**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Konteks Penelitian**

Perkembangan teknologi komunikasi sekarang seperti kebutuhan utama bagi manusia. Perkembangan teknologi sekarang “mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat”. Ketika berkumpul bersama teman atau keluarga pasti tidak akan lepas dari yang namanya gadget. Bukannya menghabiskan waktu bersama dengan bersenda gurau tetapi sibuk dengan gadgetnya masing-masing.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut fenomena tersebut dengan judul **“*FENOMENA PENGGUNAAN GADGET DI KALANGAN SISWA SDN CIUJUNG BANDUNG*”.**

Perkembangan teknologi komunikasi dari tahun ke tahun sangatlah cepat, setiap tahun pasti banyak gadget baru dengan kapasitas softwear yang begitu canggih dan kualitas kamera yang begitu baik.

Banyak dampak positif dan negatif dari perkembangan teknologi, terutama dikalangan anak-anak dan remaja. Banyak anak-anak yang diperbudak dengan yang namanya gadget. Gadget hanya melatih otak anak tidak melatih motorik anak. Beda dengan zaman 70 hingga 90an, daya motorik anak-anak terlatih dengan permainan tradisional. Anak-anak bermain, berlari dan melatih ketangkasannya dengan permainan tradisional itu. Sehingga anak-anak lebih sehat dan bugar karena banyak bergerak diruang terbuka.

Sangat disayangkan sekali semua ini sudah tergerus dengan zaman yang semakin canggih, perkembangan teknologi komunikasi yang semakin maju. Dan mempengaruhi kehidupan manusia modern zaman sekarang.

Tidak hanya perkembangan teknologi yang mempengaruhi kalangan anak-anak sekarangg, tetapi kurangnya lahan terbuka dan kurangnya program televisi khusus anak di station tv Indonesia. Lahan terbuka sekarang sudah di bangun menjadi perumahan bahkan gedung. Sehingga anak-anak tidak bisa bermain seperti zaman 70an-90an.

Di zaman yang serba modern ini sudah banyak teknologi canggih yang diciptakan untuk memudahkan aktivitas manusia. Manusia sekarang sudah terpengaruhi dengan yang namanya alat terutama alat yang canggih biasa kita sebut teknologi modern.

Teknologi yang kita gunakan berupa hardwear maupun softwear, kadang kita sebut aplikasi. Contoh-cotoh teknologi yang kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah gadget. Gadget banyak sekali macamnya, seperti *handphone, tablet, i-pad, laptop, camera, hadycam.*

Manusia sekarang kapanpun dimanapun tidak bisa lepas dari yang namanya gadget. Gadget sangat memudahkan penggunanya. Untuk berkomunikasi jarak jauh melalui sms, telepon bahkan sekarang banyak aplikasi media sosial yang lebih canggih dan cepat seperti skype, line, bbm, whatsapp dan masih banyak yang lainnya.

Sekarang dalam sebuah *gadget* tidak hanya bisa sms atau telpon saja melainkan bisa *videocall* yang dapat melihat dan bertatapan muka meski jarak yang sangat jauh bahkan luar negeri sekalipun hanya dengan bermodalkan gadget dan jaringan internet.

Sudah banyak kalangan yang menggunakan gadget terutama smartphone. Laki-laki atau perempuan, tua maupun muda, kaya maupun miskin. Gadget hampir menjadi kebutuhan primer bagi manusia bukan kebutuhan sekunder bahkan tersier lagi.

Jangan, heran jika zaman sekarang banyak anak-anak maupun remaja yang membawa atau menggunakan gadget kemana pun. Bahkan pergi ke sekolah sudah banyak anak-anak maupun remaja yang membawa gadget.

