

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Gadget

a. Pengertian

Pengertian *Gadget* sebagai berikut yaitu menurut Merriam Webster yaitu “ *an often small mechanical or electronic device with practical use but often thought of as a novelty* ”. Yang artinya dalam Bahasa Indonesia adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru (Sodik, 2018).

Gadget mempunyai banyak definisi yang berbeda satu dengan yang lainnya, *Gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna. Selain itu, dewasa ini *Gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget* (Chusna, 2017).

Dalam kamus *Oxford* terdapat perbedaan antara *gadget* dengan barang elektronik yang biasa digunakan orang-orang. Perbedaan tersebut yaitu unsur kebaruannya yang terus berkembang dari hari ke

hari (Subakrah, 2019). *Gadget* merupakan objek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap hal baru. *Gadget* merupakan alat mekanis yang menarik, karena selalu baru sehingga menimbulkan kesenangan baru kepada penggunanya. Menurut kamus *Oxford* kata *gadget* pertama kali muncul pada abad ke 19. Awalnya *gadget* digunakan sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis tertentu dimana orang tidak dapat mengingat nama item tersebut (Oktaviana, 2021).

Dengan demikian, *gadget* merupakan sebuah alat mekanis yang terus mengalami pembaruan (*upgrade*) selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia *gadget* juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu *gadget* yang hampir setiap orang miliki dan senantiasa dibawa pada kehidupan sehari-hari adalah *handphone* (Machmud, 2018). Klemens menyebutkan bahwa *handphone* adalah salah satu *gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, *handphone* berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (*Short Message Service*) (Witarsa dkk, 2018).

Menurut Gary B, Thomas J & Misty E *Smartphone (gadget)* adalah telepon yang bisa di pakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistanst (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator. Adapun Schmidt mengemukakan bahwa istilah

smartphone merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan *mobile device* yang menggabungkan fungsi *cellphone*, PDA, *audio player*, *digital camera*, *camcorder*, *Global Positioning System* (GPS) *receiver* dan *Personal Computer* (PC) (Krisnana dkk, 2020).

Teknologi *handphone* dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sejalan dengan perkembangan teknologi, saat ini *handphone* dilengkapi dengan berbagai macam fitur, seperti game, radio, Mp3, kamera, video dan layanan internet. *Handphone* terbaru saat ini sudah menggunakan *processor* dan OS (*Operating System*) sehingga kemampuannya sudah seperti sebuah komputer. Orang bisa mengubah fungsi *handphone* tersebut menjadi mini komputer. Fitur ini membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas sehingga bisa diselesaikan dalam waktu yang singkat (Masrah, 2017).

Mengenai kecanggihan teknologi *gadget* pada ponsel juga memiliki beberapa keunggulan seperti adanya teknologi *Infrared* dan *Bluetooth*, *Bluetooth* merupakan nirkabel yang dapat menyambungkan beberapa perangkat melalui gelombang radio berfrekuensi rendah (daya jangkauan maksimal 50 meter) tanpa dihubungkan dengan kabel sedangkan pada *Infrared* kedua perangkat harus berhadapan (Agung, Widiputera & Widodo, 2019).

Mengenai aplikasi yang ada pada *gadget* salah satunya media hiburan pada *gadget* atau ponsel sudah menggunakan teknologi yang canggih saat ini. Telah dibuat suatu pengembangan yang lebih lanjut

dinamakan MP3. Suara keliling ini pada dasarnya akan memberikan ilusi suara pada pendengarnya seolah-olah berada pada lingkungan tertentu selain itu teknologi terbaru pada *gadget* adalah menyaksikan televisi melalui layar ponsel tersebut (Munir, 2017).

