

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Peranan Orang tua

a. Pengertian Peranan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia istilah peranan di artikan sebagai pemain sandiwara (film), tukang lawak pada permainan makyong, perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005:854).

Setiap individu pada dasarnya mempunyai perannya masing-masing dalam setiap gerak kehidupannya sendiri tergantung dengan status, situasi dan kondisi individu itu berada, dalam arti tertentu peranan dan status adalah dua aspek dari gejala yang sama, peranan mempunyai artian: perilaku yang diharapkan dari seseorang yang mempunyai status, status adalah seperangkat hak dan kewajiban. Peranan adalah pemeranan dari seperangkat kewajiban dan hak-hak tersebut (Paul B Horton, 1984: 118).

Penjelasan Talcot Person mengenai peranan yang dikutip oleh K.J. Veeger (1985: 201) menjelaskan bahwa peranan merupakan perilaku sosial seseorang yang di tinjau dari segi struktur-struktur sosial yang merumuskan bagi dia siapa dia, karena struktur-struktur sosial menentukan peranan dan pola perilaku yang tetap, dan mengenakan kepada hal-hal yang diharapkan oleh masyarakat, ketunggalan seseorang melenyap di balik peranan yang telah di lembagakan oleh masyarakat, pelembagaan itu di adakan demi suatu kepaduann agar peranan-peranan yang resmi itu dipakai sebagai sistem sosial yang mengintegrasikan orang kedalam kesatuan sosial.

Sehingga cakupan suatu peranan dalam buku Soerjono Soekanto menyebutkan peranan mencakup paling sedikit tiga hal, yaitu:

- 1) Peranan mempunyai norma-norma yang dihubungkan dengan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat.

- 2) Peranan merupakan suatu konsep perihal apa yang dapat dilakukan oleh individu dalam masyarakat sebagai organisasi.
- 3) Peranan juga dapat diartikan sebagai perilaku individu yang penting bagi struktur sosial (Soekanto, 1982: 212).

Peranan mengasumsikan bahwa ketika seseorang menempati suatu posisi sosial tertentu, perilakunya akan ditentukan terutama oleh apa yang diharapkan ketika seseorang berada pada posisi tersebut daripada oleh karakteristik yang ada pada diri mereka dan peranan adalah paduan sifat dan pengharapan yang didefinisikan secara sosial atas berbagai macam posisi sosial (Bryan S. Tuner, 2010: 479).

Secara umum pendekatan pada konsep teori peranan sosial digunakan pertama kali oleh George H. Mead, seorang pelopor interaksionisme simbolik. Peranan digambarkan sebagai hasil dari proses interaksi yang interaktif dan kreatif. Psikologi sosial Mead menaruh perhatian utamanya pada bagaimana anak-anak belajar tentang masyarakat dan mengembangkan pribadi sosial mereka melalui tindakan mengambil peran. (Tuner dkk, 2010: 480).

Secara umum peranan adalah perilaku yang dilakukan oleh seseorang terkait oleh kedudukannya dalam struktur sosial atau kelompok sosial di masyarakat, artinya setiap orang memiliki peranan masing-masing sesuai dengan kedudukan yang ia miliki. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia “Peran berarti perangkat tingkah atau karakter yang diharapkan atau dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat, sedangkan peranan adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam suatu peristiwa.

Selain itu menurut Departemen Pendidikan Nasional “peranan adalah perangkat tingkah laku yang diharapkan atau dimiliki oleh orang yang berkecukupan di masyarakat, peran terutama ditentukan oleh ciri-ciri individual yang bersifat khas atau istimewa”.

Menurut Levinson dalam Soekanto,1964.hal.2014), mengatakan Peranan (*role*) merupakan aspek dinamis kedudukan (*status*). Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukan, dia

menjalankan suatu peranan. Peranan lebih banyak menunjukkan pada fungsi, penyesuaian diri, dan sebagai suatu proses, jadi seseorang menduduki suatu posisi dalam masyarakat serta menjalankan suatu peranan. Suatu peranan mencakup tiga hal, yaitu sebagai berikut: “Peranan meliputi norma-norma yang dihubungkan dengan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat. Peranan merupakan suatu konsep tentang apa yang dapat dilakukan oleh individu dalam masyarakat sebagai organisasi. Peranan juga dapat dikatakan sebagai perilaku individu yang penting bagi struktur sosial masyarakat”.

b. Pengertian Orang Tua

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, yang secara sadar mendidik anak-anaknya untuk mencapai kedewasaan. Berdasarkan pengertian keduanya di atas, dapat diambil pengertian bahwa peranan orang tua adalah hak dan kewajiban ayah dan ibu yang harus dilakukan sesuai dengan fungsi dan kedudukannya sebagai keluarga di dalam masyarakat dalam mendidik anak-anaknya untuk mencapai kedewasaan.

Orang tua berperan dalam Pendidikan anak untuk menjadikan Generasi muda berkedudukan. Menurut Abu Ahmadi dalam Hendi Suhendi dan Ramdani Wahtu (2001:4), penjelasan tentang orang tua dalam pendidikan sebagai berikut, Setelah sebuah keluarga terbentuk, anggota keluarga yang ada didalamnya memiliki tugas masing-masing. Suatu pekerjaan yang harus dilakukan dalam kehidupan keluarga inilah yang disebut fungsi. Jadi fungsi keluarga adalah suatu pekerjaan atau tugas yang harus dilakukan didalam atau diluar keluarga. Fungsi disini mengacu pada peranan individu dalam mengetahui, yang pada akhirnya mewujudkan hak dan kewajiban.

Sejarah manusia yang kita ketahui berasal dari keturunan adam dan hawa, manusia punya keturunan orang tua, maksudnya adalah komponen yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk

mencapai tahapan-tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat. Sedangkan pengertian orang tua diatas, tidak terlepas dari pengertian keluarga, karena orang tua merupakan bagian keluarga besar yang sebagian besar terganti oleh keluarga inti yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anaknya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua mempunyai tanggung jawab yang berat dalam memberikan bimbingan kepada anak-anaknya, tokoh ayah dan ibu sebagai pengisi hati nurani yang pertama harus melakukan tugas yang pertama adalah membentuk kepribadian anak dengan penuh tanggung jawab dalam suasana kasih sayang antara orang tua dengan anak.

2. *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Bisa dikatakan bahwa *Gadget* merupakan sebuah media modern yang dapat diartikan sebagai sebuah benda/alat yang sangat penting, yang dapat dipergunakan untuk semua bidang kehidupan, sebagaimana peralatan elektronik yang lain, *Gadget* pun dapat dipergunakan secara positif maupun negatif, banyaknya *Gadget* di kalangan anak-anak merupakan indikasi kemewahan yang secara spesifik, banyaknya anak-anak yang ditinggalkan oleh orang tua nya karena kesibukan orang tua dan orang tua pun lupa akan kehidupan masa depan anak-anaknya, sehingga disisi lain akan terjadi kecemburuan sosial anak terhadap temannya atau mungkin seorang anak akan lebih suka meniru orang lain yang dijadikan idolanya daripada mengikuti orang tua nya, maka, *Gadget* menjadikan pedang bermata dua, apabila dimanfaatkan dengan baik, dia akan memberikan manfaat bagi orang dewasa maupun anak-anak. namun apabila penggunaan *Gadget* dipakai secara negatif, maka bahayanya akan lebih besar daripada manfaat yang diberikan (Achmad Sunarto, 2014: 141).

Pemakaian *Gadget* dapat diklasifikasikan secara global, yaitu:

- 1) *Gadget* bisa dipakai untuk mengumumkan pelajaran, kemajuan, undangan dan sebagai alat pengingat dan bisa memberikan efektifitas terhadap kesulitan waktu dan ekonomi.

- 2) Memberikan kebebasan untuk membahas pesan pada waktu yang diinginkan ataupun menolak pesan yang tidak disukai.
- 3) Menghidupkan tali persaudaraan diantara mereka yang berkirim pesan dan *Gadget* bisa membantu komunikasi dengan orang lain.
- 4) *Gadget* bisa memberikan dampak kecanduan pemakaian.
- 5) *Gadget* bisa dipergunakan untuk mengejutkan orang lain, menteror, menghina orang lain, menjadikan autisme pemakainya, menyia-nyiakan waktu pemakainya. (Sunarto, 2004: 58).

Secara garis besar, pengertian *gadget* adalah obyek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu, dan sering dianggap sebagai hal yang baru. *Gadget* selalu dianggap sesuatu yang tidak biasa atau sesuatu yang dirancang secara cerdas melebihi objek teknologi normal yang ada pada saat penciptaannya. *Gadget* kadang juga disebut sebagai *gizmos*.

b. Sejarah *Gadget*

Sejarah *Gadget* Menurut Plimbi, (7 Mar 2012:15:00). Untuk mengetahui pengertian gadget, dapat ditelusuri kembali pada abad 19 di mana asal-usul dari kata "*gadget*" pertama kali muncul. Menurut Kamus Inggris Oxford, ada bukti anekdotal untuk penggunaan *gadget* sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis yang mana orang tidak dapat mengingat nama sebenarnya, hal ini berlangsung sejak tahun 1850-an. Contoh, pada buku Robert Brown, (*Spun yarn and Spindrift*:1886) menyebutkan seorang pelaut pulang dengan membawa *clipper* teh Cina yang pertama kali dibuat dan digunakan lalu menyebutnya *gadget*.

Etimologi dari kata *gadget* telah lama diperdebatkan. Sebuah cerita beredar luas menyatakan bahwa kata *gadget* diciptakan ketika *Gadget*, Gauthier & Cie, perusahaan di balik penundaan dari pembangunan Patung Liberty (1886), membuat versi kecil dari monumen tersebut dan menamakannya setelah perusahaan mereka, namun hal ini bertentangan dengan bukti bahwa kata itu sudah digunakan sebelumnya di kalangan kelautan, dan fakta bahwa kata itu belum populer setidaknya di Amerika Serikat, sampai setelah Perang Dunia I.

Sumber lain menyebutkan bahwa kata *gadget* merupakan penurunan dari *gchette* bahasa Perancis dari alat pemicu yang diterapkan pada berbagai mekanisme alat tembak, atau *gage* yang dalam bahasa Perancis berarti alat kecil atau aksesoris.

Penggunaan istilah *gadget* dalam bahasa militer melampaui pengertian *gadget* pada bidang kelautan. Dalam buku *Above the Battle* tulisan Vivian Drake, yang diterbitkan pada tahun 1918 oleh D. Appleton & Co, New York dan London yang menjadi memoar seorang pilot di *British Royal Flying Corps* terdapat kutipan sebagai berikut: "*perasaan bosan kami kadang-kadang hilang dengan gadget baru "gadget" adalah istilah slang Flying Corps untuk penemuan baru! beberapa gadget baik, beberapa menghibur, dan beberapa sangat luar biasa.*

Pada paruh kedua abad 20, istilah *gadget* diambil sebagai konotasi dari *compactness and mobility*. Dalam esai 1965 *The Great Gizmo* (istilah yang digunakan bergantian dengan *gadget* di seluruh esai), kritikus arsitektur dan desain Reyner Banham mendefinisikan pengertian *gadget* sebagai berikut:

Kelas karakteristik produk AS mungkin yang paling berkarakteristik adalah unit berukuran kecil dengan kinerja tinggi, dalam kaitannya dengan ukuran dan biaya, yang berfungsi untuk mengubah keadaan yang sebelumnya tidak bisa dibedakan menjadi kondisi yang lebih dekat dengan keinginan manusia. Minimum keterampilan diperlukan dalam *instalasi* dan penggunaannya, dan ia tidak bergantung pada infrastruktur fisik atau sosial di luar dirinya, dan ia dapat dipesan dari katalog dan dikirimkan ke pengguna. Sebuah pelayan atas kebutuhan manusia, perangkat *clip-on, gadgetportabel*, telah mewarnai pemikiran Amerika dan tindakan yang jauh lebih dalam.