Zaman 70an, 80an sampai 90an anak-anak dan remaja tidak terpengaruhi dengan kemajuan teknologi yang secanggih sekarang. Tahun 70an mempunyai radio saja sudah sangat senang dan harga yang mahal. Tahun 80an mulai beralih ke televisi. Tahun 90an radio dan televisi sangat mendominasi di kalangan anak-anak. Belum ada yang namanya terpengaruhi oleh smartphone, tablet, i-pad dan laptop. Yang ada hanya komputer, bahkan anak-anak 70an, 80an, 90an lebih sering bermain permainan tradisional ketimbang permainan yang ada di gadget beda dengan anak zaman sekarang.

Jika ditanya permainan sapintrong, sondah, congklak dan lainnya, mungkin tidak semua anak zaman 2000an mengetahuinya. Kecuali daerah-daerah tertentu yang belum terlalu terpengaruhi oleh teknologi canggih. Yang mereka tahu pasti minion rush, pou, angry bird dan lainnya.

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa adanya orang lain, maka dari itu manusia selalu berusaha untuk berinteraksi dengan orang lain dan mencari informasi tentang keadaan disekitarnya. Komunikasi digunakan untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, dan membangun kontak sosial dengan orang disekitar dan untuk mempengaruhi orang lain agar berprilaku seperti yang diharapkan. Lebih luasnya lagi dengan komunikasi manusia dapat mengendalikan keadaan fisik dan psikologinya.

Komunikasi adalah kegiatan penyampaian makna, seorang komunikastor menyampaikan sesuatu pesan dengan tujuan untuk menyampaikan makna tertentu kepada komunikan.

Memahami komunikasi tentu saja dapat membuat kegiatan berkomunikasi menjadi lebih efektif. Seseorang yang memiliki kemampuan komunikasi yang baik cenderung lebih berhasil di dalam kehidupannya. Komunikasi diartikan sebagai proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan tujuan tertentu. Ada dua hal yang terjadi ketika komunikasi berlangsung yaitu penciptaan makna dan penafsiran makna. Tanda yang disampaikan bisa berupa verbal nonverbal. Verbal diartikan dengan penggunaan kata-kata sebagai pesan, dan non verbal diartikan sebagai komunikasi dengan tanda-tanda selain kata-kata atau bahasa.

Komunikasi adalah ilmu yang sangat kompleks. Ilmu komunikasi bisa dilihat dari banyaknya pendekatan yang digunakan dalam menjelaskan fenomena komunikasi, ilmu sosial, psikologi dan bahasa jelas mempengaruhi perkembangan komunikasi sebagai ilmu. Tetapi ada juga orang yang berpendapat bahwa komunikasi harusnya dapat menjelaskan fenomena yang terjadi, bukan sebaliknya fenomena komunikasi dijelaskan oleh disiplin ilmu lainnya.

* 1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasikan pokok masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pemaknaan penggunaan gadget di kalangan Siswa SDN Ciujung Bandung
2. Bagaimana motif masa lalu (*beacuse motive)* penggunaan gadget di kalangan Siswa SDN Ciujung Bandung
3. Bagaimana motif masa depan (*in order to motive*) penggunaan gadget di kalangan Siswa SDN Ciujung Bandung

**1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian**

**1.3.1 Maksud Penelitian**

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk menganalisa dan mendeskripsikan fenomena penggunaan gadget di kalangan Siswa SDN Ciujung Bandung.

**1.3.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan gadget di kalangan Siswa SDN Ciujung Bandung. Tujuan penelitian ini menunjukan apa yang akan dicapai dari penelitian, yang pada akhirnya tujuan akan digunakan sebagai rujukan untuk merumuskan hasil dan kesimpulan peneliti. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pemaknaan penggunaan gadget di kalangan Siswa SDN Ciujung Bandung.
2. Untuk mengetahui motif (*because motive*) masa lalu penggunaan gadget di kalangan Siswa SDN Ciujung Bandung.
3. Untuk mengetahui motif masa depan (*in order to motive)* penggunaan gadget di kalangan Siswa SDN Ciujung Bandung.
   1. **Kegunaan Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu. Sesuai dengan tema yang diangkat, maka kegunaan penelitian ini terbagi menjadi dua golongan, yaitu kegunaan teoritisdan kegunaan praktis. Secara umum diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya pada kajian jurnalistik.

