



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Pustaka

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini, penulis perlu mencari beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan. Permasalahan, teori, metode dapat dianalisa dan dikritisi, sehingga dapat terlihat letak perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Beberapa penelitian relevan tersebut diantaranya adalah:

Penelitian terdahulu pertama dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Teknologi Komunikasi Terhadap Tingkat Keintiman Komunikasi Interpersonal (Kasus Penggunaan Smartphone Blackberry Pada Mahasiswa Universitas Atma Jaya Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2009 dalam Hubungan Pertemanan)”, dibuat oleh Saraswati, mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta pada tahun 2014. Penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan teknologi komunikasi Smartphone Blackberry terhadap tingkat keintiman komunikasi interpersonal mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Konsep dan teori yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah konsep komunikasi, model komunikasi Schramm, konsep komunikasi antarpribadi, konsep teknologi komunikasi, dan teori penetrasi sosial. Penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner.

Penelitian terdahulu memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan penggunaan teknologi komunikasi yaitu smartphone sebagai variabel X pada penelitian dengan indikator frekuensi dan durasi.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini ialah penelitian terdahulu menggunakan tingkat keintiman komunikasi antarpribadi sebagai variabel terpengaruh, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan pola komunikasi antarpribadi. Kemudian perbedaan lain ialah objek penelitian terdahulu adalah mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta sedangkan objek penelitian ini adalah siswa Global Jaya School. Perbedaan berikutnya ialah penelitian terdahulu menggunakan dua variabel, sedangkan penelitian ini menggunakan tiga variabel yaitu satu variabel X dan dua variabel Y.

Hasil dari penelitian terdahulu ialah besarnya pengaruh variabel Intensitas Penggunaan Teknologi Komunikasi terhadap Tingkat Keintiman Komunikasi Interpersonal mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta program studi Ilmu Komunikasi angkatan 2009 adalah sebesar 19,1% dan sisanya sebesar 80,9% dipengaruhi oleh variabel Keterbukaan Diri dan variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Penelitian terdahulu kedua dengan judul “Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Kasus SMUN 68, Salemba Jakarta Pusat, DKI Jakarta)” dibuat oleh Ina Astari Utaminingsih, mahasiswa Institut Pertanian Bogor pada tahun 2006. Penelitian terdahulu bertujuan untuk mengidentifikasi penggunaan ponsel pada remaja saat ini, menganalisis faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan ponsel pada remaja,

dan menganalisis pengaruh penggunaan ponsel pada remaja terhadap interaksi sosial remaja. Konsep-konsep yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah konsep teknologi komunikasi, konsep interaksi sosial, dan konsep remaja. Penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data kuesioner.

Penelitian terdahulu memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan interaksi sosial anak muda sebagai variabel terpengaruh. Kemudian sama-sama menggunakan penggunaan teknologi komunikasi sebagai variabel X. Dalam penelitian terdahulu penggunaan ponsel sebagai variabel X, sedangkan pada penelitian ini penggunaan smartphone sebagai variabel X.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini ialah objek penelitian terdahulu adalah siswa SMUN 68, sedangkan objek penelitian ini adalah siswa Global Jaya School. Perbedaan berikutnya ialah penelitian terdahulu menggunakan dua variabel, sedangkan penelitian ini menggunakan tiga variabel yaitu satu variabel x dan dua variabel y.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan ponsel oleh responden (sebagai kelompok remaja perkotaan) sebagian besar menunjukkan penggunaannya cenderung tinggi, faktor pada karakteristik internal yang mempengaruhi penggunaan ponsel adalah status ekonomi keluarga dan tujuan penggunaan ponsel, sedangkan pada karakteristik eksternal adalah keberadaan teman dekat responden, penggunaan ponsel tidak mempengaruhi interaksi remaja secara tatap muka.

**Tabel 2.1**

***Review Penelitian Terdahulu dan Penelitian Penulis***



No.	Judul, Tahun, Asal Peneliti  Hal yang Di -review	<b>Penelitian Terdahulu 1</b> (Fitri Saraswati, 2014, Universitas Atma Jaya Yogyakarta)	<b>Penelitian Terdahulu 2</b> (Ina Astari Utaminingsih, 2006, Institut Pertanian Bogor)	<b>Penelitian ini</b> (Meidita Kemala Audiary, 2015, Universitas Multimedia Nusantara)
1.	Judul Penelitian	“Pengaruh Intensitas Penggunaan Teknologi Komunikasi Terhadap Tingkat Keintiman Komunikasi Interpersonal (Kasus Penggunaan Smartphone Blackberry Pada Mahasiswa Universitas Atma Jaya Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2009 dalam Hubungan Pertemanan)”	“Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Kasus SMUN 68, Salemba Jakarta Pusat, DKI Jakarta)”	“Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Pola Komunikasi Antarpribadi Orang Tua Dan Anak dan Interaksi dengan Teman Sebaya” (Survei Terhadap Murid SMA Global Jaya School Kelas XI Tahun Ajaran 2014/2015)

2.	Tujuan Penelitian	Mengetahui pengaruh intensitas penggunaan teknologi komunikasi Smartphone Blackberry terhadap tingkat keintiman komunikasi interpersonal di kalangan mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta	<p>a. Mengidentifikasi penggunaan ponsel pada remaja saat ini</p> <p>b. Menganalisis faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan ponsel pada remaja</p> <p>c. Menganalisis pengaruh penggunaan ponsel pada remaja terhadap interaksi sosial remaja</p>	<p>a. Mengetahui adanya pengaruh penggunaan smartphone terhadap pola komunikasi antarpribadi orang tua-anak dan interaksi dengan teman sebaya secara bersamaan di kalangan murid SMA Global Jaya School kelas XI tahun ajaran 2014/2015</p> <p>b. Mengetahui seberapa kuat pengaruh penggunaan smartphone terhadap pola komunikasi antarpribadi orang tua-anak dan interaksi dengan teman sebaya secara bersamaan di kalangan murid SMA Global Jaya School kelas XI tahun ajaran 2014/2015.</p>
3.	Rumusan Masalah	Bagaimana pengaruh intensitas penggunaan teknologi komunikasi Smartphone Blackberry terhadap	<p>a. Bagaimana penggunaan ponsel pada remaja saat ini?</p> <p>b. Faktor-faktor apa saja yang</p>	a. Adakah pengaruh smartphone terhadap pola komunikasi antarpribadi orang tua-anak dan

		tingkat keintiman komunikasi interpersonal di kalangan mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta program studi Ilmu Komunikasi angkatan 2009 dalam hubungan pertemanan?	mempengaruhi penggunaan ponsel pada remaja? c. Bagaimana pengaruh penggunaan ponsel pada remaja terhadap interaksi sosial remaja?	interaksi dengan teman sebaya secara bersamaan di kalangan murid SMA Global Jaya School kelas XI tahun ajaran 2014/2015? b. Seberapa kuat pengaruh smartphone terhadap pola komunikasi antarpribadi orang tua-anak dan interaksi dengan teman sebaya secara bersamaan di kalangan murid SMA Global Jaya School kelas XI tahun ajaran 2014/2015?
4.	Pendekatan Penelitian	Kuantitatif	Kuantitatif	Kuantitatif
5.	Konsep dan Teori yang digunakan	Komunikasi, Model Komunikasi Schramm, Komunikasi Antarpribadi, Teknologi Komunikasi, Teori Penetrasi Sosial	Teknologi Komunikasi, Interaksi Sosial, Remaja	Teori Cybercommunity, Media Baru, Komunikasi Antarpribadi, Pola Komunikasi Antarpribadi Orangtua-Anak, Interaksi dengan Teman Sebaya, Computer Mediated