Dalam industri *software*, *gadget* mengacu pada program komputer yang menyediakan layanan tanpa memerlukan sebuah aplikasi independen yang akan diluncurkan secara terpisah, melainkan berjalan di lingkungan yang mengelola beberapa *gadget*. Terdapat beberapa implementasi berdasarkan teknik pengembangan *software* yang ada, seperti JavaScript, *form input* dan berbagai format gambar. Contoh *software* semacam ini adalah *Google Desktop*, *Google Gadgets*, *Microsoft Gadgets*, dan *Dashboard software Apple Widgets*.

Penggunaan awal didokumentasikan dari istilah *gadget* dalam konteks *software engineering* pada tahun 1985 oleh para pengembang AmigaOS, sistem operasi dari komputer Amiga. Istilah ini melambangkan apa yang biasa disebut GUI *widget-elemen* kontrol pada GUI (*Graphical User Interface*). Penamaan ini tetap berlanjut untuk digunakan sejak saat itu.

c. Perkembangan *Gadget* dari Masa ke Masa

Di zaman yang serba instan ini manusia tidak lepas dari yang namanya *gadget*. Hampir semua orang di dunia memegang alat canggih ini. Alat ini membuat semua pekerjaan manusia yang susah menjadi lebih mudah. Perkembangan *gadget* dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama *Handphone*. *Gadget* perkembangan dari pesawat elektronik *telephone*. Bedanya, *telephone* masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara *Gadget* tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat *portable* (praktis bisa dibawa kemana-mana).

Awal penemuan telepon selular pada tahun 1921 tidak lepas dari perkembangan radio ketika departemen kepolisian detroit michigan mencoba menggunakan telepon mobil satu arah. Kemudian pada tahun 1928 kepolisian detroit mulai menggunakan komunikasi satu arah pada semua mobil patrol dengan frekuensi 2MHz.

Pada perkembangan selanjutnya, radio komunikasi berkembang menjadi dua arah dengan "*Frequency Modulated*" (*FM*). Tahun 1940, Galvin Manufactory Corporation (sekarang Motorola) mengembangkan *portable Handie-talkie SCR536*, yang berarti sebuah alat komunikasi di medan perang saat perang dunia II.

Di negeri Paman Sam Amerika *handphone* pertama kali digunakan. Saat itu sekitar tahun 1947 alat canggih ini mulai di komersilkan dan menyebar keseluruh penjuru dunia. Banyak perusahaan besar yang memproduksi *handphone* mulai dari Nokia, Motorola, Siemens, dan Sony Ericsson. Tiba di suatu masa di Indonesia, produk perusahaan hp Nokia sangat laris terjual karena produknya memang terbaik dari yang lain. Di Indonesia juga menggunakan jaringan *handphone nirkabel* ada dua jenis yaitu GSM

(*Global System for Mobile Telecommunications*) seperti : Telkomsel, Indosat, XL axiata. dan CDMA (*Code Division Multiple Access*) seperti: Smartfren, Esia, Flexi dan lain sebagainya. Kedua jaringan *nirkabel* ini masih dipakai di Indonesia.

Berawal dari pesawat radio HT (*handy talky*) HT dapat berkomunikasi karena terdapat pemancar dan penerima pada masing-masing perangkat. Alat ini biasa digunakan saat berperang dan alat ini pun digunakan saat perang dunia ke-2. Alat ini memiliki berat sekitar 35 pon dan dapat bekerja secara efektif dalam jangka operasi 10 sampai 20 mil. Sistem yang digunakan telepon seluler 0-G masih menggunakan sebuah sistem radio VHF untuk menghubungkan telepon secara langsung pada jaringan kongesti yang kemudian memunculkan usaha-usaha untuk mengganti sistem ini.

Generasi 0 diakhiri dengan peneruan konsep modern insiyur-insiyur dari Bell Labs pada tahun 1947. Mereka menemukan konsep penggunaan telepon *hexagonal* sebagai dasar telepon seluler. Namun, konsep ini baru dikembangkan pada tahun 1960-an.

Pada generasi ke-1 mulailah menuju ke masa kini. Alat ini mengubah layaknya jaman *monochrome* ke jaman berwarna. Telpon Seluler namanya. Telpon seluler mempunyai berat 800 gram dan memiliki antena dan memiliki sifat analog yang berjalan di *frekuensi* sekitar 825Mhz s/d 894Mhz. Memiliki kesamaan memiliki tombol angka dan *portable*.

Sistem yang digunakan masih bersifat *regional*. Salah satu kekurangan generasi 1-G adalah karena ukurannya yang terlalu besar untuk dipegang oleh tangan. Ukuran yang besar ini dikarenakan keperluan tenaga dan performa baterai yang kurang baik, selain itu generasi 1-G masih memiliki masalah dengan mobilitas pengguna karena jangkauan area telepon genggam.

Dari sinyal analog, munculah sinyal digital pada tahun 1990. terdapat dua jaringan nirkabel yaitu GSM di Eropa dan CDMA di Amerika.

Telpon seluler pada generasi ke-2 ini sangat diunggulkan pada masa itu karena memiliki fitur yang canggih diantaranya, pesan suara, panggilan

tunggu, dan SMS (*short message service*). Selain itu, bentuk telpon seluler generasi ke-2 ini memiliki ukuran yang kecil dan ringan karena menggunakan teknologi chip digital dan memiliki sinyal radio yang sangat rendah sehingga lebih meminimalisir adanya radiasi yang membahayakan kesehatan pengguna.

Pada generasi ketiga atau disebut juga 3G memungkinkan operator jaringan untuk memberi jangkauan yang lebih luas bagi para pengguna, termasuk internet sebaik *video call* berteknologi tinggi. Dalam 3G terdapat 3 standar untuk dunia telekomunikasi yaitu *Enhance Datarates for GSM Evolution (EDGE)*, *Wideband-CDMA*, dan *CDMA 2000*.

Kelemahan 3G adalah biaya yang *relative* lebih tinggi dan kurangnya cakupan jaringan karena masih barunya teknologi ini. Namun yang menarik dari generasi ini adalah mulai masuknya sistem operasi pada ponsel sehingga membuat *fitur* ponsel semakin lengkap bahkan mendekati fungsi PC (*Personal Computer*). Sistem operasi yang digunakan antara lain *Symbian*, *Android* dan *Windows Mobile*.

Handphone pada masa generasi ke-4 (sekarang) lebih dikenal dengan sebutan *smartphone*. Sangat dekat dengan manusia. Hampir sebagian pekerjaan manusia dibantu oleh *smartphone* ini. Alat canggih ini mengintegrasikan teknologi wireless yang sudah ada seperti *bluetooth*, *tething* dan lain-lain sehingga user dapat bekerja dimanapun dan kapanpun. Sistem 4G berdasarkan heterogenitas jaringan IP yang memungkinkan pengguna untuk menggunakan beragam sistem kapan saja dan dimana saja. 4G juga memberikan penggunaan kecepatan tinggi, volume tinggi, kualitas baik, jangkauan *global*, dan fleksibilitas untuk menjelajahi berbagai teknologi berbeda. Terakhir, 4G memberikan pelayanan pengiriman data cepat untuk mengakomodasi berbagai aplikasi multimedia seperti *video conferencing*, *online game*, dan lain-lain. (Clik Office : 2016)

d. Perkembangan *Gadget* di Indonesia

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, komunikasi itu sendiri artinya adalah “Pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami”. Komunikasi terdiri dari berbagai bentuk, beberapa di antaranya adalah:

- 1) Komunikasi Intrapersonal. Komunikasi dengan diri sendiri. Seorang individu menjadi sender dan juga sekaligus menjadi *receivernya*.
- 2) Komunikasi Interpersonal. Ada lawan bicara dalam proses komunikasi kita, komunikasi yang dilakukan untuk mendapat *feedback* dari orang tersebut. Komunikasi itu dapat dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung.
- 3) Komunikasi Kelompok. Menurut Michael Burgoon (dalam Wiryanto, 2005), komunikasi kelompok adalah “Interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat.”.
- 4) Komunikasi Organisasi. Ahli komunikasi Devito mendefinisikan komunikasi yang satu ini sebagai upaya pengiriman dan penerimaan pesan baik dalam organisasi dikelompok formal maupun informal.
- 5) Komunikasi Massa. Merupakan suatu bentuk komunikasi dengan melibatkan khalayak luas yang biasanya menggunakan teknologi media massa seperti, surat kabar, majalah, radio, dan televisi.
- 6) Komunikasi Antar Budaya. Komunikasi antarbudaya menurut Charley H. Dood, meliputi komunikasi yang melibatkan peserta komunikasi yang mewakili pribadi, antarpribadi, dan kelompok, dengan tekanan pada perbedaan latar belakang kebudayaan yang mempengaruhi perilaku komunikasi para peserta.

Keberagaman bentuk tersebut menyiratkan bahwa memang setiap manusia merupakan makhluk sosial. Manusia tidak bisa hidup tanpa manusia yang lainnya. Dan manusia tidak bisa tidak berkomunikasi.

Setiap individu pasti melakukan kegiatan komunikasi setidaknya komunikasi dengan diri sendiri atau biasa disebut *intrapersonal*.

Melalui berbagai bentuk komunikasi yang ada, kita dapat memberikan penjelasan secara umum bahwa kegiatan komunikasi dapat dilakukan dengan berbagai cara. Seiring berjalannya waktu, komunikasi tidak dapat dipisahkan dengan 'media massa'. Teknologi yang semakin maju, cara berkomunikasi yang beragam, serta semakin *booming*-nya sosial media menjadi salah satu contoh nyata perkembangan dalam dunia komunikasi.

Marshall McLuhan melalui bukunya *Understanding Media*, telah mengemukakan sebuah konsep yakni pada masanya perkembangan teknologi komunikasi akan memicu dunia ini menjadi *sebuah global village* (desa global). Konsep yang dijelaskan oleh Marshall McLuhan memaparkan bahwa tidak ada lagi pembatasan, baik dari sisi waktu maupun tempat dalam komunikasi. Contohnya seperti sejauh apapun jarak dan perbedaan waktu antara kita dengan orang lain, semuanya akan sangat mudah ditempuh dengan berbagai teknologi, khususnya internet.

Walaupun terpisah benua, seseorang dapat melakukan komunikasi tatap muka melalui sosial media yakni salah satunya *Skype*. Kemajuan tersebut tentunya akan membawa dampak pada kehidupan masyarakat. Contoh lainnya adalah, salah satu pulau di Indonesia yaitu Pulau Komodo berhasil dinobatkan sebagai 7 Keajaiban Dunia oleh UNESCO.

Tak dapat dimungkiri, pencapaian itu dapat terjadi karena besarnya dukungan masyarakat Indonesia khususnya para pengguna internet dan sosial media. Segala informasi mengenai Pulau Komodo dapat terinformasikan dengan cepat ke berbagai pelosok dunia. Fenomena yang terjadi di Indonesia kali itu merupakan salah satu contoh positif dari kemajuan teknologi khususnya di Indonesia.

Di era sekarang, teknologi sangat erat kaitannya dengan Internet. Perkembangan internet itu sangat mempengaruhi kehidupan sosial serta cara berkomunikasi seseorang. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia terus mengalami peningkatan. Tahun 1998 hanya 500ribu orang yang

menggunakan internet, namun dimulai pada tahun 2012 pengguna internet meroket menjadi 63 juta orang. Angka itu bahkan diprediksi akan terus meningkat menjadi 139 juta orang pada tahun 2015.

Perkembangan yang terjadi terhadap telepon genggam juga semakin mempermudah komunikasi melalui sosial media maupun internet. Hanya dari sebuah handphone kita bisa mendapatkan begitu banyak informasi secara singkat. Smartphone, itulah sebutan untuk handphone canggih yang dapat berfungsi hampir sama dengan sebuah computer jinjing atau laptop namun berukuran jauh lebih kecil. Bila dilihat dari sudut pandang ini, kemajuan teknologi memberikan kita kesempatan untuk hidup secara lebih mudah. Hal tersebut merupakan kemudahan untuk mendapatkan atau juga menyebarkan informasi yang diinginkan.

Perkembangan teknologi pada masa kini yang terus berkembang, sehingga membuat Internet serta banyak sosial media juga semakin berkembang. Walaupun belum ke seluruh bagian Indonesia, namun hal-hal berbau kemajuan teknologi tersebut telah tersebar ke hampir seluruh lapisan masyarakat Indonesia. Kebanyakan orang yang mengakses internet ataupun sosial media di Indonesia ini adalah mereka yang menggunakan handphone. Berdasarkan riset dari lembaga AC Nielsen juga tercatat 95% pengguna ponsel di Indonesia memanfaatkan alat tersebut untuk mengakses Internet. Kini terasa seperti tidak ada batasan dengan orang lain meski mereka berjarak ratusan ribu kilometer dari lokasi seseorang. Hal itu terjadi karena kemajuan di teknologi masa kini. Konsep McLuhan terbukti benar, kini khususnya di Indonesia, banyak sekali manusia yang bergantung pada teknologi dan sangat sulit untuk lepas dari hal-hal seputar teknologi. Bahkan bisa dibayangkan di era ini bila seseorang tidak menggunakan teknologi-teknologi tersebut, orang tersebut tidak dapat diterima dengan baik di lingkungannya (contoh: dalam pekerjaan, beberapa perusahaan memiliki syarat khusus mengenai kemampuan menggunakan berbagai teknologi). Kemajuan teknologi dalam berkomunikasi massa ini telah membawa banyak dampak serta perubahan dalam masyarakat. (Kriyantono, Rachmat. 2006).

3. Penanggulangan Dampak Positif dan Negatif *Gadget*

Pengertian penanggulangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah Proses, cara, perbuatan menanggulangi. Dampak negatif diartikan sebagai benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat buruk yang menyimpang dari ukuran atau norma umum dalam masyarakat. *Gadget* menurut Gouzali Saydan dalam Elwida Damanik, “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Seks Remaja”. 2014, hal 12 adalah:

Telepon pada awalnya merupakan suara dari jarak jauh. Selain itu keberadaan telepon itu sendiri dibagi menjadi dua, yaitu telepon biasa dan telepon bergerak. *Handphone/Gadget* merupakan yang termasuk dalam sambungan telepon bergerak, dimana yang menghubungkan antarsesama *Gadget* tersebut adalah gelombang-gelombang radio yang dilewatkan dari pesawat ke BTS (*Base Transceiver Station*) dan MSC (*Mobile Switching Center*) yang bertebaran di sepanjang jalur perhubungan kemudian di teruskan ke pesawat yang di panggil.

Berdasarkan pengertian keduanya di atas, dapat di ambil pengertian bahwa penanggulangan dampak negatif *Gadget* merupakan proses atau cara yang dilakukan orangtua dalam mengatasi pengaruh buruk yang disebabkan oleh *Gadget* pada anak.

Dampak Positif dan Negatif *Gadget.Smartphone android* saat ini tengah menjadi trend dan populer di kalangan masyarakat, tak terkecuali anak – anak sekolah mulai dari sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi tengah menggandrungi handphone pintar dengan berbagai kecanggihhan yang dimilikinya.

Sistem *android* pada *smartphone* didukung dengan teknologi canggih, fitur – fitur menarik serta aplikasi yang inovatif dan kecepatan teknologi jaringan super cepat semakin memanjakan para pengguna dalam berbagai kegiatan yang dilakukan.

Perangkat canggih tersebut merupakan salah satu perkembangan *gadget* yang semakin terdepan, kecanggihhan tersebut seringkali dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk berbagai kepentingan, sehingga dapat membawa dampak positif sekaligus negatif tergantung dari cara seseorang menggunakannya.

Dampak positif dari penggunaan *gadget* yang salah satunya *smartphone* canggih ini di antaranya adalah.

- a. Setiap orang lebih mudah dalam melakukan aktifitas komunikasi dengan siapa saja di mana saja sesuai dengan kebutuhan komunikasi itu sendiri.
- b. Komunikasi tersebut dapat dilakukan dalam berbagai arah baik secara langsung antar suara, melalui *video call*, sehingga memungkinkan kita dapat bertatap muka dan teknologi komunikasi lainnya seperti dengan pemanfaatan media internet untuk berkomunikasi melalui berbagai media sosial yang tersedia.
- c. Tidak ketinggalan informasi mengenai banyak hal, karena kecanggihan perangkat *gadget* yang ada dapat memberikan pemberitahuan mengenai informasi yang anda sambungkan pada jaringan internet, sehingga informasi dari berbagai sumber lebih cepat dan mudah untuk diketahui.

Selain ketiga dampak positif dari penggunaan *gadget*, terdapat dampak negatif juga yang mungkin saja sebagai orangtua anda merasakannya pada anak – anak anda khususnya. di mana anak – anak cenderung lebih banyak terkena dampak negatifnya, seorang anak akan lebih malas untuk belajar dan melakukan sesuatu yang lebih bermanfaat karena mereka terlalu sibuk memainkan perangkat canggih dengan berbagai fitur permainan dan fitur lainnya yang tersedia.

Mengingat dampak negatif tersebut akan berkelanjutan hingga jangka waktu yang panjang, maka akan lebih baik jika kita sebagai orangtua dapat bersikap bijaksana dan mengontrol serta mengawasi dan membatasi penggunaan *gadget* khususnya pada anak – anak anda yang masih bersekolah. bisa dilihat *digadget*.(Suci: 2016)

4. Upaya Orang tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Generasi internet mungkin itulah istilah yang tepat untuk menggambarkan generasi anak jaman sekarang. Dari anak usia remaja bahkan sampai anak-anak pun sangat mahir menggunakan fasilitas dunia maya yang satu ini. Informasi pun mengalir dengan mudahnya, bahkan televisi pun tak dapat menandingi kedahsyatan fenomena yang satu ini. Namun sayangnya, karena mudahnya mengakses informasi itulah para orang tua jadi mulai

mengkhawatirkan kelayakan informasi-informasi yang dapat dengan mudahnya diakses oleh anak-anak mereka. Bobroknya seorang anak dan remaja bisa diakibatkan oleh kesalahan orang tua dalam mendidik anak. Di era modernisasi seperti sekarang, peran orang tua sangat diperlukan terutama berkaitan dengan kecanggihan teknologi. Sesuatu yang tidak dapat dihindari bahwa teknologi berkembang dengan pesat sehingga penggunaannya banyak digunakan dengan tidak semestinya. Teknologi yang sering disalahgunakan para remaja adalah *gadget* dan internet, padahal pemerintah telah mengeluarkan undang-undang anti pornografi dan pornoaksi, namun tetap saja mereka masih mengakses konten yang berbau negatif dan merusak moral. Teknologi canggih yang semestinya dapat menambah wawasan malah berakibat pada moral yang jelek. Memang sangat beralasan kekhawatiran tersebut. Sebab dalam dunia maya banyak bersembunyi serigala-serigala berbulu domba yang senantiasa mengintai para generasi muda bangsa untuk diracuni otaknya dengan segala macam hal-hal amoral dan lain sebagainya.

Sebagai orang tua yang baik, jangan melihat keburukan atau kebaikan. Namun lihatlah cara bergaul sang anak, dengan siapa bergaul, bagaimana luas pergaulannya. Bukan sekedar untuk membatasi sang anak dalam bergaul namun diharapkan impian melihat anak sukses mengarungi kehidupan tanpa mengalami kesalahan dalam pergaulan baik dilingkungan keluarga, atau lingkungan luar menjadi kenyataan. Di sinilah peran orang tua dalam mengontrol dan mengawasi sang buah hati. Menjadi orang tua bukan soal siapa kita, tetapi apa yang kita lakukan. Pengasuhan tidak hanya mencakup tindakan tetapi juga mengenai apa yang kita inginkan terhadap buah hati kita dalam mengerti dan menjalani kehidupannya. Perhatian dan kasih sayang merupakan hal yang mendasar bagi anak. Lingkungan rumah selain sebagai tempat berlindung, sebaiknya merangkap sebagai tempat mendapatkan kebutuhan hidup, bergaul, dan tempat untuk mendapatkan rasa aman, mengaktualisasikan diri, dan sebagai wahana membesarkan anak hingga dewasa dalam perkembangan psikologinya.

Orang tua sebaiknya tidak membeda-bedakan buah hati dan pilih kasih, karena akan menimbulkan kecemburuan di antara anak, dan anak akan berfikir bahwa mereka tidak disayangi, bahkan mereka akan berfikir bahwa mereka bukan anak dari orang tua mereka. Orang tua sebaiknya tidak memperlihatkan kemarahan terhadap anaknya. Ketidakmampuan orang tua dalam mengontrol emosi membuat anak menjadi temperamen dan mudah emosi. Terkadang orang tua lupa berkomunikasi dengan anak-anaknya. Orang tua yang lebih memperhatikan pekerjaan dan kesibukannya, bagi mereka berkomunikasi dengan anak tidak perlu dilakukan. Mereka beranggapan bahwa anak hanya membutuhkan materi. Padahal anak sering sekali mempunyai sesuatu untuk diceritakan kepada orang tua mereka. Kedekatan hubungan antara orang tua dengan anak tentu saja akan berpengaruh secara emosional. Anak akan merasa dibutuhkan dan merasa bahwa ia berharga di dalam keluarga, apabila ia diperhatikan oleh orang tuanya. Anak akan menganggap bahwa keluarga adalah bagian penting dari dirinya yang sangat dibutuhkan dalam segala hal. (Yuvanta Lia : 2013).

B. Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian Rosinta Wulandari

Hasil penelitian Rosinta Wulandari dengan judul “Komunikasi Antarpribadi Orangtua dan Anak Dalam Penggunaan *Gadget*”. Tahun 2015. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran orang tua dalam membangun komunikasi dengan anak ketika menggunakan *Gadget*. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa peran orang tua dalam membangun komunikasi antarpribadi dengan anak dalam penggunaan *Gadget* adalah baik. Upaya yang dilakukan orangtua dalam membangun komunikasi dengan anaknya terdiri dari: Pertama Keterbukaan, yaitu orangtua berperan dalam memberikan pengertian kepada anak mengenai apa yang boleh dan tidak boleh dan tidak diakses melalui *Gadget*. Kedua Empati, yaitu orang tua berperan dalam mengajarkan bahasa yang digunakan anak dalam menggunakan media sosial. Ketiga Sikap Mendukung, yaitu orang tua berperan dalam membantudan mencari informasi serta memecahkan masalah

anak dalam menggunakan fasilitas internet yang ada pada *Gadget*. Keempat Sikap Positif, yaitu orang tua berperan dalam memberi nasihat kepada anak agar selalu waspada akan tindakan kriminalitas pada pesan yang dikirim dari orang lain melalui *Gadget*. Kelima Kesetaraan, yaitu orang tua berperan dalam menghargai pendapat yang disampaikan oleh anak agar komunikasi yang terjalin berada pada suasana yang setara.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Kuantitatif Deskriptif dengan menyebarkan angket sebagai alat dalam mengumpulkan data.

