BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi

2.1.1 Pengertian Komunikasi

 Hakikat komunikasi adalah peroses pernyataan antar manusia. yang dinyatakan itu adalah pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan mengunakan bahasa sebagai alat penyaluran. Dalam istilah komunikasi, pernyataan tadi disebut pesan,orang yang menyampaikan pesan disebut komunikator dan orang yang menerima pesan disebut komunikan. Komunikasi bukan sekedar penerusan informasi dari suatu sumber kepada khalayak, ia lebih mudah di pahami sebagi penciptaan kembali gagasan- gagasan informasi oleh khalayak jika diberikan petunjuk berupa simbol,slogan,atau tema pokok. Memlalu simbol diucapkan atau tidak ,ditulis atau tidak, orang bertukar atau berbagi citra dan berbuat demikian, serta menciptakan makna-makna yang baru. Dengan cara yang efektif, seningga pesan yang dimaksud dapat dimengerti.

 Mulyana dalam bukunya ilmu komunikasi suatu pengantar menjelaskan bahwa :

 Kata komunikasi atau communication dalam bahasa inggris berasal dari kata lain communis yang bearti “sama”, communico, communication, atau communicare yang bearti “membuat sama” (to meke common). Istilah pertama (communis) adalah istilah yang paling sering disebut sebagai asal-usul kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata lain lainnya yang mirip. Komunikasi byang menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna ,atau suatu pesan dianut secara sama .(2000:2005)

 kata lain yang mirip dengan komunikasi adalah komunitas ( community) yang juga menekankan kesamaan atau kebersamaan.

2.1.2 Peroses Komunikasi

 Berangkat dari paradigma effendy dalam buku ilmu, teori, dan filsafat komunikasi, berbagi peroses komunikasi menjadi dua tahap , yaitu :

1. Peroses komunikasi secara primer adalh peroses penyampikan pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang atau simbol sebangi media. Lambang sebagi media primer dalam peroses komunikasi adalah pesan verbal ( bahas ), dan pesan nonverbal ( kial dan gestur, isyarat, gambar,warna dan lain sebagainya ) yang secara langsung dapat atau mampu menerjemakan pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan.

2. Peroses komunikasi sesacar sekunder adalah peroses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau serana sebagai media setelah memakai lambang sebagai media pertama. (1994:11)

 Seperti yang dikemukakan di atas, komunikasi akan berlangsung apabila terjadi kesamaan makna dalam pesan yang di terima oleh komunikan. Dengan kata lain komunikasi adalah peroses pembuatan pesan yang bermanfat bagi komunikator dan juga komunikan.

 Schramm yang dikutif oleh Effendy dalam buku ilmu, teori, dan filsafat komunikasi, menyatakan bahwa :

Komunikasi akan berhasil ( terdapan kesamaan makna) apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator cocok dengan kerangka acuan ( frame of refrence ), yakni panduan pengalaman dan pengertian ( collection of experiences and meanings ) yang bidang ( field of experience ) merupakan faktor yang penting dalam komunikasi ( 1994 : 17 )

 Kesimpulannya adalah bahwa jika bidang pengalaman komunikator sama dengan bidang pengalaman komunikan akan berjalan lancar. Sebaliknya bila pengalaman komunikan tidak sama dengan pengalaman komunikator, akan timbul kesukaran untuk mengerti satu sama lain.

 Seorang komunikator menggunakan media kedua dalam menyampaikan komunikasi sebagai sarana berada ditempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak. Yakni Surat, Telpon, Surat Kabar, Majalah, Radio, Televisi, Musik, Film, dan lain-lain adalah ,media yang sering di gunakan dalam komunikasi. Peroses komunikasi secara sekunder itu menggunakan media yang dapat diklasifikasikan sebagai medi masa ( Surat Kabar, Radio, Televisi, ) . adapun bentuk dari komunikasi massa yang seiring dengan perkembangan komunikasi, media komunikasi massa pun makin canggi dan konfleks, serta memliki kekuatan yang lebih dari massa-massa sebelumnya, terutama dalam hal menjangkau khalayak. Aneka pesan melalui sejumlah media massa ( Koran, Majalah,Radio, Siaran Televisi dan Internet ) dengan sajian berbagai peristiwa yang memiliki nilai brita ringan sampai berita tinggi , itu semua mencerminkan peroses komunikasi massa yang selalu menerpa kehidupan manusia.

 Bagi yang tidak suka membaca Koran, setidaknya ia akan mendengarkan Radio atau menonton Televisi,maka bisa dikatak tidak ada orang yang bisa terlepas dari terapan media massa. Definisi dari komunikasi massa sendiri adalah komunikasi massa berasal dari istilah bahasa inggris yaitu mass communication atau mass madia communication. Artinya, komunikasi yang menggunakan media massa. Istilah mass communication atau communications diartikan sebagai saluarannya, yaitu media massa. Massa mengandung pengertian orang banyak, mereka tidak haru berada dilokasi tertentu yang sama, mereka dapat tersebar atau terpencar diberbagai lokasi, yang dalam waktu yang sama atau hampir bersamaan dapat memperoleh pesan-pesan komunikasi yang sama.

 Komunikator dalam peroses komunikasi massa selain merupakan sumber pesan, mereka juga perperana sebagai gate keeper ( MeQuail, 1987; Nurdin, 2003 ). Yang berperan untuk menambah, mengurangi, menyederhanakan, mengems agar semua informasi yang disebarkan lebihb mudah dipahami oleh audiensnya. Bitner (Tubbs, 1996 ) menyatakn bahwa pelaksanaan peran gete keeper dipengaruhi oleh ekonomi, pembatasan legal,batas waktu, etika peribadi dan profesionallitas,kompetisi diantara media nilai berita.

2. 1.3 Fungsi Komunikasi

 Menurut Effendy dalam bukunya ilmu, teori,dan filsafat komunikasi menyatak bahwa terdapat empat fungsi komunikasi yaitu :

1. Menyampaikan informasi ( to inform ) dengan komunikasi, komunukator dapat menyampaikan kepada komunikan. Serta terjadi pertukaran informasi antara komunukator dan komunikan.

2. Mendidik ( to educate ) komunikasi sebagai serana untuk mendidik, dalam atri bagaimana komunikasi secara formal maupun informal bekerja untuk memberikan atau bertukar pengetahuan dapat terpenuhi. Fungsi mendidik ini dapat juga ditunjukan dalam bentuk berita dengan gambar maupun artikel.

3. Menghibur ( to entertain ) komunikasi menciptakan interaksi antara komunikator dan komuniukan. Interaksi tersebut menimbulkan reaksi interaktif yang dapat menghibur baik terjadi pada komunikator maupun komunikan.

4. Mempengaruhi ( to influence ) komuniukasi sebagai sarana untuk mempengaruhi, terdapat upaya untuk memperngaruhi komunikasi melalui isi pesan yang dikirim oleh komunikator. Upaya tersebut dapat berupa pesan persusif ( mengajak ) yang dapat memperngaruhi komunukan. Komunukasi dapat membawak pengaruh positif atau negatif, dan komunikan dapat menerima ataupun menolak pesan tersebut tampa ada paksaan.

 Dari uraian fungsi komunikasi yang telah dijelaskan diatas berkomunikasi memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi ( to inform ), menghibur ( to entertain ), serta memiliki fungsi komunikasi sosial. Berkomunikasi memungkinkan para komunikan untuk membangun komunikasi sosial melalui pertukaran-pertukaran informasi yang terjadi didalamnya.

