PERILAKU REMAJA PENGGUNA GADGET;

Analisis Teori Sosiologi Pendidikan

Oleh: Zaenal Arifin*

Abstrak.

Artikel ini membahas tentang beberapa perilaku remaja dewasa ini yang terpengaruh oleh penggunaan gadget. Gadget selain sebagai alat untuk mempermudah dan membantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya, juga dapat menjadi penyebab penyimpangan perilaku terhadap penggunanya, terutama kalangan remaja masih dalam keadaan labil mentalnya dan mencari jati dirinya. Banyak sekali perilaku remaja yang cenderung mengalami perubahan yang signifikan setelah sekian lama dan terbiasa dengan penggunaan gadget.

Masa anak-anak hingga remaja jalah masa dimana individu melakukan sosialisasi untuk menentukan perannya dalam kehidupan masyarakat. Sosialisasi merupakan sebuah proses pengenalan nilai dan norma masyarakat secara sengaja atau tidak yang sedemikian rupa hingga akhirnya terbentuk suatu individu yang utuh. Untuk menjadi individu yang utuh, setiap individu harus mengambil peran dalam kelompok masyarakat sehingga dia diterima sebagai bagian dari suatu kelompok masyarakat. Beberapa prilaku yang ditunjukkan oleh remaja pengguna gadget ialah, intovet, selfi, konsentrasi pada dunia nyata, anti sosial. dan penyimpangan sosial.

Kata Kunci: Perilaku Remaja; Pengguna Gadget, Sosiologi Pendidikan

^{*} IAIT Kediri, zae.may13@gmail.com Volume 26 Nomor 2 September 2015

Pendahuluan

Fenomena penyimpangan sosial yang sering muncul dalam berita di berbagai media (baik cetak maupun elektronik) yang menimpa kalangan remaja di Indonesia (pada khususnya), memberikan gambaran kepada semua khalayak bahwa telah terjadi dekadensi moral. Munculnya video porno, aksi bullying dan kekerasan yang diperankan oleh kalangan ramaja usia sekolah (bahkan usia yang masih sangat belia yang seharusnya masih bermain) serta penyalahgunaan narkoba memberikan kesan kepada kita semua bahwa moralitas generasi bangsa sudah berada ujung tanduk (kalau tidak mau dikatakan diambang kehancuran). Moralitas adalah sistem untuk menjaga perdamaian, bahkan moralitas adalah pembeda antara manusia dengan makhluk yang lainnya.

Remaja dengan segala sifat dan sistem nilai tidak jarang memunculkan perilaku-perilaku yang ditanggapi masyarakat yang tidak seharusnya diperbuat oleh remaja. Perilaku-perilaku tersebut tampak baik dalam bentuk kenakalan biasa maupun perilaku yang menjurus tindak kriminal. Masyarakatpun secara langsung ataupun tidak langsung menjadi gelisah menghadapi gejala tersebut¹. Belum lagi ancaman yang muncul dari media seperti tayangan kekerasan, pornografi dan pornoaksi. Sejauh ini kekhawatiran terbesar yang menjadi pusat perhatian banyak kalangan adalah tindak kekerasan yang dilakukan anak-anak muda, dan itu sudah merupakan keadaan gawat yang perlu segera diatasi, namun demikian ada hal lain yang lebih mengkhawatirkan yaitu usia pelaku tindak kriminalitas semakin lama semakin muda.²

¹ P. Hadisaputro.. Studi Tentang Makna Penyimpangan Perilaku Di Kalangan Remaja. *Jurnal Kriminologi Indonesia* Vol. 3. No. 3. 2004: 9-18.

² M. Borba. Membangun Kecerdasan Moral: Tujuh Kebijakan Utama agar Anak Bermoral Tinggi. (Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. 2008).

Masalah moral adalah suatu masalah yang menjadi perhatian orang dimana saja, baik dalam masyarakat yang telah maju, maupun dalam masyarakat yang masih terbelakang. Karena kerusakan moral seseorang akan mengganggu ketenteraman yang lain. Jika dalam suatu masyarakat banyak rusak moralnya, maka akan goncanglah keadaan masyarakat itu. Jika kita tinjau keadaan masyarakat di Indonesia terutama di kota-kota besar sekarang ini akan kita dapati bahwa moral sebagian anggota masyarakat telah rusak atau mulai merosot. Dimana kita lihat, kepentingan umum tidak lagi menjadi nomor satu, akan tetapi kepentingan dan keuntungan pribadilah yang menonjol pada banyak orang.³

Generasi muda adalah tulang punggung bangsa, yang diharapkan di masa depan mampu meneruskan tongkat estafet bangsa kepemimpinan ini agar lebih baik. Dalam mempersiapkan generasi muda juga sangat tergantung kepada kesiapan masyarakat yakni dengan keberadaan budayanya. Termasuk didalamnya tentang pentingnya memberikan filter tentang perilaku-perilaku yang negatif, yang antara lain : minuman keras, mengkonsumsi obat terlarang, seks bebas dan lain-lain yang dapat menyebabkan terjangkitnya penyakit HIV/AIDS.4

Remaja adalah aset masa depan sebuah bangsa, sehingga masa depan bangsa akan ditentukan oleh remaja saat ini.

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi

³ K. Komariah. S.. Model Pendidikan Nilai Moral bagi Para Remaja Menurut Perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* Vol. 9 No. 1 2011: 45-54.

⁴ A. Sulistianingsih, Hubungan Lingkungan Pergaulan dan Tingkat Pengetahuan tentang Kesehatan Reproduksi dengan Sikap Seks Bebas pada Remaja. Skripsi. Fakultas Kedokteran. UNS. Surakarta. 2010.

yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat popular adalah gadget Setiap orang menggunakan gadget dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer tablet, smart phone, dan lain-lain. Gadget ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. Apalagi jangankan anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai gadget sampai disebut gadget freak.

Dari faktor semakin banyaknya teknologi yang bersaing menyebabkan harga dari gadget semakin terjangkau. Yang dulunya gadget adalah sesuatu yang elit, akan tetapi sekarang sudah tidak lagi. Dilihat dari kenyataan sekarang, sudah menjadi hal yang biasa bahwa anak-anak SD saja memiliki gadget berupa smart phone taupun Hand phone sebagai bahan mainan mereka. Dahulu orang yang mampu membeli gadget hanyalah orang golongan menengah keatas, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan saja mampu membelikan gadget untuk anaknya.