Pada akhirnya kita dapat menarik kesimpulan bahwasanya *gadget* yang paling canggih dan diterima oleh masyarakat di seluruh Negara adalah *handphone* atau *Smartphone*. Dengan kecanggihannya yang dimilikinya *handphone* mampu menjadi *gadget* dengan penjualan nomor satu di dunia, serta mampu memberikan kemudahan bagi manusia tidak hanya pada kecanggihannya komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan-pekerjaan manusia dan dapat menjadi hiburan (Rukmana dkk, 2021).

b. Dimensi

Dimensi komunikasi pada penggunaan *gadget* yaitu (Rahmandani et al., 2018) :

1) Motivasi

Gletmen dan Reber berpendapat bahwa pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal organisme yang mendorong untuk melakukan sesuatu. M.C. Donal juga berpendapat bahwa motivasi adalah perubahan energi seseorang yang ditandai dengan timbulnya reaksi untuk mencapai sebuah tujuan. Motivasi adalah suatu dorongan seseorang untuk memperoleh hasil yang maksimal. Dengan kata lain, dengan usaha yang tekun dan gigih terutama disadari adanya motivasi

maka seseorang yang melakukan sesuatu akan mencapainya dengan baik.

2) Durasi

Sebuah ukuran berapa lamanya kemampuan seseorang untuk melakukan kegiatan. Dan saling berkaitan dengan motivasi, karena akan terlihat dari kemampuan seseorang menggunakan waktunya untuk melakukan suatu kegiatan.

3) Frekuensi

Seberapa sering suatu kegiatan itu akan dilaksanakan dalam periode waktu tertentu. Frekuensi terdiri dari dua indikator yaitu jangkauan adalah rentang atau jangka yang di dapat dan jangka waktu adalah waktu yang sudah ditentukan atau jatuh tempo.

4) Minat

Kartini Kartono menyatakan bahwa minat merupakan suatu kecenderungan yang terarah dan intensif kepada objek yang dianggap penting. Minat berkaitan erat dengan kepribadian dan biasanya mengandung unsur kognitif, afektif, kemauan. Minat juga bisa diartikan sebagai kecenderungan jiwa kepada sesuatu, karena kita membutuhkan sesuatu tersebut dan disertai rasa senang kepada sesuatu tersebut (Rahmandani et al., 2018).

c. Macam-macam

Macam-macam gadget menurut Chusna (2017) yaitu :

1) Handphone

Handphone merupakan telepon portable dengan ukuran kecil tanpa kabel dan memiliki berbagai fitur aplikasi. Pertama telepon ditemukan oleh Alexander Graham Bell pada tahun 1876 dan telah mengalami perubahan yang sangat besar. yang mulainya dari bentuk sederhana sampai kini berubah menjadi sebuah alat komunikasi modern dengan berbagai kegunaan.

2) Laptop

Laptop merupakan komputer jinjing yang berukuran relatif kecil dan ringan, memiliki berat sekitar 1-6 kg, tergantung ukuran, bahan dan spesifikasi laptop tersebut. Sumber daya dari laptop adalah baterai atau adaptor A/C yang dapat berguna untuk mengisi ulang baterai dan menyalakan laptop sendiri. Laptop juga bisa disebut dengan notebook. Laptop memiliki fungsi yang sama dengan komputer dekstop pada umumnya. Komponennya sama persis dengan komponen dekstop hanya saja ukurannya lebih kecil, lebih ringan, lebih tidak panas dan lebih hemat daya.

3) Tablet

Merupakan sebuah perangkat elektronik portable yang berfungsi seperti notebook maupun netbook, dari mulai ngegame, nonton film dengan dukungan wifi akan memudahkan untuk kita melakukan aktivitas yang berhubungan dengan internet dengan ukuran 7-9 inci yang sangat memudahkan aktivitas kita.

4) Kamera Digital

Merupakan alat untuk membuat gambar dari objek untuk kemudian dibiaskan melalui lensa kepada sensor CCD yang menghasilkan rekaman dalam format digital ke dalam media simpan digital berupa memory card.

d. Fungsi dan manfaat

Menurut Rahmandani et al.(2018) fungsi dan manfaat gadget antara lain :

1) Komunikasi

Zaman dahulu berkomunikasi berawal melalui batin, kemudian berkembang berupa tulisan yang dikirimkan melalui pos. Di era globalisasi ini manusia semakin bisa berkomunikasi dengan mudah, praktis, dan lebih efisien menggunakan media teknologi *gadget*.

