

BAB II

KAJIAN KONSEPTUAL

Dalam Kajian Konseptual terdapat muatan penelitian terdahulu dan teori yang relevan dengan penelitian. Penelitian terdahulu merupakan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan telah diakui, penelitian terdahulu merupakan acuan untuk peneliti melakukan penelitian dengan konsep yang memiliki unsur kebaharuan. Sedangkan teori yang relevan dengan penelitian adalah muatan teori yang menjadi dasar penelitian ini dilakukan.

2.1 Penelitian Terdahulu

2.1.1 Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Kelurahan Karang Timur Kota Tangerang (2020) oleh Ikhwan Afandi dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media sosial Instagram terhadap interaksi sosial anak dalam kehidupan sehari-hari di lingkungannya, baik di lingkungan keluarga, teman, ataupun lingkungan masyarakat sekitar. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang tinggal di wilayah Kelurahan Karang Timur, Kecamatan Karang Tengah, Kota Tangerang, namun peneliti mengambil sampel yaitu hanya remajayang tinggal di wilayah RW 009 dengan jumlah sampel 62 anak dari total populasi 160 anak. Dalam penelitian ini peneliti

menggunakan teknik sampling purposive dengan metode slovin. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner serta teknik analisis data menggunakan regresi linear sederhana. Berdasarkan dari hasil pengujian yang dilakukan dengan Teknik product moment diperoleh r_{xy} 0,889 dengan nilai signifikan 0,000 (nilai signifikan $< 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang sangat kuat media sosial instagram terhadap interaksi sosial anak. Semakin sering anak bermain atau menggunakan media sosial instagram maka akan sangat berpengaruh terhadap intensitas interaksi sosial di lingkungan sekitar. Sebaliknya jika semakin rendahnya intensitas anak dalam memainkan media sosial instagram, maka semakin kecil pula pengaruhnya terhadap interaksi sosial anak di lingkungan sekitarnya

- 2.1.2 Dampak Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Menganti Gresik (2018) oleh Asmaul Islamiah dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dua permasalahan dalam kehidupan keagamaan remaja, yaitu: Pertama, bagaimana dampak teknologi dan informasi terhadap perilaku keagamaan bagi remaja saat ini di Desa Menganti Gresik, Kedua, apa manfaat teknologi dan informasi terhadap perilaku keagamaan bagi remaja saat ini di Desa Menganti Gresik. Dari penelitian ini dapat diketahui tingkat keimanan

remaja, yakni dari pemahaman keagamaan yang dikerjakan sehari-hari. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang menggambarkan suatu kenyataan sosial dalam masyarakat. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari orang-orang yang dijadikan informan yaitu aparat desa Menganti, tokoh agama, tokoh masyarakat desa Menganti, serta beberapa remaja di desa Menganti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kehidupan keagamaan remaja di desa Menganti meliputi dua hal yang saling berkaitan, yaitu pemahaman, ibadah, serta perilaku yang dapat dilihat sehari-hari. Keduanya merupakan pokok dalam kehidupan keagamaan yang saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Pemahaman keagamaan remaja di desa Menganti sangat beragam. Pemahaman keagamaan tidak terlepas dari peran tokoh agama setempat dan para orang tua tentunya sangat wajar, karena di era teknologi informasi saat ini remaja pun memilih berkulat dengan gadget, sosial media, ketimbang harus mengurus kegiatan di masjid. Para orang tua juga khawatir terhadap remaja masjid akan terlena dan terpengaruh ke dalam hal-hal yang negatif akibat pergaulan dan pengaruh teknologi informasi. Dalam melaksanakan shalat, remaja yang harusnya menerima mata pelajaran dari pagi hingga sore di sekolah harus memperhatikan seperti pakaian dan air bersih.

2.1.3 Hubungan Kecanduan Internet terhadap Interaksi Sosial Remaja di

SMAN 2 Nganjuk (2018) oleh Diana Rachmawati dari Universitas Airlangga. Penelitian ini tentang kecanduan internet yang merupakan suatu kondisi patologis yang mendorong seseorang untuk menggunakan teknologi secara berlebihan. Kecanduan internet dapat menimbulkan masalah dalam kehidupan remaja seperti berkurangnya minat dalam kehidupan sehari-hari dan masalah interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja. Metode: Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain deskriptif korelasi. Pengambilan sampel dilakukan secara proporsional purposive sampling pada siswa SMA pada rentang usia 15-18 tahun ($n=215$). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kecanduan internet dan variabel bebasnya adalah interaksi dengan orang tua, interaksi dengan teman sebaya, interaksi di sekolah dan interaksi dengan komunitas. Data kemudian dianalisis menggunakan uji Spearman's Rho ($\alpha < 0,05$). Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan internet berkorelasi negatif dengan interaksi sosial remaja dengan orang tua ($p=0,000$), teman sebaya ($p=0,000$), dan di sekolah ($p=0,002$) namun tidak berkorelasi dengan interaksi sosial di masyarakat ($p= 0,191$). Pembahasan: Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperhatikan faktor lain yang mungkin mempengaruhi interaksi sosial selain intensitas penggunaan internet. Dapat juga

memperluas populasi dan memperbanyak sampel untuk memperluas generalisasi penelitian

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Ikhwan Afandi	Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Kelurahan Karang Timur Kota Tangerang (2020)	Variabel yang diteliti yaitu Interaksi Sosial Pada Remaja. Pendekatan Kuantitatif. Mengumpulkan data dengan kuesioner	1. berfokus pada sosial media Instagram, sedangkan peneliti memiliki pembaharuan informan lebih menyeluruh terhadap Teknologi Informasi 2. Memiliki perbedaan dalam literatur interaksi sosial kebanyakan menurut Gillin dan Gillin dalam Burhan Bungin (2006) sedangkan peneliti menggunakan literatur kebanyakan melalui Soerjono Seokanto

				(2017)
2	Asmaul Islamiah	Dampak Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Menganti Gresik (2018)	Variabel yang di teliti adalah Teknologi Informasi terhadap remaja dan memiliki literatur yang sama tentang teknologi informasi yaitu menggunakan literatur Sutarman, <i>Pengantar Teknologi Informasi</i> (2012)	1. berfokus pada dampat Teknologi Informasi terhadap perilaku keagamaan remaja, sedangkan peneliti akan berfokus pada interaksi sosial pada remaja pengguna teknologi informasi Smartphone Dan peneliti menggunakan pendekatan Kuantitatif berbeda dengan penelitian sebelumnya ini menggunakan pendekatan kualitatif
3	Diana Rachmawati	Hubungan Kecanduan Internet terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMAN 2 Nganjuk (2018)	Variabel yang sama yaitu Interaksi Sosial terhadap remaja. Pendekatan kuantitatif dan menggunakan kuesioner	1. berfokus pada konsep hubungan kecanduan internet. Sedangkan peneliti berfokus pada Penggunaan

			dalam mengumpulkan data.	<p>Teknologi Informasi yang lebih terperinci.</p> <p>2. Dilakukan di SMA sedangkan peneliti akan random sampling terhadap remaja yang berasal dari latar belakang berbeda termasuk pendidikannya</p> <p>3. Memiliki perbedaan dalam literatur interaksi sosial kebanyakan menurut Santoso (2010) sedangkan peneliti menggunakan literatur kebanyakan melalui Soerjono Seokanto (2017)</p>
--	--	--	--------------------------	---

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu peneliti menyimpulkan terdapat perbedaan dan persamaan terkait dengan teori interaksi sosial,

adapun perbedaannya adalah peneliti menggunakan teori Interaksi Sosial dari Soerjono Soekanto (2017) khususnya adalah bentuk Interaksi Sosial, sedangkan penelitian terdahulu pertama Ikhwan Affandi (2020) menggunakan teori interaksi sosial dari Gillin dan Gillin dalam Burhan Bungin (2006) yang berfokus pada intensitas interaksi sosial, lalu penelitian terdahulu yang kedua Asmaul Islamiah (2018) tidak menggunakan teori interaksi sosial. Dan penelitian terdahulu yang ketiga Diana Rachmawati (2018) memiliki teori yang berbeda dengan peneliti yaitu teori dari Santoso (2010) khususnya dalam interaksi sosial remaja dengan lingkungannya secara umum.