Beberapa tahun yang lalu gadget hanya banyak dipakai oleh para pembisnis dari kalangan menangah ke atas. Alasan mereka menggunakan gadget adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Namun pada zaman sekarang, gadget tidak hanya dipakai oleh para pembisnis saja, banyak para remaja bahkan anak-anak pun telah banyak menggunakan gadget. Semakin banyak produk yang ada di pasaran, maka semakin tinggi pula tingkat konsumtif pelaku pasar. Alasan para remaja menggunakan gadget karena memiliki berbagi fungsi selain untuk berkomunikasi juga untuk berbagi, menghibur dengan audio, video, gambar, game, dan lain-lain.

Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan terhadap anak usia dini akan membentuk perkembangan anak. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali vang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan gadget. Gadget sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak dan sudah menjadi hal yang biasa jika anak-anak saja sudah memakai gadget dalam kehidupan sehari-hari. Selain memiliki dampak pofitif yang sangat luar bisas adget juga memiliki dampak negatif, untuk itu peran orang tua sangat penting dalam bersikap dan berbuat untuk menanggapi perkembangan teknologi yang maju sangat pesat tanpa kendali di zaman sekarang ini.

Pembahasan

Konsep Teori Sosialisasi

1. Pengertian Sosialisasi

Sosialisasi merupakan sebuah proses paling penting yang secara sadar atau tidak selalu kita jalani setiap harinya. Sosialisasi sendiri dapat diartikan sebagai sebuah proses pengenalan nilai-nilai yang sedemikian rupa hingga akhirnya terbentuk suatu individu yang utuh. Maka dapat dikatakan apabila seorang individu tidak pernah melakukan sosialisasi dengan sempurna, ia dapat diibaratkan sebagai seorang individu yang tidak utuh.

Terdapat beberapa teori yang dikemukakan untuk memahami lebih jauh mengenai sosialisasi. Meskipun teoriteori tersebut bukanlah sebuah teori yang didasarkan pada bukti empiris, namun teori-teori tersebut berusaha menjelaskan persoalan mengenai sosialisasi dengan masingmasing cara yang mereka percayai benar. Berikut adalah beberapa teori yang telah terkenal mengenai sosialisasi:

Peter L. Berger mencatat adanya perbedaan penting antara manusia dengan makhluk lain. Berbeda dengan

makhluk lain yang seluruh perilakunya dikendalikan oleh naluri yang diperoleh sejak awal hidupnya. Sementara hewan tidak perlu menentukan misalnya apa yang harus dimakannya sudah diatur naluri: karena hal itu manusia memutuskan apa yang harus dimakannya dan kebiasannya yang harus selalu ditegakkannya.⁵. Karena keputusan yang diambil suatu kelompok dapat berbeda dengan kelompok lain, maka kemudian dijumpai keanekaragaman kebiasaan dalam soal makanan. Ada kelompok yang pokoknya nasi, roti, sagu, jagung. Kalau hewan berjenis kelamin berlainan dapat saling berhubungan karena naluri, sementara manusia mengembangkan kebiasaan mengenai hubungan laki-laki dan perempuan. Kebiasaan berkembang dalam tiap kelompok tersebut kemudian menghasilkan berbagai macam sistem pernikahan yang berbeda satu sama lain.

Kemudian keseluruhan kebiasaan yang dipunyai manusia tersebut, baik dalam bidang ekonomi, kekeluargaan, pendidikan, agama, politik dan sebagainya haris dipelajari oleh setiap anggota baru suatu masyarakat melalui suatu proses yang dinamakan sosialisasi. Berger mendefinisikan sosialisasi sebagai "a process by which a child learns to be a participant member of society".6 (proses yang dilalui seorang anak belajar menjadi seorang anggota untuk berpartisipasi dalam masyarakat). Wright mendefinisikan sebagai proses ketika individu mendapatkan kebudayaan kelompoknya dan menginternalisasikan (sampai tingkat tertentu) norma-norma sosialnya, sehingga membimbing orang itu untuk memperhitungkan harapan-harapan orang lain.

⁵ Kamanto Sunarto. *Pengantar Sosiologi (Edisi Revisi)*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 2004. 27

⁶ Sunarto. *Pengantar Sosiologi*, 27.

Sosialisasi tidak bersifat sekaligus/total, dalam arti merupakan proses yang terus berlangsung, bergerak dari masa kanak-kanak sampai usia tua. Misalnya beberapa norma, seperti peraturan-peraturan dasar mengenai makanan dan makan, disampaikan kepada individu sewaktu ia masih kanak-kanak; beberapa norma lainnya seperti norma pacaran ditangguhkan sampai usia berikutnya (ketika memasuki usia awal remaja). Beberapa lagi yang lain melibatkan pengajaran yang terus-menerus dan dilakukan sepanjang kehidupan manusia. Tanggung jawab sosialisasi biasanya di tangan lembaga atau orang-orang tertentu, tergantung pada aspekaspek yang harus terlibat. Misalnya, pendidikan agama diarahkan oleh orang tua sejak kanak-kanak dan oleh ustad setempat atau sekolah taman kanak-kanak berbasis agama; pendidikan profesi diberikan oleh para spesialis atau lembaga pendidikan kejuruan ayng berkompeten dalam hal itu, dan lain-lain. Sosialisasi bisa dilakukan dengan sengaja, maupun terjadi secara tidak disadari ketika individu mengambil petunjuk mengenai norma-norma sosial tanpa pengajaran khusus mengenai hal itu.

Kemudian apa yang dipelajari seseorang dalam sosialisasi? Menurut sejumlah tokoh sosiologi, yang diajarkan melalui sosialisasi ialah peranan-peranan. Oleh karena di dalam menjelaskan sosialisasi, sejumlah tokoh sosiologi menjelaskannya dengan teori peranan (*role theory*).

2. Proses/Tahap Sosialisasi

Penyesuaian diri terjadi secara berangsur-angsur, seiring dengan perluasan dan pertumbuhan pengetahuan serta penerimaan individu terhadap nilai dan norma yang terdapat dalam lingkungan masyarakat. Dengan melandaskan pemikirannya pada Teori Peran Sosial, George Herbert Mead dalam bukunya yang berjudul *Mind*, *Self*, *and Society from The Standpoint of Social Behaviorist* (1972) berpendapat

bahwa sosialisasi yang dilalui seseorang dapat diklasifikasikan melalui tahap-tahap berikut ini.

Pertama, Tahap Persiapan (Preparatory Stage) Tahap ini dialami sejak manusia dilahirkan, saat seorang anak mempersiapkan diri untuk mengenal dunia sosialnya. Pada tahap ini juga anak mulai melakukan kegiatan meniru meski tidak sempurna. Dalam tahap ini, individu sebagai calon anggota masyarakat dipersiapkan dengan dibekali nilai-nilai dan norma-norma yang menjadi pedoman bergaul dalam masyarakat oleh lingkungan yang terdekat, yaitu keluarga. Lingkungan yang memengaruhi termasuk individu yang berperan dalam tahapan ini relatif sangat terbatas, sehingga proses penerimaan nilai dan norma juga masih dalam tataran yang paling sederhana.

Kedua, Tahap Meniru/Tahap Bermain (Play Stage), Tahap ini ditandai dengan semakin sempurnanya seorang anak menirukan peran-peran yang dilakukan oleh orang dewasa. Pada tahap ini mulai terbentuk kesadaran tentang nama diri dan siapa nama orang tuanya, kakaknya, dan sebagainya. Anak mulai menyadari tentang apa yang dilakukan oleh seorang ibu dan apa yang diharapkan seorang ibu dari dirinya. Dengan kata lain, kemampuan untuk menempatkan diri pada posisi orang lain juga mulai terbentuk pada tahap ini. Kesadaran bahwa dunia sosial manusia berisikan orang-orang yang jumlahnya banyak telah juga mulai terbentuk. Pada tahap ini, anak-anak mengambil sikap orang lain untuk dijadikan sebagai sikapnya sendiri. Anak dalam dirinya mempunyai kumpulan stimuli tertentu untuk

merespon dan mengambil peran orang lain, tetapi peran tersebut bersifat sementara dan terpisah.⁷

Ketiga, Tahap Permainan (Game Stage), Peniruan yang dilakukan sudah mulai berkurang dan digantikan peran yang secara langsung dimainkan sendiri dengan penuh kesadaran. Kemampuannya menempatkan diri pada posisi orang lain pun meningkat, sehingga memungkinkan adanya kemampuan bermain secara bersama-sama.

Pada tahap ini individu mulai berhubungan dengan temanteman sebaya di luar rumah. Peraturan-peraturan yang berlaku di luar keluarganya secara bertahap mulai dipahami. Bersamaan dengan itu, anak mulai menyadari bahwa ada norma tertentu yang berlaku di luar keluarganya. Jika dalam tahap bermain-main (paly) anak mengambil peran orang yang berlainan dan tidak mempunyai hubungan apapun, sementara dalam tahap permainan (game) peran yang berlainan ini harus mempunyai hubungan nyata satu sama lain. Dalam tahap bermain anak tidak terorganisir secara keseluruhan karena hanya memainkan sederetan peran yang berlainan, akibatnya tidak mempunyai kepribadian yang nyata. Sementara dalam tahap permainan organisasi telah dilakukan dan kepribadian tertentu mulai muncul, anak mulai berfungsi dalam kelompok terorganisir, dan yang paling penting telah menyadari apa yang harus dilakukan dan dikerjakan dalam suatu kelompok khusus.8

Tahap Generalisasi (Generalized Keempat Other), Pada tahap ini seseorang telah dianggap dewasa. Dia sudah dapat menempatkan dirinya pada posisi masyarakat

⁷ George Ritzer & Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern*. terjmahan oleh Alimandan dari Modern Sociological Theory, Kencana, 2004). 282.

⁸ Ritzer. *Teori Sosiologi*, 283.

secara luas. Dengan kata lain, dia dapat bertenggang rasa tidak hanya dengan orang-orang yang berinteraksi dengannya, tetapi juga dengan masyarakat secara luas. Manusia dewasa menvadari pentingnya peraturan. kemampuan bekerja sama, bahkan dengan orang lain yang tidak dikenalnya. Manusia dengan perkembangan diri pada tahap ini telah menjadi warga masyarakat dalam arti sepenuhnya. Hanya dengan mengambil sikap sebagai anggota kelompok terorganisir, dan terlibat dalam aktifitas sosial kooperatif vang terorganisir. individu akan mampu mengembangkan diri.⁹

Dengan kata lain, untuk mencapai "diri" yang sempurna, individu harus menjadi komunitas dan ditunjukkan oleh kesamaan sikap dengan sikap komunitas (norma sosial).

3. Jenis dan Tipe Sosialisasi

Dilihat dari jenisnya, Berdasarkan jenisnya, sosialisasi dibagi menjadi dua: sosialisasi primer (dalam keluarga) dan sosialisasi sekunder (dalam masyarakat). Menurut Goffman kedua proses tersebut berlangsung dalam institusi total, yaitu tempat tinggal dan tempat bekerja. Dalam kedua institusi tersebut, terdapat sejumlah individu dalam situasi yang sama, terpisah dari masyarakat luas dalam jangka waktu kurun tertentu, bersama-sama menjalani hidup yang terkukung, dan diatur secara formal.

Peter L. Berger dan Luckmann mendefinisikan sosialisasi primer sebagai sosialisasi pertama yang dijalani individu semasa kecil dengan belajar menjadi anggota masyarakat (keluarga). Sosialisasi primer berlangsung saat anak berusia 1-5 tahun atau saat anak belum masuk ke sekolah. Sosialisasi primer akan mempengaruhi seorang anak untuk membedakan dirinya dengan orang lain yang berada di

_

⁹ Ritzer. Teori Sosiologi, 283.

sekitarnya seperti ayah, ibu, dan saudara. Sosialisasi primer merupakan tempat menanamkan nilai-nilai budaya yang dianut keluarganya dalam hal aturan-aturan keluarga, agama, dan masyarakat.

Dalam tahap ini, individu tidak mempunyai hak untuk memilih agen sosialisasinya, individu tidak dapat menghindar untuk menerima dan menginternalisasi cara pandang keluarga. Sosialisasi sekunder adalah proses selanjutnya yang memperkenalkan individu ke dalam lingkungan di luar keluarganya, seperti : sekolah, lingkungan bermain, dan lingkungan kerja. Salah satu bentuknya adalah *resosialisasi* dan *desosialisasi*. Dalam proses resosialisasi, seseorang diberi suatu identitas diri yang baru. Sedangkan dalam proses desosialisasi, seseorang mengalami 'pencabutan' identitas diri yang lama. Termasuk di dalamnya praktik cuci otak (*brainwashing*) yang sering dilakukan para teroris terhadap jaringan barunya.

Beberapa lembaga yang ada dalam masyarakat berfungsi melaksanakan proses resosialisasi terhadap anggota masyarakat yang berperilaku menyimpang baik yang berkadar ringan sampai berkadar berat antara lain: penjara, rumah singgah, rumah sakit jiwa, pendidikan militer dan sebagainya . Di lembaga-lembaga itu, nilai-nilai dan cara hidup yang telah menjadi milik seseorang karena tidak sesuai dengan norma dan nilai serta harapan sebagian besar masyarakat, dicabut (disosialisasi) dan digantikan dengan nilai-nilai dan cara hidup baru yang sesuai dengan harapan sebagian besar masyarakat (resosialisasi).

Bentuk yang kedua adalah sosialisasi antisipatoris. Pada proses ini, individu dipersiapkan untuk perubahan status dan peran yang baru. Sosialisasi ini terjadi menjelang kita beralih dari suatu jenjang pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, dari dunia sekolah ke dunia kerja, dari dunia kerja ke kehidupan pensiunan, dan sebagainya.

Sementara dilihat dari tipenya, sosialisasi dibedakan meniadi sosialisasi formal dan sosialisasi informal. Sosialisasi formal terjadi melalui lembaga yang dibentuk oleh pemerintah dan masyarakat yang memiliki tugas khusus dalam mensosialisasikan nilai, norma dan peranan-peranan yang harus dipelajari oleh masyarakat. Seperti sekolah, pendidikan militer dan lingkungan kerja. Sedangkan sosialisasi informal terjadi di masyarakat atau dalam pergaulan yang bersifat kekeluargaan. Seperti antar teman, sahabat, anggota klub, dan kelompok sosial yang ada di dalam masyarakat.

Baik sosialisasi formal maupun sosialisasi informal tetap mengarah kepada pertumbuhan pribadi anak agar sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di lingkungannya. Dalam lingkungan formal seperti di sekolah, seorang siswa bergaul dengan teman sekolahnya dan berinteraksi dengan guru dan karyawan sekolahnya. Dalam interaksi tersebut, ia mengalami proses sosialisasi. dengan adanya proses sosialisasi tersebut, siswa akan disadarkan tentang peranan apa yang harus ia lakukan. Siswa juga diharapkan mempunyai kesadaran dalam dirinya untuk menilai dirinya sendiri. Misalnya, apakah saya ini termasuk anak yang baik dan disukai teman atau tidak? Apakah perliaku saya sudah pantas atau tidak?

Meskipun proses sosialisasi dipisahkan secara formal dan informal, namun hasilnya sangat sulit untuk dipisahpisahkan karena individu biasanya mendapat sosialisasi formal dan informal sekaligus.

4. Agen Sosialisasi

Agen-agen sosialisasi ialah pihak yang melaksanakan sosialisasi. Agen-agen sosialisasi yaitu keluarga, sekolah, teman bermain dan media massa.

a. Keluarga

Keluarga adalah lembaga paling terkait erat dengan sosialisasi sosial. Dalam kehidupan manusia, biasanya agen sosialisasinya terdiri atas orang tua dan saudara kandung. Pada masyarakat perkotaan yang telah padat penduduknya, sosialisasi dilakukan oleh orang-orabng yang berada di luar anggota kerabat biologis seorang anak. Kadangkala terdapat agen sosialisasi yang merupakan anggota kerabat sosiologisnya, misalnya pengasuh bayi (baby sitter). Menurut Gertrudge Jaeger, peranan para agen sosialisasi dalam sistem keluarga pada tahap awal sangat besar karena anak sepenuhnya berada dalam lingkugan keluarganya terutama orang tuanya sendiri. Sang anak sangat tergantung pada orang tua dan apa yang terjadi antara orang tua dan anak pada tahap ini jarang diketahui oleh pihak luar. Arti penting agen sosialisasi pertama pun terletak pada pentingnya kemampuan yang diajarkan pada tahap ini. Untuk dapat berinteraksi dengan significant others (orang dengan siapa orang berinteraksi dalam proses sosialisasi), pada tahap ini seorang bayi belajar komunikasi secara verbal dan non verbal.

b. Sekolah

Agen sosialisasi yang juga dapat mempengaruhi yaitu pendidikan formal atau sering disebut sekolah. Sekolah mempersiapkannya untuk penguasaan peranperan baru dikemudian hari, dikala seseorang tidak bergantung lagi pada orang tua. Di lingkungan rumah seorang anak mengharapkan bantuan dari orang tuanya dalam melaksanakan berbagai pekerjaan, tetapi di sekolah sebagian besar tugas sekolah harus dilakukan sendiri

dengan penuh rasa tanggung jawab. Robert Dreeben berpendapat bahwa yang dipelajari anak yang disekolah selain membaca, menulis dan berhitung adalah aturan mengenai kemandirian, prestasi, universalisme, dan spesifisitas. Sekolah adalah dunia sosial anak-anak untuk memasukkan orang dengan latar belakang yang berbeda dari mereka sendiri. Hanya karena mereka bertemu orang-orang yang berbeda dari diri mereka sendiri bahwa anak-anak datang untuk memahami pentingnya faktor seperti ras dan posisi sosial. Seperti yang mereka lakukan, mereka cenderung di kelompok bermain yang terdiri dari satu, ras kelas dan gender.

c. Teman Bermain atau Teman Sebaya

Teman pergaulan (sering juga disebut teman bermain) pertama kali didapatkan manusia ketika ia mampu berpergian ke luar rumah. Pada awalnya, teman bermain dimaksudkan sebagai kelompok yang bersifat rekreatif, namun dapat pula memberikan pengaruh dalam proses sosialisasi setelah keluarga. Puncak pengaruh teman bermain adalah pada masa remaja. Kelompok banyak berperan dalam membentuk bermain lebih kepribadian seorang individu. Berbeda dengan proses sosialisasi dalam keluarga yang melibatkan hubungan tidak sederajat (berbeda usia, pengalaman, dan peranan), sosialisasi dalam kelompok bermain dilakukan dengan cara mempelajari pola interaksi dengan orang-orang yang sederajat dengan dirinya. Oleh sebab itu, dalam kelompok bermain, anak dapat mempelajari peraturan yang mengatur peranan orang-orang yang kedudukannya sederajat dan juga mempelajari nilai-nilai keadilan.