2) Sosial

Dengan adanya *gadget* yang memiliki berbagai fitur aplikasi dapat mempermudah kita untuk mendapatkan berbagai berita, kabar, dan cerita. Melalui media tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kekerabatan yang jauh tanpa harus membutuhkan waktu yang lama.

3) Pendidikan

Di zaman sekarang belajar tidak hanya berfokus dengan buku atau media cetak lainnya. Karena dengan adanya *gadget* kita dapat dengan mudah mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang diperlukan. Seperti halnya tentang pendidikan, ilmu pengetahuan,

politik, tanpa harus pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh dari tempat kita tinggal

2. Interaksi Sosial

a. Pengertian

Interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan dilakukan lebih dari satu individu. Sedangkan kata sosial dapat diartikan berkenaan dengan masyarakat. Maka dari itu, pengertian interaksi sosial adalah hubungan yang terjadi dalam sekelompok manusia yang melakukan hubungan baik berkomunikasi maupun dalam tindakan sosial (Witarsa et al., 2018).

Menurut Homans interaksi sosial diartikan sebagai suatu aktivitas yang dilakukan seseorang terhadap individu lain yang diberi hukuman dengan suatu tindakan oleh individu lain yang menjadi pasangan (Anwar, 2016).

Manusia dalam kehidupan bermasyarakat akan saling berinteraksi atau berhubungan satu sama lain. Dalam suatu hubungan itu nantinya akan menjadi suatu proses interaksi sosial dimana makhluk sosial berinteraksi dengan lingkungannya, baik sebagai seorang individu maupun dari anggota dalam suatu kelompok (Siswanto, 2017).

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dikaitkan dengan hubungan antar individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok. Jika di dalamnya tidak ada interaksi sosial, maka di dunia tidak akan adanya kehidupan. Interaksi timbal balik atau hubungan

yang saling mempengaruhi antara manusia satu dengan yang lain dan hubungan berlangsung di masyarakat maka itu disebut dengan proses sosial, karena manusia membutuhkan suatu kerjasama dengan sesama (Hayati, 2017).

Proses dimana seseorang berkomunikasi, saling mempengaruhi dalam tindakan maupun pikiran. Dalam kehidupan sehari-hari manusia pada dasarnya tidak terlepas dari hubungan satu dengan yang lain, dimana antar individu akan saling mengubah, memperbaiki atau mempengaruhi kelakuan individu lain (Permatasary & Indriyanto, 2016). Seperti halnya masyarakat berkewajiban memberi pendidikan informal pada anggotanya, karena di kehidupan masyarakat anak-anak akan melihat, meniru dan mencontoh apa saja yang akan dilakukan oleh orang-orang lingkungan sekitar mereka (Subqi, 2017).

b. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerjasama, persaingan, dan dapat juga berbentuk pertentangan atau pertikaian. Gillin dan Gillin pernah mengadakan penggolongan yang lebih luas lagi. Menurut mereka, ada dua macam proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial, yang pertama proses yang asosiatif (akomodasi, asimilasi dan akulturasi), yang kedua adalah proses yang disosiatif yakni persaingan dan pertentangan (Subqi, 2017).

1) Proses Sosial Asosiatif

Akomodasi adalah suatu proses kearah tercapainya persepakatan sementara yang dapat diterima kedua belah pihak yang tengah bersengketa. Akomodasi ini terjadi pada orang-orang atau kelompokkelompok yang mau tak mau harus bekerja sama sekalipun dalam kenyataanya masing-masing selalu memiliki paham yang berbeda dan bertentangan. *Asimilasi* merupakan proses yang lebih berlanjut apabila di bandingkan dengan proses akomodasi. Pada proses asimilasi terjadi proses peleburan kebudayaan, sehingga pihak-pihak atau warga-warga dari dua-tiga kelompok yang tengah berasimilasi akan merasakan adanya kebudayaan tunggal yang dirasakan sebagai milik bersama. Adapun *Akulturasi* merupakan proses sosial yang melebur dua kelompok budaya menjadi satu, yang pada akhirnya melahirkan sesuatu yang baru.

