

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Gadget**

##### **1. Definisi Gadget**

Definisi dari *gadget* sendiri adalah suatu alat atau perangkat yang dirancang dengan teknologi canggih dengan fungsi yang lebih spesifik serta bersifat praktis atau bisa lebih memudahkan bagi para pengguna – penggunanya. Salah satu *gadget* yang keberadaannya paling penting dan semakin berkembang pesat dari dulu hingga saat ini adalah [\*handphone\*](#) atau yang biasa dikenal dengan *smartphone*.

##### **2. Sejarah Gadget**

*Smartphone* bisa dibilang adalah generasi penerus dari *handphone* yang ada sebelumnya. Biasanya *smartphone* identik dengan semakin banyak fitur canggih yang disediakan, kemampuan pemrosesan data yang makin canggih, serta penggunaan sistem operasi tertentu pada perangkatnya.<sup>1</sup>

Fenomena penggunaan Gadget di Indonesia merupakan sesuatu hal yang luar biasa dan hampir sulit dipahami dalam kondisi krisis finansial global. Namun hal dimaksud merupakan hal yang wajar jika memperhatikan aspek historis dan sosiologis pemanfaatan teknologi khususnya telepon seluler semenjak pertengahan tahun 1990-an. Kebutuhan akan informasi menjadikan faktor penentu gelombang

---

<sup>1</sup> Pandu Pradana, *Mengenal Android Lebih Dekat*, (Yogyakarta: Skripta Media Creative, 2013), hlm. 5

penggunaan telepon seluler saat ini.<sup>2</sup> Istilah informasi menurut pengertian KBBI adalah penerangan; keterangan; kabar atau pemberitahuan.<sup>3</sup>

Wacana yang dikemukakan riset dunia OECD seperti yang dikutip oleh Muhammad Sufyan A, yang menekankan *Gadget* sebagai evolusi perangkat ponsel berbasis teknologi informasi yang terintegritas dan memungkinkan untuk memenuhi semua kebutuhan penggunanya. Secara historis, ponsel cerdas ini pertama kali diperkenalkan raksasa manufaktur teknologi informasi Amerika Serikat, sebagai sebuah konsep desain produk pada tahun 1992 di sebuah pameran industri komputer prestisius.

Saat itu, dalam pameran bertajuk COMDEX (*Computer Dealer Exhibition*) yang bertempat di Las Vegas, IBM memperkenalkan konsep cerdas bersama SIMON. Didalamnya, dibenamkan beberapa aplikasi tambahan dari fungsi dasar telekomunikasi. Misalnya, kalender, *file manager*, jam dunia, kalkulator, *note pad*, *pager*, *to do list*, kemampuan mengirim dan menerima faksimili, serta yang terpenting aplikasi surat elektronik.<sup>4</sup>

Publik yang sebelumnya sudah terpuaskan dengan layar ponsel sangat kecil sehingga tampilan SMS semuanya vertikal, maka era milenium menuntut orang punya ponsel penuh *kelir* yang dilengkapi pula kamera di bagian belakang. Pasca merebaknya ponsel dengan kamera ini, ekspektasi masyarakat bertambah dengan

---

<sup>2</sup> Muhammad Sufyan A, *BlackBerry Everyone*, (Bandung: Mizan Media Utama, 2009), hlm.

<sup>3</sup>Departemen Pendidikan Indonesia, *Op.cit.*, hlm. 380

<sup>4</sup> Muhammad Sufyan A, *Op.cit.*, hlm 21

harapan ponsel yang bisa memainkan peran sebagai pemutar musik, baik dalam format MPEG-1 *Audio Layer 3* (MP3) maupun radio FM.

Layanan instant messaging, surat elektronik, dan jejaring sosial, membuat publik (terutama di kota besar Indonesia) lantas beralih mencari ponsel yang memang di desain bisa menyokong terwujudnya layanan internet di ponsel dengan efektif. Pada titik inilah, *gadget* muncul dengan deras. Hingga akhirnya, pada awal tahun 2009, pemandangan masyarakat urban Indonesia yang menggenggam perangkat komunikasi bergerak seutuhnya (layar warna, kamera, MP3, video, 3G, sekaligus *full* akses internet) menjadi pemandangan yang lumrah.<sup>5</sup>