* + 1. **Kegunaan Teoretis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi bahan kajian tentang bagaimana dampak dan pengaruh perkembangan teknologi komunikasi terutama gadget dikalangan anak-anak dengan menggunakan teori Fenomenologi (Alfred Schutz) di bidang Ilmu Komunikasi khususnya media dan kajian budaya serta memberikan kontribusi bagi penelitian komunikasi lain yang mengambil objek serupa.

* + 1. **Kegunaan Praktis**

Secara praktis penelitian ini berusaha memahami bagaimana dampak dan pengaruh terhadap perkembangan teknologi komunikasi terutama gadget dikalangan anak-anak. Lebih banyak dampak negatif atau lebih banyak dampak positif yang didapatkan. Selain itu bagaimana menghadapi perkembangan teknologi komunikasi yang mempengaruhi kehidupan dan merubah sebuah kehidupan manusia.

* 1. **Kerangka Pemikiran**

Penelitian ini menggunakan teori fenomonologi sebagai kerangka pemikiran yang akan menjadi tolak ukur dalam membahas dan memecahkan masalah yang ada dalam penelitian ini.

Istilah fenomonologi mengacu pada sebuah benda, kejadian atau kondisi yang dilihat. Oleh karena itu, fenomenologi merupakan cara yang digunakan masnusia untuk memahami dunia melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, fenomenologi membuat pengalaman nyata sebagai data pokok sebuah realitas. Fenomenologi berarti membiarkan segala sesuatu menjadi jelas sebagaimana adanya.

Fenomenologi memulai segala sesuatu dengan diam, yaitu sebagai tindakan untuk mengungkap makna dari sesuatu yang sedang diteliti. **Husserl** yang dikutip oleh **Kuswarno** dalam bukunya **Fenomonologi**, memandang bahwa:

**Fenomenologi mempelajari bentuk-bentuk pengalaman dari sudut pandang orang yang mengalami secara langsung, seolah-olah kita mengalaminya sendiri. Fenomonologi tidak saja mengklasifikasikan setiap tindakan sadar yang dilakukan, namun juga meliputi prediksi terhadapa tindakan di masa yang akan datang, dilihat dari aspek-aspek yagn terkait dengannya. Semuanya itu bersumber dari bagaimana seseorang memaknai objek dalam pengalamannya. Oleh karena itu, tidak salah apabila fenomenologi juga diartikan sebagai studi tentang makna, dimana makna itu lebih luas dari sekedar bahasa yang mewakilinya. (Kuswarno, 2009:10)**

Pendapat tersebut cukup memberikan gambaran bahwa fenomenologi bertujuan untuk mengetahui dan memahami pengguna gadget yang dirasakan dan bisa kita rasakan juga, atau seolah-olah mengalaminya juga.

Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkontruksi makna dan konesp-konsep penting dalam kerangka “intersubjektif”.

Para perilaku tindakan social oleh **Schutz** dinamakan sebagai “aktor” memiliki makna subjektif terhadap tindakan sosial yang dilakukannya. Namun **Schutz** berpendapat, makna subjektif tersebut bukan ada di dunia privat, personal atau individual. Hal ini di perjelas oleh **Schutz** yang dikutip dari buku **Fenomenologi** karya **Kuswarno,** adalah sebagai berikut:

**Makna subjektif yang terbentuk dalam dunia sosial oleh aktor berupa sebuah “kesamaan” dan “kebersamaan (common and share) diantara para aktor. Oleh karenanya sebuah makna subjektif disebut sebagai “intersubjektif”. (2013:110)**

Dikaitkan dengan fenomena pengguna gadget di kalangan Siswa SDN Ciujung Bandung, para pengguna gadget merupakan aktor yang mengkontruksi kehidupan mereka sendiri, dan apa yang mereka lakukan memiliki makna subjektif yang kemudian mereka berinteraksi dengan sesama pengguna gadget karena kesamaan atau kebersamaan sehingga maknanya bersifat subjektif.