Dari ketiga penelitian terdahulu memiliki kontribusi terhadap penelitian yang akan dilakukan khususnya dalam mencari rujukan-rujukan literatur yang lebih banyak dan komprehensif serta memberikan pandangan atas hasil yang telah dilakukan untuk dapat dilakukan pembaharuan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan. Pembaharuan atau inovasi dari penelitian yang dilakukan dengan ketiga penelitian terdahulu adalah peneliti akan lebih luas meneliti tentang fitur dari teknologi informasi smartphone dan dikaitkan dengan variabel bentuk interaksi sosial pada remaja menurut teori dari Soekanto (2017)

2.2 Teori yang Relevan dengan Penelitian

2.2.1 Kajian Tentang Interaksi Sosial

2.2.1.1 Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi Sosial dalam Kamus Sosiologi Soerjono Soekanto adalah:

proses sosial yang menyangkut interaksi antar pribadi, kelompok dan antara pribadi dan kelompok. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang orang, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang per orang dan kelompok manusia. Yang dimaksud dinamis adalah bahwa interaksi akan memungkinkan suatu individu atau kelompok berubah

Menurut Santoso (2010) interaksi sosial adalah: suatu cara individu untuk memelihara tingkah laku sosialnya sehingga dapat bertingkah laku sosial dengan orang lain. Interaksi sosial dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas tingkah laku sosial individu dalam suatu situasi sosial (Rahmawati, Yusuf dan Krisnana, 2010). Menurut Gillin (2012) interaksi sosial adalah suatu hubungan yang dinamis yang menyangkut orang-perorangan, antar kelompok manusia dengan perorangan, maupun antara kelompok dengan kelompok. Di dalam interaksi sosial ada kemungkinan individu dapat menyesuaikan dengan yang lain, atau sebaliknya. Maksud dari penyesuaian dalam hal ini yaitu individu dapat membaaur dengan keadaan di sekitarnya atau individu dapat mengubah lingkungan sesuai dengan keadaan yang ada dalam dirinya sesuai dengan

keinginan individu yang bersangkutan (Soekanto, 2012; Lestari, 2015).

Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial. Tanpa adanya interaksi sosial maka kehidupan bersama tidak akan terwujud. Interaksi sosial dimaksudkan sebagai pengaruh timbal balik antar individu dengan golongan dalam usaha untuk mencapai tujuan bersama (Lestari, 2015).

2.2.1.2 Bentuk Interaksi Sosial

Dalam kehidupan bersama masyarakat terdapat empat bentuk interaksi sosial, yaitu kerja sama (*cooperation*), persaingan (*competition*), pertentangan (*conflict*), dan akomodasi (*acomodation*) atau *penyesuaian diri* (Soekanto, 2017).

2.2.1.2.1 Kerja sama (*cooperation*)

Kerja sama dianggap merupakan bentuk interaksi sosial yang pokok dan merupakan proses utama dalam interaksi sosial (Soekanto, 2017). Kerja sama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut (Charles H. Cooley, 1930; Seokanto, 2017).

2.2.1.2.2 Persaingan (*competition*)

Persaingan (*competition*) adalah suatu proses sosial di mana individu atau kelompok manusia saling bersaing untuk mencari

keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum. Persaingan ada bersifat pribadi (*rivalry*) dan tidak pribadi. Bentuk persaingan antara lain persaingan ekonomi, persaingan kebudayaan, persaingan kedudukan dan peranan, serta persaingan ras (Soekanto, 2017).

2.2.1.2.3 Pertentangan (*conflict*)

Merupakan kesadaran pribadi ataupun kelompok terhadap perbedaan-perbedaan misalnya dalam ciri badaniah, emosi, unsur-unsur kebudayaan, pola perilaku dan seterusnya dengan pihak lain, ciri tersebut dapat mempertajam perbedaan yang ada hingga menjadi suatu pertentangan atau pertikaian (*conflict*) (Soekanto, 2017).

2.2.1.2.4 Akomodasi (*accomodation*)

Secara umum, akomodasi adalah suatu cara untuk menyelesaikan konflik tanpa menyerang pihak lawan. Dengan kata lain, akomodasi berarti adanya suatu keseimbangan (*equilibrium*) dalam interaksi antara orang perorangan atau kelompok yang berkaitan dengan norma dan nilai sosial yang berlaku di masyarakat, Sebagai suatu proses, akomodasi menunjuk pada usaha-usaha manusia untuk meredakan suatu pertentangan yaitu usaha-usaha untuk mencapai kestabilan (Soekanto, 2017).

2.2.1.3 Jenis Interaksi Sosial

Menurut Maryati dan Suryawati (2003) Interaksi sosial terbagi kedalam tiga jenis yaitu sebagai berikut:

2.2.1.3.1 Interaksi antara individu dengan individu

Jenis interaksi yang satu individu memberi pengaruh dan rangsangan atau stimulus, sedangkan individu yang diberi pengaruh akan memberikan reaksi berupa tanggapan atau respons. Wujud dari interaksi ini dapat berupa berjabat tangan, saling menegur, bercakap-cakap, atau bahkan bertengkar

2.2.1.3.2 Interaksi antara individu dengan kelompok

Jenis interaksi yang menunjukkan adanya kepentingan individu yang berhadapan dengan kepentingan kelompok atau sebaliknya.

2.2.1.3.3 Interaksi antara kelompok dengan kelompok

Bentuk interaksi ini menunjukkan bahwa terdapat kepentingan individu dalam kelompok merupakan satu kesatuan dan saling berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok lain. Dalam interaksi ini setiap tindakan yang dilakukan individu merupakan bagian dari kepentingan kelompok untuk kepentingan tertentu dalam memenuhi kebutuhan setiap kelompok.

2.2.1.4 Ciri Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang terjalin karena adanya interaksi yang dilakukan antara dua orang atau lebih dengan melakukan komunikasi pada waktu dan tujuan tertentu (Sumarsono, 2017). Berikut adalah ciri-ciri interaksi sosial:

2.2.1.4.1 Jumlah pelaku lebih dari satu orang

Terjadinya interaksi sosial memiliki syarat pokok yaitu dilihat dari pelakunya yang berjumlah lebih dari satu orang. Interaksi sosial tidak mungkin dapat terjadi jika hanya ada satu orang (Sumarsono, 2017).

2.2.1.4.2 Terjalin komunikasi antar pelaku

Interaksi sosial dapat dikatakan jika antar pelakunya melakukan komunikasi dengan cara tertentu untuk saling bertukar informasi (Sumarsono, 2017).

2.2.1.4.3 Terjadi pada dimensi waktu tertentu

Waktu dan tempat membatasi proses interaksi sosial. Waktu tersebut dikategorikan sebagai masa lampau, masa kini dan masa mendatang (Sumarsono, 2017).

2.2.1.4.4 Memiliki tujuan tertentu

Tujuan menjadi ciri dari proses interaksi sosial berlangsung. Tujuan tersebut dapat berasal dari keinginan menggali informasi atau sekadar beramah tamah. Dengan tujuan tertentu tersebut, seseorang termotivasi untuk melakukan interaksi sosial (Sumarsono, 2017).

2.2.1.4.5 Dilakukan melalui pola sistem sosial tertentu

Terjadinya interaksi sosial biasanya melalui suatu sistem tertentu. Bisa karena ketidaksengajaan maupun dengan pola yang direncanakan dan diatur baik secara adat maupun hukum.

2.2.1.5 Syarat terjadinya Interaksi Sosial

Syarat terjadinya interaksi sosial berhubungan dengan definisi manusia sebagai makhluk sosial. Tanpa adanya interaksi, kehidupan sosial tidak akan pernah terjadi. Menurut Sumarsono (2017), ada dua syarat agar interaksi sosial dapat terjadi, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi. Tahap pertama dalam melakukan interaksi adalah kontak sosial. Kontak sosial merupakan awal terjadinya interaksi sosial antara individu dengan individu lain meski tidak harus bersentuhan secara fisik (Gillin, 2002; Sumarsono, 2017).