				Communication
6.	Hasil Penelitian	<p>Besarnya pengaruh variabel Intensitas Penggunaan Teknologi Komunikasi terhadap Tingkat Keintiman Komunikasi Interpersonal di kalangan mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta program studi Ilmu Komunikasi angkatan 2009 adalah sebesar 19,1% dan sisanya sebesar 80,9% dipengaruhi oleh variabel Keterbukaan Diri dan variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.</p>	<p>a. Penggunaan ponsel oleh responden (sebagai kelompok remaja perkotaan) sebagian besar menunjukkan penggunaannya cenderung tinggi.</p> <p>b. Faktor pada karakteristik internal yang mempengaruhi penggunaan ponsel adalah status ekonomi keluarga dan tujuan penggunaan ponsel, sedangkan pada karakteristik eksternal adalah keberadaan teman dekat responden.</p> <p>c. Penggunaan ponsel tidak mempengaruhi interaksi remaja secara tatap muka.</p>	<p>a. Ada pengaruh penggunaan smartphone terhadap pola komunikasi antarpribadi orangtua-anak di kalangan murid SMA Global Jaya School tahun ajaran 2014/2015.</p> <p>b. Penggunaan smartphone berpengaruh 4,9% terhadap variabel pola komunikasi antarpribadi orangtua-anak, sedangkan sisanya 95,1% ditentukan oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.</p> <p>c. Ada pengaruh penggunaan smartphone terhadap interaksi dengan teman sebaya di kalangan murid SMA Global Jaya School tahun ajaran 2014/2015.</p>

			<p>d. Penggunaan smartphone berpengaruh 4,4% terhadap variabel interaksi dengan teman sebaya, sedangkan sisanya 95,6% ditentukan oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.</p>
--	--	--	---



UMN

## 2.2 Kerangka Teori

### 2.2.1 Teori Cybercommunity

Menurut Burhan Bungin (2009, h. 296), teori Cybercommunity atau teori komunikasi dunia maya bisa menjadi sebuah teori paling akhir dalam kajian komunikasi atau sosiologi komunikasi.

Kajian-kajian berbagai aspek tentang perkembangan teknologi telematika menjadi sangat urgen terutama yang berhubungan dengan perkembangan media baru (*new media*). *New media* lebih mementingkan pada bagaimana konstruksi sosial media massa memberi kontribusi terhadap kehidupan manusia secara keseluruhan. Persoalan “ruang waktu” dan persoalan *cyber* merupakan dua misteri yang memiliki keterkaitan dan apabila keduanya dapat dipecahkan, maka sebenarnya bahwa manusia memiliki kehidupan baru yang tak terbatas. (Burhan Bungin 2009, h. 374-375)

Teori ini menekankan pada kelompok sosial yang berkembang di dunia maya. Bagaimana kelompok-kelompok tersebut tercipta, bagaimana komunikasi masyarakat maya (proses sosial dan interaksi sosial, kebudayaan, pranata dan kontrol sosial, stratifikasi sosial, kekuasaan dan kepemimpinan, serta perubahan sosial dalam masyarakat maya), dan bagaimana media informasi kelompok di dunia maya tersebut mengkonstruksi pesan penggunanya melalui pencitraan media.

Saverin dan Tankard (2005 dalam Burhan Bungin, 2009, h. 297), menjelaskan tentang teori komunikasi dunia maya, yang meliputi:

1. konsep dasar komunikasi digital, seperti dunia maya (*cyberspace*), *virtual reality* (VR) komunitas maya (*virtual communities*) *chat rooms*, *multy-user domain* (MUD), interaktivitas, *hypertext*, dan multimedia;
2. ruang dan wilayah teori komunikasi dunia maya, seperti penentuan agenda (*agenda-setting*), manfaat dan gratifikasi, pembauran inovasi, kesenjangan, kredibilitas media, dan gagasan McLuhan tentang perkembangan media baru (*new media*);
3. riset- riset baru pada komunikasi *cyber*, yaitu mediamorfosis, riset tentang *hypertext*, riset multimedia, riset desain antarmuka (komunikasi dua arah), riset eros digital atau cinta *online*, riset tentang kecanduan Internet, serta riset tentang pemakaian Internet dan depresi.

Menurut Piliang (2012, h. 145) dalam jurnal *Masyarakat Informasi dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial*, *cyberspace* adalah sebuah “ruang imajiner” yang di dalamnya setiap orang dapat melakukan apa saja yang bisa dilakukan dalam kehidupan sosial sehari-hari dengan cara yang baru yaitu artifisial. Dimana cara artifisial adalah cara yang mengandalkan peran teknologi, khususnya teknologi komputer dan informasi dalam mendefinisikan realitas, sehingga berbagai kegiatan yang dilakukan di dalamnya: bersendagurau, berdebat, diskusi, bisnis, *brainstorming*, gosip, pertengkaran, protes, kritik, bermain, bermesraan,

bercinta, menciptakan karya seni, semuanya dapat dilakukan di dalam ruang *cyberspace*.

Dikaitkan dengan judul penelitian ini, teori cybercommunity dianggap penting karena merumuskan sejauh mana teknologi informasi seperti *social networking* melalui smartphone dapat mempengaruhi pola komunikasi antarpribadi orangtua-anak dan interaksi dengan teman sebaya. Karena di dalam *cyberspace* sendiri terdapat banyak faktor yang membuat pengguna media cyber (*cybermedia*) begitu menikmati karakter yang dimilikinya, seperti: tidak adanya batasan ruang dan waktu, dimana teknologi komunikasi dapat memberikan kemudahan bagi para penggunanya untuk saling melakukan interaksi, saling terhubung dalam waktu bersamaan, dan bahkan teknologi komunikasi tersebut dapat mewakili keterlibatan dan/atau kehadiran fisik dalam berkomunikasi. Kemudian, para pengguna *cybermedia* juga dapat mengkonstruksi dirinya sendiri melalui foto maupun tulisan secara *online*, sehingga lingkungan sosial dapat menerima keberadaannya serta mempunyai persepsi yang sama dengan pengguna tersebut. Hal tersebut berkaitan juga dengan pencarian kelompok, dimana individu dapat menciptakan kelompok sesuai keinginannya maupun bergabung dengan kelompok-kelompok yang sudah ada.

### 2.2.2 Computer Mediated Communication

*Computer Mediated Communication* (CMC) merupakan bentuk komunikasi dengan menggunakan komputer sebagai medianya atau disebut juga sebagai era kemunculan teknologi komunikasi digital. Hal ini

ditandai dengan bergesernya pola komunikasi antarpribadi yang interaksinya semula hanya dapat dilakukan dengan komunikasi tatap muka (*face to face*) atau melalui media konvensional (telepon, suara, dan sebagainya), kini dapat dimediasi oleh komputer seiring dengan era globalisasi dan perkembangan teknologi. CMC merupakan bentuk komunikasi tidak langsung yang dapat dijumpai dalam bentuk teks, visual, maupun verbal, seperti blog, jejaring sosial, Skype, dan sebagainya.

Penggunaan smarphone sebagai alat untuk berkomunikasi dapat disebut sebagai CMC. Menurut John December (dalam Thurlow, Lengel, & Tomic, 2004, h. 15), CMC ialah proses komunikasi manusia yang menggunakan komputer melibatkan orang, disituasikan dalam berbagai konteks, serta melibatkan proses-proses untuk membentuk media dengan tujuan yang beraneka ragam.