Setiap tindakan yang dilakukan seseorang pasti memiliki motif tertentu yang melatar belakangi seseorang melakukan tindakan tersebut. Motif dapat menggambarkan keseluruhan tindakan yang dilakukan seseorang. Menurut **Schutz** ada dua fase untuk menggambarkan tindakan seseorang. Berikut yang dijelaskan **Kuswarno** dalam bukunya **Fenomenologi**, adalah sebagai berikut:

**Dua fase yang diusulkan Schutz diberi nama tindakan *in order to motive (um zu motive)*, yang merujuk pada masa yang akan datang : dan tindakan *because motive (weil motive)* yang merujuk pada masa lalu (2013:111)**

Dalam konteks fenomonologi, pengguna gadget adalah aktor yang melakukan tindakan, para aktor tersebut juga memiliki historis dan dapat di lihat dalam bentuk yang alami. Mengikuti pemikiran **Schutz,** pengguna gadget sebagai aktor mungkin memiliki salah satu bahkan kedua motif, yaitu motif yang berorientasi pada masa depan (*in order to* *motive*), dan motif yang berorientasi ke masa lalu (*because motive*). Konteks fenomonologis dalam penelitian ini adalah pengguna gadget di kalangan Siswa SDN Ciujung Bandung, dimana anak-anak pengguna gadget yang menjadi sebuah fenomena teknologiyang semakin berkembang karena zaman yang semakin maju dan era globalisasi yang begitu pesat.

Studi fenimenologi yaitu penelitian dengan melihat realitas yang terlihat disekitar kehidupan manusia. Fenomenologi menganalisis gejala-gejala yang berkaitan dengan realitas sosial dan bagaimana bentuk-bentuk tertentu dari pengetahuan memberikan kontribusi kepada keadaan tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh **Leeuw** dalam **Muslih,** mengenai fenomenologi sebagai berikut:

**Fenomenologi pada prinsipnya adalah mencari atau mengamati fenomena sebagaimana yang tampak, yaitu : (1) sesuatu itu berwujud, (2) sesuatu itu tampak, dan (3) karena sesuatu itu tampak dengan tepat maka ia merupakan fenomena. Penampakan itu menunjukkan kesamaan antara yang tampak dengan yang diterima oleh si pengamat tanpa melakukan modifikasi. (74:2004)**

Asumsi dari fenomenologi menurut **Littlejohn** dalam **Effendy** adalah interpretasi dari pengalaman-pengalaman pribadi seseorang, seperti berikut ini :

**Fenomenologi berasumsi bahwa orang-orang secara aktif menginterpretasi pengalaman-pengalamannya dan mencoba memahami dunia dengan pengalaman pribadinya. (Littlejohn,2009:57)**

Lebih lanjut lagi dikatakan oleh **Alfred Schutz** dalam **Kuswarno**, bahwa ini pemikiran **Schutz** adalah :

**Bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Schutz meletakkan hakikat manusia dalam pengalaman subjektif, terutama ketika mengambil tindakan dan mengambil sikap terhadap dunia kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini Schutz mengikuti pemikiran Husserl, yaitu proses pemahaman aktual kegiatan kita, dan pemberian makna terhadapnya, sehingga ter-refleksi dalam tingkah laku. (Kuswarno,2009:18)**

Lebih lanjut, Schutz menjelaskan pengalaman inderawi sebenarnya tidak punya arti. Semua itu hanya ada begitu saja, objek-objeklah yang bermakna. Semua itu memiliki kegunaan-kegunaan, nama-nama, bagian-bagian yang berbeda dan individu-individu itu memberi tanda tertentu mengenai sesuatu, misalnya menandai orang yang mengajar adalah guru. Dengan demikian fenomenologi menjadikan pengalaman nyata sebagai data pokok sebuah realitas.