Kontak sosial merupakan tahap pertama dari terjadinya interaksi sosial. Kontak sosial dapat terjadi dalam tiga bentuk yaitu kontak antara individu dengan individu, individu dengan suatu kelompok dan kelompok dengan kelompok. Kontak sosial dapat menjadi positif maupun negatif. Kontak sosial yang positif adalah yang dapat membawa dampak kebajikan, kerjasama, saling pengertian dan asimilasi. Kontak sosial yang negatif adalah yang dapat menimbulkan kebencian, konflik, dan perpecahan. Kontak sosial disebut negatif jika menciptakan kebencian, kecemburuan dan konflik. Kontak sosial terkadang membutuhkan media tertentu untuk saling bertukar informasi. Oleh karena itu, sarana komunikasi tambahan sangat penting bagi kontak sosial. Itu sebabnya komunikasi dan kontak sosial saling berhubungan dalam terciptanya suatu interaksi sosial. Dari penjelasan diatas, kontak sosial dapat

dijabarkan berdasarkan cara, bentuk, sifat dan level hubungannya. Ditinjau dari sifatnya, ada tiga sifat yang berbeda dalam kontak sosial, di antaranya kontak antar individu, kontak antara individu dengan kelompok dan kontak antara kelompok dengan kelompok lainnya.

Berdasarkan sifat hubungan, kontak sosial dibedakan menjadi kontak primer dan kontak sekunder. Kontak primer terjadi apabila seseorang melakukan tatap muka secara langsung, sedangkan kontak sekunder memerlukan media perantara untuk terjadinya interaksi sosial (Sumarsono, 2017; Lestari, 2015).

Syarat kedua terjadinya interaksi sosial adalah komunikasi. Lestari (2015) menjelaskan bahwa komunikasi merupakan penyampaian informasi dan tafsiran terhadap apa yang diberikan. Komunikasi menjadi syarat terjadinya interaksi sosial karena dalam di dalamnya terdapat unsur aksi dan reaksi. Dalam komunikasi sangat mungkin terjadi berbagai macam penafsiran. Dalam berkomunikasi, individu memerlukan suatu sarana, alat, atau media agar komunikasi tersebut dapat berlangsung. Contoh dari sarana komunikasi antara lain bahasa, aksara, gerak tubuh, simbol, radio, dan telepon. Terdapat lima unsur yang harus ada dalam komunikasi, yaitu adanya pengirim/ sender/ communicator, penerima/ receiver/ communicant, adanya pesan (*message*), adanya media perantara, dan adanya umpan balik (*feedback*) (Sumarsono, 2017)

2.2.1.6 Faktor yang mempengaruhi Interaksi Sosial

Terjadinya proses interaksi sosial disebabkan karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi. Diantarnya faktor tersebut adalah imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati (Santoso, 2010).

2.2.1.6.1 Imitasi (Meniru)

Imitasi merupakan suatu perbuatan untuk meniru sikap dan/ atau perilaku seseorang. Imitasi mempunyai peranan penting dalam proses interaksi. Faktor imitasi merupakan suatu hal yang penting dalam interaksi sosial, karena untuk belajar sesuatu ataupun bertindak, pada mulanya individu akan belajar dari orang lain agar dapat berperilaku dengan lebih baik dengan cara mematuhi kaidahkaidah dan nilai-nilai yang berlaku. Namun, imitasi juga dapat berdampak buruk bagi interaksi individu jika yang ditiru merupakan contoh yang salah (Santoso, 2010; Lestari, 2015).

2.2.1.6.2 Sugesti (Memberi Pengaruh)

Sugesti adalah pengaruh psikis yang datang dari dirinya sendiri maupun orang lain. sugesti pada umumnya diterima tanpa adanya daya kritik . Lestari (2015) menjelaskan bahwa sugesti merupakan pengaruh yang diberikan individu dan diterima oleh individu lain tanpa berpikir baik dan buruknya.

2.2.1.6.3 Identifikasi (kecenderungan seseorang untuk menjadi seperti orang lain)

Freud menjelaskan bahwa identifikasi merupakan sebuah

dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain yang menjadi idolanya (Santoso, 2010)

2.2.1.6.4 Simpati (ketertarikan antara satu individu terhadap individu lainnya)

Simpati adalah perasaan individu dengan individu yang lain yang timbul tanpa adanya suatu alasan yang logis dan rasional. Simpati muncul berdasarkan penilaian perasaan (Ahmadi, 2007). Hal ini didorong oleh keinginan untuk memahami dan bekerja sama dengan orang tersebut (Lestari, 2015).

2.2.1.7 Hubungan Interaksi Sosial remaja

Usia remaja anak mulai mengembangkan hubungan intim dengan teman sebayanya baik teman sejenis maupun lawan jenis sehingga biasanya remaja mempunyai teman karib. Hubungan remaja dengan teman akan sangat dependen sedangkan hubungan dengan orangtua mulai independen. Hal ini menyebabkan remaja lebih banyak menghabiskan banyak waktu dengan teman sebaya mereka dibandingkan orangtua dan keluarga (Papalia dkk, 2008; Yusuf dkk, 2015). Namun demikian, tanpa mereka sadari, remaja tetap lebih dekat dengan orangtua dibandingkan dengan teman sebaya (Offer dan Churh, 1991 dalam Papalia et.al., 2008). Berikut adalah penjelasan tentang pola interaksi sosial remaja dengan orangtua, saudara kandung, dan teman sebaya menurut beberapa ahli.

2.2.1.7.1 Hubungan interaksi remaja-orangtua

Sesuai dengan tahap perkembangannya, pola interaksi antara remaja dengan orangtua memiliki ciri khas tersendiri. Menurut Jersild, Brook, dan Brook (1998) interaksi antara remaja dengan orangtua dapat digambarkan sebagai drama tiga tindakan (*three-act-drama*) (Ali dan Asrori, 2010).

Drama tindakan pertama (*the first act drama*) berlangsung sebagaimana pola interaksi antara masa anak-anak dengan orangtua. Mereka masih bergantung dan sangat dipengaruhi oleh orangtua. Namun, remaja sudah mulai menyadari keberadaan dirinya sebagai pribadi pada masa-masa sebelumnya.

Drama tindakan kedua (*the second aact drama*) atau disebut dengan perjuangan untuk emansipasill. Pada tahap ini remaja berusaha untuk menghilangkan ketergantungan mereka terhadap orangtua untuk mencapai sttus dewasa. Remaja seringkali mulai meninggalkan kemanjaannya saat berinteraksi dengan orangtua dan semakin meningkatkan tanggung jawab akan dirinya sendiri. Akibatnya, remaja seringkali mengalami konflik dan pergolakan saat berinteraksi dengan orangtua.

Drama tindakan ketiga (*the third act drama*) merupakan tahap dimana remaja berusaha menempatkan dirinya dengan berusaha berinteraksi secara lancar dengan orang dewasa (Jersild, Brook, dan Brook, 1998 dalam Ali dan Asrori, 2010). Namun,

usaha remaja ini seringkali mengalami hambatan dari orangtua yang sebenarnya masih belum bisa melepas anak remaja mereka. Di satu sisi orangtua menginginkan anaknya menjadi mandiri, namun di sisi lain mereka masih merasa sulit untuk melepaskan anaknya (Papalia, Old dan Feldman, 2008). Keadaan ini seringkali mengakibatkan terjadinya konflik antara orangtua dengan remaja (Jersild, Brook, dan Brook, 1998 dalam Ali dan Asrori, 2010).

Fontana (1981) dalam Ali dan Asrori (2010) menambahkan bahwa interaksi remaja dengan orangtua dipengaruhi oleh aspek objektif dan subjektif. Aspek objektif adalah keadaan nyata dari peristiwa saat interaksi remaja-orangtua sedang berlangsung. Sedangkan aspek subjektif adalah suatu keadaan nyata yang dipersepsi remaja pada saat berinteraksi langsung. Fontana mengatakan bahwa remaja cenderung menggunakan aspek subjektif dalam berinteraksi dengan orangtua. Atas dasar aspek subjektif tersebut, maka yang perlu diperhatikan adalah bagaimana persepsi remaja tentang interaksinya dengan orangtua dan bukan semata-mata interaksi nyata (*real interaction*). Terdapat beberapa aspek interaksi anak dan orangtua yaitu sebagai berikut:

- a) Kasih sayang, adalah sebuah perasaan yang timbul dan tulus dari hati untuk menyayangi, mencintai, memberi kebahagiaan kepada seseorang. Orang tua sangat berperan dalam pencapaian perkembangan sosial-emosional yang baik bagi

remaja. Orang tua merupakan orang pertama sebagai pondasi pada tercapainya kompetensi sosial. Oleh karena itu, orang tua harus berinteraksi dengan menunjukkan kasih sayang dan memahami perasaan anak (Hanum, 2015).