Sedangkan menurut Susan Herring (dalam Thurlow, Lengel, & Tomic, 2004, h. 15), definisi klasik dari CMC itu sendiri ialah komunikasi yang mengambil tempat antara manusia melalui alat komputer.

Namun pada kenyataannya alat komputer saja tidak cukup untuk disebut sebagai CMC saat ini, karena internet lah yang memegang andil besar untuk menghubungkan para penggunanya. Seperti menurut Shaff, Martin & Gay (dalam Pearson dkk, 2006, h. 267) yang mendefinisikan *Computer Mediated Communication* (CMC) sebagai interaksi antar manusia menggunakan komputer berjaringan internet.

Menurut Joseph Walther dan Malcoms Parks sebagai pakar CMC, berikut ialah bentuk teknologi internet yang cenderung menarik di CMC, yaitu: 1) *email, mailing list*; 2) *weblog, group, & news group*; 3) *instant messaging*. Dan saat ini terdapat banyak sekali perusahaan media online yang membuka sarana atau wadah untuk menggalakkan CMC ke khalayak luas, diantaranya Yahoo, Facebook, Twitter, Kaskus, Weblog (Thurlow, Lengel, & Tomic, 2004, h. 24). Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, aplikasi-aplikasi diatas dapat dioperasikan di *smartphone, computer tablet, personal digital assistant*, dan berbagai teknologi komunikasi lainnya.

*Computer Mediated Communication (CMC)* menjadi bahasan menarik karena di era digital sekarang ini, teknologi seakan-akan sudah menjadi kebiasaan hidup manusia. Hal tersebut menjadi wajar karena teknologi dapat memudahkan berbagai aktivitas manusia yang kemudian membudaya dan menjadi kebiasaan. Misalkan *sms-an, video call*, maupun *teleconference*. Di samping itu, teknologi memiliki sifat dinamis dan terus berkembang. Pada prakteknya, CMC menjadi bagian dari komunikasi antarpribadi yang dapat mempengaruhi kebiasaan, tingkah laku, serta keadaan psikologi manusia. CMC memfasilitasi manusia agar dapat berinteraksi tanpa dibatasi ruang maupun waktu.

Studi tentang CMC dan komunikasi antarpribadi dapat dikembangkan dalam tiga perspektif yang akan menjelaskan mengenai pola dan tingkatan hubungan interpersonal, yaitu: *impersonal, personal, dan hyperpersonal*. (Kim, 2002, h. 3)

Pertama ialah *Impersonal Interaction Perspective*. CMC termasuk dalam kategori interaksi impersonal karena tingkatannya yang rendah didalam komunikasi impersonal bila dibandingkan dengan Face To Face (FtF). Pandangan tersebut berdasarkan pada pendekatan “Cue-Filter-Out” yang menyatakan bahwa ketiadaan simbol-simbol non verbal akan membuat seseorang sulit untuk berinteraksi satu sama lain, bila dibandingkan dengan FtF. CMC dengan ketiadaan fisik seseorang, seperti: *gesture*, ekspresi wajah, suara vokal, akan membuat hubungan sulit berkembang (Walther, Anderson, & Park, 1994 dalam Kim, 2002, h. 4). CMC ini menyebabkan orang membuat hubungan lebih ‘bebas’ atau mendemokratisasikan hubungannya karena tidak memiliki konteks sosial, sehingga individu akan lebih bebas dalam mengekspresikan dirinya (Kim, 2002, h. 4). CMC ini juga tidak memiliki norma sosial dan standart sehingga orang-orang didalamnya bertindak laku lebih agresif dan cenderung mengikuti kata hati, sehingga banyak muncul perilaku yang dilakukan tanpa segan-segan (Sproul dan Kissler, 1991 dalam Kim, 2002, h. 4). Kelebihan dari *Impersonal Interaction Perspective* CMC ialah membuat interaksi yang berkaitan dengan pekerjaan menjadi lebih efisien. Ketiadaan konteks sosial membuat orang lebih *task oriented* dan tidak terganggu oleh interaksi-interaksi personal (Rice and Case, 1983 dalam Kim, 2002, h. 4).

Kedua ialah *Personal Interaction Perspective*. Berdasarkan Social Information Processing Perspective, CMC sama personalnya dengan FtF (Walther, 1992 dalam Kim, 2002, h. 6). CMC dapat memberikan ruang



dan waktu yang cukup untuk pertukaran pesan serta pengembangan hubungan interpersonal. Perspektif personal ini berargumen bahwa pesan dan Bahasa yang disampaikan secara verbal ialah alat utama dalam mengembangkan hubungan interpersonal (Walther dan Burgoon, 1992 dalam Kim, 2002, h. 6).

Ketiga adalah *Hyperpersonal Interaction Perspective*. Menurut Walther (1996 dalam Kim, 2002, h. 7) CMC dengan karakteristik ketiadaan isyarat non verbal serta komunikasi yang tidak serempak akan membuat orang-orang didalamnya mengembangkan hubungan yang positif dan *desirable* dengan partnernya. Komunikasi yang tidak serempak (asynchronous) tersebut membuat penggunanya dapat merenungkan dan mengedit kembali bentuk komunikasi yang akan disampaikan, sehingga interaksi dalam CMC menjadi terkontrol. Adanya konteks sosial yang terbatas juga membuat pengguna menjadi lebih bebas dan tidak khawatir pada penampilan maupun tindakan yang tidak diharapkan. Individu yang hanya menerima ekspresi positif dan terseleksi dari partnernya dapat mengkonstruksikan persepsi ideal mengenai partnernya. Persepsi ideal tersebut kemudian disebut sebagai *hyperpersonal*, dimana intensitas komunikasi melebihi FtF (Kim, 2002, h. 7).

## 2.3 Tinjauan Pustaka

### 2.3.1 Media Baru

Menurut Flew (2008) dalam bukunya yang berjudul *New Media an Introduction*,

*“The new media can also be thought of as digital media. Digital media encompasses forms of media content those combine and integrate data, text, sound and images of all kinds. Digital media are stored in digital formats and are increasingly distributed through networks such as those based upon broadband fiber-optic cables, satellites, and microwave transmission systems.”* (Flew, 2008, h. 2-3)

Jadi, menurut Flew, *new media* atau media baru disebut juga dengan media digital. Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optik *broadband*, satelit, dan sistem transmisi gelombang mikro. Lebih lanjut, Flew (2008, h. 2-3) juga menambahkan bahwa terdapat lima karakteristik yang dimiliki *new media*, antara lain:

- *Manipulable*, yaitu informasi digital mudah diubah dan diadaptasi dalam berbagai bentuk, penyimpanan, pengiriman dan penggunaan.
- *Networkable*, yaitu informasi digital dapat dibagi dan dipertukarkan secara terus menerus oleh sejumlah besar pengguna diseluruh dunia.
- *Dense*, yaitu informasi digital berukuran besar dapat disimpan di ruang penyimpanan kecil (contohnya *USB flashdisk*) atau penyedia layanan jaringan.

- *Compressible*, yaitu ukuran informasi digital yang diperoleh dari jaringan manapun dapat diperkecil melalui proses kompres dan dapat didekompres kembali saat dibutuhkan.
- *Impartial*, yaitu informasi digital yang disebarakan melalui jaringan bentuknya sama dengan yang direpresentasikan dan digunakan oleh pemilik atau penciptanya.

