04/RW 01 Kec. Maduran Kab.  
Lamongan  
Agama : Islam  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Email : [hanum859@gmail.com](mailto:hanum859@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

1. TK Al-Azhar Gedangan
2. MIM 10 Gedangan
3. MTSM 29 Gedangan
4. MAM 02 Pondok Modern Paciran