2) Proses Sosial Diasosiatif

Kompetisi atau persaingan merupakan bentuk interaksi sosial disasosiatif yang sederhana. Proses ini adalah proses sosial yang mengandung perjuangan untuk merebutkan tujuan-tujuan tertentu yang sifatnya terbatas yang semata-mata bermanfaat untuk mempertahankan suatu kelestarian hidup. Yang kedua dari proses disasosiatif adalah *Konflik* berbeda dengan kompetisi yang selalu berlangsung di dalam suasana “damai”, konflik adalah suatu proses sosial yang berlangsung dengan melibatkan orang-orang atau

kelompok-kelompok yang saling menantang dengan ancaman kekerasan.

Akhirnya dapat kita simpulkan bahwasanya bentuk dari interaksi sosial dapat berupa asosiatif yakni ikatan kerjasama antar individu dengan individu atau individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok. Kerjasama yang dijalin memiliki beberapa bentuk seperti akomodasi, asimilasi dan akulturasi. Adapun bentuk interaksi sosial yang lain adalah disosiatif yakni terjadinya suatu persaingan dan pertikaian baik antar individu dengan individu maupun individu dengan kelompok bahkan kelompok dengan kelompok. Bentuk persaingan dan pertikaian tersebut dapat berupa kompetisi dan konflik (Subqi, 2017).

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial menurut Fatma (2018) antara lain :

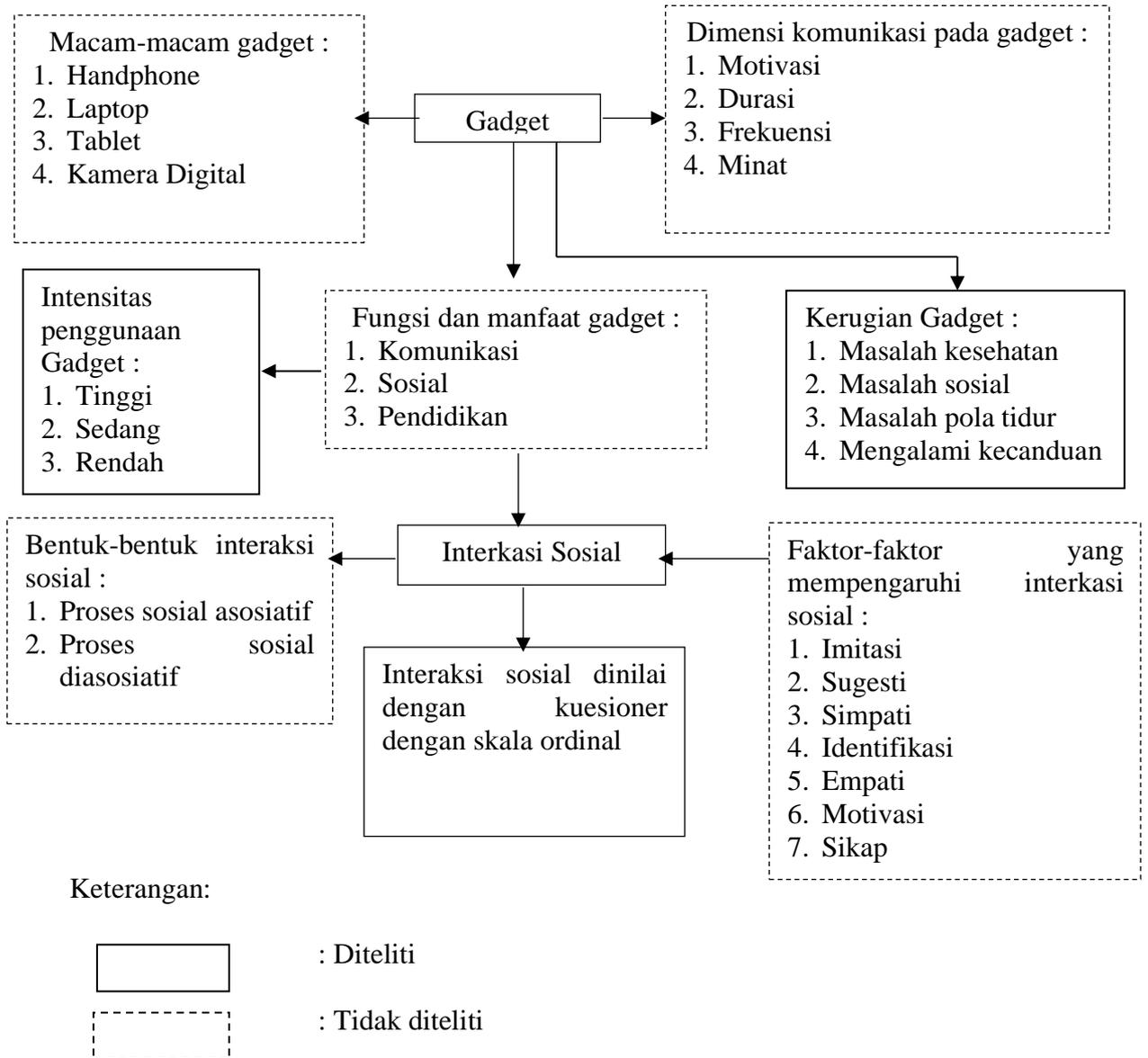
- 1) Imitasi adalah suatu kegiatan meniru seseorang yang mereka sukai atau mengidolakannya, baik secara penampilan fisik maupun tingkah laku. Proses meniru ini bisa terjadi dengan gaya berpakaian, gaya rambut, gaya berbicara, tingkah laku yang menarik perhatian.
- 2) Sugesti merupakan sikap atau pandangan seseorang yang diterima dan kemudian diikuti oleh orang lain. Biasanya sugesti berlangsung ketika pihak penerima mengalami kegelisahan atau pikiran tidak stabil sehingga daya pikirnya terhambat oleh emosi.