d. Media Masa

Media massa merupakan bentuk komunikasi dan rekreasi yang menjangkau masyarakat secara luas

sehingga pesan informasi yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat. Media massa terdiri dari media cetak (surat kabar, brosur, baleho, buku, majalah, tabloid) dan media elektronik (radio, televisi, video, film, piringan hitam, kaset, CD/DVD). Media massa diidentifikasikan sebagai media sosialisasi yang berpengaruh pula terhadap sosialisasi masyarakat. Pesan-pesan yang ditayangkan melalui media elektronik dapat mengarahkan masyarakat ke arah perilaku prososial maupun antisosial.

Media massa diyakini dapat menggambarkan realitas sosial dalam berbagai aspek kehidupan. Meskipun untuk itu, informasi atau pesan (*message*) yang ditampilkannya sebagaimana dapat dibaca di surat kabar atau majalah, didengarkan di radio, dilihat di televisi atau internet telah melalui suatu saringan (*filter*) dan seleksi dari pengelola media itu untuk berbagai kepentingannya, misalnya untuk kepentingan bisnis atau ekonomi, kekuasaan atau politik, pembentukan opini publik, hiburan, hingga pendidikan.

Terlepas berbagai dari kepentingan yang melatarbelakangi pemunculan suatu informasi atau pesan yang disajikan oleh media massa, kiranya tidak dapat dipungkiri lagi bahwa pada masa kini pertemuan orang dengan media massa sudah tidak dapat dielakkan lagi. Tidaklah berlebihan kiranya apabila abad ke-21 disebut sebagai abad komunikasi massa. Pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, baik perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software), akan membawa perubahan peranan sebagai penyampai pesan/informasi. Media masa yang paling berpengaruh dalam sosialisasi adalah televisi. Dengan membaca surat kabar atau menonton TV, cakrawala pengetahuan minat dan cara panjang seseorang akan diperluas. Bimbingan orang tua atau guru dalam menyikapi dan menikmati informasi yang dimuat dalam media masa sangat diperlukan. Dengan bimbingan orang tua dan guru diharapkan anak-anak terhindar dari pengaruh negatif pemberitaan media masa dan sekaligus dapat menyerap hal-hal positif dari media massa.

Perliaku Remaja Pengguna Gadget

Di zaman yang modern pada ini sangat saat perkembangan teknologi berkembang. terus Karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan manfaat menghasilkan positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif.

Semakin canggih zaman maka semakin banyak gadget yang akan digunakan tentunya apalagi sekarang ini semakin banyaknya aplikasi canggih yang berkembang dan terus berkembang pesat maka semakin banyak pula orang yang ingin memilih dan menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkannya setiap harinya.

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*. Beberapa perusahaan *gadget* kini tengah berlomba-lomba untuk mengembangkan produk dengan keunggulan masing-masing. jadi bisa dipastikan beberapa tahun ke depan, teknologi *gadget* semakin trend.

Sekarang tidak hanya kalangan atas saja yang dapat memiliki tablet dan smartphone. Namun kalangan menengah juga sudah dapat memiliki sebuah tablet dan smartphone karena semakin bersaing nya di pasaran untuk membuat harga gadget semakin ekonomis. Karena itu banyak produk-produk baru yang menawarkan gadget dengan harga yang cukup murah. Karena itu lah sekarang orang dengan mudah untuk memilki sebuah gadget. Tak heran juga permainan yang dimainkan anak zaman sekarang berbeda dengan dulunya.

Gadget yang didalamnya terdapat hampir semua model dan tipe aplikasi media sosial, menjadi alat yang sangat mudah¹⁰ bagi setiap orang untuk berinteraksi dan bersosialisasi tanpa harus dalam ruang dan waktu yang bersamaan. Media sosial merupakan situs dimana seseorang dapat membuat web page pribadi dan terhubung dengan setiap orang yang tergabung dalam media sosial yang sama untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media *broadcast*, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi feedback secara memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Sangat mudah dan tidak membutuhkan waktu yang lama bagi seseorang dalam membuat akun di media sosial. Kalangan remaja yang mempunyai media sosial biasa nya memposting tentang kegiatan pribadinya, curhatannya, serta foto-foto bersama teman-temannya. Semakin aktif seorang remaja di media sosial maka mereka semakin dianggap keren dan gaul. Namun kalangan remaja yang tidak mempunyai media sosial biasanya dianggap kuno, ketinggalan jaman, dan kurang bergaul.

Media sosial menghapus batasan-batasan dalam bersosialisasi. Dalam media sosial tidak ada batasan ruang dan waktu, mereka dapat berkomunikasi kapanpun dan dimanapun

_

Hal ini karena sifatnya, bentuk dan kegunaan yang praktis, simpel dan menyeluruh, hampir setiap kegiatan manusia bisa dibantu oleh gadget dengan mudah.

mereka berada. Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan seseorang. Seseorang yang asalnya kecil bisa menjadi besar dengan media sosial, begitu pula sebaliknya.

Bagi masyarakat Indonesia khususnya kalangan remaja, media sosial seakan sudah menjadi candu, tiada hari tanpa membuka media sosial, bahkan hampir 24 jam mereka tidak lepas dari *smartphone*. Media sosial terbesar yang paling sering digunakan oleh kalangan remaja antara lain; Facebook, Twitter, Path, Youtube, Instagram, Kaskus, LINE, Whatsapp, Blackberry Messenger. Masing-masing media sosial tersebut mempunyai keunggulan khusus dalam menarik banyak pengguna media sosial yang mereka miliki. Media sosial memang menawarkan banyak kemudahan yang membuat para remaja betah berlamalama berselancar di dunia maya.

Pesatnya perkembangan media sosial juga dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media sosial. Para pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan jaringan internet tanpa biaya yang besar dan dapat dilakukan sendiri dengan mudah.

Para pengguna media sosial pun dapat dengan bebas berkomentar serta menyalurkan pendapatnya tanpa rasa khawatir. Hal ini dikarenakan dalam internet khususnya media sosial sangat mudah memalsukan jati diri atau melakukan kejahatan. Bahkan ada sebuah istilah yang dipopulerkan oleh Peter Steiner: "On the internet nobody knows you're a dog". 11

Di era modern, manusia dipermudah dalam melakukan berbagai hal. Salah satu kemudahan yang diciptakan adalah berinteraksi melalui internet. Semakin berkembangnya internet

1

memunculkan pola interaksi dapat dilakukan tanpa harus berada dalam ruang dan waktu yang bersamaan. Menurut Anthony Giddens, dengan adanya modernitas hubungan ruang dan waktu terputus yang kemudian ruang perlahan-lahan terpisah dari tempat. Dari pernyataan tersebut dapat dilihat bahwa manusia menciptakan interaksi baru tanpa harus bertemu secara fisik, yang salah satunya dilakukan melalui internet khususnya media sosial.

Introvet.

Sekolah Tinggi Sandi Negara (STSN) bersama Yahoo! melakukan riset mengenai penggunaan internet di kalangan remaja. Hasilnya menunjukkan, kalangan remaja usia 15-19 tahun mendominasi pengguna internet di Indonesia sebanyak 64%.

Penggunaan media sosial di kalangan remaja ini juga menimbulkan pro dan kontra. Penggunaan media sosial seringkali mengganggu proses belajar remaja, sebagai contoh ketika sedang belajar lalu ada *notification chatting* dari teman yang akhirnya dapat mengganggu proses belajar, dan kebiasaan seorang remaja yang berkicau berkali-kali di Twitter yang terkadang hanya untuk mengeluhkan betapa sulit pelajaran yang sedang dia kerjakan.

Tidak berhenti sampai di situ saja. Yang lebih parah ada beberapa kasus seorang remaja yang dilaporkan hilang oleh orangtuanya yang ternyata kabur dengan teman yang baru dikenalnya di Facebook. Lalu apa yang menyebabkan seorang remaja begitu aktif di jejaring sosial? Dalam sebuah penelitian dinyatakan, media sosial berhubungan dengan

¹² George Ritzer dan Douglas J. Gooman. *Teori Sosiologi Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern* . Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008. Hlm. 617

kepribadian *introvert*. ¹³ Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa *gadget* itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan *gadget*. Akibatnya, tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi introvert.

The Presentation of Self (Selfi)

Kalangan remaja yang menjadi hiperaktif di media sosial ini juga sering memposting kegiatan sehari-hari mereka yang seakan menggambarkan gaya hidup mereka yang mencoba mengikuti perkembangan jaman, sehingga mereka dianggap lebih populer di lingkungannya.

Contohnya saja di Twitter, para remaja menampilkan diri melalui mengunggah avatar yang paling bagus dilihat, memposting tweet dan retweet sebanyak-banyaknya dengan tujuan memperlihatkan eksistensinya di dunia maya, mereka berusaha memperlihatkan eksistensi dirinya serta membangun citra sebaik mungkin. Para remaja juga berusaha memperlihatkan citra positif di Twitter. Begitupun halnya dengan Facebook, para remaja memposting foto-fotonya yang sedang bersenang-senang dengan teman-temannya dan seolah memperlihatkan betapa bahagia dirinya. Dengan demikian, dapat dikatakan individu menjadikan media sosial sebagai media presentasi diri.

Namun apa yang mereka posting di media sosial tidak selalu menggambarkan keadaan *social life* mereka yang sebenarnya. Ketika para remaja tersebut memposting sisi hidup nya yang penuh kesenangan, tidak jarang kenyataannya dalam hidupnya mereka merasa kesepian. Manusia sebagai aktor yang

306

Yuanita Setyastuti. Aprehensi Komunikasi Berdasarkan Konteks Komunikasi dan Tipe Kepribadian Ekstrovert – Introvert . *Jurnal Komunikator*. Volume 4, Nomor 2, Bulan November 2012

kreatif mampu menciptakan berbagai hal, salah satunya adalah ruang interaksi dunia maya. Setiap individu mampu menampilkan karakter diri yang berbeda ketika berada di dunia maya dengan dunia nyata. Hal ini dalam sosiologi disebut dengan istilah dramaturgi atau presentasi diri (*The Presentation of Self*) untuk menjelaskan bagaimana seseorang menampilkan diri pada lingkungan atau panggung tertentu.¹⁴

Teori dramaturgi dipopulerkan oleh Erving Goffman yang pada intinya untuk memahami perilaku manusia dalam kehidupan sosial seperti sebuah pertunjukan drama. Teori dramaturgi menjelaskan bahwa identitas manusia adalah tidak stabil dan bisa saja berubah-ubah tergantung dari interaksi dengan orang lain.

Dalam dramaturgis, interaksi sosial dimaknai sama dengan pertunjukan teater. Setiap individu adalah aktor yang berusaha membuat pertunjukan dramanya sendiri. Dalam mencapai tujuannya, para remaja berusaha mengembangkan perilaku-perilaku yang mendukung perannya tersebut. Aktor juga harus memperhitungkan setting, kostum, penggunaan kata dan lainnya untuk meninggalkan kesan baik pada lawan interaksi dan memudahkan jalan untuk mencapai tujuan yang oleh Goffman disebut manajemen daya tarik (*impression management*). ¹⁵

Goffman juga melihat perbedaan akting yang besar saat aktor berada di atas panggung (*front stage*) dan di belakang panggung (*back stage*). *Front stage* adalah ketika adanya penonton yang melihat kita dan kita sedang berada dalam bagian pertunjukan. Saat itu kita berusaha untuk memainkan peran kita sebaik-baiknya agar penonton simpatik. Sedangkan *back*

¹⁴ Amy Julia Rachmah. Pemanfaatan Situs Jejaring Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *EJPTI (Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika)* Volume 1, Nomor 3, Bulan November 2012

¹⁵ Erving Goffman. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday Anchor, Garden City, New York, 1959.

stage adalah keadaan di mana kita berada di belakang panggung, dengan kondisi tidak ada penonton, sehingga kita dapat berperilaku bebas tanpa memperdulikan peran yang harus kita bawakan. Apabila bisa dilakukan dengan baik, penonton akan termanipulasi dan melihat aktor sesuai sudut yang ingin ditampilkan oleh aktor tersebut.

