

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep Remaja

2.1.1. Pengertian Remaja

Remaja atau *Adolesens* adalah periode perkembangan selama dimana individu mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, biasanya antara usia 13-20 tahun (perry & potter, 2005).

Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama (Hurlock, 1980).

2.1.2 Ciri-ciri Masa Remaja

Seperti halnya dengan semua periode yang penting selama rentang kehidupan, masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakan dengan periode sebelum dan sesudahnya.

1) Masa Remaja Sebagai Periode Yang Penting

Pada periode remaja, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang tetap penting. Ada periode yang penting karena akibat fisik dan ada lagi karena akibat psikologis. Pada periode remaja kedua-duanya sama penting.

2) Masa Remaja Sebagai Periode Peralihan

Dalam setiap periode peralihan, status individu tidaklah jelas dan terdapat keraguan akan peran yang harus dilakukan. Pada masa ini, remaja bukan lagi seorang anak dan juga bukan seorang dewasa. Kalau remaja berperilaku

seperti anak-anak, ia akan diajari untuk “bertindak sesuai umurnya.” Kalau remaja berusaha berperilaku seperti orang dewasa, ia seringkali dituduh “terlalu besar untuk celananya dan dimarahi karena mencoba bertindak seperti orang dewasa. Di lain pihak status remaja yang tidak jelas ini juga menguntungkan karena status memberi waktu kepadanya untuk mencoba gaya hidup yang berada dan menentukan pola perilaku nilai dan sifat yang paling sesuai bagi dirinya.

3) Masa Remaja Sebagai Periode Perubahan

Ada empat perubahan yang hampir sama bersifat universal. Pertama, meningginya emosi karena perubahan emosi biasanya terjadi lebih cepat selama masa awal remaja, meningginya emosi lebih menonjol pada masa awal periode akhir masa remaja. Kedua, perubahan tubuh. Ketiga, dengan berubahnya minat dan pola perilaku maka nilai-nilai juga berubah. Keempat, sebagian besar remaja bersikap ambivalen terhadap setiap perubahan.

4) Masa Remaja Sebagai Usia Bermasalah

Masalah masa remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Terdapat dua alasan bagi kesulitan itu. Pertama, sepanjang masa kanak-kanak, sebagian besar masalah anak-anak diselesaikan oleh orang tua dan guru-guru, sebagaimana kebanyakan remaja tidak berpengalaman dalam mengatasi masalah. Kedua, karena para remaja merasa mandiri, sehingga mereka ingin mengatasi masalahnya sendiri menolak bantuan orang tua dan guru-guru. Banyak remaja akhirnya

menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka.

5) Masa Remaja Masa Mencari Identitas

Identitas diri yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya, apa peranannya dalam masyarakat. Apakah ia seorang anak atau seorang dewasa?

6) Masa Remaja Sebagai Usia Yang Menimbulkan Ketakutan

Anggapan Stereotip budaya bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapih, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak dan berperilaku merusak.

7) Masa Remaja Sebagai Masa Yang Tidak Realistik

Semakin tidak realistis cita-citanya semakin ia menjadi marah. Remaja akan sakit hati dan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau kalau ia tidak berhasil mencapai tujuan yang ditetapkannya sendiri.

8) Masa Remaja Sebagai Ambang Dewasa

Dengan semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip. Oleh karena itu, remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa, yaitu meroko, minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan dan terlibat dalam perbuatan seks.

2.1.3 Tugas Perkembangan Masa Remaja

- 1) Memperluas hubungan antara pribadi dan berkomunikasi secara lebih dewasa dengan teman sebaya dari kedua jenis kelamin

- 2) Memperoleh peranan sosial
- 3) Menerima keadaan tubuhnya dan menggunakan secara efektif
- 4) Memperoleh kebebasan emosional dari orang tua
- 5) Mencapai kepastian akan kebebasan dan kemampuan berdiri sendiri
- 6) Memiliki dan mempersiapkan diri untuk suatu pekerjaan
- 7) Mempersiapkan diri untuk perkawinan dan kehidupan keluarga
- 8) Mengembangkan dan membentuk konsep-konsep moral

2.2. Konsep Interaksi Sosial

2.2.1 Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok.

Johnson mengatakan di dalam masyarakat, interaksi sosial adalah suatu hubungan timbal balik antara individu dengan individu lainnya, individu dengan kelompok dan sebaliknya. Interaksi sosial memungkinkan masyarakat berproses sedemikian rupa sehingga membangun suatu pola hubungan. Interaksi sosial dapat pula diandaikan dengan apa yang disebut Weber sebagai tindakan sosial individu yang secara subjektif diarahkan terhadap orang lain (Johnson, 1988: 214).

2.2.2. Batasan Karakteristik

1. Ketidaknyamanan pada situasi sosial
2. Ketidakmampuan rasa keterikatan sosial (misalnya, rasa memiliki, perhatian, minat atau berbagi cerita)

3. Disfungsi interaksi (misalnya, tatap muka, bertemu, acuh tak acuh)
4. Ketidakmampuan mengkomunikasikan keterikatan sosial (misalnya, rasa memiliki, perhatian, minat atau berbagai cerita)
5. Interaksi sosial kurang berhasil (misalnya, tawuran, bolos)

2.2.3 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Gillin dan Gillin dalam Soekanto, (2005) bentuk-bentuk interaksi sosial terbagi menjadi proses yang asosiatif yang terdiri dari kerja sama, akomodasi, asimilasi dan akulturasi. Yang kedua yaitu proses disosiatif yang terdiri dari persaingan, kontravensi, dan pertentangan atau konflik.

1) Asosiatif

Interaksi sosial bersifat asosiatif akan mengarah pada bentuk penyatuan.

Interaksi sosial ini terdiri atas beberapa hal berikut :

1. Kerja sama (*cooperation*)

Kerjasama terbentuk karena masyarakat menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama sehingga sepakat untuk bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Berdasarkan pelaksanaannya terdapat empat bentuk kerjasama, yaitu bargaining (tawar-menawar), *cooptation* (kooptasi), koalisi dan *joint-venture* (usaha patungan)

2. Akomodasi

Akomodasi merupakan suatu proses penyesuaian antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok guna mengurangi, mencegah, atau mengatasi ketegangan dan

kekacauan. Proses akomodasi dibedakan menjadi beberapa bentuk antara lain :

1. *Coercion* yaitu suatu bentuk akomodasi yang prosesnya dilaksanakan karena adanya paksaan Contohnya: perbudakan.
2. Kompromi yaitu, suatu bentuk akomodasi dimana pihak-pihak yang terlibat masing-masing mengurangi tuntutan mereka agar dicapai suatu penyelesaian terhadap suatu konflik yang ada. Contohnya: kompromi antara sejumlah partai politik untuk berbagi kekuasaan sesuai dengan suara yang diperoleh masing-masing.
3. Mediasi yaitu, cara menyelesaikan konflik dengan jalan meminta bantuan pihak ketiga yang netral. Contoh : Seorang ayah meleraikan anak-anaknya yg sedang berkelahi.
4. *Arbitration* yaitu, cara mencapai compromise dengan cara meminta bantuan pihak ketiga yang dipilih oleh kedua belah pihak atau oleh badan yang berkedudukannya lebih dari pihak-pihak yang bertikai. Contoh : konflik antara buruh dan pengusaha dengan bantuan suatu badan penyelesaian perburuan Depnaker sebagai pihak ketiga.
5. *Adjudication* (peradilan) yaitu, suatu bentuk penyelesaian konflik melalui pengadilan. Contoh: pembelian tanah atau rumah, tetapi mempunyai masalah. Maka harus diselesaikan di pengadilan.
6. *Stalemate* yaitu, Suatu keadaan dimana pihak-pihak yang bertentangan memiliki kekuatan yang seimbang dan berhenti melakukan pertentangan pada suatu titik karena kedua belah pihak

sudah tidak mungkin lagi maju atau mundur. Contoh : Gencatan senjata antara kedua belah pihak yang terjadi konflik.

7. Toleransi yaitu, suatu bentuk akomodasi tanpa adanya persetujuan formal. Contoh : Toleransi untuk saling menghormati antar satu ras dengan ras yang lainnya.

8. *Consiliation* yaitu, usaha untuk mempertemukan keinginan-keinginan pihak-pihak yang berselisih bagi tercapainya suatu persetujuan bersama. Contohnya: pertemuan beberapa partai politik di dalam lembaga legislatif (DPR) untuk duduk bersama menyelesaikan perbedaan-perbedaan sehingga dicapai kesepakatan bersama.

3. Asimilasi

Proses asimilasi menunjuk pada proses yang ditandai adanya usaha mengurangi perbedaan yang terdapat diantara beberapa orang atau kelompok dalam masyarakat serta usaha menyamakan sikap, mental, dan tindakan demi tercapainya tujuan bersama. Asimilasi timbul bila ada kelompok masyarakat dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda, saling bergaul secara intensif dalam jangka waktu lama, sehingga lambat laun kebudayaan asli mereka akan berubah sifat dan wujudnya membentuk kebudayaan baru sebagai kebudayaan campuran.

4. Akulturasi

Proses sosial yang timbul, apabila suatu kelompok masyarakat manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur - unsur dari suatu kebudayaan asing sedemikian rupa sehingga lambat laun unsur -

unsur kebudayaan asing itu diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian dari kebudayaan itu sendiri.

2) Disosiatif

Interaksi sosial ini mengarah pada bentuk pemisahan dan terbagi dalam tiga bentuk sebagai berikut:

1. Persaingan

Adalah suatu perjuangan yang dilakukan perorangan atau kelompok sosial tertentu, agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif, tanpa menimbulkan ancaman atau benturan fisik di pihak lawannya.

2. Kontravensi

Adalah bentuk proses sosial yang berada di antara persaingan dan pertentangan atau konflik. Wujud kontravensi antara lain sikap tidak senang, baik secara tersembunyi maupun secara terang - terangan seperti perbuatan menghalangi, menghasut, memfitnah, berkhianat, provokasi, dan intimidasi yang ditunjukkan terhadap perorangan atau kelompok atau terhadap unsur - unsur kebudayaan golongan tertentu. Sikap tersebut dapat berubah menjadi kebencian akan tetapi tidak sampai menjadi pertentangan atau konflik.

3. Konflik

Adalah proses sosial antar perorangan atau kelompok masyarakat tertentu, akibat adanya perbedaan paham dan kepentingan yang sangat mendasar, sehingga menimbulkan adanya semacam gap atau jurang

pemisah yang mengganjal interaksi sosial di antara mereka yang bertikai tersebut.

2.2.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi Interaksi Sosial

- 1) Faktor Imitasi, merupakan satu-satunya faktor yang mendasari atau melandasi interaksi sosial.
- 2) Faktor Sugesti, pengaruh psikis, baik yang datang dari diri sendiri, maupun yang datang dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik dari individu yang bersangkutan. Sugesti dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :
 - a. Auto-sugesti, yaitu sugesti terhadap diri sendiri, sugesti yang datang dari dalam diri individu yang bersangkutan
 - b. Hetero-sugesti, yaitu sugesti yang datang dari orang lain.
- 3) Faktor Identifikas, kecenderungan atau keinginan dalam diri anak untuk menjadi sama seperti ayahnya atau sama seperti ibunya. Jadi, identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan seorang lain.
- 4) Faktor Simpati, merupakan perasaan maka simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan atas dasar perasaan atau emosi.

2.2.5 Syarat-syarat terjadinya Interaksi Sosial

Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat (Soerjono Sukanto) yaitu: adanya kontak sosial, dan adanya komunikasi.