- 3) Simpati adalah ketertarikan kepada pihak lain. Proses simpati itu sendiri dapat berkembang ketika ada sikap saling pengertian diantara pihak yang sedang bersangkutan.
- 4) Identifikasi adalah peniruan hingga pada tingkah laku dan cara fikir seseorang agar sama dengan idolanya. Proses ini nantinya akan membentuk kepribadian seseorang. Bisa terjadi karena kesengajaan atau tidak.
- 5) Empati adalah perasaan dimana seolah-olah seseorang berada di posisi yang sama terhadap orang lain. Empati itu sendiri merupakan keadaan mental yang membuat orang merasa dirinya dalam perasaan atau pikiran yang sama persis dengan orang lain. Dan perasaan ini dirasakan begitu mendalam
- 6) Motivasi merupakan semangat atau dorongan yang diberikan individu ke individu lainnya, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok. Tujuan supaya orang yang diberi motivasi merasa dirinya mampu untuk melakukan suatu hal.
- 7) Sikap terhadap orang lain, ini merupakan faktor tambahan dari mempengaruhi interaksi sosial karena sikap positif kepada seseorang akan sangat berpengaruh terhadap sikap orang lain kepada kita.

Perubahan sosial adalah segala bentuk perubahan yang signifikan dengan seiring perkembangan waktu pada sebuah sistem sosial atas perubahan perilaku, kebudayaan, norma dan nilai. Perubahan ini menghasilkan suatu konsekuensi sosial yang penting dan bersifat jangka

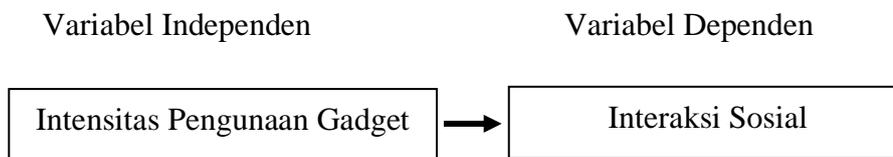
panjang. Karena perubahan sosial terjadi terus menerus dan terjadi di seluruh dunia. Perubahan ini muncul karena adanya dua faktor yaitu alami dibuat oleh manusia dan terkait dengan adanya interaksi sosial. Seperti halnya budaya lain masuk di masyarakat yang akan menjadi faktor perubahan (Kusumadinata, 2018).

B. Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori
 (Machmud, 2018; oktaviana, 2021; Subarkah, 2019; Widiastiti & Agustika, 2020; Witarsa et al, 2018)

C. Kerangka Konsep



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Ada Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah”