



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 LITERATUR

2.1 Penelitian Terdahulu

Selain buku, peneliti juga menggunakan skripsi terdahulu sebagai referensi dari penelitian ini. Penelitian yang dipaparkan di bawah dianggap berkaitan dengan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Chatting Whatsapp* Terhadap Perilaku Komunikasi Anak Kepada Orang Tua di Perumahan Kresek Indah, Jakarta Barat”.

Penelitian pertama dilakukan oleh Reni Nureni dengan judul, “Perilaku Remaja dalam Menggunakan Media Baru: Pemetaan Habit Media Baru Remaja Daerah Suburban Kota Bandung”. Penelitian ini menjelaskan budaya dan gaya hidup remaja setelah menggunakan media baru. Konsep dan teori dijelaskan secara terperinci mengenai perilaku sosial, *new media*, jenis dan cara penggunaan media, dan tingkat pengaruh dari new media terhadap remaja. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara maksimal melalui survei, penyebaran kuesioner dengan teknik *simple random sampling*. Metodologi penelitian ini bersifat eksplanatif dengan paradigma yang tidak dijabarkan secara jelas oleh peneliti. Hasil penelitiannya, media baru terus-menerus diakses dan menjadi kebutuhan pokok bagi para remaja. Gaya hidup remaja yang bersifat *digital natives* berpengaruh bagi generasi mendatang. Penelitian ini belum sepenuhnya dikatakan sempurna karena hasil penelitian belum menjawab seluruh rumusan masalah yang ada.

Penelitian kedua dilakukan oleh Pujo Pranowo Jati dengan judul, “Analisa Pengaruh Aplikasi *Whatsapp* Terhadap Kinerja Karyawan pada PT *First Position Group*”. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisa pengaruh dari aplikasi media sosial *chat Whatsapp* terhadap kinerja karyawan pada PT. *First Position* dan untuk mengetahui bagaimana aplikasi *Whatsapp* dapat mempengaruhi kinerja karyawan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Aplikasi Sosial Media oleh Rohmadi (2016). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan teknik pengumpulan data adalah pengamatan dengan mengukur variable menggunakan instrumen skala likert. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi *whatsapp* mempengaruhi kinerja karyawan. Dengan data-data yang ada, aplikasi *whatsapp* dapat digunakan sebagai salah satu fasilitas agar karyawan bekerja lebih maksimal, sehingga dari segi margin keuntungan pula dapat membuat PT. *First Position Group* lebih baik.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Hilda Farida Arifin dengan judul, “Pengaruh *Whatsapp* Terhadap Perilaku Tertutup Mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh *WhatsApp* terhadap perilaku tertutup mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2014 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta”. Teori yang digunakan untuk penelitian ini adalah CMC (*Computer Mediated Communication*) oleh Wood dan Smith, 2005:5 dan Stimulus Organisme Rangsangan. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan erat dengan konsep yang digunakan peneliti yaitu *WhatsApp*, Ilmu Komunikasi Mahasiswa, Perilaku Terselubung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini

adalah kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data *simple random sampling*. Hasil penelitian diambil berdasarkan hasil uji hipotesa, bahwa adanya pengaruh yang diberikan *Whatsapp* terhadap perilaku tertutup mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2014 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Penelitian keempat dilakukan oleh Denny Dwinanto dengan judul, “Pengaruh Media Sosial *Instagram* Terhadap Perilaku Remaja Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Stikom Surabaya Angkatan 2011”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Karakteristik sosial media instagram terhadap perilaku remaja Khususnya mahasiswa desain komunikasi visual STIKOM Surabaya angkatan 2011 dan mengetahui terpaan sosial media di era modern terhadap perilaku remaja Khususnya mahasiswa desain komunikasi visual STIKOM Surabaya angkatan 2011. Penelitian ini tidak menggunakan teori tetapi pembahasan dijabarkan melalui konsep yang terperinci mengenai Proses komunikasi, Komunikasi massa, *Social media* sebagai sarana komunikasi. Metode penelitian adalah kuantitatif dengan jenis penelitian yang bersifat deskriptif, pengumpulan data diambil dari berdasarkan instrument populasi dan sampel sesuai dengan hasil kuesioner, dan adapun wawancara terstruktur untuk melengkapi data. Hasil penelitian berdasarkan uji hipotesa adalah Sosial media mempengaruhi perilaku remaja khususnya mahasiswa desain komunikasi visual STIKOM Surabaya angkatan 2011. Pengaruh *instagram* terhadap perilaku remaja sangat erat khususnya bagi mahasiswa desain komunikasi visual STIKOM Surabaya angkatan 2011.

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

	Penelitian Terdahulu 1	Penelitian Terdahulu 2	Penelitian Ini
Peneliti	Denny Dwinanto	Pujo Pranowo	Venesia
Judul:	Pengaruh Media Sosial <i>Instagram</i> Terhadap Perilaku Remaja Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Stikom Surabaya Angkatan 2011	Pengaruh Aplikasi <i>Whatsapp</i> Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT <i>First Position Group</i>	Pengaruh Penggunaan Media <i>Chatting Whatsapp</i> Terhadap Perilaku Komunikasi Anak Kepada Orang tua (Survei pada kalangan Remaja pengguna <i>Whatsapp</i> di Perumahan Kresek Indah, Jakarta Barat
Tujuan	mengetahui Karakteristik sosial media <i>instagram</i> terhadap perilaku remaja Khususnya mahasiswa desain komunikasi visual STIKOM Surabaya angkatan 2011 dan mengetahui terpaan sosial media di era modern terhadap perilaku remaja Khususnya mahasiswa desain komunikasi visual STIKOM Surabaya angkatan 2011	menganalisa pengaruh dari aplikasi media sosial <i>Whatsapp</i> terhadap kinerja karyawan pada PT. <i>First Position</i> dan mengetahui bagaimana aplikasi <i>Whatsapp</i> dapat mempengaruhi kinerja karyawan.	Mengetahui ada tidaknya pengaruh dari penggunaan media <i>Whatsapp</i> terhadap perilaku komunikasi anak kepada orang tua
Teori/konsep	Proses komunikasi, Komunikasi massa, <i>Social media</i> sebagai sarana komunikasi	Aplikasi Sosial Media (Rohmadi, 2016)	<i>social learning theory</i> , media sosial <i>whatsapp</i> , perilaku komunikasi, remaja, penggunaan gadget

