

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

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

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta notebook, perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet. Beraneka macam jenisnya untuk saat ini mudah didapatkan. Karena harga dari berbagai jenis teknologi ini bervariasi ada yang murah dan ada juga yang mahal. Sesuai dengan kebutuhan ekonomi penggunanya. Dan setiap orang selalu ingin mempunyai teknologi yang semakin canggih. Barang teknologi bukan menjadi barang yang langka untuk ditemukan. Hampir semua aktifitas yang berhubungan dengan pendidikan, sosial-budaya, olahraga, ekonomi maupun politik selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatan-kegiatannya dalam pemecahan suatu masalah (Yumarni, 2022) .

Penggunaan teknologi gadget saat ini tidak memandang usia, dari orang dewasa hingga anak-anak usia pendidikan dasar pun telah menggunakannya. Penggunaan teknologi membawa efek positif dan negatif bagi para penggunanya. Salah satu contoh dampak positifnya adalah memudahkan para pengguna untuk berkomunikasi tanpa memerlukan waktu yang lama. Namun, dampak negatifnya adalah membuat pengguna cenderung bersikap individualis. Mereka menjadi terlalu fokus pada teknologi yang mereka miliki, sehingga lupa untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Hal ini menyebabkan manusia menjadi lebih individualis, karena lebih memilih menggunakan teknologi daripada berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya.

##### **2. Komunikasi**

Komunikasi merupakan aktifitas manusia yang sangat penting. Bukan hanya dalam kehidupan organisasi, namun dalam kehidupan manusia secara umum. Komunikasi merupakan hal yang esensial dalam kehidupan kita. Kita semua berinteraksi dengan sesama dengan cara melakukan komunikasi. Komunikasi dapat dilakukan dengan cara yang sederhana sampai yang kompleks, dan teknologi kini telah merubah cara manusia berkomunikasi secara drastis.

Komunikasi tidak terbatas pada kata-kata yang terucap belaka, melainkan bentuk dari apa saja interaksi, senyuman, anggukan kepala yang membenarkan hati, sikap badan, ungkapan minat, sikap dan perasaan yang sama. Diterimanya pengertian yang sama adalah merupakan kunci dalam komunikasi. Tanpa penerimaan sesuatu dengan pengertian yang sama, maka yang terjadi adalah “dialog antara orang satu” (Bala et al., 2015).

### **3. Komunikasi Keluarga**

Menurut Idris Swardy (1992:90), bahwa komunikasi keluarga adalah proses penyampaian pesan Bapak dan Ibu sebagai komunikator kepada anak-anak sebagai komunikan tentang norma-norma atau nilai-nilai yang berlaku dalam keluarga dengan tujuan keutuhan dan pembentukan keluarga yang harmonis. Untuk mempengaruhi atau membentuk sikap sesuai dengan isi pesan yang disampaikan Bapak atau Ibu sebagai komunikator. Dalam penelitian ini, komunikasi keluarga adalah suatu proses penyampaian pesan antara orangtua kepada anak remaja dengan tujuan pencegahan perilaku merokok bagi anak remaja tersebut yang ada di Kelurahan Winangun Kecamatan Malalayang Manado (Simon & Alouini, 2004).

Dalam lingkungan keluarga, pengaruh gadget terhadap komunikasi seseorang sangat signifikan karena teknologi tersebut sering kali menjadi fokus utama dalam interaksi sehari-hari. Saat ini, fenomena kecanduan penggunaan gadget memiliki dampak negatif pada interaksi keluarga, di mana anak-anak cenderung terlibat dalam aktivitas sendiri yang melibatkan gadget mereka, sehingga waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi dengan anggota keluarganya menjadi berkurang secara signifikan. Akibatnya, dinamika interaksi di dalam keluarga menjadi terganggu dan mengalami penurunan, yang pada akhirnya menyebabkan terjadinya penurunan keharmonisan dalam keluarga. Orang tua seringkali lupa akan peran penting mereka untuk mempertahankan interaksi dan komunikasi yang sehat di antara anggota keluarga karena terlalu terfokus pada penggunaan gadget. Mendidik anaknya atau dapat disebut juga lalai dengan tanggung jawabnya.

## B. Studi Literatur

Metode penulisan artikel ini adalah studi literatur dari hasil penelitian yang sudah dipublikasikan dalam jurnal maupun prosiding nasional. Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (PILENDIA, 2020).

Beberapa studi yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

*Tabel 1. Studi Literatur*

No	Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1.	(I. Lestari et al., 2015)	Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga	Hasil dari penelitian tentang pengaruh gadget pada interaksi sosial dalam keluarga dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana teknologi memengaruhi dinamika keluarga dan membantu mengidentifikasi potensi strategi untuk mengelola dampak negatifnya

2.	(A. Lestari et al., 2023)	Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak Seorang Anak	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tentang pengaruh yang ditimbulkan gadget terhadap kepribadian atau akhlak anak dan bagaimana cara orang tua menghadapi teknologi yang semakin pesat ini. Metode penelitian yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan wawancara. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial dan teknologi khususnya sosiologi dalam keluarga.</p>
----	---------------------------	--	---

3.	(Fitriana et al., 2021)	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga	Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja di Desa Lamdom telah menggunakan gadget selama 5-7 jam (300-420 menit) dalam sehari, yang berarti remaja tersebut sudah mengalami kecanduan terhadap gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan memberi dampak negatif bagi perilaku remaja dalam keluarga, diantaranya ketidakstabilan emosional yang mengakibatkan remaja mudah marah, emosi, gelisah, dan bahkan menggurung diri
----	-------------------------	--	--