## **B. Interaksi Sosial**

### **1. Definisi Interaksi Sosial**

Interaksi adalah proses dimana orang-orang berkomunikasi saling mempengaruhi dalam pikiran dan tindakan. Manusia dalam kehidupan sehari-hari tidaklah lepas dari hubungan satu dengan yang lain. Ada beberapa pengertian interaksi sosial yang ada di lingkungan masyarakat, diantaranya : Menurut H. Booner seperti yang dikutip oleh Ridwan Effendi, interaksi sosial adalah hubungan antara dua individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Sedangkan, menurut Gillin and Gillin yang juga dikutip oleh Ridwan Effendi, interaksi sosial adalah hubungan antara orang-orang secara individual, antar kelompok, dan orang

---

<sup>5</sup>*Ibid.*, hlm. 35

perorangan dengan kelompok.<sup>6</sup> Dari pengertian yang sudah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan individu, antara kelompok dengan kelompok, dan antara individu dengan kelompok.

## **2. Faktor-faktor yang Mendasari Interaksi Sosial**

Apabila dua orang bertemu, interaksi dimulai pada saat mereka saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara, bahkan mungkin berkelahi. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan bentuk-bentuk dari interaksi sosial. Adapun faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial, yaitu:

### **a. Faktor Imitasi**

Faktor imitasi mempunyai peranan sangat penting dalam proses interaksi sosial. Salah satu segi positifnya adalah bahwa interaksi imitasi dapat membawa seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah yang berlaku.

### **b. Faktor Sugesti**

Faktor sugesti ini ialah pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain. Pada umumnya, diterima tanpa adanya daya kritik.

### **c. Faktor Identifikasi**

Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain, baik secara lahiriah maupun batiniah.

---

<sup>6</sup> Ridwan Effendi, *Ilmu Sosial Budaya Dasar*, ( Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2006 ), hlm. 95

Hubungan sosial yang berlangsung pada identifikasi adalah lebih mendalam daripada hubungan yang berlangsung atas proses-proses sugesti maupun imitasi.

#### d. Faktor Simpati

Simpati adalah perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang yang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi. Bahkan orang dapat tiba-tiba merasa tertarik pada orang lain dengan sendirinya karena keseluruhan cara-cara tingkah laku menarik baginya.

Berlangsungnya suatu proses interaksi yang didasarkan pada berbagai faktor diatas, diantaranya faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Faktor-faktor tersebut dapat bergerak sendiri-sendiri secara terpisah atau dalam keadaan yang bergabung.<sup>7</sup>

### 3. Macam-macam Interaksi Sosial

Menurut Maryati dan Suryati, interaksi sosial dibagi menjadi tiga macam, yaitu :

#### a. Interaksi Antara Individu dan Individu

Dalam hubungan ini, bisa terjadi interaksi positif ataupun negative. Interaksi positif, jika hubungan yang terjadi saling menguntungkan. Interaksi negative, jika hubungan timbal balik merugikan satu pihak atau keduanya ( bermusuhan ).

---

<sup>7</sup>*Ibid.*, hlm. 97

b. Interaksi Antara Individu dan Kelompok

Interaksi ini pun dapat berlangsung secara positif maupun negative. Bentuk interaksi sosial individu dan kelompok bermacam-macam sesuai situasi dan kondisinya.

c. Interaksi sosial Antara Kelompok dengan Kelompok

Interaksi sosial kelompok dan kelompok terjadi sebagai kesatuan bukan kehendak pribadi. Misalnya, kerjasama antara dua perusahaan untuk membicarakan suatu proyek.<sup>8</sup>

#### 4. Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Syarat-syarat terjadinya interaksi sosial sebagai berikut :

a. Adanya kontak sosial

Kata “kontak” berasal dari bahasa Latin *con* yang artinya bersama-sama dan *tanga* yang berarti menyentuh. Jadi secara harfiah kontak berarti “bersama-sama menyentuh”. Ada juga yang mengartikan kontak sosial adalah secara fisik sebagai kontak yang terjadi hubungan badaniah, sementara gejala sosial tidak perlu adanya hubungan badaniah, oleh karena itu seorang dapat mengadakan hubungan dengan pihak lain tanpa menyentuhnya misalnya seorang yang berbicara melalui telepon, e-mail, surat, radio, dll. bahkan dapat dikatakan bahwa hubungan badaniah tidak perlu menjadi syarat adanya kontak. Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kontak sosial adalah hubungan antara satu

---

<sup>8</sup> Suryati, *Sosiologi*, ( Palembang: Noer Fikri Offset, 2017 ), hlm. 76

pihak dengan pihak lain yang merupakan awal terjadinya interaksi sosial, dan masing-masing pihak saling bereaksi antara satu dengan yang lain meski tidak saling bersentuhan secara fisik.<sup>9</sup>

Jadi dapat disimpulkan, bahwa komunikasi adalah proses menyampaikan pesan dari satu pihak ke pihak lain sehingga terjadi pengertian bersama.

b. Adanya Komunikasi

Komunikasi adalah hubungan antara pihak yang satu dengan yang lain yang saling mempengaruhi diantara pihak yang satu dengan yang lain. Dengan komunikasi, sikap dan perasaan seseorang atau sekelompok orang dapat dipahami oleh orang lain dan komunikasi dapat efektif apabila pesan atau pembicara yang disampaikan atau diucapkan sama oleh penerima pesan tersebut.

## 5. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerja sama ( cooperation ), persaingan, ( competition ), dan bahkan juga berbentuk pertentangan atau pertikaian ( conflict ). Gillin dan Gillin mengadakan penggolongan yang lebih luas lagi. Ada dua bentuk interaksi sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial yaitu :

---

<sup>9</sup>*Ibid*, hlm. 77

a. Bentuk Interaksi Asosiatif

- 1) Akomodasi, yaitu suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai suatu atau beberapa tujuan bersama.
- 2) Asimilasi, merupakan proses sosial dalam taraf lanjut. Ia ditandai dengan adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat antara orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia dan juga meliputi usaha-usaha untuk mempertinggi kesatuan tindak, sikap, dan proses-proses mental dengan memperhatikan kepentingan dan tujuan bersama.
- 3) Akulturasi, adalah suatu proses sosial yang timbul manakala suatu kelompok manusia dengan kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur dari suatu kebudayaan asing. Kebudayaan asing itu lambat laun akan diterima dan diolah ke dalam kebudayaannya sendiri tanpa menyebabkan hilangnya unsur kebudayaan kelompok itu sendiri.

b. Bentuk Interaksi Disosiatif

Bentuk interaksi disosiatif ini terdiri dari bagian-bagian, yaitu persaingan, kontravensi dan pertentangan.

- 1) Persaingan, adalah bentuk interaksi yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang bersaing untuk mendapatkan keuntungan tertentu bagi dirinya dengan cara menarik perhatian atau mempertajam prasangka yang telah ada tanpa menggunakan kekerasan.



- 2) Kontravensi adalah bentuk interaksi yang berbeda antara persaingan dan pertentangan. Kontravensi ditandai oleh adanya ketidakpastian terhadap diri seseorang, perasaan tidak suka yang disembunyikan, dan kebencian terhadap kepribadian orang, akan tetapi gejala tersebut tidak sampai menjadi pertentangan atau pertikaian.
- 3) Pertentangan adalah suatu bentuk interaksi individu atau kelompok sosial yang berusaha untuk mencapai tujuannya dengan jalan menentang pihak lain disertai ancaman atau kekerasan.

Akhirnya dapat disimpulkan, bahwasanya bentuk dari interaksi sosial dapat berupa asosiatif yakni ikatan kerjasama antar individu dengan individu atau individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok. Adapun bentuk interaksi sosial disosiatif yakni terjadinya suatu persaingan dan pertikaian baik antar individu dengan individu maupun individu dengan kelompok bahkan kelompok dengan kelompok.<sup>10</sup>

## 6. Dalil mengenai komunikasi yang efektif

Dalam komunikasi Islam, kita dapat menemukan gaya komunikasi yang dikategorikan sebagai kaidah, prinsip, atau etika komunikasi Islam. Salah satu etika komunikasi Islam terdapat dalam Q.S An.Nisa ayat 9 :

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرْكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَافًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

---

<sup>10</sup>*Ibid*, hlm. 80

*“Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka, yang mereka khawatirkan terhadap (kesejahteraannya)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertaqwa kepada Allah dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar (qaulan sadida)”*.