Metode	kuantitatif - eksplanatif, penyebaran kuesioner dengan mengukur instrumen, dan adapun wawancara terstruktur untuk melengkapi data	kuantitatif dengan teknik pengumpulan data adalah kuesioner dengan mengukur variable menggunakan instrument skala likert	kuantitatif - eksplanatif, melalui penyebaran kuesioner dengan teknik <i>simple random sampling</i> , diukur berdasarkan instrument skala likert
Hasil	Sosial media mempengaruhi perilaku remaja khususnya mahasiswa desain komunikasi visual STIKOM Surabaya angkatan 2011. Pengaruh <i>instagram</i> terhadap perilaku remaja sangat erat khususnya bagi mahasiswa desain komunikasi visual STIKOM Surabaya angkatan 2011.	aplikasi whatsapp mempengaruhi kinerja karyawan sehingga penggunaan aplikasi <i>whatsapp</i> pada karyawan PT <i>First Position Group</i> . Dengan data-data yang ada dapat digunakan sebagai salah satu fasilitas agar karyawan bekerja lebih maksimal, sehingga dari segi margin keuntungan pula dapat membuat PT. <i>First Position Group</i> lebih baik	

2.2 Kerangka Teori dan Konsep

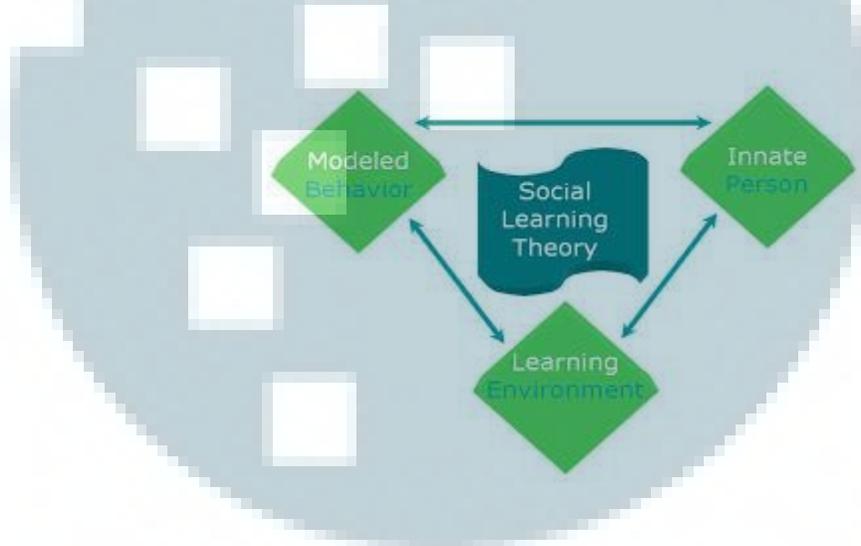
Setiap penelitian perlu dilengkapi dengan teori dan konsep yang mendukung tujuan sebuah penelitian dilakukan. Penggunaan teori dan konsep harus tepat dan berkaitan dengan penggunaan topik, proses, dan hasil penelitian. Dalam penelitian

ini, peneliti menggunakan dan mengembangkan konsep dan teori berdasarkan ketertarikan peneliti untuk mengetahui lebih dalam mengenai fenomena sosial yang terjadi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *social learning theory*. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah perilaku sosial, komunikasi keluarga, remaja, transformasi masyarakat modern, media sosial *whatsapp*, dan penggunaan *gadget*. Penggunaan konsep perilaku sosial dan komunikasi keluarga dikaitkan dengan variabel Y (perilaku komunikasi anak kepada orang tua) dalam penelitian. Penggunaan konsep remaja sebagai panduan peneliti dalam menentukan populasi dan target responden. Penggunaan konsep transformasi masyarakat modern sebagai penjabaran munculnya teknologi baru yang mengakibatkan perubahan pada diri setiap individu. Penggunaan konsep media sosial *whatsapp* dan penggunaan *gadget* sebagai pendukung dan panduan peneliti yang dikaitkan dengan variabel X (Penggunaan media *chatting whatsapp*). Konsep dan teori akan dijelaskan dan dijabarkan secara rinci oleh peneliti dalam setiap sub-bab berikut ini.

2.2.1 Social Learning Theory

Teori Pembelajaran Sosial merupakan sebuah teori yang biasa digunakan untuk mengkaji dampak media massa. Teori ini dikemukakan oleh Albert Bandura dan dibantu oleh Richard Walter. Menurut Bandura dalam Santrock (2009, h. 143) setiap orang belajar melalui pengalaman langsung atau pengamatan lalu mencontoh model. Hal ini dapat terjadi berdasarkan pada objek

yang dibaca, didengar, dan dilihat pada media, maupun dari orang di lingkungan sekitar. Peran dari aktivitas kognitif dan belajar dengan cara mengamati tingkah laku manusia, serta melihat manusia sebagai orang yang berpengaruh terhadap lingkungannya sama seperti lingkungan yang berpengaruh terhadap dirinya. *Social learning theory* merupakan pandangan yang menekankan kombinasi tingkah laku, lingkungan, dan kognisi sebagai faktor utama dalam perkembangan.



Albert Bandura mengemukakan bahwa individu belajar banyak tentang perilaku melalui peniruan terhadap suatu objek, bahkan tanpa adanya faktor penguat (*reinforcement*) yang diterimanya. Proses belajar semacam ini disebut "*observational learning*" atau pembelajaran melalui pengamatan. Sebagai contoh, orang tua merupakan model utama yang membentuk kepribadian setiap anaknya, pengajar merupakan model bagi setiap peserta didik, pemimpin adalah panutan bagi bawahannya, dan tokoh masyarakat atau tokoh agama adalah panutan bagi masyarakat. Perilaku yang terbentuk dalam diri anak, peserta didik,

dan masyarakat identik dengan perilaku yang ditampilkan oleh model yang menjadi teladan atau pedoman bagi diri mereka. Segala hal yang ditampilkan oleh model atau objek melalui tingkah laku, pikiran, dan perasaan merupakan bagian penting dari perkembangan diri setiap individu yang mencontoh. (Santrock, 2009, h. 148-151)

Teori Belajar sosial dibagi menjadi tiga asumsi dikemukakan oleh Albert Bandura dalam Santrock (2009, h. 153),

1. individu melakukan pembelajaran dengan meniru apa yang ada di lingkungannya, terutama perilaku-perilaku orang lain. Apabila peniruan memperoleh penguatan, maka perilaku yang ditiru akan menjadi perilaku yang paten bagi dirinya.
2. Adanya keterkaitan yang erat antara subjek yang meniru dengan lingkungannya. Pembelajaran terjadi dalam di antara tiga pihak yaitu lingkungan, perilaku, dan faktor dalam diri.
3. hasil pembelajaran merupakan kunci terbentuknya perilaku visual dan verbal yang dipraktikkan dalam perilaku sehari-hari.

