BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. Perilaku Komunikasi

   a. Definisi Perilaku Komunikasi

Perilaku atau aktivitas – aktivitas tersebut dalam pengertian yang luas, yaitu perilaku yang menampak *(overt behavior)* dan atau perilaku yang tidak menampak *(inert behavior)*, demikian pula aktivitas – aktivitas dan kognitif.

Sedangkan perilaku komunikasi sendiri yaitu suatu tindakan atau perilaku komunikasi baik itu berupa verbal ataupun non verbal yang ada pada tingkah laku seseorang.

Komunikasi bergerak melibatkan unsur lingkungan sebagai wahana yang "mencipta" proses komunikasi itu berlangsung. Porter dan Samovar, dalam Mulyana alih-alih komunikasi merupakan matrik tindakan - tindakan sosial yang rumit dan saling berinteraksi, serta terjadi dalam suatu lingkungan sosial yang kompleks. lingkungan sosial ini merefleksikan bagaimana orang hidup, dan berinteraksi dengan orang lain, lingkungan sosial ini adalah budaya, dan bila ingin benar-benar memahami komunikasi, maka harus memahami budaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam buku lain diuraikan bahwa perilaku adalah suatu kegiatan atau aktifitas organisme (makhluk hidup) yang bersangkutan. oleh sebab itu, dari sudut pandang biologis semua makhluk hidup mulai dari tumbuh-tumbuhan, binatang sampai dengan manusia itu berprilaku, karena mereka mempunyai aktifitas masing-masing. sehingga yang dimaksud perilaku manusia, pada hakikatnya adalah tindakan atau aktifitas manusia dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, tertawa, bekerja dan sebagainya. dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku (manusia) adalah serangkaian kegiatan atau aktifitas manusia, baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati pihak luar.

Skiner (1938) seorang ahli psikologi, merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori skiner disebut teori "S-O-R" atau stimulus - organisme- respon. skiner membedakan adanya dua proses.

1) *Respondent respon* atau *reflecsive*, yakni respon yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan (stimulus) tertentu. Stimulus semacam ini disebut *electing stimulation* karena menimbulkan respon-respon yang relatif. Misalnya: makanan yang lezat menimbulkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keinginan untuk makan, cahaya terang menyebabkan mata tertutup dan sebagainya. *respondent* respon ini juga mencakup perilaku emosional misalnya mendengar berita buruk menjadi sedih atau menangis, lulus ujian meluapkan kegembiraannya dengan mengadakan pesta dan sebagainya.

2) *Operant respon* atau *instrumental respon*, yakni respon yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau perangsang tertentu. perangsang ini disebut *reinforcing stimulation* atau reinforce, karena memperkuat respon. Misalnya apabila seorang petugas keaehatan melaksanakan tugasnya dengan baik kemudian memperoleh penghargaan dari atasannya (stimulus baru), maka petugas kesehatan tersebut akan lebih baik lagi dalam melaksanaka tugasnya.

Bicara tentang perilaku, maka perilaku seseorang itu di tentukan oleh berbagai kebutuhan untuk memenuhi suatu tujuan atau tindakan ahir yang paling disukai dari suatu objek. Menurut Moefad salah satu dosen UIN Sunan Ampel Surabaya.[1] Perilaku itu terjadi karena adanya dorongan-dorongan yang kuat dari diri dalam diri seseorang itu sendiri. Yang difikirkan, dipercayai dan apa yang di rasakan, dorongan-dorongan itu yang di sebut motifasi. Motifasi adalah factor yang menyebabkan suatu aktifitas tertentu