Adapun menurut Logan (2010) dalam buku *Understanding New Media: Extending Marshall Mcluhan* mengenai pengertian media baru:

*“The term “new media” will in general refer to those digital media that are interactive, incorporate two-way communication, and involve some form of computing as opposed to “old media” such as the telephone, radio, and TV.”* (Logan, 2010, h. 4)

Jadi, menurut Logan media baru secara umum merujuk pada media digital yang interaktif, terdapat komunikasi dua arah, dan melibatkan bentuk komputerisasi yang menentang media konvensional, seperti telepon, radio, dan televisi.

Definisi lain dari Lievrouw dan Livingstone (2006) dalam buku *The Handbook of New Media: Updated Student Edition* mengenai definisi media baru:

*“we defined them as ‘information and communication technologies and their associated social contexts’, and specifically as infrastructures with three components: the artefacts or devices used to communicate or convey information; the activities and practices in which people engage to communicate or share information; and the social arrangements or organizational forms that develop around those devices and practices.”* (Lievrouw dan Livingstone, 2006, h. 2)

Jadi maksud dari kutipan Lievrouw dan Livingstone di atas bahwa media baru sebagai teknologi-teknologi informasi dan komunikasi dan konteks-konteks sosial yang terkait, serta infrastruktur yang terdiri dari tiga komponen, yakni: alat-alat yang akan digunakan untuk berkomunikasi atau menyampaikan informasi, aktivitas-aktivitas dimana orang-orang terlibat untuk berkomunikasi atau membagikan informasi dan pengaturan sosial atau bentuk-bentuk organisasional yang berkembang melalui alat-alat dan aktivitas-aktivitas tersebut.

Dalam penelitian ini, konsep *new media* digunakan sehubungan dengan variable penelitian yaitu *smartphone* yang tergolong sebagai komponen *new media*. Komponen dari *new media* itu sendiri diantaranya adalah: internet, komputer, dan *handphone* / *smartphone*. Internet termasuk ke dalam komponen *new media* karena melalui internet seseorang bisa mendapatkan berbagai akses informasi kapanpun dan dimanapun kita berada. Dengan adanya internet memudahkan seseorang untuk melakukan suatu interaksi sosial dengan manusia di sekitarnya. Sementara *handphone* / *smartphone* termasuk ke dalam komponen *new media* karena melalui *smartphone* seseorang dapat mengakses berbagai situs jejaring sosial seperti Twitter, Facebook, Plurk, Email, FourSquare, Heello, dan lain sebagainya mengikuti arus perkembangan zaman yang semakin canggih dan modern. Komputer juga digolongkan ke dalam komponen *new media* karena komputer dapat digunakan untuk mengakses internet sehingga memudahkan kita untuk mendapatkan beragam informasi.

### 2.3.2 Smartphone sebagai salah satu komponen *new media*

Smartphone merupakan teknologi canggih yang merupakan kombinasi dari mobile phone dan PDA. Menurut Brusco (2010) dalam jurnalnya yang berjudul *Using Smartphone Application in Perioperative Practice* menyatakan bahwa:

*“For the past decade, use of smartphones (ie, mobile telephones “with computer features that may enable [them] to interact with computerized systems, send emails, and access the web”1) has become more ingrained in everyday life. Not only can individuals use smartphones personally and professionally to make telephone calls and send e-mail, but they also can search the Internet and use various applications (apps) to track and view information about health, fitness, money/budgets, projects, and other topics.”* (Brusco, 2010, h. 503)

Berdasarkan kutipan Brusco di atas, smartphone adalah telepon seluler yang memiliki fitur seperti sistem komputerisasi, pengiriman email, dan akses internet, yang semakin mendarah daging dalam kehidupan sehari-hari. Smartphone selain dapat digunakan secara pribadi dan profesional, seperti untuk membuat panggilan telepon dan mengirim e-mail, juga dapat digunakan untuk melakukan pencarian di internet dan menggunakan beragam aplikasi sebagai sarana untuk menelusuri dan melihat informasi tentang kesehatan, olahraga, keuangan, dan berbagai topik lainnya.

Aplikasi-aplikasi tersebut seperti program dalam komputer yang dapat di-*download* dan di-*install* dalam waktu singkat. sehingga lebih mudah dan dapat dibawa kemana-mana dalam smartphone. Smartphone diciptakan sebagai alat yang menyediakan berbagai macam aplikasi yang dapat di *download* melalui internet, menggunakan sebuah *Operating System* (OS) yang spesifik, seperti: Apple dengan iOS, Microsoft Windows Mobile

dan Windows Phone, Google Android, RIM BlackBerry OS, Nokia Symbian, dan sebagainya.

Karena kelebihanannya yang dapat mengakses berbagai jejaring sosial internet ini, smartphone digolongkan ke dalam komponen *new media*. Dengan smartphone kita bisa mendapatkan informasi yang kita inginkan dengan lebih cepat, juga mendapatkan informasi yang sesuai dengan kenyataan. Misalkan saja di situs jejaring sosial Twitter, kita bisa mendapatkan informasi mengenai kejadian sekitar (seperti: arus kemacetan jalan, kecelakaan, dan lain sebagainya) dengan mem-*follow* akun Twitter yang berhubungan dengan berita baru.

### 2.3.3 Penggunaan Smartphone

Penggunaan smartphone merujuk pada tingkat keseringan penggunaan smartphone sebagai media yang digunakan oleh siswa untuk berkomunikasi. Smartphone dalam penelitian ini merujuk pada sebuah teknologi komunikasi yang merupakan gabungan *handphone* dan internet menjadi satu perangkat teknologi komunikasi. Intensitas tersebut dipengaruhi oleh jumlah waktu yang digunakan untuk melakukan komunikasi interpersonal. Jumlah waktu tersebut dapat diukur dengan tingkat keseringan dalam berkomunikasi (frekuensi) dan lama waktu dalam berkomunikasi (durasi) antar para pelaku yang terlibat (Tubbs & Moss, 2000, h. 200).

Menurut Nielsen On Device Meter (ODM), selaku perusahaan global penyedia informasi dan insights, riset pada Februari 2014 menunjukkan bahwa pengguna smartphone di Indonesia menghabiskan waktu rata-rata

140 menit per hari untuk menggunakan smartphone mereka. Dari total waktu aktif tersebut, sekitar 37 menit digunakan untuk chatting, 27 menit untuk *browsing*, 23 menit untuk penggunaan aplikasi, 17 menit untuk *gaming* dan 15 menit untuk multimedia. Kemudian SMS 8 menit, telepon 6 menit, dan phone navigation 3 menit, dan untuk *email*, *phone features*, *office packages* dan *security*, masing-masing menghabiskan waktu 1 menit per hari. (Mailanto, 2014, para. 2-5)

#### 2.3.4 Komunikasi Antarpribadi

Menurut Cangara (2004, h. 31), komunikasi antarpribadi adalah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka. Komunikasi tersebut berlangsung secara dua arah/timbal balik, yang dapat dilakukan dalam tiga bentuk, yaitu melalui percakapan, wawancara dan dialog. Percakapannya berlangsung dalam suasana yang informal dan bersahabat.

Kemudian, menurut Mulyana (2005, h. 73) dalam buku *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) merupakan komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal ataupun nonverbal.

Komunikasi antarpribadi ini sangat potensial untuk membujuk atau mempengaruhi orang lain, karena mempertinggi daya bujuk pesan yang ingin kita komunikasikan dengan memanfaatkan kelima alat indra kita.

Sebagai komunikasi yang paling lengkap, komunikasi antarpribadi berperan penting sampai kapan pun, selama manusia masih mempunyai emosi.