- b) Kelekatan. Kelekatan adalah ikatan afeksi antara dua orang yang memiliki intensitas yang kuat. Kelekatan remaja dengan orangtuanya membuat mereka tidak melepaskan diri dari ikatan keluarga ketika belajar untuk membangun hubungan di luar keluarga (Armsden dan Greenberg, 1987 dalam Papalia, 2008).
- c) Komunikasi. Komunikasi sangat penting dalam proses pembentukan kepribadian anak. Komunikasi yang efektif antara orangtua dengan anak terksai bila masing-masing pihak dapat saling memberi dan menerima informasi, pendapat dan perasaan sehingga apat diketahui apa yang diinginkan oelh kedua belah pihak (Djaja, 2017).
- d) Konflik. Konflik keluarga sering terjadi pada masa remaja awal ketika emosi negatif sedang mencapai puncaknya, dan akan semakin intens daat memasuki usia remaja pertengahan (Laursen, Coy, dan Collins, 1998 dalam Ali dan Asrori, 2010). Penurunan frekuensi konflik pada masa remaja akhir menandakan penyesuaian terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada remaja dan renegotiasi keseimbangan kekuatan

antara orangtua dengan remaja (Fuligni & Eccles, 1993; Laursen et.al., 1998, Molina & Chassing, 1996; Steinberg; 1998 dalam Papalia, 2008)

2.2.1.7.2 Hubungan interaksi remaja dengan saudara kandung

Perubahan dalam hubungan remaja dengan saudara kandung serupa mungkin melanjutkan perubahan pola hubungan remaja dengan orangtua. Pada saat remaja memasuki sekolah menengah atas, hubungan dengan saudara kandung akan semakin seimbang. Saudara kandung yang lebih tua tidak banyak menggunakan tenaga fisik terhadap saudara yang lebih muda dan jarang terjadi perkelahian, namun hubungan mereka menjadi kurang intens (Buhrmester & Furman, 1990; Raffaelli & Larson, 1987 dalam dalam Papalia, 2008).

2.2.1.7.3 Hubungan interaksi remaja dengan teman sebaya

Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Jackie Robinson, sumber dukungan emosional penting sepanjang transisi masa remaja sekaligus menjadi sumber tekanan bagi perilaku yang disesalkan oleh orangtua, adalah keterlibatan remaja dengan teman sebayanya (Papalia, 2008).

Papalia (2008) menjelaskan bahwa kelompok teman sebaya merupakan sumber afeksi, simpati, pemahaman, dan panduan moral; tempat bereksperimen; dan setting untuk mendapatkan otonomi dan independensi dari orangtua. Menurut (Buhrmester,

1996; Gecas & Seff, 1990; Laursen, 1996) kelompok tersebut merupakan tempat pembentukan hubungan intim yang berfungsi sebagai latihan intimasi orang dewasa.

Pengaruh teman sebaya mencapai puncaknya pada masa remaja awal, yaitu dalam rentang usia 12 sampai 13 tahun dan akan mengalami penurunan saat memasuki tahap remaja akhir saat hubungan remaja-orangtua telah direnegosiasi. Keterikatan remaja dengan teman sebaya tidak akan bermasalah jika keterikatan tersebut tidak terlalu kuat. Jika keterikatan tersebut terlalu kuat, maka remaja tidak segan-segan untuk melanggar aturan rumah, tidak menyelesaikan tugas sekolah, dan tidak mau mengembangkan bakatnya sebagai usaha untuk mendapat pengakuan teman sebaya (Fuligni, 2001 dalam Papalia, 2008)

Partowisastro (1983) dalam Muna (2016) mengemukakan tiga aspek dalam interaksi dengan teman sebaya yaitu keterbukaan, kerjasama dan frekuensi hubungan dalam kelompok.

- a) Keterbukaan. Keterbukaan dalam kelompok yaitu keterbukaan remaja terhadap kelompok dan penerimaan individu dalam kelompoknya.
- b) Kerja sama. Kerja sama yang dimaksudkan adalah kerjasama antara individu dengan kelompok, yaitu keterlibatan individu dalam kegiatan kelompoknya, bersedia untuk berbagi ide demi kemajuan kelompoknya dan saling berbicara dalam hubungan

yang erat.

- c) Frekuensi hubungan individu dalam kelompok, yaitu intensitas individu dalam bertemu anggota kelompoknya dan saling berbicara dalam hubungan yang dekat (Partowisastro, 1983 dalam Muna, 2016).

2.2.1.7.4 Hubungan interaksi remaja dengan lingkungan sekolah

Sekolah merupakan salah satu tempat terjadinya perkembangan sosial remaja. Oleh karena itu, sekolah dituntut untuk memiliki iklim kehidupan yang kondusif bagi perkembangan remaja. Kondusif atau tidaknya lingkungan sekolah bagi perkembangan sosial remaja tampak dari interaksi antara siswa dengan siswa, guru dengan siswa, keteladanan perilaku guru, serta keahlian dan profesionalitas guru sehingga dapat menjadi role model bagi siswanya (Papalia, Old dan Feldman, 2008).

Hubungan remaja dan sekolah berkaitan dengan kreativitas dan pencapaian prestasi akademik. Palaniappan (2005) menjelaskan bahwa kreativitas berpikir merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar di sekolah. Latar belakang keluarga yang meliputi karakteristik sosial ekonomi keluarga, tingkat pendidikan orangtua dan posisi sosial orangtua menjadi faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Hal ini juga berkaitan erat dengan prestasi akademik (Puspitawati, 2006). Aspek interaksi remaja remaja di lingkungan sekolah adalah

sebagai berikut:

- a) Komunikasi. Komunikasi adalah tafsiran pada perilaku orang lain berupa pembicaraan, gerak tubuh, sikap dan perasaan yang ingin disampaikan individu. Dengan adanya komunikasi, sikap dan perasaan individu dapat diketahui oleh individu yang lain (Soekanto, 1990 dalam Lestari, 2014).
- b) Kerjasama, merupakan proses sosial, di mana di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang melibatkan individu atau kelompok yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan tertentu.
- c) Persaingan, yaitu usaha orang atau individu untuk mencapai sesuatu yang lebih daripada yang lainnya.

2.2.1.7.5 Hubungan interaksi sosial remaja dengan lingkungan masyarakat

Iklm kehidupan dalam masyarakat yang kondusif sangat berpengaruh bagi perkembangan hubungan sosial remaja. Remaja merupakan fase di mana seseorang berusaha untuk mencari jati dirinya sehingga faktor keteladanan dan norma dalam masyarakat menjadi sesuatu yang penting. Kurangnya keteladanan dalam masyarakat dapat berdampak negatif bagi perkembangan hubungan sosial remaja karena bentuk-bentuk interaksi sosial merupakan hasil dari adaptasi dari pengaruh sosial yang ada (Wirosardjono, 1991 dalam Ali dan Asrori, 2010). Dengan demikian, iklim kehidupan masyarakat dapat mempengaruhi

perkembangan hubungan sosial remaja.

Interaksi remaja dengan lingkungan masyarakat terdiri dari tiga aspek yaitu kerjasama, akomodasi dan asimilasi.

- a) Kerjasama. Kerjasama adalah suatu usaha individu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama yang timbul karena adanya orientasi pada individu terhadap kelompoknya. Kerjasama adalah hal yang penting untuk dilakukan oleh individu agar tercipta kerukunan dan kedamaian (Lestari, 2015).
- b) Akomodasi, merupakan suatu keadaan di mana terjadi keseimbangan dalam interaksi antara individu dengan individu atau kelompok dengan kelompok manusia yang berkaitan dengan norma sosial yang berlaku dalam masyarakat. Akomodasi memiliki dua arti yaitu untuk menunjuk pada suatu keadaan dan untuk menunjukkan proses. Akomodasi yang menunjuk pada suatu keadaan berarti kenyataan adanya suatu keseimbangan interaksi antara individu dengan kelompok yang berhubungan dengan nilai dan norma sosial yang berlaku dalam masyarakat. Sebagai suatu proses, akomodasi menunjuk pada usaha-usaha meredakan pertentangan untuk mencapai suatu kestabilan (Lestari, 2015).
- c) Asimilasi, merupakan suatu proses sosial yang ditandai dengan adanya upaya-upaya mengurangi perbedaan antar

individu atau kelompok untuk menyamakan sikap dan tindakan sesuai dengan kepentingan dan tujuantujuan kelompok (Lestari, 2015)

2.2.2 Kajian Tentang Remaja

2.2.2.1 Pengertian Remaja

Masa remaja adalah periode di mana seorang individu mengalami perubahan fisik, psikologis, dan emosional yang besar (WHO, 2011). Remaja berasal dari bahasa Latin *adolescere* (kata bendanya, *adolescencia* yang berarti remaja) yang artinya "tumbuh" atau "tumbuh menuju dewasa". Istilah *adolescence* memiliki arti luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Hurlock 2004 dalam Alkatiri, 2017). Menurut Santrock (2003), masa remaja adalah masa perkembangan transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial. Menurut DepKes RI (2005), masa remaja merupakan suatu proses tumbuh kembang yang berkesinambungan atau masa peralihan dari kanak-kanak ke dewasa muda (Pradana, 2015).