1) Kontak Sosial

Kontak sosial berasal dari bahasa latin con atau cum yang berarti bersama-sama dan tango yang berarti menyentuh. Jadi secara harfiah kontak adalah bersama-sama menyentuh. Secara fisik, kontak baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah. Sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah, karena orang dapat mengadakan hubungan tanpa harus menyentuhnya, seperti misalnya dengan cara berbicara dengan orang yang bersangkutan. Dengan berkembangnya teknologi dewasa ini, orang-orang dapat berhubungan satu sama lain dengan melalui telepon, telegraf, radio, dan yang lainnya yang tidak perlu memerlukan sentuhan badaniah.

Kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk (Soerjono Soekanto, 2005) yaitu sebagai berikut :

a. Antara orang perorangan

Kontak sosial ini adalah apabila anak kecil mempelajari kebiasaankebiasaan dalam keluarganya. Proses demikian terjadi melalui komunikasi, yaitu suatu proses dimana anggota masyarakat yang baru mempelajari norma-norma dan nilai-nilai masyarakat di mana dia menjadi anggota.

b. Antara orang perorangan dengan suatu kelompok manusia atau sebaliknya.

Kontak sosial ini misalnya adalah apabila seseorang merasakna bahwa tindakan-tindakannya berlawanan dengan norma-norma masyarakat.

c. Antara suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya.

Umpamanya adalah dua partai politik yang bekerja sama untuk mengalahkan partai politik lainnya.

Kontak sosial memiliki beberapa sifat, yaitu kontak sosial positif dan kontak sosial negative. Kontak sosial positif adalah kontak sosial yang mengarah pada suatu kerja sama, sedangkan kontak sosial negative mengarah kepada suatu pertentangan atau bahkan sama sekali tidak menghasilkan kontak sosial.

Selain itu kontak sosial juga memiliki sifat primer atau sekunder. Kontak primer terjadi apabila yang mengadakan hubungan langsung bertemu dan berhadapan muka, sebaliknya kontak yang sekunder memerlukan suatu perantara.

2) Komunikasi

Komunikasi adalah bahwa seseorang yang memberi tafsiran kepada orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberi reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan. Dengan adanya komunikasi sikap dan perasaan kelompok dapat diketahui oleh kelompok lain atau orang lain. Hal ini kemudian merupakan bahan untuk menentukan reaksi apa yang akan dilakukannya.

2.2.6 Jenis-jenis Interaksi Sosial

Ada tiga jenis dalam interaksi sosial, yaitu :

1) Interaksi antara Individu dan Individu.

Pada saat dua individu bertemu, interaksi sosial sudah mulai terjadi. Walaupun kedua individu itu tidak melakukan kegiatan apa-apa, namun sebenarnya interaksi sosial telah terjadi apabila masing-masing pihak sadar akan adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan dalam diri

masing-masing. Hal ini sangat dimungkinkan oleh faktor-faktor tertentu, seperti bau minyak wangi atau bau keringat yang menyengat, bunyi sepatu ketika sedang berjalan dan hal lain yang bisa mengundang reaksi orang lain.

2) Interaksi antara Kelompok dan Kelompok.

Interaksi jenis ini terjadi pada kelompok sebagai satu kesatuan bukan sebagai pribadi-pribadi anggota kelompok yang bersangkutan. Contohnya, permusuhan antara Indonesia dengan Belanda pada zaman perang fisik.

3) Interaksi antara Individu dan Kelompok.

Bentuk interaksi di sini berbedabeda sesuai dengan keadaan. Interaksi tersebut lebih mencolok manakala terjadi perbenturan antara kepentingan perorangan dan kepentingan kelompok.

2.2.7 Ciri-ciri Interaksi Sosial

Interaksi sosial mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Ada pelaku dengan jumlah lebih dari satu orang
- 2) Ada komunikasi antar pelaku dengan menggunakan simbol-simbol
- 3) Ada dimensi waktu (masa lampau, masa kini, dan masa mendatang) yang menentukan sifat aksi yang sedang berlangsung
- 4) Ada tujuan-tujuan tertentu, terlepas dari sama tidaknya tujuan tersebut dengan yang diperkirakan oleh pengamat.