Menurut Cangara (2004, h. 33) dalam buku *Pengantar Ilmu Komunikasi*, adapun fungsi dari komunikasi antarpribadi adalah berusaha meningkatkan hubungan insani (*human relation*), menghindari dan mengatasi konflik-konflik pribadi, mengurangi ketidakpastian sesuatu, serta berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan orang lain.

Komunikasi antarpribadi mampu meningkatkan hubungan kemanusiaan diantara pihak-pihak yang berkomunikasi. Di dalam kehidupan bermasyarakat, seseorang dapat memperoleh kemudahan di dalam hidupnya karena memiliki banyak sahabat. Seseorang juga dapat berusaha membina hubungan baik, sehingga mampu menghindari serta mengatasi terjadinya konflik dengan orang lain melalui komunikasi antarpribadi.

Terdapat lima tujuan utama komunikasi antarpribadi menurut Devito (dalam Jalaluddin Rakhmat, 2005, h. 15) dalam buku *Komunikasi Psikologi*:

*“The five major purposes of interpersonal communication are to learn about self, others, and the world; to relate to others and to form relationship; to influence or control the attitudes and behaviours of others; to play or enjoy oneself; to help others.”*

Maksud dari uraian di atas ialah komunikasi interpersonal memiliki lima tujuan utama, yaitu: untuk mempelajari diri sendiri, orang lain, dan dunia; untuk berhubungan dengan orang lain dan menjalin hubungan; untuk mempengaruhi atau mengontrol sikap dan perilaku orang lain; untuk bermain atau menikmati diri sendiri; dan untuk membantu orang lain. Dari



tujuan-tujuan tersebut, biasanya komunikasi interpersonal diperlukan demi mencapai harmonisasi dalam suatu hubungan.

Komunikasi antarpribadi selain dapat mengubah sikap dan perilaku, juga dapat mengubah kepercayaan, opini komunikan. Karena itu lah, bentuk komunikasi antarpribadi acap kali dipergunakan untuk melancarkan komunikasi yang persuasif (*persuasive communication*), yaitu suatu teknik komunikasi yang secara psikologis manusiawi yang bersifat halus, luwes berupa ajakan, bujukan atau rayuan. (Effendy, 2003, h. 61)

Komunikasi antarpribadi memiliki peranan yang cukup besar dalam mengubah sikap. Hal itu dikarenakan komunikasi ini adalah proses penggunaan informasi secara bersama. Komunikasi akan berlangsung efektif apabila kerangka pengalaman dari masing-masing peserta komunikasi saling tumpang tindih, yang biasanya terjadi saat individu, mengorganisasi, mempresepsi, serta mengingat sejumlah besar informasi yang diterima dari lingkungannya.

Ketika berinteraksi dengan orang lain, biasanya kita ingin menciptakan dampak tertentu, menciptakan kesan tertentu, atau merangsang munculnya gagasan tertentu. Kadang orang malah memberi reaksi terhadap tingkah laku dengan cara terlalu berbeda dari yang kita harapkan. Kemampuan kita untuk mengkomunikasikan secara jelas mengenai apa yang ingin kita sampaikan, mempengaruhi orang lain sesuai kehendak kita, atau menciptakan kesan yang kita inginkan menentukan keefektifan dalam hubungan antarpribadi.

Menurut Devito (2011, h. 285) dalam bukunya *The Interpersonal Communication Book*, menyebutkan bahwa terdapat lima ciri komunikasi antarpribadi yang efektif, yakni:

1. Keterbukaan (*openness*)

Kualitas keterbukaan mengacu pada tiga aspek dari komunikasi interpersonal, yaitu:

- Pertama, komunikator interpersonal yang efektif haruslah terbuka kepada orang yang ia ajak untuk berinteraksi. Ini tidak berarti bahwa orang harus sesegera mungkin membuka semua riwayat hidupnya. memang hal ini mungkin menarik, tetapi biasanya tidak membantu komunikasi. Sebaliknya, haruslah ada kesediaan untuk membuka diri mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan, dengan syarat pengungkapan diri ini patut
- Kedua, mengacu pada kesediaan komunikator untuk bereaksi jujur terhadap stimulus yang datang. Orang diam, tidak tanggap, dan tidak kritis pada umumnya adalah peserta percakapan yang menjemukan. Kita menginginkan orang untuk bereaksi terbuka terhadap apa yang kita ucapkan. Cara bereaksi secara spontan terhadap orang lain merupakan cara kita memperlihatkan keterbukaan.
- Ketiga, menyangkut “kepemilikan” pikiran dan perasaan (Bochner dan Kelly, 1974 dalam Devito, 1997) Terbuka disini ialah mengakui bahwa pikiran dan perasaan yang anda lontarkan ialah

memang milik anda serta anda bertanggungjawab atasnya. Cara terbaik menyatakan tanggung jawab ini ialah dengan pesan menggunakan kata Saya (kata ganti orang pertama tunggal).

## 2. Empati (*empathy*)

Empati menurut pendapat Henry Backrack (1976) ialah kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada suatu saat tertentu, melalui sudut pandang dan kaca mata orang tersebut. Bersimpati, ialah merasa ikut bersedih atau merasakan bagi orang lain. Sedangkan berempati ialah kemampuan seseorang untuk menempatkan dirinya pada peranan atau posisi orang lain. Dalam arti bahwa, seseorang secara emosional maupun intelektual dapat memahami apa yang dialami dan dirasakan orang lain. Orang yang empatik dapat memahami pengalaman dan motivasi orang lain, baik sikap dan perasaan mereka, serta harapan dan keinginan mereka di masa mendatang.

## 3. Sikap mendukung (*supportiveness*)

Komunikasi antarpribadi akan berjalan secara efektif apabila di dalam diri seseorang terdapat perilaku supportif. Maksudnya adalah satu dengan yang lain saling memberi dukungan terhadap pesan yang disampaikan.

Terdapat tiga perilaku menimbulkan sikap suportif menurut Jack R. Gibb (dalam Fajar, 2009), yakni:

- Deskriptif: suasana yang deskriptif akan menimbulkan sikap suportif dibandingkan dengan suasana yang evaluatif.

- Spontanitas: orang yang spontan dalam berkomunikasi ialah orang yang terus terang dan terbuka tentang apa yang dipikirkannya.

- Provisionalisme: seseorang dengan sifat seperti ini ialah orang yang memiliki sikap berfikir yang terbuka, ada kemauan untuk mendengar pandangan berbeda, serta bersedia menerima pendapat orang lain apabila pendapatnya memang keliru.

#### 4. Sikap positif (*positiveness*)

Sedikitnya ada dua cara dalam mengkomunikasikan sikap positif komunikasi antarpribadi, yaitu dengan: (1) menyatakan sikap positif dan (2) secara positif mendorong orang yang menjadi teman kita berinteraksi. Sikap positif mengacu pada sedikitnya dua aspek dari komunikasi antarpribadi:

- Pertama, komunikasi antarpribadi terbina jika seseorang memiliki sikap positif terhadap diri mereka sendiri.

- Kedua, perasaan positif untuk situasi komunikasi pada umumnya sangat penting untuk interaksi yang efektif. Tidak ada yang lebih menyenangkan daripada berkomunikasi dengan orang yang tidak menikmati interaksi atau tidak bereaksi secara menyenangkan terhadap situasi atau suasana interaksi.