World Health Organization (WHO) (dalam Sarwono, 2004) mendefinisikan remaja berdasarkan tiga kriteria yaitu biologik, psikologik, dan sosial ekonomi. Berikut tiga definisi tersebut (Alkatiri, 2017):

1. Definisi remaja dalam kriteria biologik adalah masa ketika individu berkembang dari saat pertama kali individu

menunjukkan tanda-tanda seksual sekunder sampai saat mencapai kematangan seksual.

2. Definisi remaja dalam kriteria psikologik adalah masa ketika individu mengalami perkembangan psikologia dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
3. Definisi remaja dalam kriteria sosial ekonomi adalah suatu masa ketika terjadi peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.

2.2.2.2 Batasan Usia Remaja

Menurut Santrock (2003) sebagian besar masyarakat dan kebanyakan budaya, masa remaja pada umumnya dimulai pada usia 10-13 tahun dan berakhir pada usia 18-22 tahun (Notoatmodjo, 2007). Hurlock (2004) mengelompokkan masa remaja menjadi dua yaitu masa awal remaja yang berlangsung dari usia 13 tahun sampai 16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa remaja dimulai dari 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun. Kementerian Kesehatan RI (2009) mengelompokkan usia remaja menjadi dua kategori yaitu masa remaja awal berusia 12 sampai 16 tahun dan remaja akhir berusia 17 sampai 25 tahun serta belum kawin (Pradana, 2015). Batasan usia remaja menurut WHO adalah 10 sampai 19 tahun. WHO (*World Health Organization*), mengelompokkan masa remaja menjadi tiga tingkatan yang berdasarkan usianya yaitu, remaja awal atau *early adolescence* (10-15

tahun). remaja menengah atau *middle adolescence* (14-17 tahun) dan remaja akhir atau *late adolescence* (16-19 tahun) (WHO, 2011)

2.2.2.3 Ciri-ciri Remaja

Menurut (Hurlock 2004 dalam Alkatiri 2017), masa remaja memiliki ciri- ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya. Ciri- ciri tersebut adalah:

1. Masa remaja sebagai periode yang penting Pada masa remaja perkembangan fisik dan mental yang cepat menimbulkan perlunya penyesuaian mental serta perlunya membentuk sikap, nilai dan minat baru. Masa remaja dikatakan periode penting karena akibatnya yang penting terhadap fisik dan perilaku serta menimbulkan efek jangka panjang pada remaja.
2. Masa remaja sebagai masa transisi Remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Saat ini, remaja bukan lagi anak-anak dan bukan pula orang dewasa. Perubahan fisik yang terjadi pada tahun-tahun awal masa remaja mempengaruhi tingkat perilaku individu, sehingga mengakibatkan seseorang harus mempelajari pola perilaku dan sikap baru yang sesuai dengan tahapan usianya. Peralihan bukan berarti terputus atau berubah dari yang telah terjadi sebelumnya, melainkan peralihan dari satu tahap ke tahap perkembangan berikutnya.
3. Masa remaja sebagai periode perubahan Ada empat perubahan

yang terjadi pada masa remaja yaitu:

- a) Meningkatnya emosi dan intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis yang terjadi.
 - b) Perubahan tubuh, minat, dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial seringkali menimbulkan masalah baru.
 - c) Perubahan minat dan pola perilaku yang mengakibatkan perubahan nilai-nilai
 - d) Sebagian besar remaja bersikap ambivalen terhadap perubahan sikap. Mereka menginginkan dan menuntut kebebasan, tetapi takut bertanggungjawab atas tindakannya dan meragukan kemampuan mereka untuk mengatasi tanggung jawab tersebut.
4. Masa remaja sebagai usia yang bermasalah Masalah pada masa remaja sering menjadi masalah yang sulit untuk diatasi baik oleh anak laki-laki maupun perempuan, dan karena ketidakmampuan mereka untuk mengatasi masalahnya menurut cara mereka sendiri sehingga banyak remaja yang akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka.
 5. Masa remaja sebagai masa mencari identitas Masa remaja sering kali ingin menampilkan identitas diri mereka agar dapat diakui oleh teman sebayanya atau lingkungan pergaulannya dan menjelaskan siapa dirinya serta peran mereka di masyarakat, biasanya remaja menggunakan simbol status dalam bentuk

kemewahan atau kebanggaan lainnya seperti pakaian dan barang lainnya. Mereka menganggap hal tersebut dapat membuat menarik perhatian dan terlihat berbeda dari individu lainnya.

6. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan Pada masa ini, banyak anggapan bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapih, tidak dapat dipercaya, cenderung merusak dan berperilaku buruk. Usia remaja juga dianggap sebagai usia yang membawa kekhawatiran dan ketakutan para orang tua. Anggapan-anggapan ini dapat mempengaruhi konsep diri dan sikap remaja terhadap dirinya sendiri.
7. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik Remaja cenderung melihat dirinya sendiri dan orang lain seperti apa yang mereka harapkan, termasuk dalam memandang cita-cita. Kondisi yang tidak realistik ini menyebabkan remaja sering kali marah dan kece apabila tidak sesuai dengan apa yang mereka harapkan. Seiring bertambahnya pengalaman pribadi dan sosial, serta meningkatnya kemampuan untuk berpikir rasional, remaja akan memandang kehidupan pada umumnya secara lebih realistik.
8. Masa remaja sebagai ambang menuju kedewasaan Di saat masa remaja akhir, mereka menunjukkan keinginan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa, namun mereka mulai menyadari bahwa berpakaian dan berperilaku seperti orang dewasa saja tidak akan cukup dianggap sebagai orang dewasa

sehingga mereka mulai melakukan perilaku yang dianggap sering diidentikkan dengan orang dewasa. Contoh perilaku yang mereka anggap seperti merokok, meminum alkohol, menggunakan obat-obatan dan melakukan seks.

2.2.3 Kajian Tentang Teknologi Informasi

Teknologi informasi adalah suatu studi, perancangan, pengembangan, implementasi, dukungan atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, khususnya aplikasi perangkat lunak dan perangkat keras komputer. Teknologi Informasi memanfaatkan komputer elektronik dan perangkat lunak komputer untuk mengubah, menyimpan, melindungi, memproses, dan memperoleh informasi secara aman. Adapun pengertian teknologi informasi yaitu, kata teknologi berasal dari bahasa latin yang berakar dari kata *texere*, yang artinya menyusun, atau membangun. Pengertian teknologi tidak dapat dibatasi hanya pada penggunaan peralatan mesin, meskipun dalam arti sempit dalam percakapan sehari-hari istilah tersebut sering digunakan.

Teknologi informasi ini menjadi hal yang sangat penting karena sudah banyak organisasi yang menerapkan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan organisasi. Teknologi informasi diterapkan untuk pengelolaan informasi yang menjadi salah satu bagian penting karena meningkatnya kompleksitas dari tugas manajemen; pengaruh ekonomi internasional; perlunya waktu tanggap yang lebih cepat; tekanan akibat dari persaingan bisnis.

2.2.3.1 Pengertian Teknologi Informasi

Teknologi informasi menurut Sutarman (2012) adalah suatu studi, perancangan, pengembangan, implementasi, dukungan atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, khususnya aplikasi perangkat lunak dan perangkat keras komputer. Teknologi Informasi memanfaatkan komputer elektronik dan perangkat lunak komputer untuk mengubah, menyimpan, melindungi, memproses, dan memperoleh informasi secara aman.

Adapun pengertian teknologi informasi yaitu, kata teknologi berasal dari bahasa latin yang berakar dari kata *texere*, yang artinya menyusun, atau membangun. Pengertian teknologi tidak dapat dibatasi hanya pada penggunaan peralatan mesin, meskipun dalam arti sempit dalam percakapan sehari-hari istilah tersebut sering digunakan.