Tidak semua tindakan merupakan interaksi. Hakikat interaksi terletak pada kesadaran mengarahkan tindakan pada orang lain. Harus ada orientasi timbal-

balik antara pihak-pihak yang bersangkutan, tanpa menghiraukan isi perbuatannya: cinta atau benci, kesetiaan atau pengkhianatan, maksud melukai atau menolong.

2.2.8 Faktor lain yang dapat mempengaruhi interaksi sosial

Interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat membuat interaksi individu itu baik maupun buruk, seperti yang dikemukakan oleh Sargent (dalam Santoso, 2010) sebagai berikut :

1) Hakikat situasi sosial

Situasi sosial itu dapat mempengaruhi bentuk tingkah laku terhadap individu yang berada dalam situasi tersebut.

2) Kekuasaan norma-norma yang diberikan oleh kelompok sosial

Kekuasaan norma-norma kelompok sangat berpengaruh terhadap terjadinya interaksi sosial antar individu.

3) Kecenderungan kepribadian sendiri

Masing-masing individu memiliki tujuan kepribadian sehingga berpengaruh terhadap tingkah lakunya.

4) Kecenderungan sementara individu

Setiap individu berinteraksi sesuai dengan kedudukan dan kondisinya yang bersifat sementara.

5) Proses menanggapi dan menafsirkan suatu situasi

Setiap situasi mengandung arti bag setiap individu sehingga hal ini mempengaruhi individu untuk melihat dan memaknai situasi tersebut.

Dari faktor-faktor diatas maka dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial itu dapat dipengaruhi oleh berbagai hal, seperti situasi sosial, dimana individu

itu akan bertingkah laku menyesuaikan dengan situasi tempatnya berada. Norma-norma atau nilai-nilai sosial, kepribadian setiap individu pasti berbeda, posisi dan kedudukan individu dalam suatu situasi tingkat sosial serta bagaimana individu memaknai suatu situasi juga dapat mempengaruhi individu bagaimana individu itu harus berperilaku dan berinteraksi dalam situasi sosial yang sedang dihadapinya.

2.3 Konsep *Gadget*

2.3.1 Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. (Dhany Rhizki, 2013).

2.3.2 Sejarah Perkembangan *Gadget*

Pada saat ini perkembangan teknologi terus berkembang, karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, disisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif.

Semakin berkembangnya zaman maka semakin banyak *gadget* yang akan digunakan. Apalagi sekarang ini semakin banyak aplikasi canggih yang berkembang dan terus berkembang pesat semakin banyak pula orang yang ingin memilikinya dan menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkannya setiap harinya.

Pada saat ini perkembangan *gadget* di Indonesia pertumbuhannya cukup pesat. Bahkan peminat *gadget* di Indonesia semakin bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat gemar menggunakan *gadget*.

2.3.3 Pengaruh Gadget Pada Perkembangan

1) *Gadget* semakin hari semakin canggih

Hal ini tentu memberikan banyak manfaat yang mempermudah pekerjaan. Apalagi dengan ukurannya yang terbilang kecil, *gadget* mudah dibawa kapan pun dan dimana pun. Hal inilah yang membuat *gadget* seolah-olah menjadi sebuah barang yang tidak bisa terpisahkan dari aktivitas manusia. Selain itu *gadget* dilengkapi juga dengan fitur game yang sangat menarik.

2) Secara tidak sadar *gadget* membuat ketergantungan.

Secara tidak sadar, saat ini remaja mengalami ketergantungan menggunakan *gadget*. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh. (Eko Prasetyo, 2013)

2.3.4 Gadget Sebagai Gaya Hidup

Di beberapa kalangan *Gadget* hanya berfungsi sebagai gaya hidup (*lifestyle*). Pemanfaatan dari fitur di *Gadget* di gunakan oleh kelompok masyarakat yang tidak tahu mengenai fungsi dari fitur yang ada di *Gadget*. Hal ini bisa di contohkan pada anak remaja yang ingin memiliki *Gadget* karena alasan

mereka supaya tidak terlihat ketinggalan zaman dan ingin di puji teman-teman di sekolahnya. Pada remaja sekarang jika dilihat dari alasan mereka menggunakan *Gadget* tidak berdasarkan kebutuhan *Gadget* namun lebih kepada faktor gaya hidup.

Untuk saat ini banyak orang khususnya di kalangan remaja dimana mereka membeli *Gadget* hanya lebih dikarenakan faktor Gaya Hidup semata. Hal ini tentu sangat disayangkan sekali. Jika seorang remaja saat membeli sebuah *Gadget* hanya berdasarkan gaya hidup semata, dikhawatirkan penggunaan *Gadget* hanya akan berfungsi sebagai sarana Bermain Game, Facebook, Twitter, atau sosial media yang lainnya dan yang lebih berbahaya lagi adalah akses ke situs-situs porno yang itu akan merusak pola pikir remaja tersebut. (Ari, 2012).

2.3.5 Batasan Karakteristik

1. Durasi saat pemakaian *gadget* tidak boleh lebih dari 2 jam/hari
2. Sebagai sarana bermain game
3. Sosial Media (misalnya, Facebook, Twitter, Blackberry Messenger)
4. Akses situs porno

2.3.6 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

- 1) Faktor pemungkin
 - a. Status ekonomi
 - b. Tujuan penggunaan
- 2) Faktor penguat
 - a. Lingkungan
 - b. Teman sebaya
 - c. Terpaan media

3) Faktor Predisposisi

- a. Imitasi
- b. Sugesti
- c. Identitas
- d. Simpati

2.3.7 Tingkat Penggunaan *Gadget*

Tingkat penggunaan *gadget* sebagai media yang digunakan sebagai komunikasi. Tingkat penggunaan *gadget* itu sendiri dipengaruhi oleh jumlah waktu yang digunakan untuk melakukan komunikasi interpersonal.

(Tubbs & Moss, 2000)

- a. Frekuensi Penggunaan
- b. Durasi Penggunaan

2.3.8 Dampak *Gadget*

Dampak pengaruh *gadget* pada perkembangan sangat banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan di Indonesia terbagi dua yaitu, dampak positif dan dampak negatif.

1) Dampak positif

- a. Berkembangnya imajinasi
- b. Melatih kepekaan
- c. Meningkatkan rasa percaya diri saat memenangkan suatu permainan
- d. anak yang bermain smartphone akan mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah.

e. Bahwa bermain game khususnya pada smartphone dapat meringankan dan bahkan mengalihkan perhatian dari rasa sakit yang diderita oleh anak yang sedang dalam masa perawatan.

2) Dampak Negatif

- a. Penurunan konsentrasi saat belajar, lebih senang berimajinasi
- b. Kemajuan teknologi seperti smartphone mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan kelambanan dan keajegan. Anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran dan serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera.
- c. Malas menulis dan membaca, pengaruh gadget (smartphone) yang memudahkan dalam menulis
- d. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, anak menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan tidak paham etika bersosialisasi
- e. Kecanduan merupakan dampak yang paling sering dialami oleh anak karena anak lebih senang menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* dari pada bermain dengan teman-teman sebayanya
- f. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, contohnya seperti mata, leher, dan dapat meningkatnya obesitas

2.3.9 Teori Perilaku

Lawrence Green menganalisis perilaku manusia dari tingkat kesehatan. Kesehatan seseorang atau masyarakat di pengaruhi oleh dua faktor pokok, yakni faktor perilaku (*behaviour causes*) dan faktor di luar perilaku (*non-behaviour*

causes). Selanjutnya perilaku dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yang dirangkum dalam akronim PRECEDE: *Predisposing, Enabling, dan Reinforcing Causes in Educational Diagnosis and Evaluation*. Precede ini adalah merupakan arahan dalam menganalisis atau diagnosis dan evaluasi perilaku untuk intervensi pendidikan (promosi) kesehatan. Precede adalah faktor diagnosis masalah.