#### 5. Kesetaraan (*equality*)

Dalam setiap situasi, seringkali terjadi ketidaksetaraan. Salah seorang mungkin lebih kaya, lebih pandai, lebih atletis, dan lebih tampan atau

cantik daripada yang lain. Tidak pernah ada dua orang yang benar-benar setara dalam segala hal. Terlepas dari ketidaksetaraan ini, komunikasi antarpribadi akan lebih efektif jika suasananya setara. Artinya, harus ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua pihak sama-sama berharga dan bernilai, serta masing-masing pihak mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan. Dalam suatu hubungan antarpribadi yang ditandai oleh kesetaraan, konflik dan ketidak-sependapatan lebih dilihat sebagai upaya untuk memahami perbedaan yang pasti ada, daripada sebagai kesempatan untuk menjatuhkan pihak lain. Kesetaraan tidak mengharuskan kita menyetujui dan menerima begitu saja semua perilaku verbal dan nonverbal pihak lain. Kesetaraan berarti kita menerima pihak lain, atau menurut istilah Carl Rogers ialah “kesetaraan meminta kita untuk memberikan penghargaan positif tak bersyarat kepada orang lain”.

#### 2.3.4.1 Pola Komunikasi Antarpribadi Orang tua dengan Anak

Menurut Djamarah (2004, h. 1) dalam buku *Pola Komunikasi Orang tua dan Anak Dalam Keluarga sebuah Perspektif Pendidikan Islam*, menyatakan bahwa pola komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.

Sedangkan menurut Tubbs dan Moss (2001, h. 26) dalam buku *Human Communications* menyatakan bahwa pola komunikasi atau hubungan dapat dicirikan oleh komplementaris atau simetris. Dalam

hubungan komplementer, satu bentuk perilaku dominan dari satu partisipan mendatangkan perilaku tunduk dan lainnya. Sedangkan dalam hubungan simetri, tingkatan sejauh mana orang berinteraksi atas dasar kesamaan. Dominasi bertemu dengan dominasi atau kepatuhan dengan kepatuhan.

Dari pengertian-pengertian diatas maka pola komunikasi merupakan bentuk hubungan antara dua orang atau lebih, dimana dalam proses pengiriman dan penerimaan pesannya dikaitkan dengan dua ciri, yaitu komplementaris dan simetris. Sehingga, kita dapat mulai melihat bagaimana proses interaksi tersebut menciptakan sebuah struktur sistem dan bagaimana orang merespon satu sama lain untuk menentukan jenis hubungan yang mereka miliki.

Menurut Yusuf (2001, h. 51) dalam buku *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, ada 3 jenis pola komunikasi antara orang tua dengan anak, yaitu: *Authoritarian, Permissive, Authoritative*.

1. *Authoritarian* (cenderung bersikap bermusuhan)

Dalam pola komunikasi ini sikap orangtua untuk menerima sangat rendah, namun kontrolnya sangat dominan sehingga sering terjadi hukuman secara fisik, cenderung emosional dan bersikap menolak. Sedangkan anak menjadi mudah tersinggung, penakut dan merasa tidak bahagia, mudah terpengaruh dan tidak mempunyai arah masa depan yang jelas serta tidak bersahabat.

## 2. *Permissive* (cenderung berperilaku bebas)

Dalam hal ini sikap orangtua untuk menerima tinggi namun kontrolnya rendah, memberikan kebebasan pada anak untuk menyatakan keinginannya. Sedangkan anak bersikap impulsive serta agresif, kurang memiliki rasa percaya diri, suka mendominasi, tidak jelas arah hidupnya serta prestasinya rendah.

## 3. *Authoritative* (cenderung terhindar dari kegelisahan dan kekacauan)

Dalam hal ini sikap orangtua untuk menerima dan kontrolnya tinggi. Bersikap responsive terhadap kebutuhan anak, mendorong anak untuk menyatakan pendapat atau pertanyaan, orangtua memberikan penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan buruk. Sedangkan anak bersikap bersahabat, memiliki rasa percaya diri, mampu mengendalikan diri (*self control*) bersikap sopan, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan memiliki tujuan atau arah hidup yang jelas dan berorientasi terhadap prestasi.

### 2.3.5 Interaksi

Thibaut dan Kelley (dalam Ali dan Asrori, 2004, h. 87), mengartikan interaksi sebagai peristiwa saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, mereka menciptakan suatu hasil satu sama lain atau berkomunikasi satu sama lain. Jadi, didalam sebuah interaksi, tindakan setiap orang memiliki tujuan untuk mempengaruhi individu lain.

Kemudian, Shaw (dalam Ali dan Asrori, 2004, h. 87) mendefinisikan bahwa interaksi adalah suatu pertukaran antarpribadi yang

masing- masing orang menunjukkan perilakunya satu sama lain dalam kehadiran mereka, dan masing- masing perilaku mempengaruhi satu sama lain. Mereka akan saling berperilaku sama lain untuk menunjukkan adanya kegiatan timbal balik yang saling berhubungan.

Menurut Bonner (dalam Gerungan, 2004, h. 62), dalam buku *Psikologi Sosial*, interaksi sosial adalah suatu hubungan antar dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya.

Kemudian menurut Subadi (2009, h. 18) dilihat dari sudut subjeknya, interaksi sosial dibagi menjadi tiga macam, yaitu:

- (a) interaksi antar perorangan,
- (b) interaksi antar orang dengan kelompok atau sebaliknya,
- (c) interaksi sosial antar kelompok.

Jadi, interaksi sosial merupakan hubungan sosial satu sama lain antar individu maupun kelompok yang bersifat timbal balik, serta saling mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan masing-masing individu.

Kemudian menurut Gillin dan Gillin (dalam Haryanto, Feryanto, Suwardi, Waluyo, 2008, h. 56-57) dalam buku *Ilmu Pengetahuan Sosial*, suatu peristiwa dapat dikatakan interaksi sosial jika memenuhi dua syarat. Syarat-syarat terjadinya interaksi sosial tersebut, antara lain adanya kontak sosial (social contact) dan komunikasi (communication):



## a. Kontak Sosial

Kontak sosial merupakan aksi individu atau kelompok dalam bentuk isyarat yang memiliki makna bagi si pelaku dan si penerima membalas aksi itu dengan reaksi. Dalam sosiologi, kontak sosial dibedakan menjadi beberapa macam. Menurut Soerjono Soekanto, kontak sosial dibagi ke dalam dua bentuk sebagai berikut:

### 1) Kontak Sosial Primer (Langsung)

Kontak sosial primer (langsung) terjadi secara langsung dan berhadapan muka, serta tidak membutuhkan alat untuk menyampaikan pesan kepada pihak lain. Contohnya kamu melambaikan tangan kepada temanmu.

### 2) Kontak Sosial Sekunder (Tidak Langsung)

Kontak sosial sekunder (tidak langsung) terjadi secara tidak langsung dan memerlukan perantara tertentu. Perantara tersebut dapat berupa telepon, SMS, dan internet. Misalnya Santi menulis e-mail kepada Saskia, Ratih menulis SMS kepada Retno, atau penduduk yang membunyikan kentongan sebagai tanda kebakaran.

## b. Komunikasi

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain yang dilakukan secara langsung maupun melalui alat bantu agar orang lain memberi tanggapan atau respons tertentu. Orang yang menyampaikan pesan disebut komunikator (communicant), isi komunikasi atau berita yang disampaikan disebut pesan (message), orang yang menerima pesan disebut komunikan (communicate). Berdasarkan tingkat pemahamannya, komunikasi dibedakan menjadi dua, yaitu komunikasi positif dan negatif.