2. Hasil Penelitian Astin Nikmah

Hasil penelitian Astin Nikmah dengan judul “Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Prestasi Belajar Siswa”. Tahun 2013. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh *handphone* pada prestasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara pengaruh penggunaan *handphone* terhadap prestasi belajar siswa. Peneliti menemukan bahwa sebagian besar (99%) siswa memiliki alat komunikasi *handphone*, dan hampir tidak ada (10% siswa tidak memiliki alat komunikasi *handphone*). Menurut penelitian prestasi belajar pada siswa, disebabkan juga oleh kurangnya pengawasan dan kurangnya pendampingan orang tua dalam menggunakan *handphone* dengan bijak dan benar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode sampling dan pengamatan langsung objek yang diteliti. Populasi penelitian adalah seluruh siswa di kelas 7 SMP Negeri 10 Surabaya. Mengingat populasi dalam penelitian ini adalah cukup besar, peneliti mengambil sample dari kelas 7 siswa yang terdiri dari 10 perwakilan dari masing-masing kelas.

3. Hasil penelitian Yulia Trinika

Hasil penelitian Yulia Trinika dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran orangtua dalam mengawasi penggunaan *Gadget* pada anak dan mengetahui pengaruh *gadget* terhadap perkembangan Psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun). Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun), paparan

penggunaan *gadget* pada anak dalam penelitian ini dikategorikan rendah dengan persentase 57,9%. Hasil tersebut disebabkan karena adanya peran orangtua yang tinggi dalam mengontrol dan mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*. Hasil penelitian juga menyebabkan bahwa sebanyak 55,8% orangtua memiliki tingkat pendidikan yang tinggi yaitu sarjana, sehingga orangtua lebih cerdas dalam memilih-milih aplikasi yang terdapat di *gadget* anak mereka dan selalu mendampingi anak ketika menggunakan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak dalam penelitian ini tidak terlalu besar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dari survei deskriptif analitik dengan *cross sectional*.

C. Kerangka Pemikiran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian Orang tua adalah ayah ibu kandung, 2 (dua orang) orang yang dianggap tua (cerdik, pandai, ahli dan sebagainya), orang-orang yang di hormati (disegani). (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005:802).

Sedangkan menurut Langgulung (1986: 348) yang menjelaskan bahwa “Islam memandang orang tua (keluarga) sebagai lingkungan pertama bagi individu merubah banyak kemungkinan-kemungkinan, kesanggupan-kesanggupan dan kesediaannya menjadi kenyataan yang hidup dan tingkah laku yang nampak”.

Hal ini dijelaskan pula oleh Darajat (1979:71) bahwa:

Orang tua adalah pembina atau pendidik yang pertama dalam hidup. Kepribadian orang tua, sikap dan cara hidup mereka merupakan unsur-unsur pendidikan yang tidak langsung, dengan sendirinya akan masuk ke dalam pribadi anak yang sedang bertumbuh dan berkembang.

Orang tua adalah pengertian umum dari seseorang melahirkan kita, orangtua biologis. Namun orangtua juga tidak selalu dalam pengertian yang melahirkan. Orang tua juga biasa di definisikan terhadap orangtua yang telah memberikan arti kehidupan bagi kita. Orangtua yang telah mengasahi kita, memelihara kita dari kecil, bahkan walaupun bukan yang melahirkan kita ke dunia, namun mereka yang memberikan kasih sayang adalah orangtua kita. Dalam kehidupan, kadang terjadi yang tidak sesuai dengan yang kita harapkan.

Orangtua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat. Sedangkan pengertian orang tua diatas, tidak terlepas dari pengertian keluarga, karena orang tua merupakan bagian dari keluarga besar yang sebagian besar telah tergantikan oleh keluarga inti yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak.

Orang tua merupakan orang yang lebih tua atau yang orang yang diutamakan. Namun umumnya dimasyarakat pengertian orang tua itu adalah orang yang telah melahirkan kita yaitu Ibu dan Bapak. Ibu dan Bapak selain telah melahirkan kita ke dunia ini, juga mengasuh dan yang telah membimbing anaknya dengan cara memberikan contoh yang baik dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Maka pengetahuan yang pertama diterima oleh anak adalah dari orang tuanya, karena orang tua adalah pusat kehidupan rohani anak dan sebagai penyebab berkenalnya dengan alam luar, maka setiap reaksi emosi anak dan pemikirannya dikemudian hari terpengaruh oleh sikapnya terhadap orang tuanya di permulaan hidupnya dulu.

Jadi, orang tua atau ibu dan bapak memegang peranan yang penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak-anaknya. Sejak seorang anak lahir, ibunyalah yang selalu ada di sampingnya. Oleh karena itu ia meniru ibunya dan biasanya seorang anak lebih dekat dengan ibunya.

Peranan atau *role* dalam *Kamus Oxford Dictionary* diartikan *Actor's part; one's task or function*. Yang berarti aktor, tugas seorang atau fungsi (Oxford University Press, 1982). Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), peran diartikan sebagai seperangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005:12).

Menurut Bryan S. Turner (2010:479) di dalam kamus sosiologi peranan di definisikan sebagai panduan sifat dan pengharapan yang didefinisikan atas berbagai macam posisi sosial. Sebagai contoh, seorang pengajar sekolah melakoni peranan mengajar, yang memuat beberapa perilaku yang diharapkan atas seseorang pada posisi ini, tanpa mempertimbangkan perasaan pribadinya.

Penjelasan Talcot Person mengenai peran yang dikutip oleh K.J. Veeger (1985:201) menjelaskan bahwa peranan merupakan perilaku sosial seseorang yang di tinjau dari segi struktur-struktur sosial yang merumuskan bagi dia siapa dia, karena struktur-struktur sosial menentukan peranan dan pola perilaku yang tetap, dan mengenakan kepada hal-hal yang diharapkan oleh masyarakat, ketunggalan seseorang melenyap di balik peranan yang telah di lembagakan oleh masyarakat, pelembagaan itu di adakan demi suatu kepaduann agar peranan-peranan yang resmi itu dipakai sebagai sistem sosial yang mengintegrasikan orang kedalam kesatuan sosial.