Di dalam hadits Nabi juga ditemukan prinsip-prinsip etika komunikasi, bagaimana Rasulullah saw mengajarkan berkomunikasi kepada kita. Berikut hadits-hadits tersebut:

1. *qulil haqqa walaukana murrān* (katakanlah apa yang benar walaupun pahit rasanya)
2. *falyakul khairan au liyasmut* (katakanlah bila benar kalau tidak bisa, diamlah).
3. *laa takul qabla tafakur* (janganlah berbicara sebelum berpikir terlebih dahulu).
4. Nabi menganjurkan berbicara yang baik-baik saja, sebagaimana yang diriwayatkan oleh Ibnu Abi Dunya, *“Sebutkanlah apa-apa yang baik mengenai sahabatmu yang tidak hadir dalam pertemuan, terutama hal-hal yang kamu sukai terhadap sahabatmu itu sebagaimana sahabatmu menyampaikan kebaikan dirimu pada saat kamu tidak hadir”*.
5. selanjutnya Nabi saw berpesan, *“Sesungguhnya Allah tidak suka kepada orang-orang...yaitu mereka yang memutar balikan fakta dengan lidahnya seperti seekor sapi yang mengunyah-ngunyah rumput*

*dengan lidahnya*”. Pesan Nabi saw tersebut bermakna luas bahwa dalam berkomunikasi hendaklah sesuai dengan fakta yang kita lihat, kita dengar, dan kita alami.

Prinsip-prinsip etika tersebut, sesungguhnya dapat dijadikan landasan bagi setiap muslim, ketika melakukan proses komunikasi, baik dalam pergaulan sehari-hari, berdakwah, maupun aktivitas-aktivitas lainnya.<sup>11</sup>

### **C. Skema Alur Fikir**

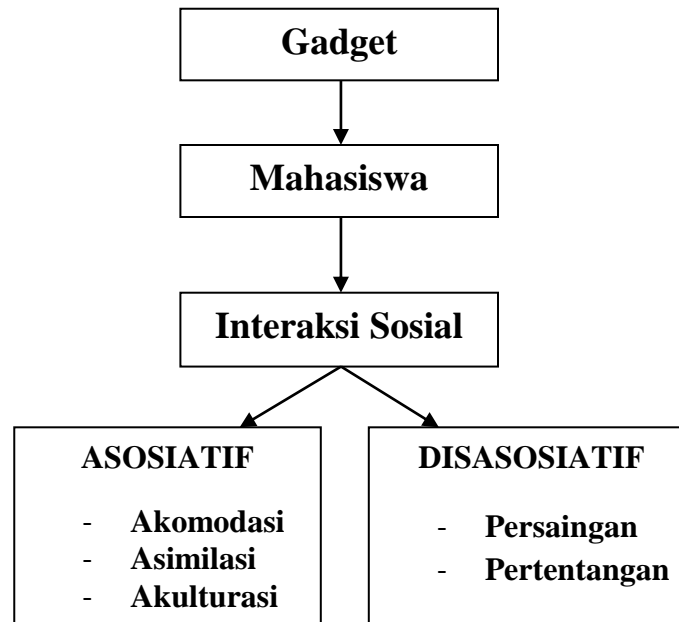
Menurut Sugiyono, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti.<sup>12</sup>

Untuk lebih jelasnya, kerangka berfikir dapat dilihat dengan pada skema.1 sebagai berikut :

---

<sup>11</sup> <http://www.follyakbar.id/2012/11/ayat-dan-hadits-tentang-komunikasi.html>. Diakses pada tanggal 25 Mei 2019

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, ( Bandung: Alfabeta, 2012 ), hlm. 91



Sumber : Kursiwi, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial, 2016

Berdasarkan kerangka berfikir pada skema.1, maka dapat dijelaskan bahwa *gadget* dapat mempengaruhi sikap mahasiswa terhadap interaksi sosial yang dilakukan. Adapun bentuk interaksi sosial dapat berupa asosiatif maupun disosiatif. Bentuk interaksi asosiatif terdiri dari akomodasi yaitu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai suatu tujuan bersama. Asimilasi adalah proses sosial yang ditandai dengan adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan-perbedaan untuk memperhatikan kepentingan dan tujuan bersama. Sedangkan, akulturasi adalah suatu proses sosial yang timbul manakala suatu kelompok manusia dengan kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur dari suatu kebudayaan asing.