Contoh konkrit dalam media sosial adalah ketika seorang remaja memperkenalkan diri melalui Facebook. Akun Fcebook tersebut sengaja dibuat agar mempunyai citra yang baik untuk mewakili peran yang akan dimainkan oleh si pemilik. Begitu pula saat mereka memposting status, komentar, dan foto. Mereka sengaja membangun sebuah *image* yang baik, yang ingin diperlihatkan pada teman-temannya. Apa yang mereka perlihatkan di akun Facebook adalah sebuah front stage dari diri seorang remaja, dan teman-teman mereka di Facebook adalah penontonnya. Para remaja akan membuat segala macam cara mempertahankan eksistensi diri mereka lingkungannya. Mereka akan merasakan kebahagiaan tersendiri ketika orang lain dapat melihat image diri yang mereka bangun di akun Facebook-nya dan akan lebih bahagia lagi ketika ada temannya yang merasa iri dengan *image* yang mereka perankan.

Namun segalanya berubah ketika kita melihat para remaja tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Panggung tempat mereka bermain adalah panggung *back stage*, tidak ada penonton dari teman-teman nya di media sosial, mereka menampilkan peran yang berbeda dengan apa yang mereka bangun di panggung *front stage* .

Sehingga tidak mengherankan jika suatu saat kita bertemu dengan seseorang yang berbeda jauh ketika berada di Twitter dengan ketika berada di realitas nyata. Contohnya, seseorang yang kita lihat sangat humoris dan banyak berbicara di dunia maya, tetapi ketika berinteraksi dalam kehidupan nyata ternyata ia adalah sosok yang pemalu dan pendiam. Namun

biasanya yang dapat melihat peran *back stage* seseorang adalah keluarganya, karena keluarga tentu sudah tahu sifat asli dari remaja tersebut. Mereka tidak perlu membangun suatu panggung ketika berinteraksi dengan keluarga nya sendiri.

Para penonton remaja yang sedang berakting di front stage seringkali tertipu dan tidak dapat lagi membedakan apakah kehidupan serta image seorang remaja yang mereka lihat di sebuah media sosial adalah diri mereka yang sebenarnya atau yang palsu. Di tengah kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, realitas telah hilang dan menguap. Kini kita hidup di zaman simulasi, di mana realitas tidak hanya diceritakan, dan dipresentasikan, disebarluaskan namun juga dapat direkayasa, dibuat dan disimulasi. Baudrillard memandang era simulasi dan hiper-realitas sebagai bagian dari rangkaian fase citraan vang berturut-turut.

Sulit Konsertasi Pada Dunia Nyata.

Kondisi anak saat ini jika berhadapan dengan *gadget*, jejaring sosial, atau barang sejenisnya cenderung melupakan lingkungan sekitarnya. Jenis permainan yang digandrungi anak pada zaman sekarang pun berbeda dengan permainan saat masa kecil saya dulu. Jenis permainan yang ada sekarang lebih banyak berupa *playstation* dan jenis permainan online lainnya yang bisa menghipnotis alam pikiran anak-anak dan ketagihan untuk bermain secara terus menerus. Akibatnya mereka tidak mampu me-*manage* waktu untuk kegiatan-kegiatan lainnya. Di sekolah pun mereka tidak fokus mengikuti pelajaran dan bosan berada dikelas.

Anti Sosial Dan Alienasi

Rasa kecanduan atau adiksi pada *gadget* akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan *gadget* kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan *gadget* kesukaannya, dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan *gadget* tersebut. Akibatnya, anak

akan mengalami kesulitan beriteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebaya.

Tanpa interaksi dengan teman sebaya secara langsung individu menjadi teralienasi dengan lingkungan sosial dengan lingkungan sekitar mereka. karena mereka sibuk dengan *gadget* masing-masing. teriebak dalam Mereka pencitraan di dunia virtual, baik dalam menciptakan citranya sendiri maupun dalam memandang manusia lain. Ini pun sesuai dengan pernyataan Baudrillard, "kita terbiasa hidup dalam cermin fantasi, dalam diri yang terbagi dan dalam alienasi."

Manusia saat ini terhubung dengan berbagai aplikasi media sosial yang membantu mereka untuk terhubung dengan manusia lain yang bisa berjarak ribuan mil melalui layar dan jaringan. Namun pada saat yang sama membuat jarak dengan mereka yang dekat dan mengalienasi mereka dengan lingkungan sosialnya. Manusia pun terjebak menjadi mahluk citra, baik dalam artian secara harfiah maupun secara kiasan.

Perilaku Menyimpang

Perilaku penyimpangan sosial¹⁶ dan berbeda dari adat kebiasaan, moral, etika, dan norma umum, dan tidak dapat diterima keberadaan perilaku tersebut oleh anggota masyarakat yang lain secara umum. Sehingga perilaku tersebut dianggap berbahaya bagi keberlangsungan tatanan masayarakat yang ada. Perilaku penyimpangan sosial terbagi kedalam dua golongan, pertama, disebut *devia* yang diartikan sebagai prilaku yang menyimpang dari tendensi sentral atau karakteristik rata-rata dari anggota masyarakat kebanyakan. Dan yang kedua disebut *diferensiasi* yang diartikan sebagai perilaku yang berbeda

¹⁶ Disebut juga sebagai prilaku abnormal, atau perilaku yang tidak adekwat, tidak bisa diterima oleh masyarakat pada umumnya, dan tidak sesuai dengan moral sosial yang berlaku, Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, (Jakarta, Rajawali Press, 1992), 13.

dengan tingkah laku umum, seperti kejahatan. Kejahatan adalah bentuk prilaku yang menyimpang dari karakteristik umum serta bertentangan dengan hukum, dan melawan peraturan yang legal oleh karenanya selalu ditolak oleh masyarakat secara universal.