Teknologi informasi ini menjadi hal yang sangat penting karena sudah banyak organisasi yang menerapkan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan organisasi. Teknologi informasi diterapkan untuk pengelolaan informasi yang menjadi salah satu bagian penting karena meningkatnya kompleksitas dari tugas manajemen; pengaruh ekonomi internasional; perlunya waktu tanggap yang lebih cepat; tekanan akibat dari persaingan bisnis

2.2.3.2 Macam-macam Teknologi Informasi

Teknologi informasi menurut Sutarman (2012) terdapat berbagai macam, diantaranya adalah:

1. Komputer

Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas yaitu, Menerima input; memproses input tadi sesuai dengan programnya; menyimpan perintah-perintah dan hasil dari pengolahan; menyediakan output dalam bentuk informasi. Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa komputer adalah, alat elektronik yang dapat melakukan perhitungan numerik; alat yang dapat membaca input data dan mengolahnya sesuai dengan program yang ditetapkan untuk menghasilkan informasi yang merupakan output hasil pemrosesan input data; alat yang dapat melakukan penyimpanan data, yaitu program, input, maupun output hasil pengolahan; alat yang bekerja secara otomatis sesuai dengan aturan yang sudah ditetapkan dalam program

2. Radio

Radio adalah radiasi sinyal elektromagnetik yang merambat melalui atmosfer dan atau ruang hampa. Informasi yang akan dikirimkan melalui gelombang elektromagnetik ini dimodulasi komponen gelombangnya yaitu amplitude, frekuensi, fasa atau lebar pulsanya. Radiasi tersebut terbentuk ketika objek bermuatan listrik dari gelombang carrier dimodulasi dengan gelombang audio pada frekuensi gelombang radio pada suatu spektrum elektromagnetik. Adapun gelombang radio ini merambat pada frekuensi 100 KHz sampai dengan 100 GHz, sementara gelombang audio merambat pada

frekuensi 20 Hz sampai 20 KHz.

3. Televisi

Siaran televisi di Indonesia, mungkin di seluruh dunia, akan menghadapi kontroversi antara disukai dan tidak disukai. Televisi merupakan media komunikasi dan informasi yang sangat populer. Hampir di semua rumah di dunia mempunyai media ini. Televisi atau yang sering disebut TV ini merupakan sebuah alat penangkap siaran bergambar. Televisi berasal dari kata *tele* yang berarti jauh vision yang berarti tapak, jadi televisi dapat diartikan melihat gambar dari jarak jauh.

4. *Smartphone*

Smartphone atau telepon merupakan alat komunikasi dua arah yang memungkinkan dua orang atau lebih untuk bercakap cakap tanpa terbatas jarak. Telepon pertamakali diciptakan oleh Alexander Graham Bell pada tahun 1876.

5. Surat Kabar

Koran atau surat kabar adalah suatu media informasi yang berisi berita-berita terkini dengan berbagai topik. Topiknya bisa tentang politik, olahraga, pendidikan, kejadian yang terbaru. Ada juga koran yang isinya dikembangkan untuk bidang tertentu seperti bisnis, politik, atau olahraga tertentu. Secara umum koran diterbitkan setiap hari, namun ada juga yang diterbitkan skala mingguan dan terbit tiap sore hari. Koran pertama kali dikenal pada tahun 59 SM pada masa

kekaisaran Romawi kuno. Pertama kali terbit pada tahun 1605 surat kabar pertama kali terbit dalam bentuk tercetak oleh Johan Carolus

6. Internet

Internet merupakan entitas organik kooperatif, bentuk digital pengalaman manusia, yang mampu menampung dan melayani berbagai bentuk informasi dan kepentingan. Hubungan antar berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya, di mana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi, yaitu protokol TCP/IP.

2.2.3.3 Dampak Teknologi Informasi

1. Dampak Positif

Banyak hal yang menjadi dampak positif dari teknologi bagi remaja saat ini seperti mengerjakan tugas dengan mudah menggunakan laptop; remaja dapat bersosialisasi dengan mudah mengetahui berita-berita terbaru dari berbagai bidang; remaja juga memanfaatkan sosial media sebagai sarana untuk berjualan; dan terjadinya monopoli dalam pengelolaan, penyediaan, serta pemanfaatan informasi.

2. Dampak Positif

Dampak negatif dari teknologi yaitu tidak meratanya distribusi informasi; kurangnya isi pesan edukatif, terjadinya polusi informasi; terjadinya infasi terhadap privasi, dan timbulnya permasalahan yang

berkaitan dengan hak cipta

2.2.4 Pengertian *Smartphone*

Smartphone adalah perangkat ponsel yang dapat digunakan untuk saling berkomunikasi (sms dan telepon), selain itu *smartphone* dapat bekerja layaknya sebuah komputer mini. Dengan fungsi PDA (*personal digital assistant*), *smartphone* kini memiliki fungsi tambahan diantaranya mengirimkan email, mengakses web, memutar musik, panggilan video atau bermain games.

Pengertian *smartphone* juga delaskan oleh John W Rittinghouse and James F Ransome yaitu sebagai perangkat telepon portable yang merupakan versi modern dari sebuah komputer yang berukuran kecil dan dapat dibawa kemana-mana. *Smartphone* memiliki banyak model dan berbagai sistem operasi standar yang mendukung akses internet, email serta fitur lain yang tidak dimiliki oleh ponsel biasa. Senada dengan pendapat di atas Michael Juanto mengemukakan *smartphone* adalah sebuah telepon genggam yang memiliki fungsi layaknya sebuah komputer yang mendukung untuk pencarian data, pengiriman pesan instan, pemutar lagu, dan video game. *Smartphone* sebagai kelas baru dari sebuah perangkat telepon genggam yang memiliki banyak fasilitas berfungsi untuk mempermudah penggunaannya dalam banyak fasilitas yang berfungsi untuk mempermudah penggunaannya dalam berkomunikasi serta memiliki spesifikasi layaknya sebuah komputer.

Smartphone merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi.

Bukan hanya itu, saat ini *smartphone* merupakan suatu alat yang dibutuhkan guna memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan. Pada masa ini, *smartphone* menjadi salah satu kebutuhan utama dalam menjalani hidup, karena saat ini kita berada di era serba digital (Wilantika, 2017).

Smartphone disebut sebagai ponsel pintar, baik anak-anak, remaja maupun dewasa dituntut untuk menguasai atau paham akan teknologi. Dengan kata lain *smartphone* adalah komputer kecil yang memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, mencari data, email, bermain games, belajar, mencari ilmu dan kegunaan lainnya yang dapat mempermudah aktivitas manusia, (Dekinus, 2015: 7)

Dari berbagai defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa *smartphone* adalah alat komunikasi portable yang memiliki fungsi layaknya sebuah komputer dan memiliki sistem operasi yang menunjang kebutuhan penggunanya serta mengalami kemajuan secara terus menerus.

2.2.4.1 Sejarah *Smartphone*

Smartphone pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. *Smartphone* yang pertama kali dipergunakan tidak secanggih *smartphone* seperti sekarang, *smartphone* pertama kali dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, email, serta untuk mengirim faks juga permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui *smartphone* buatan IBM ini tidak dilengkapi tombol namun telah dilengkapi dengan tampilan layar sentuh atau *touchscreen*. Meskipun

untuk memencetnya masih menggunakan tongkat stylus. Pada saat ini banyak perusahaan yang mengembangkan *smartphone* hingga populer digunakan seperti Samsung, Blackberry, HTC, dan masih banyak lagi (Rina: 328). Seperti misalnya Nokia Communicator yang merupakan ponsel cerdas pertama Nokia, dimulai dengan Nokia 9000, pada tahun 1996.

Ponsel cerdas yang serupa dengan komputer tangan yang unik ini adalah hasil dari usaha penggabungan model PDA buatan Hewlett yang sukses dan mahal dengan telepon Nokia yang laris pada waktu itu. Nokia 9210 merupakan komunikator berlayar warna pertama dan juga merupakan ponsel cerdas sejati yang menggunakan sistem operasi. Komunikator 9500 menjadi komunikator berkamera dan ber-*WiFi* pertama. Komunikator 9300 memiliki perubahan dalam bentuk yang lebih kecil dan komunikator yang terbaru E90 menyertakan *Global Positioning System* (GPS). Meskipun Nokia 9120 dapat diargumentasikan sebagai ponsel cerdas sejati pertama dengan sistem operasi, nokia tetap menyebutnya sebagai komunikator (Cut Irda, 2017: 15).