### 1) Komunikasi Positif

Komunikasi positif terjadi ketika masing-masing pihak saling memahami maksud dan tujuan pihak lain. Misalnya kamu berkeluh kesah dengan sahabatmu kemudian sahabatmu memahami dan mengerti masalah yang sedang kamu rasakan, bahkan sahabatmu ikut memberi solusi bagi masalahmu. Dalam hal ini, kamu dan sahabatmu saling memahami maksud dan tujuan.

### 2) Komunikasi Negatif

Komunikasi negatif terjadi jika kedua pihak tidak saling memahami maksud dan tujuan satu sama lain. Dalam komunikasi negatif, terlihat adanya kesalahan dalam memahami maksud dan tujuan sehingga komunikasi yang terjadi adalah komunikasi negatif.

### 2.3.5.1 Interaksi dengan Teman Sebaya

Menurut Santrock (2007, h. 55) kawan-kawan sebaya (peers) adalah anak-anak atau remaja yang memiliki usia atau tingkat kematangan yang kurang lebih sama.

Sedangkan menurut Buhrmester (dalam Papalia, 2008, h. 617-618) menyatakan bahwa kelompok teman sebaya merupakan sumber afeksi, simpati, pemahaman, dan panduan moral, tempat bereksperimen, dan setting untuk mendapatkan otonomi dan independensi dari orang tua.

Menurut Santosa (2006, h. 78), latar belakang dari terbentuknya kelompok sebaya yaitu adanya perkembangan proses sosialisasi, kebutuhan untuk menerima penghargaan, perlu perhatian dari orang lain, Ingin menemukan dunianya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelompok teman sebaya merupakan kelompok anak-anak dengan tingkat kedewasaan yang sama dan menerapkan prinsip-prinsip hidup bersama serta saling memberikan pengaruh kepada anggota kelompok.

Sementara menurut Santosa (2006, h. 79) fungsi dari teman sebaya (peer group) adalah sebagai berikut:

- a. Mengajarkan kebudayaan: dalam peer group diajarkan kebudayaan yang berada ditempat itu.
- b. Mengajarkan mobilitas sosial: mobilitas sosial adalah perubahan status yang lain.

- c. Membantu peranan sosial yang baru: kelompok sebaya memberi kesempatan bagi anggotanya untuk mengisi peranan sosial yang baru.
- d. Kelompok sebaya sebagai sumber informasi bagi orang tua dan guru bahkan untuk masyarakat.
- e. Dalam kelompok sebaya, individu dapat mencapai ketergantungan satu sama lain.
- f. Kelompok sebaya mengajar moral orang dewasa.
- g. Dalam kelompok sebaya, individu dapat mencapai kebebasan sendiri.

Berdasarkan latar belakang terbentuknya teman sebaya, adapun aspek-aspek kelompok teman sebaya menurut Santosa (2006, h. 78), yaitu:

- a. Adanya perkembangan proses sosialisasi. Individu mencari kelompok yang sesuai dengan keinginan, bisa saling berinteraksi satu sama lain dan merasa diterima dalam kelompok.
- b. Kebutuhan untuk menerima penghargaan. Secara psikologis, individu butuh penghargaan dari orang lain agar mendapat kepuasan dari apa yang telah dicapai. Individu bergabung dengan teman sebaya yang mempunyai kebutuhan psikologis yang sama yaitu ingin dihargai.
- c. Perlu perhatian dari orang lain. Individu perlu perhatian dari orang lain terutama yang merasa senasib. Hal tersebut dapat ditemui dalam kelompok sebaya, ketika individu merasa sama dengan lainnya, individu tidak

merasakan perbedaan status. Perhatian yang dibutuhkan individu dapat ditemui dalam kelompok sebaya.

d. Ingin menemukan dunianya (remaja putri). Di dalam kelompok sebaya remaja dapat menemukan dunia yang berbeda dengan dunia orang dewasa, mempunyai persamaan disegala bidang. Misalnya, pembicaraan tentang hobi dan hal menarik lainnya.

Sedangkan menurut Partowisastro (dalam Ahmad, 2009, h. 42), aspek-aspek interaksi dengan teman sebaya ialah sebagai berikut:

a. Keterbukaan individu dalam kelompok, yaitu keterbukaan individu terhadap kelompok dan penerimaan kehadiran individu dalam kelompoknya.

b. Kerjasama individu dalam kelompok, yaitu keterlibatan individu dalam kegiatan kelompoknya dan mau memberikan ide bagi kemajuan kelompoknya serta 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.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, aspek-aspek interaksi dengan teman sebaya diantaranya adalah proses sosialisasi, ingin menerima penghargaan, mendapatkan perhatian, menemukan dunianya, adanya keterbukaan, kerjasama, serta frekuensi hubungan individu di dalam kelompok.

## 2.4 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini berangkat dari kehadiran Smartphone sebagai salah satu contoh teknologi komunikasi populer saat ini, dimana *handphone* dan internet digabung menjadi satu alat. Kehadiran smartphone menjadi fenomena menarik bagi banyak orang, karena dengan fiturnya yang lengkap semakin memudahkan orang untuk berkomunikasi secara cepat dan praktis. Kepemilikan smartphone bukan merupakan hal yang aneh lagi di kalangan pelajar, terutama pelajar yang berlatarbelakang memiliki orang tua yang mampu secara ekonomi. Smartphone memang memudahkan setiap orang, terutama dalam berkomunikasi. Namun ironisnya, teknologi canggih tersebut justru menjauhkan orang-orang terdekat, terutama keluarga dan teman sebaya. Ketika berkumpul dengan teman sebaya, sering kali mereka malah lebih tertarik memainkan smartphone. Kehadiran teknologi ini mengubah telah pola komunikasi manusia, seperti pola interaksi tatap muka beralih ke dunia maya. Kehadiran smartphone berdampak pada kurangnya jalinan komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak ini dapat menyebabkan kerenggangan hubungan emosi diantara keduanya. Kurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya juga dapat menyebabkan seseorang menjadi malas untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Teori cybercommunity digunakan untuk mengkaji sejauh mana teknologi informasi seperti *social networking* mempengaruhi pola komunikasi antarpribadi antara orangtua dan anak dan interaksi dengan teman sebaya. Teori ini menekankan pada kelompok-kelompok sosial yang tercipta di dalam *cyberspace* (dunia maya), komunikasi dalam *cyberspace*,

dan bagaimana media informasi kelompok di *cyberspace* tersebut mengkonstruksi pesan penggunaannya melalui pencitraan media. Di dalam *cyberspace* sendiri terdapat banyak faktor yang membuat pengguna media cyber (*cybermedia*) begitu menikmati karakter yang dimilikinya, seperti: tidak adanya batasan ruang dan waktu. Sehingga hal tersebut berkaitan juga dengan pencarian kelompok, dimana individu dapat menciptakan kelompok sesuai keinginannya maupun bergabung dengan kelompok-kelompok yang sudah ada.