Sedangkan PROCEED: *Policy, Regulatory, Organizational Construct in Educational and Environmental Development*, adalah merupakan arahan dalam perencanaan, implementasi, dan evaluasi pendidikan (promosi) kesehatan. Apabila Preceed merupakan fase diagnosis masalah, maka Proceed adalah merupakan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi kesehatan.

Preceed model ini dapat diuraikan bahwa perilaku itu sendiri ditentukan atau terbentuk dari tiga faktor, yakni:

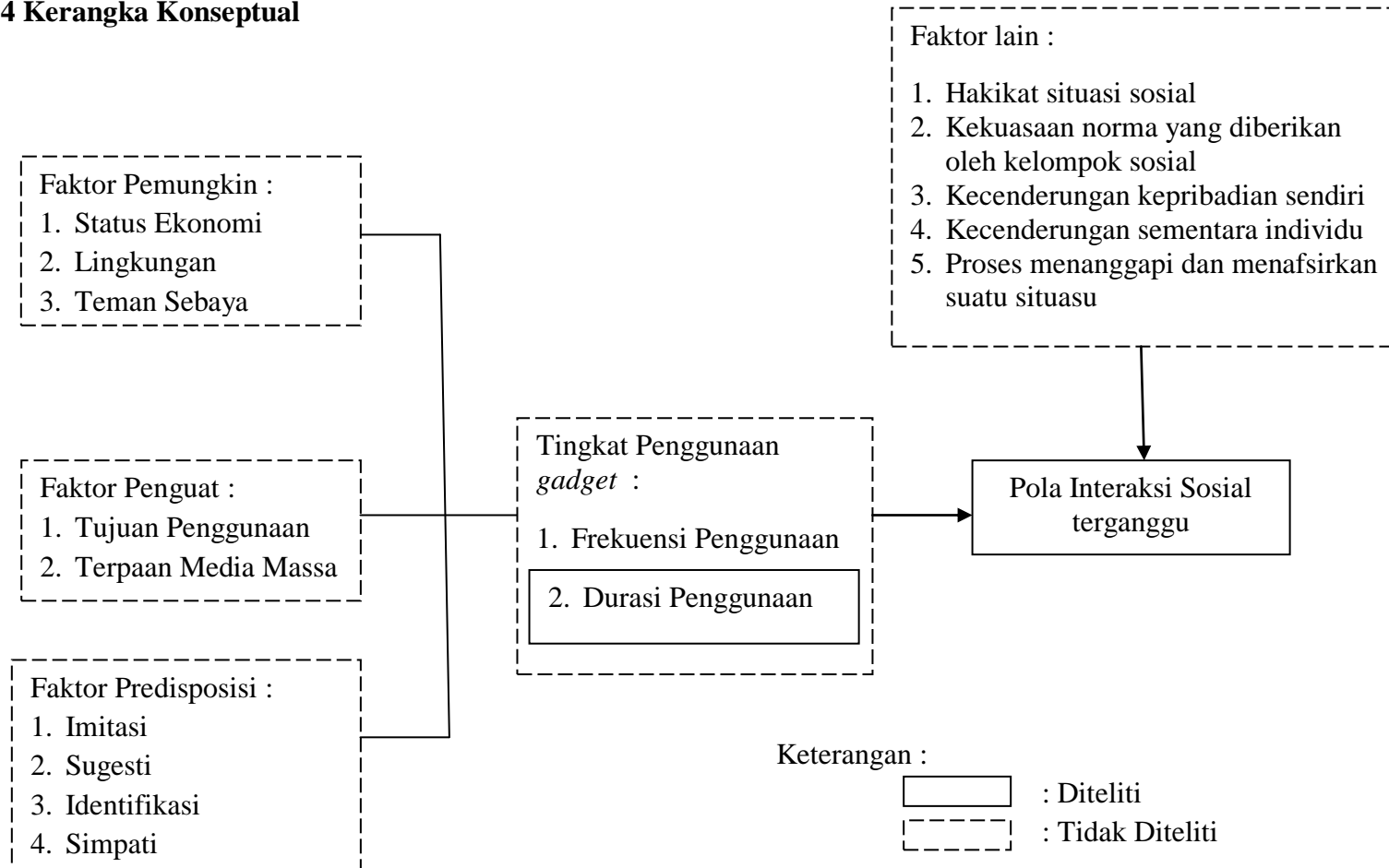
1. Faktor Predisposisi (*predisposing factors*), faktor-faktor yang mempermudah atau mempredisposisi terjadinya perilaku seseorang. Antara lain Imitasi, Sugesti, Identifikasi, Simpati
2. Faktor Pemungkin (*enabling factors*), faktor-faktor yang memungkinkan atau memfasilitasi perilaku atau tindakan. Antara lain Status Ekonomi, Lingkungan dan Teman sebaya.
3. Faktor Penguat (*reinforcement factors*), faktor-faktor ini meliputi undang-undang, peraturan-peraturan dan pengawasan. Contohnya, tujuan penggunaan, terpaan media dan massa.