2.2.4.2 Fungsi dan Manfaat *Smartphone*

1. Fungsi *Smartphone*

- a) Mudah untuk mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi atau professional, seperti misalnya mendapatkan informasi kesehatan, rekreasi, hobi, pengembangan pribadi, rohani, sosial, sains, teknologi, perdagangan, saham,

komoditas, berita bisnis, asosiasi profesi, asosiasi bisnis, serta berbagai forum komunikasi.

- b) Mempermudah untuk menjalin komunikasi, contohnya dalam bidang usaha dapat memperluas hubungan atau relasi antara pelanggan atau penjual, lebih mengenal pelanggan atau konsumen, memelihara tingkat kepuasan konsumen/perusahaan, meningkatkan efektivitas hubungan konsumen atau pelanggan, dan dapat menjalin hubungan yang lebih baik lagi antara perusahaan dan pelanggan

- c) Model pembelajaran telah bergeser pada apa yang disebut dengan *Mobile Learning*. Model pembelajaran ini menuntun pada upaya adopsi setiap langkah perubahan dan perkembangan teknologi komunikasi, khususnya *mobile phone*. Dengan memasyarakatnya *smartphone* hingga ke desa-desa maka segala bentuk dan proses komunikasi dan interaksi dapat dilakukan termasuk dalam penyelenggaraan pembelajaran baik secara formal atau non formal

- d) Mencari informasi (berita) yang berskala nasional maupun internasional. Dengan *smartphone* yang terfasilitasi internet, orang bisa mendapat segala informasi baik yang menyangkut soal komputer atau teknologi informasi, maupun soal sosial budaya dan politik. Bahkan, sampai informasi yang

menyangkut masalah keluarga, perawatan anak, hobi, dan lain sebagainya (Deni, 2017: 84)

- e) *Smartphone* mempermudah aktivitas mengirim email, *chatting*, berbelanja online, hingga berselancar di internet bisa dilakukan bersamaan, kapan saja dan di mana saja.

2. Manfaat *Smartphone*

- a) Untuk mempermudah berkomunikasi atau berinteraksi, *Smartphone* adalah alat komunikasi, baik jarak dekat maupun jarak jauh dan merupakan alat komunikasi lisan atau tulisan yang dapat menyimpan pesan dan sangat praktis untuk dipergunakan sebagai alat komunikasi karena bisa dibawa kemana saja. Sebab itulah *smartphone* sangat berguna untuk alat komunikasi jarak jauh yang semakin efektif dan efisien, selain perangkatnya yang bisa dibawa kemana-mana dan dapat dipakai di mana saja.
- b) Untuk meningkatkan jalinan sosial. Di samping sebagai alat komunikasi *smartphone* tersebut dapat berfungsi untuk meningkatkan jalinan sosial karena dengan *smartphone* seseorang bisa tetap berkomunikasi dengan saudara yang berada jauh, agar selalu menjaga tali silaturahmi dan kerap kali *smartphone* ini juga digunakan untuk menambah teman dengan orang lain
- c) Untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi.

Alat komunikasi *smartphone* merupakan salah satu buah hasil dari kemajuan teknologi saat ini, maka *smartphone* tersebut dapat dijadikan salah satu sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi saat ini, jika kita amati saat ini *smartphone* sangatlah lengkap sampai jaringan internet pun sudah dapat diakses dari *smartphone*. Hal tersebut dapat digunakan siswa untuk mengetahui apa yang ada di sekeliling mereka dengan catatan *smartphone* itu digunakan dengan bijaksana

- d) Memudahkan sarana Pendidikan Fungsi *smartphone* dapat mengakses aplikasi *E-book* (buku elektronik). Tujuannya sebagai sumber materi pelajaran, sumber belajar tidak hanya buku yang berbentuk fisik saja melainkan ada yang berbentuk digital. Selain itu terdapat aplikasi *E-Learning* (metode belajar praktis) sebagai sistem belajar, contohnya aplikasi *Moodle*. Dengan *E-Learning* belajar tidak akan dibatasi oleh ruang dan waktu, sehingga di luar kelas pun siswa tetap dapat mengakses.
- e) Sebagai alat penghilang stress Salah satu manfaat tambahan dari *smartphone* yaitu sebagai alat penghilang stress. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya bahwa *smartphone* saat ini sudah memiliki *feature* yang sangat lengkap seperti *Mp3*,

video, kamera, permainan, televisi, radio, ruang *Chatting* dan layanan internet. Sehingga feature tersebut dapat dijadikan seseorang untuk menghilangkan stress. (Dekinus, 2015: 4).

2.2.4.3 Jenis-Jenis *Smartphone*

Ada beberapa jenis *Smartphone* yang dapat dibedakan berdasarkan bentuknya. Berikut ini adalah jenis-jenis *Smartphone* berdasarkan bentuknya:

1) Handphone

Smartphone berbentuk handphone adalah yang paling banyak digunakan karena bentuknya yang lebih kecil dan ringkas dibawa kemana saja. Umumnya *smartphone* berbentuk handphone sudah memiliki layar touch screen. Tombol keypad pada *smartphone* berada pada screen yang dapat dinavigasi melalui touch screen tersebut

2) iPhone

Ini adalah *smartphone* berbentuk handphone yang dikeluarkan oleh Apple. Secara garis besar fiturnya sama dengan *smartphone* pada umumnya.

3) Tablet

Tablet merupakan *smartphone* yang bentuknya lebih lebar dan terlihat seperti buku. Layarnya lebih lebar dibandingkan dengan handphone dan seringkali dilengkapi dengan *mini keyboard* jika dibutuhkan. Biasanya tablet sangat jarang

digunakan untuk telepon. Hal ini dikarenakan ukurannya yang cukup besar dan membutuhkan earphone agar bisa nyaman menggunakannya

4) iPad

iPad adalah istilah untuk tablet yang dikeluarkan oleh brand Apple

5) Smartwatch

Smartwatch adalah sebuah jam tangan pintar yang terhubung dengan internet dan perangkat lain, misalnya smartphone. Jam tangan pintar ini dilengkapi dengan fitur GPS, Email, Telepon, SMS, dan prediksi cuaca.

6) iWatch

iWatch adalah produk jam tangan pintar yang dikeluarkan oleh brand Apple. Produk ini hanya bisa terhubung dengan produk iPhone. (Prawiro, 2020).

2.2.5 Kajian Tentang Pekerjaan Sosial Anak dan Remaja

2.2.5.1 Pengertian Pekerjaan Sosial

Menurut Soetarso dalam Abu Huraerah (2011:39) menyampaikan bahwa pekerjaan sosial yaitu:

Sebuah profesi yang memberikan bantuan melalui pengembangan interaksi sosial dengan individu lain yang memiliki hubungan timbal balik agar dapat memperbaiki kualitas kehidupan antara individu,

kelompok, maupun masyarakat sehingga mencapai suatu keharmonisan dan mengembalikan keberfungsian sosial dari setiap individu.

Menurut pendapat Siporin dalam Fahrudin (2014:61) memberikan definisi pekerjaan sosial yaitu *“Social work is defined as social institutional method of helping people to prevent and resolve their social problems, to restore and enhance their social functioning”* (Pekerjaan sosial sebagai metode yang bersifat sosial dan institusional untuk membantu orang mencegah dan memecahkan masalah-masalah mereka serta untuk memperbaiki dan meningkatkan keberfungsian sosial mereka).