2.1.4 Media Komunikasi

 Media komunikasi adalah wadah atau sarana didalam bidang komunikasi .media komunikasi juga suatu benda atau alat yang digunakan sebagai perantara untuk berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Media komunikasi sanggat berperan dalam memperngaruhi perubahan masyarakat, terlebih lagi dengan kemajuan teknologi sekarang ini dapat mempermuda seseorang dalam melakukan komunikasi seperti halnya Handphone bukan lagi hanyan sekedar mengirim pesan dan menghubungi , tetapi sudah dijadikan alat yang bisa melakukan hal apapun karena dengan adanya fasilitas internet dalam handphone maka semua orang dapat mangakses apapun yang dirasa butuholeh si pengguna dan tidak dapat dipungkirin setiap oarang pasti mempunyai Gadget berupa Smartphone,Tablet atau Laptop yang disesuaikan dengan kebutuhannya.

 Effendy dalam bukunya ilmu kominikasi teori dan peraktek menyatakan bahwa :

Media komunikasi adalah sarana atau alat yang menyalurkan pesan komunikasi yang disampaikan seseorang kepada orang lain, misalnya telephone, surat elektronik, radio, televisi, komputer dengan menggunakan network yang dihubungkan dengan modern. (1998 : 64 )

 Berdasarkan kutipan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa, gadget adalh sebuh media penyampaian informasi yang berbasis pada pengguna teknologi internet, yang dapat berfungsi sebagai media pertukaran informasi maupun kontek, pada masing-masing pengguna.

 Menurut analisis peneliti secara sederhananya, media komunikasi ialah perantara dalam penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan yang bertujuan untuk efisiensi penyebaran informasi atau pesan tersebut. Dengan media komunikasi seseorang dapat dengan mudah berhubungan dengan siapapun juga tampa ada batasan apapun.

2.2 Pengertian Gadget

 Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa inggris, yang artinya perangkat eletronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedahkan gadget dengan perangkat eletronik lainya adalah unsur “kebaruan” artinya dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menjajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan berkaitan teknologi masa kini. Yang termasuk gadget misalnya Tablet, Smartphone, Notebook, dan sebaginya.

 Gadget adalah perangkat eletronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya Smartphone seperti iphone dan Blackberry,serta notebook(perpaduan antara komputer Portebel seperti Notebook dan Internet) (Widiawati, 2014:106)

 Dari pendapat tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa, Gadget adalah suatu alat eletroneik yang memiliki berbagi layanan fiktur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantuh hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus.

2.2.1 Penemu Gadget Pertama Di Dunia

Saat ini sudah sangat banyak sekali Gadget ataupun Smartphone yang keren dan modern dengan kualitas fitur yang sangat sempurna dan keren. Gadget dan Smartphone sudah menjadi kebutuhan dasar manusia modern saat ini yakni saat dimana pertukaran informasi sangat cepat sehingga manusia membutuhkan alat yang bisa menjawab kebutuhannya tersebut.

Trus siapa sih sebenarnya penemu gadget pertama di dunia, dia adalah seorang pria jenius namanya adalah Nathan Stubblefield. Jika dilihat dari segi design dan ukuran, ponsel pertama di dunia ini amad jauh berbeda sama ponsel masa kini, yg cukup kecil untuk menyelinap di saku dan dapat menghubungi hampir kemana saja di dunia ini. Tapi dari sini lah telepon nirkabel bermula.

Sang pencipta sendiri, Nathan Stubblefield akhirnya diakui sebagai bapak teknologi telepon seluler tepat 100 tahun setelah ia mempatenkan desain tersebut untuk sebuah “telepon nirkabel”

Nathan Stubbefield sebenarnya hanyalah petani melon biasa yg sangat menyukai IPTEK bahkan dia telah menemukan radio sebelum Nikola Tesla atau Guglielmo Marcon tetapi radio yg dia temukan menggunakan frekuensi audio induksi, dikarenakan radio induksi menyebabkan gangguan pada wilayah sekitarnya sehingga kalah populer dengan radio transmisi yg di temukan oleh Nikola Tesla atau Guglielmo Marcon.

Pada tahun 1902 petani melon ini datang dengan penemuannya, setelah mengorbankan setiam jam menit dan detik demi untuk membuat jaringan telekomunikasi di kampung halamannya Murray, Kentucky. Note: Nathan Stubbefield menunjukan penemuannya (dapat dilihat tiang di tengah gambar) Dia membangung 120 kaki tiang di kebun, yg dapat mentransfer percakapan dari satu telepon ke telepon yg lain dengan menggunakan medan magnet. Dia mendemonstrasikan temuannya di alun-alun kota pada hari Tahun Baru 1902. Pada tahun 1908 dia mematenkan telepon nirkabel versi baru untuk berkomunikasi dengan kendaraan bergerak. Sayangnya telepon nirkabel tidak sukses dalam masa hidupnya,dia meninggal dengan keadaan miskin pada tahun 1928.

Tapi sekarang dia telah diakui sebagai “Father of The Modern Mobile Phone” ,bahkan Virgin Mobile membuat page khusus untuk menandai ulang tahun temuan Nathan Stubbefield di website resmi nya.

2.2.2 Perkembangan Gadget Di Indonesia

Trend Gadget selama tahun 2012 di indoensia diprediksi masih dipegang oleh segmen smartphone. Meskipun komputer dan laptop masih memiliki peluang untuk berkembang, tapi rasanya masih kalah dengan perkembangan smartphone. Hal ini dikarenakan, tingkat konsumsi smartphone di Tanah Air akan terus bertambah.

Seperti yang diketahui, saat ini perkembangan Gadget di Indonesia pertumbuhannya cukup pesat. Bahkan peminat Gadget di Indonesia semakin bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat gemar menggunakan Gadget. Gadget yang menjadi pilihan banyak orang di antaranya adalah Blackberry, Apple, dan Android.

Aplikasi dalam gadget

 Dalam industri Sofware, Gadget mengacu pada komputer yang menyediakan layanan tampa memerlukan sebuah aplikasi independen yang akan diluncurkan secara terpisa, melainkan berjalan di lingkungan yang mengelolah beberapa gadget. Terdapat beberapa implementasi berdasarkan teknik perkembangan software yang ada, seperti javascript, form infut dan berbagi 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 pengenbang amigaOS,sn dari komputer amiga istilah ini melambangkan apa yang biasa disebut GUI widget-elemen kontrol pada GUI (graphical user interface) penemuan ini telah berlanjut untuk digunakan sejak saat ini.

1. Permainan Dalam Gadget

Banyak permainan dalam gadget dalam satu klik bisa kita instal aplikasinya. Banyak katagori dalam play stone. Ada yang berbayar ada juga yang gratis, anak-anak suka menyukai permainan dalam gadget. Karena cara penggunaanya yang muda dan juga tampilan menarik, membuat anak-anak sangat menyukai dan memilih permainan yang ada pada gadget. Padahal generasi 80an banyak bermain permainan tradisional yang sangat melatih motorik anak-anak, genarasi 90an mulai canggi ada bongkar pasang boneka kertas, gamebot, tamagochi dan lain-lain.

Permainan yang ada dalam gadget macam-macam. Mulai dari memasak, balapan, pertualang, ketangkasan dan lain lain. Contoh permainan dalam gadegt adalah angry bird, let’s get rich, clash of clans, the sims, pou, zuma, zombie vs planet, taklking tom, cooking mama, despicableb me dan lain lain.saking banyaknya permainan dalam sebuh gadget yang tidak bisa disebutkan satu poersatu.

1 Media Sosial Dalam Gadget

Media sosial dalam sebuah gadget juga sangat banyak sekali macamnya. Aplikasi media sosial memudahkan pengguna sebuah gadget untuk berkomunikasi jarak jauh, dimanapun dan kapanpun.dalam bentuk text seperti cantting atau direct message. Selain itu sekarang lebih canggih lagi, pengguna dapat free call atau panggilan gratis melalui media sosial dan juga video call atau panggilan video yang dapat melihat langsung dan bertatapan langsung dan melalui gadget.

Selain menjadi sara komunikasi, media sosial juga menjadi sarana informasi. Melalaui setatus text, foto maupun video. Dalam satu detik informasi apapun dapat tersebar luas sampai penjuru dunia sekalipun.

2.3 Perkembangan Anak-Anak

 Pada umunya orang berpendapat bahwa masa kanak-kanak merupaka masa yang panjang dalam rentah kehidupan. Bagi kehidupan anak, masa kanak-kanak seringkali dianggap tidak ada akhirnya, sehingga mereka tidak sabar menunggu saat yang didambahkan yaitu pengakuan dari masyarakat bahwa mereka bukan anak-anak tapi orang dewasa.

 Menurut Hurlock ( 1980), manusia berkembang melalui beberapa tahapan yang berlangsung secara berurutan, terus menerus dan dalam tempo perkembangan yang tertentu, terus menerus dan dalam tempo perkembagan yang tertentu dan biasa berlaku umum.

Tahap perkembanagan atau fase-fase perkembanagan ( Erik Erikson)

1. Fase Anak-Anak (1-3 Tahun)

Anak memperoleh kepuasan bukan dari keberhasilan mengontrol alat-alat anus saja, tetapi juga dari keberhasilan mengontrol fungsi tubuh yang lain seperti urinasi, berjalan, melempar, memegang dan sebaginya. Pada tahun kedua, penyesuaian psikososial terpusan pada otot anal-uretral (anal-urethral-muscular): anak belajar mengontrol tubuhnya khususnya yang berhubungan dengan kebersihan. Pada tahap ini anak dihadapkan dengan budaya yang menghambat ekspresi diri serta hak dan kewajiban. Anak belajar untuk melakukan pembatasan-pembatasan dan kontrol diri dan menerima kontrol dari orang lain. Hasil mengatasi krisis otonomi versus malu-ragu adalah kekuatan dasar kemauan. Haln ini adalh permulahan dari kebebasan kemauan dan kekuatan kemauan (benar-benar hanya permulahan), yang menjadi wujud virtue kemauan didalam egonya. Pada tahap ini pola komunikasi mengembangkan penilaian benar atau salah dari tingkahlaku diri dan orang lain, disebut bijak sana (judicious), supaya dengan sikap seperti itu anakpun akan merasa dihargai dengan sendirinya dan secara otomatis akan tumbuh kepercayaan dirinya ketika berinteraksi dengan yang lain.

2. Usia Bermain (3-6 Tahun)

Pada tahap ini mementinkan perkembangan pada fase bermain yakni : identifikasi dengan orang tua (odipus kompleks), mengembangakan gerakan tubuh, keterampilan bahasa, rasa ingin tahu, imajinasi dan kemmapuan menentukan tujuan, gejalah odipus muncul sebagai dampak dari fase psikososeksual genital-locomotor, namun diberi makna yang berbeda. Odipus adalah prototip dari kekuatan yang abadi dari kehidupan manusia. Aktivitas genital pada usia bermain diikuti dengan peningkatan fasilitas untuk bergerak. Inisiatif yang dipakai anak untuk memilih dan mengejar berbagai tujuan, seperti kawain dengan ayah atau ibu, atau meninggalkan rumah, juga untuk menekan atau menunda suatu tujuan. Konflik antra inisiatif dengan pendosa mengahsilakn kekuatan dasar (virtue) tujuan (purpose). Tahap ini dipenuhi fantasi anak, menjadi ayah,ibu, menjadi karakter baik untuk mengalahkan penjahat.

3. Usia Sekolah ( 6-12 Tahun)

Pada usia ini dunia sosial anak meluas keluar dari dunia keluarga, anak bergaul dengan teman sebaya, guru dan orang dewasa lainya. Pada usia ini keinginantahuan menjadi sangat kuat dan hal itu berkaitan dengan perjuangan dasar menjadi berkemampuan (compettence). Memendam insting seksual sangat penting karena akan membuat anak dapat memakai energinya untuk mempelajari teknologi dan budayanya serta interaksi sosialnya. Krisis psikosial pada tahap ini adalah antara ketekunan dengan perasaan inferior (industry-inveriority). Dari konflik antara kekuatan dengan inferiorita, anak mengembangkan kekuatan dasar kemampuan (competency). Di sekolah, anak banyak belajar tentang sistem, aturan, metode yang membuat suatu pekerjaan dapat dilakukan dengan efektif dan efesien.

2.4 Pengaruh Gadget Terhadap Perkembagan Anak

 Pengaruh pengguna gadget terhadap perkembagan anak memiliki dampak positif dan negatifnya. Adapun dampak positifnya antara lain, membantu perkembangan fungsi adapti seorang anak, menamba pengetahuan anak, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi dan membangun kreatifitas anak. Sedangkan dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap gadget, sehingga dalam menjalankan segalah aktifitas hidupnya anak tidak bisa terlepas dari gadget,anak menjadi lebih suka bermain dengan gadgetnya dari pada bermain dengan temannya, dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Selain itu dampak positif pengguna gadget antara lain, gadget akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget maka anak pun harus tau cara menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkemabangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembangan secara normal. Nilai positif lain adalah gaget memberi kesempatan anak untuk leluas mencari informasi. Apalagi anak-anak sekolah sekarang dituntut untuk mengerjakan tugas melalui internet (Mohammad Nazir, 2003:15)

 Perkembangan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainya adalah semakin terbukannya akses internet dalam gadget yang menampilkan segalah hal yang semestinya belum waktu dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak pisikologi terutama kerisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak.

Menurut Mohammad Nazim (2003:16). Berikut ini beberapa dampak negatif dari gadget untuk perkembangan anak

1. Sulit Konsentrasi Pada Dunia Nyata

Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak muda bosan,gelisa dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaanya, dia akan lebih asyik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebaya.

2. Tergantungnya Fungsi Pfc

Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. Pfc atau pre frontal cortek adalah bagin didala otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainya. Anak yang kecanduan teknologi seperti game online, otaknya akan meproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi pre frontal cortek tergangu.

3. Introvert

Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka mengangap bahwa gadget itu adalah segalah-galahnya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisa jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antar orang tua dan anak,anak juga cendrung menjadi introvert.

Gadget Sangat Berpengaruh Terhadap Perkembangan Anak.

Menurut (Eko Prasetyo) Beberapa faktor yang membuat gadget sangat berpengaruh antara lain adalah :

a. Gadget Semakin Hari Semakin Canggih

Hal ini tentu memberikan banyak manfaat yang mempermudah pekerjaan. Apalagi dengan ukurannya yang terbilang kecil, gadget mudah dibawa kapan pun dan dimana pun. hal inilah yang membuat gadgetseolah-olah menjadi sebuah barang yang tidak bisa terpisahkan dari aktivitas manusia. Selain itu gadget dilengkapi juga dengan fitur game yang sangat menarik minat anak-anak.

b. Secara Tidak Sadar Gadget Membuat Ketergantungan.

“Secara tidak sadar, saat ini anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan gadget. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh.” (Eko prasetyo, 2013) Contohnya saja handphone. Sehari saja tidak mnggunakan handphone pasti ada rasa yang mengganjal.

2.4.1 Cara Mengatasi Dampak Negatif Dari Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Anak

Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari gadget adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negatif bagi anak.

Jovita Maria Ferliana, M.Psi. (2013) menjelaskan cara-cara yang harus dilakukan oleh orang tua ialah sebagai berikut :

1. Pilih Sesuai Usia

Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, Pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan gadget -nya, tapi fungsi orangtua. Pasalnya gadget hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak.

Ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan gadget secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orangtua, akibatnya anak hanya fokus ke gadget dan kurang berinteraksi dengan dunia luar.

Yang berikutnya, otak bagian depan adalah bagian yang berfungsi memberi perintah dan menggerakkan anggota tubuh lainnya. Di bagian otak belakang, ada yang namanya penggerak. Di bagian ini, terdapat hormon endorfin yang mengatur pusat kesenangan dan kenyamanan. Pada saat bermain gadget, anak akan merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormon endorfin. kecanduan berhubungan dengan ini jika dilakukan dalam jangka waktu lama dan kontinyu . Akibatnya, ke depannya, anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain gadget, karena memang sudah terpola sejak awal perkembangannya.

Dari aspek interaksi sosial, perkembangan anak-anak usia di bawah 5 tahun sebaiknya memang lebih ke arah sensor-motorik. Yaitu, anak harus bebas bergerak, berlari, meraih sesuatu, merasakan kasar-halus. Memang di gadget juga ada pengenalan warna atau games di mana orang melompat. Namun, kemampuan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan objek nyata di dunia luar tidak diperoleh anak.

2. Batasi Waktu

Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan gadgetseminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang boleh dibuka pun sebaiknya aplikasi yang lebih ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara.

Sejalan pertambahan usia, ketika anak masuk usia pra remaja, orangtua bisa memberi kebebasan yang lebih, karena anak usia ini juga perlu gadget untuk fungsi jaringan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 10 tahun) orangtua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan gadget. Di usia ini, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan. Jadi, kalau tadinya cuma seminggu sekali selama setengah jam dengan supervisi dari orangtua, kini setiap Sabtu dan Minggu selama dua jam. Boleh main games atau browsing mencari informasi. Intinya, kalau orang tua sudah menerapkan kedisiplinan sedari awal, maka di usia pra remaja, anak akan bisa menggunakan gadget secara bertanggungjawab dan tidak kecanduan gadget.

3. Hindarkan Kecanduan

Kasus kecanduan atau penyalahgunaan gadget biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan jangan lupa, orangtua harus menerapkan reward and punishment. Kalau ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggungjawab dan terhindar dari kecanduan.

Menurut Eko Prassetyo Ciri-ciri anak yang sudah kecanduan antara lain:

a. Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan gadget.

b. Anak mengabaikan/mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermian gadget. Misalnya lupa makan, lupa mandi.

c. Anak mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar

4. Beradaptasi Dengan Zaman

Salah satu dampak positif gadget adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya.

Artinya fungsi adaptif anak berkembang. seorang anak harus tahu fungsi gadget dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal.

Namun, fungsi adaptif juga harus menyesuaikan dengan budaya dan tempat seseorang tinggal. Kalau anak tinggal di sebuah desa dimana gadget adalah barang langka, maka wajar kalau anak tidak tahu dan tidak kenal yang namanya gadget.

2.4.2 Daya Kembang Otak Anak Pada Usia Anak-Anak

 Daya kembang otak pada usia anak-anak begitu pesat sangat optimal bila masa ini orang tua dapat mengoptimalkan kemampuan anaknya. Antusias anak terhadap berbagai rangsangan cukup tinggi, ditambah lagi dengan adanya keinginanan terhadap sesuatu terhadap dan kesukaannya tidak hanya itu, daya ingat anak juga masih sangat tinggi. Perkembagan otak pada usia anak-anak yang sangat baik ini, sangat disayangkan bila kurangnya dukugan orang tua dalam meningkatkan kemampuan anak.

 ditinjau dari sisi neuroffisiologis, otak anak berusia dibawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya merabah benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan gadget secara berkelanjutan, apalagi tidak di dampingi orang tua, akibatnya anak hanya fokus ke gadget secara berkelanjutan, apalagi tidak di dampinig orang tua, akibatnya anak hanya fokus ke gadget dan kurang berinteraksi dengan dunia sekitar.

 Selama tahun pertama, seorang anak harus mengembangkan suatu kepercayan dasar,tahu kedua dia harus mengembangkan mengarah pada penemuan identitas dirinya. Pada usia sekitar 2-3 tahun anak banyak belajar mengenai berbagai macam koordinasi dan visiomotorik. Aktivitas-ativitas sensomotorik telah dapat diintergrasi menjadi aktivitas yang koordinasi. Hal ini penting misalnya pada waktu mencontoh sebuah gambar atau benda. Apa yang dilihat dengan mata harus dipindah dengan motoriknya menjadi sebuah polah tertentu. Sekitar tahun keempat semua pola lokomotoriknya sudah dapat dikuasai. Aktivitas-aktivitas tersebut tidak luput dari peran media informasi dan teknologi bersama dengan perkembangan anak.

2.4.3 Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Daya Kembang Anak

 Radiasi elektromanetik terdiri dari gelombang elektrik dan energi megnetik dengan kecepatan cahaya, semua energi elektromanetik jatuh pada sprectrum elektromagnetik, yang memiliki kisaran radiasi ELF ( Extremly Low Frequency), sinar X hinga sinar Gamma, frekuensi yang di pancarkan oleh telepon gengaam atau gadget maupun tablet pada umumnya berada dikisaran 3 hingga 30 hz, yaitu termasuk gelombang radio (radiasi ELF). Walaupun tak sekuat sinar X yang merupakan jenis radiasi terionisasi dan mampu mengubah matrial genetik, radiasi yang dipancarkan gadget tetap memiliki pengaruh pada tubuh manusia.

Bahaya radiasi gadget terhadap daya kembang anak adalah radiasi dari penggunaan gadget yang tergolong gelombang RF, bukan merupakan gelombang yang sangat mematikan dan berbahaya, tapi bukan berati kemungkinan adanya efek samping tidak ada. Radiasi RF pada level tinggi serta dengan intensitas yang intensif dapat merusak jaringan tubuh. Radiasi RF memiliki kemampuan untuk memanaskan jaringan tubuh seperti oven microwave memanaskan maknan. Dan radiasi tersebut dapat merusak jaringan tubuh, karena tubuh kita tidak di lengkapi sistem ketahanan untuk mengatisipasi sejumlah panas terlebih akibat radiasi RF. Penelitian lain menunjukan radiasi non-ionisasi (termasuk gelombang RF) menumbulkan efek jangka panjang. Penyakit yang berpotensi timbul karena radiasi gadget adalah kangker, tumor otak, alzheimer, parkinson, sakit kepala. Dibandingkan orang dewasa, anak-anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi nirkabel sejak kecil sehiongga waktu bersentuan dengan radiasi lebih panjang. Hal ini disebabakan karena di usia 12-15 tahun anak mengalami peroses bangkitnya akal, nalar dan kesadarn diri. Dalam masa ini terdapat energi dan kekuatan fisik serta tumbuh keinginan tahu dan keinginan coba-coba. Data memperlihatkan bahwa ketika radiasi dari gadget memasuki kepala, oarang dewasa menyerap sebanyak 25%, anak usia 12 tahun sebanyak 50%, dan tertinggi pada usia 5 tahun, yaitu 75%. Oleh karenanya, resiko radiasi ini akan lebih besar pada anak yang sudah akrab dengan gadget di usia kurang dari 16 tahun.

2.5 Perkembangan Teknologi Komunikasi

2.5.1 Definisi Perkembangan

 Di era sekarang, teknologi sangat erat kaitannya dengan internet. Perkembangan internet itu sangat mempengaruhi kehidupan sosial serta cara berkomunikasi seseorang. Perkembangan yang terjadi terhadap telpon gengamjuga semakin mepermudah komunikasi melalui sosial media melalui internet. Hanya dari handphone kita bisa mendapatkan begitu banyak informasi secara singkat. Smartphone, itulah sebuatn untukhanphone canggih yang dapat berfung hampir sama dengan computer atau laptop namun berukuran kecil. Bilah dilihat dari sudut pandang ini, kemajuan teknologi memberikan kita kesempatan untuk hidup secara muda. Hal tersebut merupakan kemudahan untuk mendapatkan atau juga manyebarkan informasi yang diinginkan.

 Perkembangan teknologi pada masa kini yang terus berkembang, sehingga membuat internet serta banyak sosial media juga semakin berkembang.

 Kemajuan teknologi dalam berkomunikasi masa ini telah membawak banyak dampak serat perubahan dalam masyarakat. Menurut nordenstreng dan varis (1973), ada empat titik yang utama dalam sejarah komunikasi kemanusiaan, yaitu :

1. Ditemukan bahasa sebagai alat interaksi tercanggi manusia

2. Berkembangnya seni tulisan dan kemampuan bicara manusia manggunakan bahasa

3. Berkembangnya kemampuan reproduksi kata-kata tertulis dengan menggunakan alat pencetakan sehingga memungkinkan terwujudnya komunikasi massa sebenarnya

4. Lahirnya komunikasi eletronik, mulai dari telegram, telepon,radio hingga satlit.

Perkembangan keempat titik ini menjadi puncak prestasi peradapan manusia.

2.5.2 Definisi Teknologi

 Kata teknologi berasal dari kata bahas perancis yaitu “La Teknique” semua peroses yang dilaksanakan dalam upaya untuk mewujudkan sesuatu secara rasional.

 Teknologi berasal dari bahasa yunani dari kata “Teknos” dan Logos” Teknos memiliki arti teknik atau alat dan Logos berati ilmu yang mempelajarinya.jadi teknologi memiliki arti ilmu yang mempelajari tentang alat-alat. Dalam perkembangannya teknologi menjadi memiliki arti lainya yaitu suatu penemuan peralatan yang sengaja diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia.

 Teknologi, berasal dari literatur yunani, yaitu tecnologia, yang diperoleh dari asal kata techne, bemakna wancana seni.

 Ahli sosiologi Manuel Castells seperti dikutif capra (2004: 107) mendefinisikan teknologi sebagi

Kumpulan alat, aturan dan prosudur yang merupakan penerapan pengetahuan ilmiah terhadap suatu perkerjaan tertentu dalam cara yang memungkinkan pengulangan.(2004).

Kata Teknologi tidak hanya terbatas kepada pengguna mesin-mesin, meskipun dalam pengertian sempit sering digunakan keterkaitan teknologi dan mesin dalam bahasa sehari-hari.

 Sebuah teknologi biasa terdiri dari aspek hardware ( perangkat keras) dan software ( perangkat lunak). Salah satu jenis Teknologi adalah teknologi komunikasi. Seperti yang di kutif dari abhar :

Peralatan perangkat keras dalam sebuah struktur organisasi yang mengandung nilai-nilai sosial, yangmemungkinkan setiap individu mengumpulkan, memperoses, dan saling menukar informasi dengan individu-individu lain.(2003:1)

2.5.3 Teknologi Komunikasi

 Teknologi komunikasi diartikan sebagai perlengkap hardware, strutur organisasi, dan nilai-nilai dimana individu-individu mengumpulkan,memperoses dan tukar menukar informasi dengan individu-individu lain. Seluruh teknologi komunikasi sudah menjangkau panca indra manusia seperti sentuan, penciuman, rasa , pendengaran dan penglihatan. Bahkan teknologi komunikasi dapat membawak seseorang individu melintas batas ruang dan waktu serta mendapatkan informasi yang tidak didapat sebelumnya(McLuhan,1965)

Hal ini berati:

1. Teknologi komunikasi adalah alat

2. Teknologi komunikasi dilahirkan oleh sebuah struktur ekonomi, sosial, dan politik

3. Teknologi komunikasi membawak nilai-nilai yang berasal dari struktur, ekonomi,sosial dan politik tertentu

4. Teknologi komunikasi meningkatkan kemampuan indra manusia, terutama kemampuan mendengar dan melihat

 Teknologi komunikasi adalah peralat perangkat keras, struktur-struktur organisasional dan nilai-nilai sosial yang dikoleksi, diperoses dan menjadi pertukaran informasi individu-individu dengan individu lainya.

 Teknologi komunikasi diawali sejarah manusia seperti ditemukan bahasa lisan dan bahasa tulisan dalam bentuk photographs yang ditulis pada dinding gua-gua.

 Teknologi media (secara pontesial dapat mencapai khalayak massa) berasal dari clor robberts( tulisan pada lembaran-lembaran tana liat) dalam beradapan awal seperti bangsa sumeria di daerah sungai eirpat dan sungai tigris serta bangsa mesir.

Seperti dalam kutipan joseph a. Devito dalam human communication bahwa:

Komunikasi mengacu pada tindakan, oleh satu orang atau lebih, yang mengirim dan menerima pesan yang tradistorsi oleh pengguna (noise), terjadi dalam suatu konteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu, dan ada kesempatan untuk melakukan timbal balik. (1996:23).

 Peralatan komunikasi adalah alat yang memungkinkan kita untuk berkomunikasi dengan orang lain yang beradah jauh dari kita.

2.6 Fenomenologi

2.6.1 Pengertian Fenomenologi

 Fenomenologi berasal dari bahasa yunani Phainomai yang bearti “menampak”. Phainamenon merujuk pada “yang menampak”. Fenomena tidak lain adalah fakta yang disadari, dan masuk ke dalam pemahaman manusia. Jadi suatu objek itu ada dalam relasi dengan kesadaran. Fenomena bukanlah dirinya seperti tampak secara kasat mata, melainkan justru ada di depan kesadaran, dan disajikan dengan kesadaran pula.berkaitan dengan hal ini, maka fenomenologi merefleksikan pengalaman langsung manusia, sejauh pengalaman itu secara intensif berhubungan dengan suatu objek.

 Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadarn, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut berniali atau diterima secara estetis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkontruksi makna dan konsep-konsep penting, dalam kerangka intersubjektivitas. Intersubjektif karena pemahaman kita mengenai dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain. Walaupun makna yang kita ciptakan dapat ditelusuri dalam tindakan, karya, dan aktifitas yang kita lakukan, tetap saja ada peran orang lain didalamnya.

2.6.2 Perinsif Dasar Fenomenologi

 Stanley Deetz menyimpulkan tiga prinsif dasar Fenomenologi dalam buku Fenomenologi (Little Jhon Dan Foss)2009 halam 57 :

1. Pengetahuan ditemukan secara lngsung dalam pengalam sadar akan pengetahuan dunia ketika berhubungan dengannya.

2. Makna benda terdiri atas kekuatan benda dalam kehidupan seseorang. Dengan kata lain, bagaimana seseorang berhubungan dengan benda menentukan makna bagi orang tersebut.

3. Bahasa merupakan kecendrungan makna.(2009:57)

Fenomenologi merupakn pendekatan penelitian yang kita aplikasikan pada bidang-bidang permasalahan yang melibatkan ikon kehidupan yang terjadi pada suatu ruang dan waktu. Ikon tersebut bisa merupakan peristiwa, pengalam hidup, proses, trend, atau hal-hal lain yang kental dengan nuansa budaya. Fenomenologi bertujuan mencari refleksi dibalik keseluruan hal tersebut.

 Fenomena yang tampak sebenarnya adalah reflesi realita yang tidak berdiri sendiri karena apa yang tampak adalah objek yang penuh makna transcendental. Agar seorang peneliti mendapatkan hakikat kebenaran, makna harus melampaui Fenomena yang tampak. Alfred Schutz menyempurnakan pandangan tersebut dengan mengabungkan fenomena trascendental dari konsepnya husserl dengan konsep verstehen-nya weber. Dengan demikian, fenomena yang ditampakkan dan pemahaman tentang makna dan verstehen.

Bagi Schutz, dan pemahaman kaum fenomenologi, tugas utama analisis fenomenologi adalah merekkontruksi dunia kehidupan”sebenarnya” dalam bentuk yang mereka sendiri alami. Realitas dunia tersebut bersifat intersubjektif dalam arti bahwa anggota masyarakat barbagi persepsi dasar mengenai dunia yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan interaksi atau komunikasi.

Schutz membuat model tindakan manusia melalui proses yang dinamakan tipikasi. Tipikasi Alfred Schutz yang dijelaskan kuswarni dalam buku fenomenologi, 2009 halaman 39 adalah sebagi berikut :

Tipikasi ini menyediakan seperangkat alat identifikasi, klarifikasi, dan model perbandingan dari tidakan dan interaksi sosial. Dengan menggunakan kriteria yang telah didefinisikan untuk nemempatkan fenomena ke dalam tipe-tipe khusus.

Penelitian fenomenologi pada dasarnya berperinsif A Apriori, sehingga tidak diawali dan didasari oleh teori tertentu. Penelitian fenomenologi justru berangkat dari perpektif filsafat, mengenai apa yang diamati, dan bagaimana cara mengamatinya.

Adapun premis-premis dasar yang digunakna dalam dalam penelitian fenomenologi kuswarno dalam bukunya fenomenologi, 2009 halaman 58 adalah sebagai berikut :

1. Sebuah peristiwa akan berarti bagi mereka yang mengalaminya secara langsung.

2. Pengalaman objektif di mediasi oleh pengalaman subjektif.

3. Pengalaman manusia terdapat pada struktur pengalaman itu sendiri. Tidak dekontruksi oleh peneliti.

Mereka bisa dikatakan fenomenologi harus dilihat dari sebuah peristiwa yang terjadi berdasarkan pengalaman manusia itu sendiri dalam kehidupan yang dialaminya, sehingga akan menjadi pengalaman yang objektif dan dapat dituangkan secara langsung.

2.5.3 Pemikiran Pokok Fenomenologi

 Fenomenologi menyerukan kembali kepada benda-benda itu sendiri, yaitu upaya untuk menemukan kembali dunia kehidupan. Senapian faisal dalam bungin (2003:9) mengungkapkan, fenomenologi pada dasarnya berpandangna bahwa apa yang tampak di permukaan, termasuk pola perilaku manusia sehari hari hanyalah suatu gejala atau fenomena dari apa yang tersembunyi di “kepala” sang pelaku.

 Perilaku apapun yang tampak ditingkat permukaan baru bisa dipahami atau dijelaskan manakala bisa mengungkapkan apa yang tersembunyi dalam dunia kesadaran atau dunia si pelaku. Realitas sesunggunaya bersifat subjektif dan maknwi. Hal tersebut bergantung pada persepsi, pengertian, pemahaman dan anggapan seseorang. Itu terbenam sebagi suatu kompleks gramatika kesadaran di dalam diri manusia. Di situlah letak kunci jawaban terdapat apa yang terekspresi perilaku.

 Pemikiran fenomenologi bukan merupakan sebuah gerakan pemikiran yang koheren. Ia mungkin lebih merefleksikan pemikiran dari beberapa filsuf, termasuk diantaranya Edmund Hunsel, Maurice Merleu Ponty, Martin Heidegger Dan Alfred Schutz. Peneliti pada penelitian inimerujuk pada pemikiran Alfred Schutz yang sering disebut sebagai fenomenologi sosial. Alfred Schutz telah mempunyai pengaruh yang kuat dalam kerja ilmuan sosiologi dan komunikasi.

 Alfred Schutz menerima banyak prinsip dasar yang dibangun husserl, kecuali ajaran tentang penundaan atas kehidupan duniaagar kemurnian dapat diperoleh. Ia membahas cara-cara agar intersubjektivitas kehidupan dunia dapat dipahami. Menurut schutz, keseharian kehidupan dunia ini dapat dipahami dalam term-term yang kemudian disebutnya sebagai pelembangan yang digunakan untuk mengorganisasikan dunia sosial.

2.5.4 Pendekatan Kualitatif Penelitian Fenomenologi

 Pada dasarnya fenomenologi cendrung untuk mengunakan paradigma penelitian kualitatif sebagai landasaran metodologinya. Berikut ini bersumber dari moleong 2006:23 diuraikan sifat-sifat dasar penelitiankualitatif yang relevan menggambarkan posisi metodologis fenomenologi dan membedahkan dari penelitian kuantitatif :

1. Mengali nilai-nilai dalam pengalaman dan kehidupan manusia.

2. Fokus penelitian adalah pada keseluruannya, bukan pada bagian yang mebentuk keseluruanitu.

3. Tujuan penelitian adalah menemukan makna dan hakikat dari pengalaman bukan sekedar mencari penjelasan atau mencari ukuran-ukuran dari realitas

4. Memperoleh gambaran kehidupan dari sudut pandang orang pertama, melalui wawancara formal dan informal

5. Data yang diperoleh adalah dasar bagi pengetahuan ilmiah untuk memahami prilaku manusia.

6. Pertanyaan yang dibuat merelesikan kepentingan, keterlibatan, dan komitmen peribadi dari peneliti.

7. Melihat pengalaman dan perilaku sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, baik itu kesatuan antara subjek dan objek, maupun antara bagian dan keseluruannya.

Sifat-sifat penelitian tersebut, akan berjalan dengan ciri-ciri penelitian fenomenologi yang bersumber dari sugiono, 2008:30 berikut ini :

1. Fokus pada suatu yang tampak, kembali kepada yang sebenranya (esensi), keluar dari rutinitas, dan keluar dari apa yang diyakini sebagai kebenaran dan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Fenomenologi tertarik dengan keseluruhan, dengan mengamati entitas dari berbagai sudut pandang dan perspektif, sampai di dapat pandangan esensi dari pengalaman atau fenomena yang diamati.

3. Fenomenologi mencari makna dan hakikat dari tindakan sadar melalui pengalaman. Makna ini yang pada akhirnya membawa kepada ide, konsep, penilaian dan pemahaman yang hakiki.

4. Fenomenologi mendeskrifsikan pengalaman, bukan fenomenologi akan sangat dekat dengan kealamiahan (tekstur, kualitas, dan sifat-sifattt penunjang) dari sesuatu. Sehingga deskrifsi akan mempertahankan fenomena ini seperti apa adanya, dan menonjolkan sifat alamiah dan makna dibaliknya. Selain itu, deskrisi juga akanmembuat fenomena “hidup” dalamvterm yang akurat dan lengkap. Dengan kata lain sama “hidup” nya antara yang dalam kesadaran dengan yang terlibat oleh panca indra.

5. Fenomen berakar pada pertanyaan-pertanyaan yang langsung berhubungan dengan makna dari fenomena yang diamati. Dengan demikian peneliti penomenologi akan sangat dekat dengan fenomena yang diamati. Analoginya peneliti itu menjadi salah satu bagian dari puzzle dari sebuah kisa biografi.

6. Integrasi dari subjek dan objek. Persepsi peneliti akan sangat sebanding sama dengan apa yang dilihatnya/dedengarnya. Pengalaman akan suatu tindakan kan membuat objek menjadi subjek, dan subjek menjadi objek.

7. Investigasi yang dilakukan dalam kerangka intersubjektif, realitas adalah salah satu bagian dari proses secara keseluruhan.

8. Data yang di peroleh (melalui berfiki, intuisi, refleksi, dan penilaian) menjadi bukti-bukti utama dalam pengetahuan ilmiah.

9. Pertanyaan-pertanyaan penelitian harus dirumuskan dengan sangat hati-hati. Setiap kata harus dipilih, dimana kata yang paliang utama, sehingga dapat menunjukan makna yang utama pula.

Penelitian fenomenologi sangat relevan menggunakan penelitian kualitatif daripada penelitian kuantitatif, dalam mengungkapkan realitas yang terjadi di lapangan.

2.6 Kerangka Pemikiran

 Penelitian ini menggunakan Teori Fenomoligi sebagai kerangka pemikiran yang akan menjadi tolak ukur dalam pembahasan dan memecahkan masalah yang ada dalam penelitian ini.

 Istilah Fenomonologi mengau pada sebuah benda, kejadian atau kondisi yang dilihat. Oleh karena itu, Fenomenologi merupakan cara yang digunakan manusia untuk memahami dunia melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, fenomologi bearti membiarkan segalah sesuatu menjadi jelas sebagaimana adanya.

Fenomenologi memulai segala sesuatu dengan diam, yaitu sebagai tindakan untuk menggukapa makna dari suatu yang sedang di teliti. Husserl yang dikutif oleh Kuswarno dalam bukunya Fenomeologi, memandang bahwa :

Fenomeologi mempelajari bentuk-bentuk pengalaman dari sudut pandang orang yang mengalami secara langsung, seolah oleh kita mengalaminya sendiri. Fenomeologi tidak saja mengklasfikasikan setiap tindakan sadar yang dilakukan, namun juga meliputi prediksi terhadap tindakan dimasa yang akan dating , dilahat dari aspek-aspek yang terkait dengannya semua itu bersumber dari bagai mana seseorang memakai objek dalam pengalamannya. Oleh karena itu tidak salah apabila fenomeologi juga diartikan sbagai study tentang makna, dinamakan makna itu lebih luas dari sekedar bahasa yang mewakilinya. (kuswarno,2009:10)

 Pendapat tersebut cukup memberikan gambaran bahwa fenomenologi bertujuan untuk mengetahui dan memahami penggunaan gadget yang dirasakan dan bias kita rasakan juga, atau seolah-olah mengalaminya juga.

Tujuan umum Fenomeologi adalah mempelajari bagaimana fenomeologi dialami dalam kesadaran , pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomeologi tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Fenomeologi mencoba mencari pemahaman bagia mana ,amusia mengkontrusi makna dan konsep-konsep penting dalam kerangka “intersubjektif”.

 Para perilaku tindakan social oleh Schutz dinamakan sebagai “Actor” memiliki makna subjektif terhadap tindakan social yang dilakuakan . namun Schutz berpendpat , makna subjektif tersebut bukan ada di dunia privat, personal atau individual, hal ini di jelaskan oleh Schuz yang di kutif dari buku fenomeologi karya Kuswarno, adalah sebagai berikut :

Makna subjektif yang terbentuk dalam dunia sosial oleh aktor berupah sebuah “kesamaan” dan kebersamaan ( Common And Share) diantara para aktor. Oleh karenanya sebuah makna subjektif disebut sebagai “ intersubjektif ”.(2013:110)

 Dikaitkan dengan fenomena penggunaan gadget di kalangan anak-anak, para pengguna gadget merupakan aktor yang mengkontruksi kehidupan mereka sendiri, dan apa yang mereka lakukan memiliki makna subjektif yang kemudian mereka berinteraksi dengan sesama pengguna gadget karena kesamaan sehingga makna bersifat subjektif.

Setiap tindakan yang dilakukan seseorang pasti memiliki motif tertentu yang melatar belakangi seseorang melakukan tindakan tersebut. Motif dapat menggambarkan keseluruhan tindakan yang dilakukan seseorang. Menurut Schutz ada dua fase untuk mengambarkan seseorang. Berikut yang di jelaskan kuswarno dalam bukunya fenomenologi, adalah sebagai berikut :

Dua fase yang diusulkan schutz diberi nama tindakan inorder to motive (um zu motive), yang merujuk pada masa yang akan datang : dan tindakan because motive (weil motive) yang merujuk pada masa lalu (2013:111).

Dalam konteks fenomenologi, pengguna gadget adalah aktor yang melakukan tindakan, para aktor tersebut juga memiliki historis dan dapat dilihat dalam bentuk yang alami. Mangikuti pemikiran Schutz, pengguna gadget sebagai aktor memiliki salah satu bahkan kedua motif, yaitu motif yang berorintasi pada massa depan (In Order To Motive), dan motif yang berorentasi ke masa lalu ( Because Motive) konteks fenomenologi dalam penelitian ini adalah perkembangan anak dalam menggunakan gadget dimana anak-anak pengguna gadget menjadi sebuah fenomena teknologi yang semakin berkembang karena zaman yang semakin maju dan era globalisasi yang begitu pesat.

Studi fenomeologi yaitu penelitian dengan melihat realitas yang terlihat disekitar kehidupan manusia. Fenomeologi menganalisis gejalah-gejalah yang berkaitan dengan realitas sosial dan bagaimana bentuk-bentuk tertentu dari pengetahuan memberikan kontribusi kepada keadaan tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh leeuw dalam muslihi, mengenai fenomenologi sebagai berikut :

Fenomeologi pada perinsifnya adalah mencari atau mengamati fenomena sebagaimana yang tampak, yaitu (1) sesuatu itu berwujud, (2) sesuatu itu tampak,dan (3) karena sesuatu itu tampak dengan tepat maka ia merupakan fenomena. Penampakan itu menunjukkan kesamaan antara yang tampak dengan diterimah oleh si pengamat tampa melakukan modifikasi. (74:2004)

Asumsi dari fenomeologi menurut Littlejohn dalam Effendy adalah interpretasi dari pengalaman-pengalaman peribadi seseorang, seperti berikut ini :

Fenomeologi berasumsi bahwa orang-orang secara aktif menginterpretasi pengalam-pengalamannya dan mencoba memahami dunia dengan pengalaman peribadinya. (littljon,2009:57)

Lebih lanjut lagi dikatakan oleh Alfred Schutz dalam kuswarno, bahwa ini pemikiran Schuzt adalah :

Bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran, schutz meletakan hakikat manusia dalam pengalaman subjektif, terutama ketika mengambil tindakan dan mengambil sikap terhadap dunia kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini sehutz mengikuti pemikiran husserl, yaitu proses pemahaman aktual kegiatan kita, dan pemberian makna terhadapnya, sehingga ter-refleksi dalam tingkah laku. ( kuswarno,2009:18)

 Lebih lanjut, Schutz menjelaskan pengalaman inderawi sebenarnaya tidak punya arti. Semua itu hanya ada begitu saja, objek-objeklah yang bermakna. Semua itu memiliki kegunaan-kegunaan, nama-nama, bagian-bagian yang berbeda dan individu-individu itu memberi tanda tertentu meneganai sesuatu, miasalnya menandai orang yang mengajar atau guru. Dengan demikian fenomeologi menjadi pengalaman nyata sebagai data pokok sebuah realitas.

 Menurut Schutz, cara orang mengkontruksikan makna dari luar atau dari arus utama pengalaman ialah melalui prosestifikasi, dalam hal ini termasuk membentuk penggolongan atau klasifikasi dari pengalaman yang ada. Hubungan-hubungan makna diorganisir secara bersama-sama, juga melalui proses tipikasi, kedalam apa yang schutz namakan “ kumpulan pengetahuan”.

 Kumpulan pengetahuan bukanlah pengetahuan tentang dunia, melainkan merupakan segalah kegunaan-kegunaan praktis dari dunia itu sendiri. Persoalan pokoknya disini adalah bahwa setelah perkembangan tahap tertentu, kumpulan pengetahuan tersebut yang telah di tipifikasikan, yang terdiri dari dunia saja, juga dimiliki bersama-sama orang lain.

 Setiap orang memiliki sama-sama pikiran/akal sehat, dunia yang diterima secara begitu saja, yang oleh Schutz ( mengikuti Husserl) menyebutnyansebagai live word, yang merupakan dasar dari semua aktifitas-aktifitas sosial. Kemudian disusun dan mengubahnya dalam interaksi sosial lalu menurunkannya dari generasi ke generasi melalui proses sosialisasi yang dilakukan.

Penelitian fenomeologi justru berangkat dari perspektif filsafat, mengenai “apa” yang diamati, dan bagaimana cara mengamatinya. Adapun premis-premis dasar yang digunakan dalam penelitian fenomenologi adalah sebagai berikut :

1. Sebuah peristiwa akan berarti bagi mereka yang mengalaminya secara langsung.

2. Pemahaman objektif dimediasi oleh pengalama subjektif

3. Pengalaman manusia terdapat dalam struktur pengalaman itu sendiri. Tidak di kontruksi oleh peneliti. (Kuswarno,2009:58)

Memahami metodelogi fenomenologi, akan lebih jelas dengan mengikuti pemikiran dari Alfred Schutz. Walaupun pelopor fenomenologi adalah Edmund Husserl, Schutz adalah seorang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial. Selain itu, malalui Schutz-lah pemikiran-pemikiran Husserl yang dirasakan abstrak pada masa itu dapat dimengerti. (Kuswarno, 2009:58)

Inti dari memikiran Schutz adalah bagai man amemahami tindakan sosial melalui penafsiran. Peroses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesunggunya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Schutz meletakan hakikat manusia dalam pengalaman subjektif, terutama ketika mengambil tindakan dan mengambil sikap terhadap dunia kehidupan sehari-hari.

Dalam hal ini, Schutz mengikuti pemikiran husserl, yaitu peroses pemahaman aktual kegiatan kita, dan pemberian makna terhadapnya, sehingga terrefleksi dalam tingkahlaku. Schutz memiliki pandangan manusia adalah mahluk sosial, sehingga kesadaran akan dunia kehidupan sehari-hari adalah sebuah kesadaran sosial.

Menurut salah satu fenomenologi, edmund husserl yang dikutif dalam buku fenomenologi karangan engkus kuswarno manyatakan bahwa :

Dengan fenomenologi kita dapat bentuk-bentuk pengalam dari sudut padang orang yang mengalaminya secara langsung, seolah-oleh kita mengalaminya sendiri. Fenomenologi tidak saja mengkalisfikasikan setiap tindakan sadar yang dilakukan, namun juga meliputi prediksi terhadap tindakan dimasa yang akan datang, dilihat dari aspek-aspek yang terkait dengannya. Semua itu bersumber dari seseorang memaknai objek dalam pengalamannya oleh karena itu, tidak salah apabila fenomenologi juga diartikan sebagai studi tentang makna, diman amakna itu lebih luas dari sekedar bahasa yang mewakilinya. (2009: 10)

Dari penjelasan diatas, dapat diketahiu bahwa dalam konteks fenomenologis, anak-anak adalah aktor yang melakukan tindakan sosial melalui gadget.

Dunia individu merupakan dunia intersubjektif dengan makna beragam, dan perasaan sebagai bagian dari kelompok, manusia di tuntut untuk memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Dengan demikian ada penerimaan timbal balik, pemahaman atas dunia bersama , dan tipikasi atas dunia bersama. Melalui tipikasi inilah manusia belajar menyesuaikan diri kedalam dunia yang lebih luas, dan juga melihat diri kita sendiri sebagi orang yang luas, dan juga melihat diri kita sendiri sebagai orang yang memainkan peran dalm suatu tipikal.

Hubungan-hubungan sosial antara manusia ini kemudian membentuk totalitas masyarakat. Bagi schutz, tindakan manusia adalah bagian dari posisinya dalam masyarakat sehingga tindakan seseorang itu bisa jadi hanya merupakan komuflase atau peniruan dari tindakan orang lain yang ada disekelilingnya.

 Schutz menyebut manusia yang berperilaku tersebut sebagai aktor. Bagi schutz dan pemahaman kaum fenomeologis, tugas utama analisasi fenomeologis adalah merekontruksi dunia kehidupan “ sebenarrnya” dalam bentuk yang mereka alami sendiri. Realitas dunia tersebut bersifat intersubjektif dalam arti bahwa anggota masyarakat berbagai persepsi dasar mengenai dunia yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan komunikasi.

 Dalam konteks fenomeologi dalam penelitian ini, anak anak menggunakan gadget adalah aktor yang melakuakn tindakan sosial bersama aktor lainnya sehingga memiliki kesamaan dan kebersamaan dalam ikatan makna intersubjektif.

 Para aktor tersebut memiliki historitas dalam bentuk yang alami. Mengikuti pemikiran schutz yang disebutkan diatas bahwa anak-anak pengguna gadget, sebagai aktor mungkin memiliki salah satu dari dua motif, yaitu motif yang berorentasi ke masa depan dan motif yang berorintasi ke masa lalu. ( Kuswarno, 2009:111)

 Adapun studi fenomeologi bertujuan untuk menggali kesadaran terdalam para subjek mengenai pengalaman berserta maknanya. Sedangkan pengertian fenomena dalam studi fenomeologi sendiri adalah pengalaman atau peristiwa yang masuk kedalam kesadaran subjek.

 Selaras dengan permasalahan yang peneliti angkat, peneliti melihat bahwa fenomena gadget di kalangan anak-anak banyak sekali pengaruhnya. Dampak positif maupun negatif. Tujuan anak-anak zaman sekarang memakai gadget selain berfungsi alat komunikasi juga sebagai media hiburan bermain game, media belajar dan mengikuti perkembangan zaman memakai media sosial yang semakin banyak untuk sekarang ini.

 Penelitian ini dapat dilakukan dengan studi Fenomeologi, sesuai dengan yang dikemukakan Wilson dalm bukunya Kuswarno yang berjudul Fenomeologi sebagai berikut :

Praktik fenomenologi adalah dengan cara mengembangkan kejadian dalam suatu kajian sebagai apa yang dihasilkan pekerjaan peneliti sebagaimana apa yang dihasilkan pekerjaan peneliti fenomenologi melalui berbagai publikasi. Analisis fenomenologi terhadap ini budaya media massa misalnya, menerapkan unsur-unsur melalui pendekatan untuk menghasilkan pemahaman refleksif keadaan yang saling mempengaruhi dunia kehidupan audiens dan materii program.( 2009:21)

 Gambar 1

 Bagan Kerangka Pemikiran

 Gambar 1

 Bagan Kerangka Pemikiran

Fenomena

Perkembangana Anak Dalam Menggunakan gadget

Fenomenologi

Studi Penggunaan Gadget Di Kalangan Anak-Anak

Tindakan

Motif

Makna

Makna yang didapatkan anak terhadap gadget

Orang tua kepada anak yang menggunkan gadget

Motif orang tua memebrikan gadget dan Dorongan anak dalam menggunakan gadget