Bandura (dalam Bastable, 2002, h. 117-121) mengatakan bahwa terdapat empat tahapan dalam pembelajaran sosial yaitu,

- a. Fase pertama disebut sebagai fase perhatian yaitu kondisi yang dengan sendirinya dapat membuat individu melakukan pembelajaran terjadi.

Tingkat keberhasilan belajar ditentukan oleh karakteristik model maupun karakteristik pengamat.

1. Karakteristik model yang merupakan variabel penentu tingkat perhatian yang mencakup frekuensi kehadiran, kejelasan, daya tarik personal, dan nilai fungsional dari perilaku yang dihasilkan model.
 2. Karakteristik pengamat respon dari subjek yang meniru model. Dapat dilihat dari tingkat ketertarikan, persepsi, dan faktor pendorong dari pengalaman masa lalu.
- b. Fase kedua disebut sebagai fase peringatan, berkaitan dengan penyimpanan atau *recall* hasil yang diamati dari objek atau model. Fase ini dapat dilakukan dengan cara menyimpan informasi secara imaginal atau mengubah peristiwa dan pengalaman dari objek yang ditiru ke dalam simbol-simbol verbal yang mudah dipergunakan dan diterjemahkan ke dalam tindakan yang efektif.
 - c. Fase ketiga disebut fase peniruan, di mana subjek meniru perilaku yang diamati dari model seperti latihan mental, penerapan langsung, dan respon korektif yang memperkuat peniruan terhadap model.
 - d. Fase keempat disebut fase motivasi yaitu dukungan yang di dapat subjek dari lingkungan atau faktor lain untuk menentukan diri sendiri agar

mempraktikkan perilaku tertentu atau tidak. Pengamat akan cenderung mengadopsi perilaku model jika perilaku tersebut:

1. Menghasilkan imbalan dari eksternal
2. Subjek mendapat penilaian yang positif
3. Perilaku yang ditiru bermanfaat bagi model atau objek yang menjadi panutan.



Proses/Tahap Pembelajaran Sosial (Sumber : Bastable, 2002)

Proses pembelajaran menurut Bandura dalam Santrock (2009, h. 169), terjadi dalam tiga komponen atau unsur yaitu :

1. Perilaku Model atau contoh di mana individu melakukan pembelajaran dengan proses mengenal perilaku model (perilaku yang akan ditiru), kemudian mempertimbangkan dan memutuskan untuk meniru atau

tidak untuk dijadikan sebagai perilaku bagi dirinya sendiri. Perilaku model seperti minat, pengalaman, cita-cita, tujuan diri.

2. Pengaruh Perilaku Model, memahami pengaruh perilaku model dengan menerapkan fungsi yang terdapat pada model. Perlu diketahui fungsi dari model itu sendiri, yaitu:

- a) Memindahkan informasi ke dalam diri individu
- b) Memperkuat atau memperlemah perilaku yang telah ada sebelumnya
- c) Memindahkan pola-pola perilaku yang baru untuk meningkatkan nilai diri.

3. Proses Internal Pelajar, model-model yang ada di lingkungan memberikan rangsangan kepada individu sehingga membuat individu memberikan respon.

Dalam kaitan dengan pembelajaran, ada tiga macam model atau objek untuk ditiru, yaitu (Bastable, 2002, h.136):

1. *Live Model* ialah model yang berasal dari kehidupan nyata, misalnya perilaku orang tua di rumah, perilaku guru, teman, atau perilaku yang dilihat sehari-hari di lingkungan.
2. *Symbolic Model* ialah model yang berasal dari suatu perumpamaan, misalnya dari cerita di buku, radio, TV, dan film.

3. *Verbal Description Model* ialah model yang dinyatakan dalam suatu uraian verbal (kata-kata), misalnya petunjuk atau arahan untuk melakukan sesuatu seperti panduan yang menjelaskan sebuah proses.

Dalam mengembangkan proses pengajaran yang efektif, teori ini menyarankan strategi sebagai berikut (Santrock, 2009, h, 173):

1. mengidentifikasi model-model perilaku yang akan digunakan
2. mengembangkan perilaku yang memberikan nilai-nilai secara fungsional, dan memilih perilaku-perilaku model
3. mengembangkan urutan atau tahapan proses pengajaran
4. menerapkan aktifitas pengajaran dan membimbing aktifitas pembelajaran dalam membentuk proses kognitif dan motorik.

Berikut proses pembelajaran yang penting dari Bandura (dalam Santrock, 2009, h. 177) yaitu:

1. Pembelajaran Observasional adalah pembelajaran yang meliputi perolehan keterampilan, strategi, dan keyakinan dengan cara mengamati orang lain. Dalam *observational learning* terdapat empat tahap belajar dari proses pengamatan atau modeling. Proses yang terjadi dalam *observational learning* tersebut antara lain :
 - a. Atensi, seseorang harus memberikan perhatian terhadap model dengan cermat

- b. Retensi, mengingat kembali perilaku yang ditampilkan oleh model
 - c. Reproduksi, memberikan perhatian untuk mengamati dengan cermat dan mengingat kembali perilaku yang telah ditampilkan oleh model.
 - d. Motivasional, subjek yang meniru harus memiliki motivasi untuk belajar dari model.
2. Pembelajaran dengan Pengaturan Diri (*self-regulatory learning*), pemantauan diri atas pikiran, perasaan, dan perilaku dengan tujuan untuk mencapai suatu sasaran.

2.2.2 Perilaku sosial

Tindakan sosial menurut Max Weber adalah suatu tindakan individu yang mempunyai makna atau arti subjektif bagi dirinya dan diarahkan kepada tindakan orang lain (Weber dalam Ritzer, 2005, h. 73).

Suatu tindakan akan dikatakan sebagai tindakan social ketika tindakan tersebut benar-benar diarahkan kepada orang lain (individu lainnya).

Perilaku sosial merupakan suatu tindakan yang bersifat membatin atau bersifat subjektif yang mungkin terjadi karena pengaruh positif dari situasi tertentu. Bahkan terkadang tindakan dapat berulang kembali dengan sengaja akibat dari pengaruh situasi yang serupa atau berupa persetujuan secara pasif dalam situasi tertentu.

Weber membedakan tindakan sosial manusia ke dalam empat tipe (Weber dalam Ritzer, 2005, h. 74), yaitu:

1. Tindakan rasionalitas instrumental (*Zwerk Rational*)

Tindakan ini merupakan suatu tindakan sosial yang dilakukan seseorang didasarkan atas pertimbangan dan pilihan sadar yang berhubungan dengan tujuan tindakan itu dan ketersediaan alat yang dipergunakan untuk mencapainya.

2. Tindakan rasional nilai (*Werk Rational*)

Sedangkan tindakan rasional nilai memiliki sifat bahwa alat-alat yang ada hanya merupakan pertimbangan dan perhitungan yang sadar, sementara tujuan-tujuannya sudah ada di dalam hubungannya dengan nilai-nilai individu yang bersifat absolut.

3. Tindakan afektif/Tindakan yang dipengaruhi emosi (*Affectual Action*)

Tipe tindakan sosial ini lebih didominasi perasaan atau emosi tanpa refleksi intelektual atau perencanaan sadar. Tindakan afektif sifatnya spontan, tidak rasional, dan merupakan ekspresi emosional dari individu.

4. Tindakan tradisional/Tindakan karena kebiasaan (*Traditional Action*)

Dalam tindakan jenis ini, seseorang memperlihatkan perilaku tertentu karena kebiasaan yang diperoleh dari nenek moyang, tanpa refleksi yang sadar atau perencanaan.

2.2.3 Komunikasi Keluarga

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi berupa pesan, ide, gagasan dari satu pihak kepada pihak lain. Ada pihak yang bertindak sebagai sumber, yang akan menyampaikan informasi kepada penerima pesan. Penerima informasi akan menanggapi informasi tersebut sebagai feedback. (Effendy, 2003, h. 141)

Menurut De Vito (dalam sugiyo, 2005, h. 4) mengatakan bahwa "komunikasi memiliki lima ciri-ciri, yaitu: keterbukaan. Empati, dukungan, kepositifan atau rasa positif dan kesamaan".

1. Keterbukaan

Keterbukaan mengacu kepada tiga aspek komunikasi interpersonal yakni menciptakan sifat terbuka kepada semua orang yang berinteraksi secara jujur dalam melakukan komunikasi dan mengacu pada perasaan kepribadian serta pemikiran untuk rasa keingintahuan terhadap orang lain.

2. Empati

Kemampuan seseorang memproyeksikan dirinya orang lain di dalam lingkungannya. Empati dimaksudkan untuk merasakan apa yang orang lain rasakan, yakni mencoba merasakan dalam cara yang sama seperti perasaan orang lain. Menurut de vito “empati adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan apa yang dialami orang lain pada moment-moment tertentu”. Untuk dapat menimbulkan empati pada diri seseorang adalah dengan merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Sedangkan untuk menimbulkan rasa simpati dapat dilakukan dengan cara menolong orang lain dan merasakan apa yang dirasakan orang lain serta adanya kemauan untuk meminta maaf dalam upaya menimbulkan simpati.

3. Dukungan

Dukungan dilakukan sebagai suatu tindakan yang terucap maupun tidak terucap. Dukungan yang tidak terucap tidaklah mempunyai nilai yang negatif, melainkan merupakan aspek positif dari komunikasi

4. Kepositifan/ rasa positif

Dalam komunikasi interpersonal, kualitas ini paling sedikit terdapat tiga aspek perbedaan atau unsur. Pertama, komunikasi interpersonal akan berhasil jika terdapat perhatian yang positif terhadap diri seseorang. Kedua, komunikasi interpersonal akan

terpelihara baik jika perasaan positif terdapat orang lain dikomunikasikan. Ketiga, suatu perasaan positif dalam situasi komunikasi umum amat bermanfaat untuk mengefektifkan kerja sama. Seseorang berperilaku positif dalam berkomunikasi interpersonal akan terlibat dari adanya pemikiran positif pada kepribadian dan menilai kepribadian orang lain secara positif pula serta juga dapat merasakan suatu naluri dalam berkomunikasi dengan orang lain.

5. Kesamaan

Komunikasi interpersonal akan efektif jika orang-orang yang berkomunikasi itu terdapat kesamaan. Persamaan berarti kemauan menerima dan membuktikan adanya perbedaan seseorang dengan mencari persamaan mereka.

Komunikasi keluarga adalah komunikasi yang terjadi dalam sebuah keluarga, yang merupakan cara seorang anggota keluarga untuk berinteraksi dengan anggota lainnya, sekaligus sebagai wadah dalam membentuk dan mengembangkan nilai-nilai yang dibutuhkan sebagai pegangan hidup. (Wiryanto, 2004, h. 24)

Komunikasi Keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan manusia dimana ia belajar dan menyatakan diri sebagai manusia sosial, dalam interaksi dengan kelompoknya. Dalam keluarga yang sesungguhnya, komunikasi merupakan sesuatu yang harus dibina, sehingga

anggota keluarga merasakan ikatan yang dalam serta saling membutuhkan. Keluarga merupakan kelompok primer paling penting dalam masyarakat, yang terbentuk dari hubungan laki-laki dan perempuan, perhubungan ini yang paling sedikit berlangsung lama untuk menciptakan dan membesarkan anak-anak. Keluarga dalam bentuk yang murni merupakan kesatuan sosial yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak. tujuan pokok dari komunikasi ini adalah memelihara interaksi antara satu anggota dengan anggota lainnya sehingga tercipta komunikasi yang efektif. (Djamarah, 2004, h. 26)

Macam-macam komunikasi dalam keluarga (Wiryanto, 2004, h. 39),

1. Komunikasi verbal

Komunikasi verbal adalah suatu kegiatan komunikasi antara individu atau kelompok yang mempergunakan bahasa sebagai alat perhubungan efektif tidaknya suatu kegiatan komunikasi bergantung dari ketepatan kata-kata atau kalimat dalam mengungkapkan sesuatu. Kegiatan komunikasi verbal menempati frekuensi terbanyak dalam keluarga setiap hari orang tua selalu ingin berbincang-bincang kepada anaknya., canda dan tawa menyertai dialog antara orang tua dan anak.

2. Komunikasi non verbal

Komunikasi yang berlangsung dalam keluarga tidak hanya dalam bentuk verbal, tetapi juga dalam bentuk nonverbal.

Walaupun begitu, komunikasi nonverbal suatu ketika bisa berfungsi sebagai penguat komunikasi verbal. Fungsi komunikasi verbal sangat terasa jika, komunikasi yang dilakukan secara verbal tidak mampu mengungkapkan sesuatu secara jelas.

3. Komunikasi Individual

Komunikasi individual atau komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang sering terjadi dalam keluarga. Komunikasi yang terjadi berlangsung dalam sebuah interaksi antarpribadi, antara suami dan istri, antara ayah dan anak, antara ibu dan anak, antar anak dan anak.

4. Komunikasi kelompok

Hubungan akrab antara orang tua dan anak sangat penting untuk dibina dalam keluarga keakraban hubungan itu dapat dilihat dari frekuensi pertemuan antara orang tua dan anak dalam suatu waktu dan kesempatan. Sudah waktunya orang tua meluangkan waktu dan kesempatan untuk duduk bersama dengan anak-anak, berbicara, berdialog dalam suasana santai.

Pola Komunikasi (Djamarah, 2004, h. 57) terdiri atas beberapa macam yaitu,

1. Pola Komunikasi satu arah adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan baik menggunakan media maupun tanpa media, tanpa ada umpan balik dari komunikan dalam hal ini komunikan bertindak sebagai pendengar saja.
2. Pola Komunikasi dua arah atau timbal balik (*Two way traffic communication*) yaitu komunikator dan komunikan menjadi saling tukar fungsi dalam menjalani fungsi mereka, komunikator pada tahap pertama menjadi komunikan dan pada tahap berikutnya saling bergantian fungsi. Namun pada hakekatnya yang memulai percakapan adalah komunikator utama, komunikator utama mempunyai tujuan tertentu melalui proses komunikasi tersebut, Prosesnya dialogis, serta umpan balik terjadi secara langsung
3. Pola komunikasi multi arah yaitu proses komunikasi terjadi dalam satu kelompok yang lebih banyak di mana komunikator dan komunikan akan saling bertukar pikiran secara dialogis.

Penerapan pola komunikasi keluarga sebagai bentuk interaksi antara orang tua dengan anak maupun antar anggota keluarga memiliki implikasi terhadap proses perkembangan emosi anak ataupun anggota keluarga itu sendiri. Dalam proses komunikasi tersebut, setiap anggota keluarga akan

belajar mengenal dirinya serta memahami perasaannya sendiri maupun perasaan orang lain. (Wiryanto, 2005, h. 79)

2.2.4 Remaja

Menurut Sundari (2004, h. 53) remaja atau kaum muda adalah peralihan masa di mana anak menaiki jenjang umur yang lebih tinggi. Pada masa ini terjadinya perkembangan pada semua aspek seperti pengetahuan, perilaku, dan perubahan fisik. Rentang usia antara pada masa remaja 12-24 tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik, maupun psikologis.

Ciri-ciri atau Karakteristik Psikologi Remaja (Sundari , 2004, h. 68-81):

a. Perkembangan Fisik Psikologi

Pada remaja awal, pertumbuhan fisiknya sangat pesat tetapi tidak proporsional. Perkembangan terpenting adalah aspek seksualitas ini dapat dipilah menjadi dua bagian, yakni :

1. Ciri-ciri Seks Primer

Perkembangan psikologi remaja mengalami pertumbuhan pesat pada organ testis, pembuluh yang memproduksi sperma dan kelenjar prostat. Kematangan organ-organ seksualitas ini memungkinkan remaja pria, sekitar usia 14 – 15 tahun, mengalami “mimpi basah”, keluar sperma. Pada remaja wanita, terjadi pertumbuhan cepat pada

organ rahim dan *ovarium* yang memproduksi *ovum* (sel telur) dan hormon untuk kehamilan. Akibatnya terjadilah siklus *menarche* (menstruasi pertama). Siklus awal menstruasi sering diiringi dengan sakit kepala, sakit pinggang, kelelahan, depresi, dan mudah tersinggung.

2. Ciri-ciri Seks Sekunder

Perkembangan psikologi remaja pada seksualitas sekunder adalah pertumbuhan yang melengkapi kematangan individu sehingga tampak sebagai lelaki atau perempuan. Remaja pria mengalami pertumbuhan bulu-bulu pada kumis, jambang, janggut, tangan, kaki, ketiak, dan kelaminnya, lalu tumbuh jakun dan terjadi perubahan suara menjadi parau dan rendah. Kulit berubah menjadi kasar. Pada remaja wanita juga mengalami pertumbuhan bulu-bulu secara lebih terbatas, yakni pada ketiak dan kelamin. Pertumbuhan juga terjadi pada kelenjar yang bakal memproduksi air susu di buah dada, serta pertumbuhan pada pinggul sehingga menjadi wanita dewasa secara proporsional.

b. Perkembangan Kognitif Psikologi

Pertumbuhan otak mencapai kesempurnaan pada usia 12–20 thn secara fungsional, perkembangan kognitif (kemampuan berfikir) remaja dapat digambarkan sebagai berikut

1. Secara intelektual remaja mulai dapat berfikir logis tentang gagasan abstrak
2. Berfungsinya kegiatan kognitif tingkat tinggi yaitu membuat rencana, strategi, membuat keputusan-keputusan, serta memecahkan masalah
3. Sudah mampu menggunakan abstraksi-abstraksi, membedakan yang konkrit dengan yang abstrak
4. Munculnya kemampuan nalar secara ilmiah, belajar menguji hipotesis
5. Memikirkan masa depan, perencanaan, dan mengeksplorasi alternatif untuk mencapainya psikologi remaja
6. Mulai menyadari proses berfikir efisien dan belajar berinstropeksi
7. Wawasan berfikirnya semakin meluas, bisa meliputi agama, keadilan, moralitas, dan identitas (jati diri)

c. Perkembangan Emosi Psikologi Remaja

Remaja mengalami puncak emosionalitas atau perkembangan emosi pada tingkat yang tinggi. Perkembangan emosi remaja awal menunjukkan sifat sensitif, reaktif yang kuat, emosinya bersifat negatif dan temperamental (mudah tersinggung, marah, sedih, dan murung). Sedangkan remaja akhir sudah mulai mampu mengendalikannya. Remaja yang berkembang di lingkungan yang kurang kondusif, kematangan emosionalnya terhambat. Sehingga sering mengalami akibat negatif berupa tingkah laku,

1) Agresif : melawan, keras kepala, berkelahi, suka mengganggu dan lain-lainnya

2) Lari dari kenyataan (regresif): suka melamun, pendiam, senang menyendiri, mengkonsumsi obat penenang, minuman keras, atau obat terlarang

Sedangkan remaja yang tinggal di lingkungan yang kondusif dan harmonis dapat membantu kematangan emosi remaja menjadi :

1) Adekuasi (ketepatan) emosi : cinta, kasih sayang, simpati, *altruistis* (senang menolong), respek (sikap hormat dan menghormati orang lain), dan ramah.

2) Mengendalikan emosi : tidak mudah tersinggung, tidak agresif, wajar, optimistik, tidak meledak-ledak, menghadapi kegagalan secara sehat dan bijak

d. Perkembangan Moral Psikologi Remaja

Remaja sudah mampu berperilaku yang tidak hanya mengejar kepuasan fisik, tetapi meningkat pada tatanan psikologis (rasa diterima, dihargai, dan penilaian positif dari orang lain).

e. Perkembangan Sosial Psikologi Remaja

Remaja mengalami perkembangan kemampuan untuk memahami orang lain (*social cognition*) dan menjalin persahabatan. Remaja memilih teman

yang memiliki sifat dan kualitas psikologis yang relatif sama dengan dirinya, misalnya sama hobi, minat, sikap, nilai-nilai, dan kepribadiannya.

Perkembangan sikap yang cukup rawan pada remaja adalah sikap *comformity* yaitu kecenderungan untuk menyerah dan mengikuti bagaimana teman sebayanya bertindak. Misalnya dalam hal pendapat, pikiran, nilai-nilai, gaya hidup, kebiasaan, kegemaran, dan keinginan.

f. Perkembangan Kepribadian Psikologi Remaja

Psikologi remaja. Isu sentral pada remaja adalah masa berkembangnya identitas diri (jati diri) yang akan menjadi dasar bagi masa dewasa. Remaja mulai sibuk mencari tahu tentang diri dan tujuan hidupnya. Faktor-faktor penting dalam perkembangan integritas pribadi remaja adalah :

- 1) Pertumbuhan fisik semakin dewasa, membawa konsekuensi untuk berperilaku dewasa pula
- 2) Kematangan seksual berimplikasi kepada dorongan dan emosi-emosi baru
- 3) Munculnya kesadaran terhadap diri dan mengevaluasi kembali obsesi dan cita-citanya
- 4) Kebutuhan interaksi dan persahabatan lebih luas dengan teman sejenis dan lawan jenis

- 5) Munculnya konflik-konflik sebagai akibat masa transisi dari masa anak menuju dewasa. Remaja akhir sudah mulai dapat memahami, mengarahkan, mengembangkan, dan memelihara identitas diri

2.2.5 Transformasi Masyarakat Modern

Perkembangan teknologi yang semakin canggih, membuat arus informasi mempengaruhi komunikasi pada zaman ini. Dengan system komunikasi yang terus berkembang, membuat terjadinya perubahan kebudayaan. Dahulu dalam berkomunikasi hanya terdapat dua cara yaitu bertatap muka langsung dan berkirim surat. Hal ini dinyatakan kurang efisien karena membutuhkan waktu yang lama dan membutuhkan biaya cukup banyak. (William, 2008, h. 39)

Pada tahun 1994 pertama kalinya handphone diperkenalkan di Indonesia, banyak sekali yang antusias dengan produk teknologi yang satu ini, hal ini wajar karena manusia identik dengan makhluk sosial dan dengan itu semua orang sangat terbantu dengan kehandalannya yaitu dapat menggantikan cara berkomunikasi seperti yang dijabarkan diatas. Kini gadget bukan hanya sebagai alat atau sarana komunikasi lagi, tetapi sudah menjadi gaya hidup. Menurut Theodore Peterson (2008, h.37), media baru yang digunakan oleh setiap individu dalam gadget nya, memiliki dampak positif dan negatif, berikut ini,

Dampak Positif

1. Mempermudah komunikasi dengan orang yang berjauhan
2. Efisiensi waktu
3. Efisiensi biaya
4. Memudahkan kita mencari informasi

Dampak Negatif

1. Individualisme
2. Kurangnya interaksi sosial dalam lingkup dunia nyata
3. Gangguan psikologis

Harold Adams Innis, seorang ekonom Kanada yang menjadi Teorisi Ilmu Komunikasi menyatakan bahwa teknologi komunikasi merupakan inti dari perkembangan teknologi. Dari teknologi komunikasi itu, terjadinya permainan peran dalam mempengaruhi dan mengubah organisasi social maupun kebudayaan. Sarana komunikasi yang diciptakan teknologi, bukan hanya menjadi alat komunikasi massa, tetapi dapat mengubah esensi dari komunikasi massa itu sendiri. Segala informasi yang disampaikan oleh media memiliki makna lebih dari apa yang masyarakat ketahui. Komunikasi massa menjadi sarana kontrol sosial yang dapat mengendalikan masyarakat. (Williams, 2008, h. 33).

Di awali pada era globalisasi, teknologi informasi berperan sangat penting. Dengan menguasai teknologi dan informasi, kita memiliki modal yang cukup untuk menjadi pemenang dalam persaingan global. Di era

globalisasi, tidak menguasai teknologi informasi identik dengan buta huruf. Kemampuan teknologi informasi dan multimedia dalam menyampaikan pesan dinilai sangat besar. Di tahun yang sudah termasuk modern ini, generasi muda Indonesia pun sudah akrab dengan yang namanya teknologi dan segala peralatannya. *Gadget* sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial manusia, membuat manusia menjadi semakin jarang melakukan interaksi sosial langsung antarpribadi. Manusia menjadi cenderung menutup diri dan memiliki ego yang tinggi. Sehingga manusia ketika berinteraksi sosial akan cenderung emosional. (Keenan, 2006, h. 171)

2.2.6 Media Sosial *Whatsapp*

Media sosial adalah sebuah media *online*, di mana para penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan konten seperti *blog*, jejaring sosial, forum dan dunia virtual. Menurut Kaplan dan Haenlein (2010, h. 59–68), media sosial merupakan sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran nya *user-generated content*.

Ciri-ciri media sosial (Kietzmann, 2011, h. 243):

- Pesan yang di sampaikan tidak hanya untuk satu orang namun bisa ke banyak orang

- Pesan yang di sampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu Gatekeeper
- Pesan yang di sampaikan lebih cepat di banding media lainnya
- Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi

Fungsi Media Sosial (Kietzmann, 2011, h. 241) :

- **Administrasi**
Pengorganisasian karyawan perusahaan dan riset pasar untuk mengetahui posisi pasar.
- **Mendengarkan dan Belajar**
Pembuatan sistem pemantauan untuk mendengar apa yang pasar anda inginkan, apa yang relevan dengan mereka.
- **Berpikir dan Perencanaan**
Dengan melihat tahap 1 dan 2, bagaimana anda akan tetap didepan pasar dan bagaimana anda berkomunikasi ke pasar. Bagaimana teknologi sosial meningkatkan efisiensi operasional hubungan pasar.
- **Pengukuran**
Menetapkan langkah-langkah efektif sangat penting untuk mengukur apakah metode yang digunakan, isi dibuat dan alat yang anda gunakan efektif dalam meningkatkan posisi dan hubungan pasar anda.

Dampak positif dan negatif dari media sosial (Kietzmann, 2011, h. 249-251),

1. Dampak Positif

- Mempererat hubungan

Dalam hal ini, penggunaan media sosial sangat cocok untuk dapat berinteraksi dengan orang yang berjauhan tempat tinggalnya.

- Menambah wawasan dan pengetahuan secara praktis.

Informasi dapat kita peroleh dari sosial media, baik itu informasi untuk pelajar, pekerja, maupun segala hal tentang aspek kehidupan.

- Menyediakan ruang untuk berpesan positif

Penggunaan sosial media digunakan sebagai ruang untuk berbagi pesan tentang agama, maupun motivasi.

2. Dampak Negatif

- Mengurangi tindakan komunikasi secara langsung (*face to face*)
- Tidak ada peraturan yang membatasi materi, topik, bahasa yang bersifat negatif seperti pornografi, penipuan, dan *bullying*.

WhatsApp menurut Hartanto (2010, h. 100) adalah aplikasi pesan instan untuk *smartphone*, jika dilihat dari fungsinya *WhatsApp* hampir sama dengan aplikasi SMS yang biasa digunakan dalam ponsel. *WhatsApp* tidak menggunakan pulsa, melainkan data internet. Pesan tidak memiliki batasan, selama data internet memadai. Sistem pengenalan kontak, verifikasi dan pengiriman pesan tetap dilakukan melalui nomor ponsel yang sudah terlebih

dahulu didaftarkan. Selain nomor ponsel juga mendukung email, dan profil pengguna.

Fitur-fitur yang dimiliki *Whatsapp* (Hartanto, 2010, h. 113-118),

1. Pesan

Pesan Reliabel dan sederhana, bisa mengirimkan pesan teman, keluarga, dan pengguna whatsapp lainnya secara gratis selama nomor telepon terdaftar. Pesan berupa teks, audio melalui pesan suara, visual dengan mengirimkan gambar yang tersimpan pada galeri handphone maupun gambar spontan yang diambil langsung oleh kamera dari *whatsapp*, audio visual dengan mengirimkan video, serta dokumen seperti *Word, PDF, dan Slideshow*

2. Ruang obrolan melalui grup

Menjalin hubungan dalam ruang obrolan yang mencakup jumlah orang yang banyak seperti keluarga, teman bermain, dan rekan kerja. Jumlah anggota dalam grup bisa mencapai 250 orang, sehingga memudahkan setiap individu untuk menyebarkan informasi dan meminimalisir pengetikan pesan. Ruang obrolan melalui group bisa diberi nama dan dihilangkan notifikasinya bila pesan masuk sangat banyak dan mengganggu kegiatan sehari-hari.

3. Panggilan suara dan video

Panggilan suara merupakan fitur unggulan yang dikeluarkan pertama kali oleh whatsapp. Anda dapat berbicara dengan teman dan keluarga

sama seperti menelepon. Perbedaannya, melakukan panggilan menggunakan aplikasi whatsapp tidak dipungut biaya pulsa selama anda memiliki kuota atau *wifi*. Anda bisa melakukan panggilan atau menerima panggilan dengan teman yang berada jauh hingga di negara lain. Hal ini pun berlaku untuk panggilan video. Anda dapat melakukan percakapan tatap muka saat suara atau teks saja tidak cukup.

Penggunaan aplikasi *WhatsApp* mengandalkan koneksi internet melalui jaringan *GPRS/EDGE/3G/4G* atau *wifi* untuk menjalankannya. Kelebihan yang dimiliki whatsapp (Hartanto, 2010, h. 147),

1. Penggunaan aplikasi yang mudah
2. Pengiriman isi pesan yang beragam seperti teks, gambar, video, suara, lokasi, maupun kontak
3. Status Pesan yang memudahkan pengguna mengetahui status pengiriman pesan seperti icon Jam yang berarti proses *loading*, tanda centang satu jika pesan terkirim ke jaringan, tanda centang ganda jika pesan sudah terkirim ke teman *chat*, tanda centang ganda berwarna biru bila pesan telah dibaca oleh teman *chat*.
4. *Broadcasts* dan *Group chat* : *Broadcast* untuk kirim pesan ke banyak pengguna. *Group chat* untuk mengirim pesan ke anggota sesama komunitas.

5. Dapat melakukan back up percakapan

Memudahkan pengguna untuk mengecek atau melihat kembali pesan yang sudah lampau. Mengurangi kekhawatiran pengguna akan hilangnya *memory* saat mengganti *handphone*.

Kekurangan dari aplikasi *whatsapp* (Hartanto, 2010, h.149),

1. Emoticon yang kurang menarik
Emoticon yang sederhana membuat pengguna kurang tertarik saat ingin menampilkan ekspresi atau perasaan.
2. Perkembangan aplikasi yang mengharuskan pengguna melakukan *update* sehingga adanya pemakaian kuota yang berlebih
3. Volume data cukup besar

Aplikasi *whatsapp* menyediakan ruang untuk data dengan kualitas yang tinggi, sehingga proses penerimaan pesan membutuhkan kapasitas memori yang lebih besar untuk menyimpan data dan pesan, bila memori yang dimiliki *handphone* tidak memadai, akan berpengaruh pada kinerja *smartphone* seperti menjadi lambat.