Emile Durkheim (seorang sosiolog dari Perancis) menyebut penyimpangan sosial dengan istilah 'anomie', atau keadaan tanpa moral. Konsep anomie di kembangkangkan oleh Emile Durkheim. Istilah Anomie dapat diartikan sebagai ketiadaan Konsep tersebut dipakai untuk norma. menggambarkan suatu masyarakat yang memiliki banyak norma dan nilai yang satu sama lain saling bertentangan. Suatu mayarakat yang anomis (tanpa norma) tidak mempunyai pedoman mantap yang dapat dipelajari dan di pegang oleh para anggota masyarakatnya. Selain Emile Durkheim ada tokoh lain yang mengemukakan tentang teori anomie yaitu Robert K. Merton, ia mengemukakan bahwa penyimpangan terjadi melalui struktur sosial. Menurut Merton struktur sosial menghasilkan perilaku yang konformis (sesuai dengan norma) dan sekaligus perilaku yang dapat menyebabkan terjadinya penyimpangan. Merton berpendapat bahwa struktur sosial kearah mengahasilkan tekanan anomie dan perilaku menyimpang karena adanya ketidakharmonisan antara tujuan budaya dengan cara-cara yang dipakai untuk mencapai tujuan tersebut.

Prilaku penyimpangan sosial dapat terjadi dikalangan pengguna gadget pada masa remaja, karena dalam gadget terdapat aplikasi dan konten yang seharusnya tidak dikonsumsi secara terus menerus oleh kalangan remaja, apa lagi remaja adalah kondisi dimana mental dan kepribadian masih sangat labil, dapat berubah secara drastis. Dan pada masa remaja pula

Volume 26 Nomor 2 September 2015

11.

¹⁷ Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, (Jakarta, Rajawali Press, 1992),

proses sosialisasi dapat berjalan dengan cepat dan efektif, karena pada masa remaja individu mengalami rasa penasaran dan keingintahuan yang sangat tinggi, serta selalu ingin mencoba hal-hal yang baru. Konten dan aplikasi inilah yang menjadi agen perubahan perilaku (sosialisasi), jika konten dan aplikasi tersebut bersifat integratif tidak akan berdampak pada perilaku menyimpang. Tetapi seringkali kita konten dan aplikasi dalam gadget selalu menunjukkan hal-hal yang mengarah pada penyimpangan sosial, seperti pornografi, kekerasan, dan tindak kriminal lainnya. Selain itu, game online yang ada dalam menampilkan kekerasan. aplikasi gadget selalu seperti peperangan, perkelahian, perjudian dan sebagainya (meskipun tidak semuanya). Jika konten-konten negatif tersebut secara terus menerus dikonsumsi oleh remaja dan anak-anak, bukan tidak mungkin mereka juga akan meniru sikap dan prilaku yang ada dalam aplikasi tersebut.

Kesimpulan

Dari pemaparan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat diberikan beberapa kesimpulan, di antaranya sebagai berikut :

- Sosialisasi merupakan sebuah proses pengenalan nilai dan norma masyarakat secara sengaja atau tidak yang sedemikian rupa hingga akhirnya terbentuk suatu individu yang utuh. Untuk menjadi individu yang utuh, setiap individu harus mengambil peran dalam kelompok masyarakat sehingga dia diterima sebagai bagian dari suatu kelompok masyarakat.
- 2. Beberapa prilaku yang ditunjukkan oleh remaja pengguna gadget ialah, intovet, selfi, sulit konsentrasi pada dunia nyata, anti sosial, dan penyimpangan sosial.

Secara tidak sadar, saat ini manusia sudah mengalami ketergantungan menggunakan *gadget*. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif kehadiran *gadget*.

Contohnya saja *handphone*. Sehari saja tidak mnggunakan *handphone* pasti ada rasa yang mengganjal.

Orang tua harus tegas atau tidak boleh memanjakan anaknya yang umurnya dibawah 17 tahun untuk menggunakan gadget. Karena lebih banyak dampak negatif yang timbul apabila seorang anak di bawah umur telah diberikan gadget. Salah satu dampak negatif yang terjadi ialah dapat membuat anak menjadi malas, mengganggu kesehatannya dan juga dapat menyalah gunakan fungsi gadget.

Maka sebaiknya orang tua perlu memikirkan apa yang boleh diberikan oleh anak-anaknya yang masih berumur dibawah 12 tahun. Apabila ingin memberikan nya juga haruslah selalu tetap mengontrol penggunaan gadget nya jangan terlalu berikan kebebasan yang berlebihan. Dan juga melarangnya untuk membawa gadget ke sekolah, karena bisa menghambat proses pembelajarannya di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Sulistianingsih, Hubungan Lingkungan Pergaulan dan Tingkat Pengetahuan tentang Kesehatan Reproduksi dengan Sikap Seks Bebas pada Remaja. Skripsi. Fakultas Kedokteran. UNS. Surakarta. 2010.
- Borba, M. Membangun Kecerdasan Moral: Tujuh Kebijakan Utama agar Anak Bermoral Tinggi. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. 2008.
- Cohen, Bruce J. dan Simamora, Sahat. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Bina Aksara, 1983.
- Goffman, Erving, *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday Anchor, Garden City, New York, 1959.
- Hadisaputro, P. Studi Tentang Makna Penyimpangan Perilaku Di Kalangan Remaja. *Jurnal Kriminologi Indonesia* Vol. 3. No. 3. 2004: 9-18.
- http://en.wikipedia.org/wiki/On_the_Internet,_nobody_knows_y ou're a dog
- K. Komariah. S. Model Pendidikan Nilai Moral bagi Para Remaja Menurut Perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* Vol. 9 No. 1 2011: 45-54.
- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial*, (Jakarta, Rajawali Press, 1992).
- Paul, Horton dan Hunt, Chester L. Sociology Edisi Keenam (International Student Edition). Tokyo: McGraw-Hill, 1984.
- Rachmah, Amy Julia. Pemanfaatan Situs Jejaring Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *EJPTI (Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika)* Volume 1, Nomor 3, Bulan November 2012

- Ritzer, George & Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern*. terjmahan oleh Alimandan dari *Modern Sociological Theory*, Jakarta: Kencana, 2004.
- ------. Teori Sosiologi Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern . Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008.
- Setyastuti, Yuanita. Aprehensi Komunikasi Berdasarkan Konteks Komunikasi dan Tipe Kepribadian Ekstrovert Introvert . *Jurnal Komunikator*. Volume 4, Nomor 2, Bulan November 2012
- Shadily, Hassan. Sosiologi untuk Masyarakat Indonesia. Jakarta: PT Rineka Cipta, 1993.
- Sunarto, Kamanto. *Pengantar Sosiologi (Edisi Revisi)*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 2004.