Secara umum pendekatan pada konsep teori peranan sosial digunakan pertama kali oleh George H. Mead, seorang pelopor interaksionisme simbolik. Peranan digambarkan sebagai hasil dari proses interaksi yang interaktif dan kreatif. Psikologi sosial Median menaruh perhatian utamanya pada bagaimana anak-anak belajar tentang masyarakat dan mengembangkan pribadi sosial mereka melalui tindakan mengambil peran. (Tuner dkk, 2010: 480).

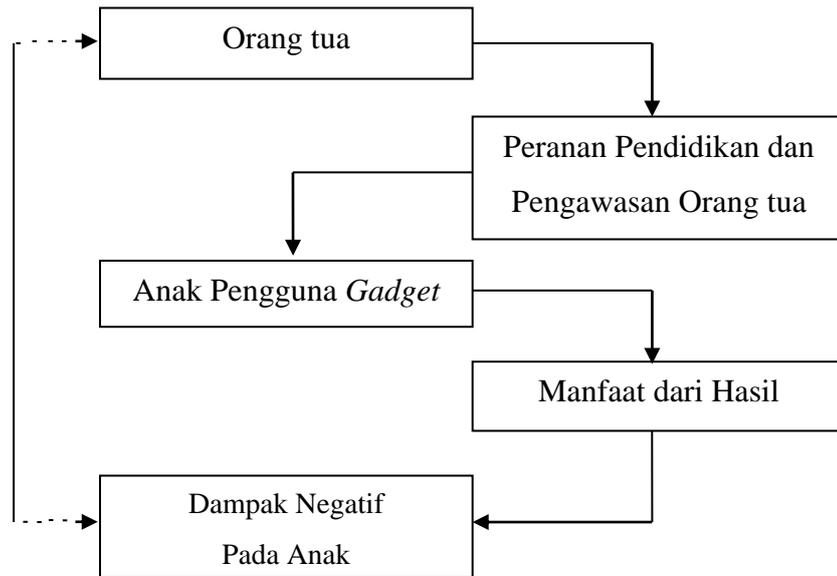
Dari konsep tersebut diterangkan bahwa diantaranya peranan orang tua ini sangat penting sekali terhadap pemenuhan kebutuhan intelektual bagi anak melalui pendidikan. Hal ini merupakan tanggung jawab orang tua harus diberikan kepada anaknya sehingga orang tua di tekankan harus mengerti akan fungsi keluarga dan tentunya pemahaman tentang pendidikan. Ini harus benar-benar dirasakan oleh orang tua sampai mampu berkeinginan untuk melanjutkan sekolah anaknya ke yang lebih tinggi sehingga wawasan dan pemahaman dan pemahaman anak bisa lebih luas.

Pada dasarnya orang tua mempunyai fungsi yang penting dalam keluarga. Diantara fungsi-fungsi tersebut antara lain menurut (Soelaeman.1987). Pertama, *Fungsi Religius*. Artinya orang tua mempunyai kewajiban memperkenalkan dan mengajak anak dan anggota lainnya kepada kehidupan beragama. Orang tua menjadi tokoh inti dalam keluarga itu harus terlebih dahulu menciptakan iklim yang religius dalam keluarga itu, yang dapat dihayati oleh seluruh anggotanya. Kedua, *Fungsi Edukatif*. Pelaksanaan fungsi edukatif merupakan salah satu tanggung jawab yang dipikul oleh orang tua. Sebagai salah satu unsur pendidikan keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama bagi anak. orang tua harus

mengetahui tentang pentingnya pertumbuhan, perkembangan dan masadepan seorang anak secara keseluruhan. Ditangan orang tua lah masalah-masalah yang menyangkut anak, apakah dia akan tumbuh menjadi orang yang suka merusak dan menyelewengkan atau ia akan tumbuh menjadi orang baik. Ketiga, *Fungsi Protektif*. Yaitu dengan cara melarang atau menghindarkan anak dari perbuatan-perbuatan yang tidak diharapkan, mengawasi atau membatasi perbuatan anak dalam hal-hal tertentu menganjurkan atau menyuruh mereka untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang diharapkan mengajak bekerja sama saling membantu, memberikan contoh dan tauladan dalam hal-hal yang di harapkan. Keempat, *Fungsi Sosialisasi*. Fungsi dan peranan orang tua dalam mendidik anaknya tidak saja mencakup pengembangan pribadi, agar menjadi pribadi yang mantap tetapi meliputi pula mempersiapkannya menjadi anggota masyarakat yang baik. Yang Kelima, *Fungsi Ekonomis*. Meliputi pencarian nafkah, perencanaan serta pembelajarannya. Keadaan ekonomi keluarga mempengaruhi pula harapan orang tua akan masadepan anaknya serta harapan anak itu sendiri. Orang tua harus dapat mendidik anaknya agar dapat memberikan penghargaan yang tepat terhadap uang pencariannya, disertai pula pengertian kedudukan ekonomi keluarga secara nyata, bila tahap perkembangan anak telah memungkinkan. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan peranan orang tua pada anaknya antara lain menanamkan kehidupan beragama, memberikan pendidikan dalam masa perkembangan anak, menjadi penghubung dalam kehidupan sosial anak, dan memberikan nafkah secara ekonomi demi keberlangsungan anak.

Dari uraian mengenai fungsi-fungsi orangtua diatas, maka jelaslah bahwa fungsi-fungsi ini semuanya memegang peranan penting., terutama dalam meningkatkan kesejahteraan individu yang menjadi anggota keluarganya. Untuk itu dalam penerapan hendaknya fungsi-fungsi tersebut berjalan secara seimbang, karena akan membantu keharmonisan serta kehidupan keluarga. Pelaksanaan fungsi-fungsi orang tua ini disertai dengan suasana yang baik serta fasilitas yang memadai.

Tabel 2.1
Skema Proses Peranan Orang tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif
Penggunaan *Gadget* Pada Anak



Keterangan:

- > Balikan Terhadap Orang tua
- > Proses Pelaksanaan Pengawasan dan Pendidikan Orang tua