Menurut Schutz, cara orang mengkontruksikan makna dari luar atau dari arus utama pengalaman ialah melalui prosestifikasi, dalam hal ini termasuk membentuk penggolongan atau klasifikasi dari pengalaman yang ada. Hubungan-hubungan makna diorganisir secara bersama-sama, juga melalui proses tipikasi, ke dalam apa yang Schutz namakan “kumpulan pengetahuan”.

Kumpulan pengetahuan bukanlah pengetahuan tentang dunia, melainkan merupakan segala kegunaan-kegunaan praktis dari dunia itu sendiri. Persoalan pokoknya disini adalah bahwa setelah perkembangan tahap tertentu, kumpulan pengetahuan tersebut yang telah di tipifikasikan, yang terdiri dari dunia saja, juga dimiliki bersama-sama orang lain.

Setiap orang memiliki sama-sama pikiran/akal sehat, dunia yang diterima secara begitu saja, yang oleh Schutz (mengikuti Husserl) menyebutnya sebagai live word, yang merupakan dasar dari semua aktifitas-aktifitas sosial. Kemudian disusun dan mengubahnya dalam interaksi sosial lalu menurunkannya dari generasi ke generasi melalui proses sosialisasi yang dilakukan.

Penelitian fenomenologi justru berangkat dari perspektif filsafat, mengenai “apa” yang diamati, dan bagaimana cara mengamatinya. Adapun premis-premis dasar yang digunakan dalam penelitian fenomenologi adalah sebagai berikut :

1. Sebuah peristiwa akan berarti bagi mereka yang mengalaminya secara langsung.
2. Pemahaman objektif dimediasi oleh pengalaman subjektif.
3. Pengalaman manusia terdapat dalam struktur pengalaman itu sendiri. Tidak di kontruks oleh peneliti. **(Kuswarno, 2009 : 58)**

Memahami metodologi fenomenologi, akan lebih jelas dengan mengikuti pemikiran dari Alfred Schutz. Walaupun pelopor fenomenologi adalah Edmund Husserl, Schutz adalah seorang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial. Selain itu, melalui Schutz-lah pemikiran-pemikiran Huserl yang dirasakan abstrak pada masa itu dapat dimengerti. **(Kuswarno, 2009 : 58)**

inti dari pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Schutz meletakkan hakikat manusia dalam pengalaman subjektif, terutama ketika mengambil tindakan dan mengambil sikap terhadap dunia kehidupan sehari-hari.

Dalam hal ini, schutz mengikuti pemikiran Husserl, yaitu proses pemahaman aktual kegiatan kita, dan pemberian makna terhadapnya, sehingga terrefleksi dalam tingkah laku. Schutz memiliki pandangam manusia adalah makhluk sosial, sehingga kesadaran akan dunia kehidupan sehari-hari adalah sebuah kesadaran sosial.

Menurut salah satu fenomenologi, **Edmund Husserl** yang dikutip dalam buku fenomenologi karangan **Engkus Kuswarno** menyatakan bahwa :

**Dengan fenomenologi kita dapat mempelajari bentuk-bentuk pengalaman dari sudut pandang oranng yang mengalaminya secara langsung, seolah-olah kita mengalaminya sendiri. Fenomenologi tidak saja mengklasifikasikan setiap tindakan sadar yang dilakukan, namun juga meliputi prediksi terhadap tindakan dimasa yang akan datang, dilihat dari aspek-aspek yang terkait dengannya. Semuanya itu bersumber dari seseorang memaknai objek dalam pengalamannya ole karena itu, tidak salah apabila fenomenologi juga diartikan sebagai studi tentang makna, dimana makna itu lebih luas dari sekedar bahasa yang mewakilinya. (2009:10)**

Dari penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa dalam konteks fenomenologis, anak-anak adalah aktor yang melakukan tindakan sosial melaui gadget.