2.2.7 Penggunaan Gadget

Gadget adalah suatu instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Contohnya, komputer merupakan alat elektronik yang memiliki pembaruan berbentuk *gadget*, yaitu laptop atau *notebook* atau *netbook* dan telepon rumah

merupakan alat elektronik yang memiliki pembaruan berbentuk *gadget*, yaitu *handphone*. (Peterson, 2008, h.26)

Menurut Krech, perilaku sosial seseorang itu tampak dalam respons yang dinyatakan seseorang saat melakukan hubungan timbal balik antar pribadi. Sama halnya dengan yang diutarakan oleh Baron dan Byrne, perilaku sosial identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain. Manusia adalah makhluk hidup yang senantiasa berperilaku di dalam kehidupan sosial. Manusia merupakan makhluk individu, namun termasuk juga sebagai makhluk sosial. (Ibrahim, 2010, h. 132)

Gadget dahulu cenderung hanya dimiliki oleh kaum borju karena harga yang relatif mahal. Kini dapat dimiliki oleh siapa saja karena harga *gadget* mulai beragam. Segala hal yang bertemakan pembaruan, pasti memiliki nilai praktis. Akan tetapi, tidak akan terlepas dari baik dan buruknya dampak yang timbulkannya. Sama halnya dengan adanya *gadget* di dalam kehidupan kita. Tentu menimbulkan sebuah dampak baik dan buruk.

Perkembangan *gadget* yang semakin pesat memang harus diwaspadai, terutama dengan munculnya istilah manusia *gadget* atau julukan bagi pecandu *gadget*. Seperti yang kita ketahui, kita sedang berada dalam era globalisasi, tentunya tidak sulit untuk menemukan beberapa manusia *gadget* yang sudah merajalela ke semua kalangan. Menurut salah satu pakar teknologi informasi dari Institut Teknologi Bandung (ITB), Dimitri Mahayana, sekitar 5-10 persen pecandu *gadget* terbiasa menyentuh *gadget* mereka sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktivitas 16 jam atau 960 menit

sehari, dengan demikian orang yang kecanduan *gadget* akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali.

(Nadhila, “Mempermudah Hidup Manusia dengan Teknologi Modern”, diakses pada 15 Februari 2014/ 16.04 WIB)

Seorang yang bergantung pada *gadget* akan sulit untuk menjalani kehidupan nyata, seperti mengobrol. Perhatian seorang pengguna *gadget* hanya akan tertuju kepada dunia maya. Jika dia dipisahkan dengan *gadget* akan muncul perasaan gelisah. Diperkirakan 80% pengguna *gadget* di Indonesia memiliki perilaku seperti itu. Mereka tidak tahan bila berlama-lama berpisah dengan *gadget* mereka. Hanya 10% pengguna *gadget* di Indonesia yang mampu membatasi penggunaan *gadget* di saat mereka menjalani hari. Sebagian individu menyangkal bahwa kebutuhan mereka akan *gadget* berhubungan dengan keperluan pekerjaan.

(Nadhila, “Mempermudah Hidup Manusia dengan Teknologi Modern”, diakses pada 15 Februari 2014/ 16.04 WIB)

Efek candu yang ditimbulkan *gadget* seperti gangguan komunikasi verbal dalam berkomunikasi secara langsung dapat membuat individu menjadi hiperealitas. Hiperealitas adalah kecenderungan membesarkan sebagian fakta dan sekaligus menyembunyikan fakta lain atau tanda lenyapnya realitas atau objek representasi digantikan dengan hal-hal yang bersifat fantasi, fiksi dan halusinasi. Dalam kasusnya apabila individu pengguna gadget terjankit dalam hiperealitas maka ia akan kehilangan makna interaksi sosial. (Ritzer dan Douglas, 2005, h.162)

Interaksi sosial terdiri dari interaksi antara individu, individu dan kelompok serta kelompok dan kelompok dan tentunya saling memberikan respon balik satu dengan yang lain. Maka dari itu, interaksi sosial nyata merupakan interaksi yang dilakukan secara langsung. (Ritzer and Goodman Douglas, 2005, h 162)

Gadget berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. *Gadget* sekarang sudah menjadi kebutuhan yang tak bisa lepas dari aktivitas manusia sehari-hari. Hampir semua aspek kehidupan, khususnya di kota besar, pada umumnya menggunakan *gadget*. Contohnya, urusan pekerjaan atau sebagai sarana memenuhi kebutuhan bersosial. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, memacu manusia untuk terus mengembangkan teknologi *smartphone*. Kegunaan *gadget* di kehidupan sehari-hari sebenarnya relatif tinggi karena, penggunaan *gadget* sendiri tergantung kepada individu yang memakainya. (Adiputra, 2010, h. 78)

Kegunaan *gadget* secara pandangan umum dan penggunaan yang semestinya dapat di bagi dalam beberapa segi pandangan (Adiputra, 2010, h. 79)

yaitu:

1. Segi Komunikasi

Seiring dengan berkembangnya pengetahuan manusia memilih berkomunikasi lewat *handphone* karena cara ini dinilai lebih praktis daripada alat-alat komunikasi yang ada sebelumnya. Dengan adanya *gadget*, komunikasi semakin lancar. Kita bisa berkomunikasi tanpa harus memperhitungkan jarak dan tempat kita tinggal. Kita bisa

berkomunikasi tanpa terikat tempat, karena jika kita berkomunikasi melalui *gadget* kita maka akan lebih praktis dan efisien, baik dari segi pemakaian ataupun dari segi cara kita membawa alat komunikasi tersebut.

2. Segi Sosial

Memperbanyak teman lewat *gadget* cepat dan mudah. Kita bisa berbagi kabar dengan teman dan kerabat kita yang berada di dalam negeri maupun di luar negeri tanpa harus menunggu waktu terlalu lama. Dengan adanya *gadget*, kita tidak perlu lama-lama mengirimkan informasi.

3. Segi Pendidikan

Dengan *gadget*, kita bisa menambah ilmu pengetahuan dengan mudah tanpa harus menemui guru atau pengajar kita. Kita bisa mengakses berbagai ilmu pengetahuan lewat fitur yang berada di *gadget*. Kita bisa bertukar informasi dengan teman kita dan saling berkomunikasi mengenai tugas ataupun pendidikan lainnya dengan cara *chatting* menggunakan aplikasi yang tersedia dalam *gadget*.