*Computer Mediated Communication* (CMC) merupakan bentuk komunikasi dengan menggunakan komputer sebagai medianya atau disebut juga sebagai era kemunculan teknologi komunikasi digital. Studi tentang CMC dan komunikasi antarpribadi dapat dikembangkan dalam tiga perspektif yang akan menjelaskan mengenai pola dan tingkatan hubungan interpersonal, yaitu: impersonal, personal, dan hyperpersonal. (Kim, 2002, h. 3)

Penggunaan *smartphone* sebagai variabel independen merujuk kepada seringnya seseorang berkomunikasi dengan orang lain melalui perangkat teknologi media baru, yaitu *smartphone* sebagai perantaranya, memperhatikan intensitas penggunaan dengan aspek frekuensi dan durasi sebagai dimensi untuk mengukur. Hal ini mengacu pada jurnal ilmiah yang berjudul *Pengaruh Intensitas Penggunaan Teknologi Komunikasi Terhadap Tingkat Keintiman Komunikasi Interpersonal* oleh Fitri Saraswati. Kemudian terdapat dua variabel dependen, yaitu pola komunikasi antarpribadi antara orang tua dan anak dengan memperhatikan aspek

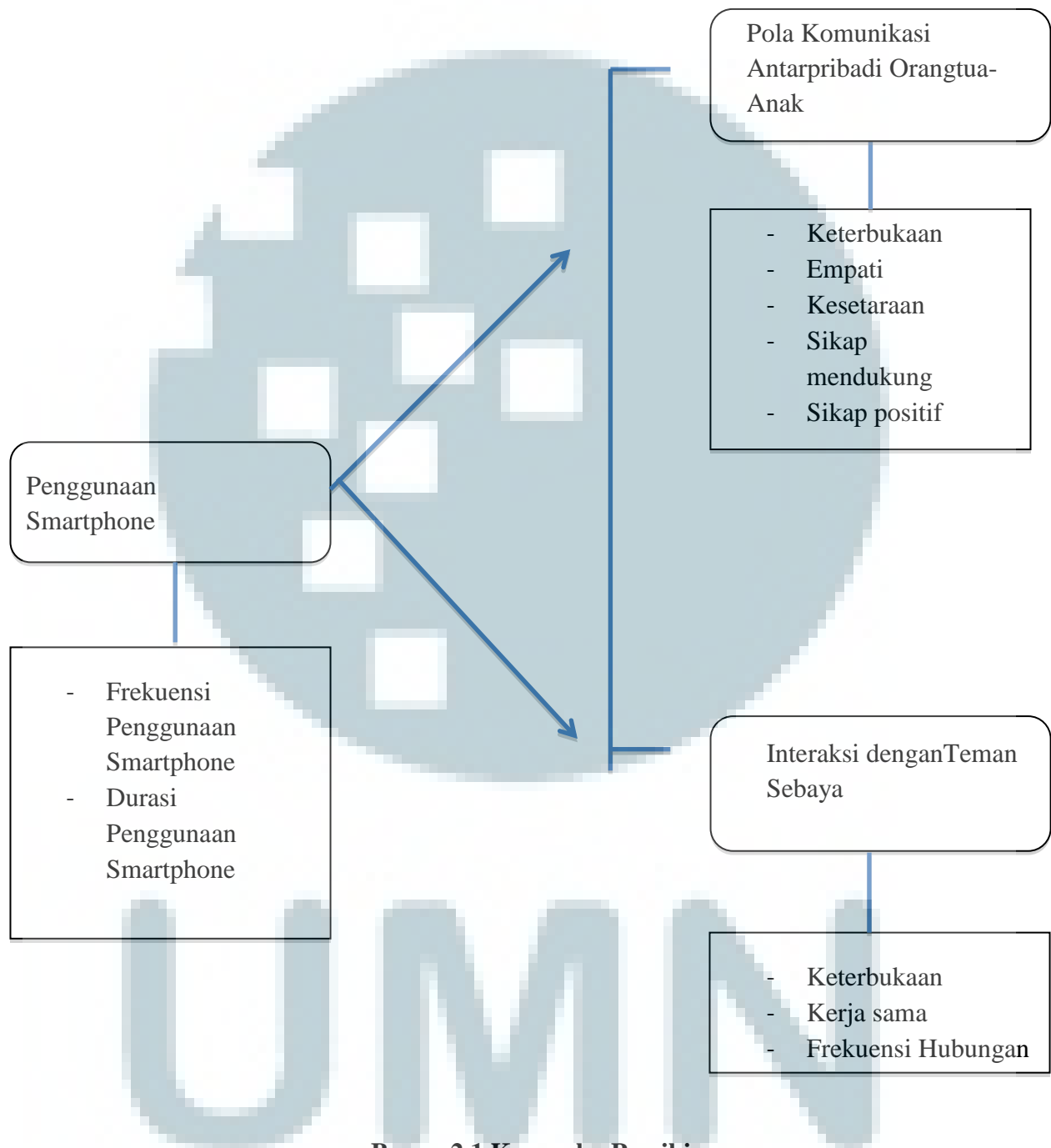
keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan sebagai dimensi untuk mengukur dan interaksi dengan teman sebaya yang memperhatikan aspek keterbukaan, kerja sama, dan frekuensi hubungan sebagai dimensi yang digunakan untuk mengukur.





Independent Variable

Dependent Variable



**Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran**

Sumber: Diolah oleh Peneliti

## 2.5 Hipotesis Teoretis

Menurut Arikunto (2010, h. 110), hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dalam penelitian ini:

### Variabel Y1 Pola Komunikasi Antarpribadi

Ha :

Adanya pengaruh penggunaan smartphone terhadap pola komunikasi antarpribadi orang tua-anak.

H0 :

Tidak ada pengaruh penggunaan smartphone terhadap pola komunikasi antarpribadi orang tua-anak.

### Variabel Y2 Interaksi

Ha:

Ada pengaruh penggunaan smartphone terhadap interaksi teman sebaya.

H0:

Tidak ada pengaruh penggunaan smartphone terhadap interaksi dengan teman sebaya.

## 2.6 Operasionalisasi Variabel

**Tabel 2.2**  
**Operasionalisasi Variabel**

No.	Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
1.	Penggunaan Smartphone (X)  Menurut Tubbs & Moss (2000, h. 200), Jumlah waktu intensitas dapat diukur dengan frekuensi dan durasi.	Frekuensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sering berkomunikasi dengan teman menggunakan smartphone</li> <li>• sering menggunakan smartphone saat berkumpul dengan keluarga</li> <li>• sering menggunakan smartphone saat berkumpul dengan teman sebaya</li> </ul>	Likert
		Durasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Total waktu yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orangtua dan teman menggunakan smartphone per hari</li> <li>• Total waktu yang digunakan untuk menghabiskan waktu luang menggunakan smartphone</li> </ul>	Skala Interval
2.	Pola Komunikasi Antarpribadi Orangtua-Anak	Keterbukaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesiadaan membuka diri</li> <li>• Perasaan dan pikiran adalah milik sendiri</li> </ul>	Likert

	(Y1)  Ciri Komunikasi Antarpribadi yang efektif menurut Devito (2011, h. 285)			
		Empati	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merasakan seperti mengalami</li> <li>• Memahami orang lain</li> </ul>	Likert
		Sikap Mendukung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskriptif</li> <li>• Spontan</li> <li>• Suportif</li> </ul>	Likert
		Sikap Positif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perasaan positif</li> </ul>	Likert
		Kesetaraan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengakuan saling menghargai</li> <li>• Menerima orang lain</li> </ul>	Likert
3.	Interaksi dengan Teman Sebaya  Aspek-aspek Interaksi dengan teman sebaya menurut Partowisastro (dalam Ahmad, 2009, h. 42).	Keterbukaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keterbukaan individu dalam kelompok</li> <li>• Penerimaan kehadiran individu dalam kelompoknya</li> </ul>	Likert
		Kerja sama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kerjasama individu dalam kelompok</li> <li>• Keterlibatan individu dalam kegiatan kelompoknya</li> </ul>	Likert

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan ide bagi kemajuan kelompoknya</li> <li>• Saling berbicara dalam hubungan yang erat</li> </ul>	
		Frekuensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intensitas individu dalam bertemu anggota kelompoknya</li> <li>• Saling berbicara dalam hubungan yang dekat</li> </ul>	Likert



UMN