Praktik pekerjaan sosial dengan anak dan remaja yaitu sebagai profesi yang memberikan pelayanan terhadap anak dan remaja memiliki tanggung jawab terhadap perlindungan mereka di samping orang tua atau keluarganya. Praktik pekerjaan sosial dengan anak dan remaja perlu melibatkan anggota keluarga dalam menentukan keputusan tentang pelayanan yang diberikan kepada anak dan remaja, anggota keluarga pun perlu diikutsertakan dalam pelaksanaan proses pelayanan tersebut. Pekerja sosial profesional perlu memahami berbagai nilai dan etika yang berlaku ketika bekerja dengan anak dan remaja. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan keadilan sosial, kualitas hidup, dan menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia termasuk pada anak dan remaja

(Reamer dalam Ellya Susilowati, 2020:85)

Menurut Laughin & Laughin (2016) dalam Ellya Susilowati, (2020:86), nilai dan etika pekerja sosial ketika bekerja dengan anak dan remaja perlu memerhatikan beberapa hal yaitu:

1. Keragaman (diversity), dimana seorang pekerja sosial dalam bekerja dengan anak dan remaja harus menyadari berbagai keragaman yang ada baik dari individu anak dan remaja maupun keluarganya seperti perbedaan usia, budaya, agama, karakter, dan bahasa bahkan kondisi kedisabilitas (Parrot, 2010). Pekerja sosial harus memiliki kepekaan dan menjada moral dari berbagai keragaman tersebut.
2. Nilai dan etika professional, dimana pekerja sosial berkomitmen pada standar perilaku pengguna layanan khususnya anak dan remaja yang terdapat di Konvensi Hak Anak di antaranya yaitu berorientasi pada kepentingan terbaik anak, memperhatikan tumbuh kembang anak, perlindungan anak dari segala bentuk kekerasan, dan menghargai pandangan/pendapat anak.
3. Nilai dan etika Lembaga tempat bekerja, dimana pekerja sosial harus mengikuti kebijakan yang berlaku di lembaga tempat mereka bekerja, karena pekerja sosial sebagai bagian dari tim harus berkonsultasi dan berkoordinasi dengan orang lain sehingga tidak dapat bekerja sendiri.
4. Nilai dan etika yang berlaku di masyarakat, dimana pekerja sosial

yang bekerja dengan anak dan remaja harus memperhatikan dan menyesuaikan berbagai nilai, etika, budaya, dan kebiasaan yang berlaku di masyarakat.

Pekerjaan sosial dalam penelitian ini memberikan pelayanan terhadap remaja, khususnya yang mengalami perubahan interaksi sosial terhadap teman sebaya dan masyarakat sesuai dengan norma/nilai yang berlaku akibat dari fenomena perkembangan teknologi khususnya *smartphone* yang kini digunakan oleh remaja. Menurut Dessy H. Santoso, dkk. (2017) pekerja sosial merupakan sebuah profesi yang membantu individu dalam mencapai keberfungsian sosialnya termasuk membantu remaja untuk bertumbuh kembang dengan baik sebagaimana mestinya. Pekerja sosial juga berperan untuk memberikan dukungan dan dorongan kepada remaja dalam mencapai keberfungsian sosial, walaupun tetap dengan perkembangan teknologi yang terjadi pada dirinya dan lingkungannya.

2.2.5.2 Tujuan Pekerjaan Sosial

Pekerjaan sosial bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan orang, baik sebagai individu maupun kolektifitas, menurut Sukoco (2005: 20). Hal ini dilakukan dengan membantu orang meningkatkan kemampuan mereka, menghubungkannya dengan sistem sumber, dan mempengaruhi kebijakan sosial.

Pekerjaan sosial bertujuan untuk hal-hal berikut, menurut Heptworth dan Larsen dalam Sukoco (2005: 21-25):

1. Membantu orang memperluas keterampilan mereka dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menghadapi dan memecahkan masalah.
2. Membantu orang memperoleh sumber-sumber.
3. Menciptakan organisasi-organisasi yang responsive dalam memberikan pelayanan kepada orang.
4. Memberikan ruang untuk interaksi antara orang-orang di lingkungan mereka.
5. Menciptakan interaksi antara organisasi dengan lembaga
6. Mempengaruhi kebijakan lingkungan dan sosial

2.2.5.3 Prinsip Pekerjaan Sosial

Menurut Piccard dalam Sukoco (2005:96-97) Prinsip dasar pekerja sosial adalah:

1. *Individualization* (individualisasi). Pekerja sosial percaya bahwa pemikiran, perasaan, sikap, dan perilaku setiap orang berbeda atau unik. Pekerja sosial tidak akan menggunakan cara yang sama untuk membantu klien yang berbeda.
2. *Purposeful expression of feeling* (mengekspresikan perasaan dengan tujuan). Pekerja sosial harus memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara wajar dan sesuai dengan situasi klien mereka. Ketika klien menangi, pekerja sosial harus tetap ceria, senyum, atau bahkan tertawa. Ketika pekerja sosial memberikan kesempatan kepada klien untuk mengungkapkan perasaan mereka,

seperti takut, marah, benci, sedih, gembira, dan lainnya, mereka diharapkan dapat membantu meringankan beban mereka, hal ini akan memungkinkan hubungan pekerja sosial dengan klien untuk berkembang lebih jauh.

3. *Controlled emotional involvement* (penglibatan emosi yang dikontrol). Ketika klien menunjukkan ekspresi emosi seperti marah, sedih, histeris, kecewa, atau malu, pekerja sosial tidak boleh terbawa emosi yang berlebihan dan larut dalam perasaan klien, hal ini akan mengganggu proses pertolongan klien dan tidak menunjukkan profesionalitas pekerja sosial.
4. *Acceptance* (penerimaan). Pekerja sosial menerima setiap klien yang meminta bantuan. Tidak memperhatikan suku, agama, atau ras orang yang meminta bantuan. Prinsip ini mengandung nilai penghargaan harkat dan martabat manusia yang berarti memperlakukan setiap orang dengan hormat dan perhatian.
5. *Nonjudgmental attitude* (sikap tidak menilai dan menghakimi). Ketika klien meminta bantuan, pekerja sosial harus ramah dan tidak menghakimi klien.
6. *Self determination* (menentukan diri sendiri). Pekerja sosial membantu klien berpikir logis tentang tindakan mereka, terlepas dari kesalahannya. Pekerja sosial mulai menawarkan solusi untuk masalah dan memberikan klien kesempatan untuk memilih solusi mana yang akan digunakan bersama pekerja sosial untuk

memverifikasi masalah mereka.

7. *Confidentiality* (kerahasiaan). Pekerja sosial merahasiakan semua informasi yang berkaitan dengan klien mereka. Kerahasiaan berkaitan dengan kepercayaan klien terhadap pekerja sosial, oleh karena itu sangat *penting* bagi pekerja sosial untuk menjaga kerahasiaan klien mereka. Prinsip ini penting dilakukan untuk menjaga klien tetap terbuka tentang masalah mereka. Hanya profesi lain yang memiliki tujuan yang sama untuk membantu klien yang dapat memperoleh informasi tentang mereka.

2.2.5.4 Fungsi Pekerjaan Sosial

Menurut Pincus dan Minahan dalam Sukoco (2005: 46) untuk mencapai tujuannya, yaitu memecahkan masalah sosial dan meningkatkan kemampuan orang dalam berinteraksi dengan sistem sumber dan dengan orang lain, pekerjaan sosial harus melakukan fungsi-fungsi berikut:

1. Membantu orang meningkatkan dan menggunakan kemampuannya secara efektif untuk melaksanakan tugas-tugas kehidupan untuk memecahkan masalah sosial.
2. Menghubungkan orang dengan sistem-sistem sumber.
3. Memberikan fasilitas untuk berinteraksi dengan sistem-sistem sumber.
4. Memberikan fasilitas untuk berinteraksi di dalam sistem-sistem sumber.

5. Mempengaruhi kebijakan sosial.
6. Memeratakan atau menyalurkan sumber-sumber material.
7. Memberikan layanan sebagai pelaksana kontrol sosial.

2.2.5.5 Peran Pekerja Sosial dengan Remaja pengguna teknologi informasi *smarthphone*

Peran pekerja sosial dalam membantu remaja untuk dapat menggali potensi dalam diri sehingga mencaai kemandirian khususnya dalam penggunaan teknologi *smartphone* agar dapat menggunakan dengan bijak. Adapun peranan yang dilakukan oleh pekerja sosial, yaitu:

1. Fasilitator, Pekerja sosial berperan dalam memfasilitasi remaja yang menggunakan teknologi informasi *smartphone* agar dapat bercerita dan berbagi tentang hal yang dirasakan ketika menggunakan *smartphone*
2. Edukator, pekerja sosial berperan dalam memberikan edukasi tentang informasi tentang dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone* terhadap remaja.
3. Motivator, Pekerja sosial berperan untuk memberikan motivasi dan penguatan terhadap remaja yang telah mendapatkan dampak negatif dari *smartphone* yaitu kecanduan *smartphone* yang mengakibatkan hambatan dalam perkembangan menuju kemandirian pada remaja.