Perilaku kesehatan seseorang atau masyarakat ditentukan oleh niat orang terhadap objek kesehatan, ada atau tidaknya dukungan dari masyarakat sekitarnya, ada atau tidaknya informasi tentang kesehatan, kebebasan dari individu untuk

mengambil keputusan bertindak, dan situasi yang memungkinkan untuk berperilaku atau bertindak atau tidak berperilaku atau tidak bertindak.

(Notoadmojo, 2014)

2.4 Kerangka Konseptual



Gambar 2.4 : Kerangka Konseptual Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Remaja

Gambar 2.4 Dapat menjelaskan tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial pada remaja di SMP Yayasan Pandaan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi remaja untuk menggunakan *gadget* antara lain faktor Predisposisi, faktor pendukung dan faktor pendorong. Faktor predisposisi, (1) Imitasi, (2) sugesti, (3) identifikasi, (4) simpati. Faktor pendukung (1) jenis kelamin, (2) status ekonomi, (3) lingkungan, (4) teman sebaya. Sedangkan faktor pendorongnya meliputi (1) tujuan penggunaan, (2) terpaan media massa. Dari berbagai faktor tersebut dapat memicu tingkat penggunaan *gadget* pada remaja yaitu dari tingkat durasi penggunaan, frekuensi penggunaan, tingkat pemanfaatan fasilitas, tingkat biaya pengeluaran dan pihak yang diajak berkomunikasi. Dalam penggunaan *gadget* juga dapat menimbulkan dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif yang dapat ditimbulkan dalam *gadget* antara lain: (1) berkembangnya imajinasi, (2) melatih kepekaan, (3) meningkatkan rasa percaya diri, (4) mengembangkan kemampuan remaja dalam membaca, matematika dan pemecahan masalah, (5) dapat mengalihkan rasa sakit. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget* antara lain: (1) penurunan konsentrasi, (2) lemah dalam kesabaran, (3) malas menulis dan membaca, (4) gangguan kesehatan, (5) kecanduan, (6) gangguan interaksi sosial. Namun terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi gangguan interaksi yaitu (1) hakikat situasi sosial, (2) Kekuasaan norma-norma yang diberikan oleh kelompok sosial, (3) Kecenderungan kepribadian sendiri, (4) Kecenderungan sementara individu, (5) Proses menanggapi dan menafsirkan suatu situasi.

2.5 Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah (Hidayat, 2010). Hipotesis adalah asumsi pernyataan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih yang diharapkan bisa menjawab pernyataan dalam penelitian (Nursalam, 2013)

Hipotesis pada penelitian ini adalah adanya pengaruh lama penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial pada remaja di SMP Yayasan Pandaan.