Dunia individu merupakan dunia intersubjektif dengan makna beragam, dan perasaan sebagai bagian dari kelompok. Manusia dituntut untuk memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Dengan demikian ada penerimaan timbal balik, pemahaman atas dasar pengalaman bersama, dan tipikasi atas dunia bersama. Melalui tipikasi inilah manusia belajar menyesuaikan diri kedalam dunia yang lebih luas, dan juga melihat diri kita sendiri sebagai orang yang memainkan peran dalam suatu tipikal.

Hubungan-hubungan sosial antar manusia ini kemudian membentuk totalitas masyarakat. Bagi Schutz, tindakan manusia adalah bagian dari posisinya dalam masyarakat sehingga tindakan seseorang itu bisa jadi hanya merupakan *kamuflase* atau peniruan dari tindakan orang lain yang ada disekelilingnya.

Schutz menyebut manusia yang berperilaku tersebut sebagai aktor. Bagi Schutz dan pemahaman kaum fenomenologis, tugas utama analisis fenomenologis adalah merekontruksi dunia kehidupan “sebenernya” dalam bentuk yang mereka alami sendiri. Realitas dunia tersebut bersifat intersubjektif dalam arti bahwa anggota masyarakat berbagi persepsi dasar mengenai dunia yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan komunikasi.

Dalam konteks fenomenologi dalam penelitian ini, anak-anak pengguna *gadget* adalah aktor yang melakukan tindakan sosial bersama aktor lainnya sehingga memiliki kesamaan dan kebersamaan dalam ikatan makna intersubjektif.

Para aktor tersebut memiliki historitas dalam bentuk yang alami.mengukuti pemikiran Schutz yang disebutkan diatas bahwa anak-anak pengguna *gadget,* sebagai aktor mungkin memiliki salah satu dari dua motif, yaitu motif yang berorientasi ke masa depan dan motif yang berorientasi ke masa lalu. **(Kuswarno, 2009:111)**

Adapun studi fenomenologi bertujuan untuk menggali kesadaran terdalam para subjek mengenai pengalaman beserta maknanya. Sedangkan pengertian fenomena dalam Studi Fenomenologi sendiri adalah pengalaman atau peristiwa yang masuk kedalam kesadaran subjek.

Selaras dengan permasalahan yang peneliti angkat, peneliti melihat bahwa fenomena gadget dikalangan anak-anak banyak sekali pengaruhnya. Dampak positif maupun dampak negatif. Tujuan anak-anak zaman sekarang memakai gadget selain berfungsi sebagai alat komunikasi juga sebagai media hiburan bermain game, media belajar dan mengikuti perkembangan zaman dan memakai media sosial yang semakin banyak untuk sekarang ini.

Penelitian ini dapat dilakukan dengan studi fenomenologi, sesuai dengan yang dikemukakan **Wilson** dalam bukunya **Kuswarno** yang berjudul **Fenomenologi** sebagai berikut :

**Praktik fenomenologi adalah dengan cara mengembangkan kejadian dalam suatu kajian sebagaimana apa yang dihasilkan pekerjaan peneliti fenomenologi melalui berbagai publikasi. Analisis fenomenologi terhadap isi budaya media massa misalnya, menerapkan unsur-unsur melalui pendekatan untuk menghasilkan pemahaman refleksif keadaan yang saling mempengaruhi dunia kehidupan audiens dan materi program. (2009:21)**

**Gambar 1.1**

**Bagan Kerangka Pemikiran**

**Rumusan Masalah**

**FENOMENA PENGGUNAAN GADGET**

**(Studi Fenomenologi Mengenai Gadget Di kalangan Anak-anak SDN Ciujung Bandung)**

TEORI FENOMENOLOGI

(Alfred Schutz)

FENOMENA

Motif Masa Depan

*In Order To Motive*

Motif Masa Lalu

*Because Motive*

* Dorongan anak-anak dalam menggunakan gadget
* Pengaruh gadget pada anak
* Kebutuhan anak-anak menggunakan gadget
* Tingkah laku anak-anak dalam menggunakan gadget

Sumber :Alfred Schutz Dalam Buku Fenomenologi (1899-1959) Dan Modifikasi Peneliti (2015)