[1] Drs.A.M. Moefad,SH.,M.Si, 2007, *Perilaku individu dalam masyarakat kajian komunikasi social,* el-DeHA Press Fakultas Dakwah IKAHA, Jombang Hlm. 17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadi dominan jika di bandingkan dengan aktifitas-aktifitas lainnya. Kalau kita perhatikan tingkah laku manusia dalam kehidupan pribadi dan kehidupan antar personal, sebenarnya kita bertanya tentang dua hal yakni mengapa seseorang memilih suatu tindakan dan menolak tindakan yang lain yang kedua mengapa mau mempertahankan tindakannya dalam waktu yang panjang meski banyak halangan.Tingkahlaku seseorang di pengaruhi oleh dua motivasi, yaitu motivasi positif dan motivasi negatif, motivasi ini mendorong manusia untuk bergerak untuk mendekati objek atau kondisi yang di inginkan atau hasrat dan kebutuhan. Contoh positif: seorang laki-laki yang menaksir seorang wanita, laki-laki tersebut tentu akan mencari bagaimana cara mendekati wanita tersebut.Sedangkan yang negative mendorong manusia untuk menjauhi objek atau kondisi yang dicemaskannya, motifasi negatif ini berupa rasa takut dan keengganan Contoh negatif: seorang yang merasa terancam dirinya, tentu akan berusaha menghindar dari sumber ancaman tersebut.

Sudah sejak lama para ahli meneliti apakah kemampuan berkomunikasi dan tingkah laku seseorang juga dipengaruhi oleh aspek biologis. Dengan kata lain apakah sifat itu ditentukan atau oleh faktor genetik, menurut McCroskey sifat adalah kecenderungan dari tempramen yang berasal dari struktur syaraf biologis yang ditentukan secara genetik, atau dalam bahasa yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lebih sederhana sifat di tentukan oleh aktifitas yang terjadi pada otak manusia.[2]

Sedangkan komunikasi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, Watzlawick, Beafin dan Jackson *" we can not not communicate"*, bahkan saat berdoa sekalipun. Komunikasi berasal dari bahasa latin yakni *communico* yang artinya membagi dalam arti membagi gagasan, ide atau fikiran; communication dalam bahasa inggris, *communicate* dari kata Bahasa Belanda. Komunikasi akan berlangsung dengan baik apa bila ada kesamaan makna antara komunikator dan komunikan. Menurut Beamer dan Varner (2008)[3] dalam bukunya intercultural communication menyatakan bahwa komunikasi adalah suatu proses penyampaian pendapat, pikiran, perasaan kepada orang lain yang di pengaruhi oleh lingkungan social dan budayanya.

Menurut. Wilbur Scramm dan Harold D. Laswell berpendapat komunikasi akan berhasil apabila pesan yang di sampaikan oleh komunikator cocok dengan kerangka acuan. Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan siapa? mengatakan apa? dengan saluran apa? kepada siapa? dengan akibat atau hasil apa? (who? says what? in which channel? to whom? with what effect?).[4]

---

[2] Morissan, M.A,2010, *Psikologi Komunikasi*,Ghalia Indonesia, Bogor Hlm. 10-11

[3]Prof.DR. Nina w. Syam, M.S, *Psikologi sebagai akar ilmu komunikasi*, 2011, Simbiosa Rekatama Media, Bandung H. 39

[4] Ibid., hlm.36

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jadi pengertian tentang perilaku komunikasi adalah suatu aktifitas atau tindakan manusia dari proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespons, yang dipengaruhi lima unsur komunikasi Menurut Harold Lasswell yakni siapa, apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan akibat atau hasil apa(who? says what? in which channel? to whom? with what effect?). dan komunikasi akan berlangsung dengan baik dan berhasil apa bila ada kesamaan makna antara komunikator dan komunikan yang di tunjukkan kepada komunikan dengan pesan non-verbal atau gerak tubuh.

b. Bentuk Perilaku Komunikasi

1) Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. respon atau aksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan/kesadaran dan sikap yang terjadi belum bisa diamati secara jelas oleh orang lain.

2) perilaku terbuka adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. respon terhadap stimulus tersebut jelas dalam bentuk tindakan atau praktek (practice).

c. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Komunikasi

Menurut Loawrence Green bahwa perilaku itu sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor-faktor yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) terwujud dalam sikap dan perilaku petugas lainnya yang merupakan faktor predisposisi yang terwujud dalam pengetahuan, sikap, kepercayaan keyakinan, nilai - nilai dan motivasi.

2) faktor *enabling*/pendukung yang terwujud dalam lingkungan fisik, tersedia atau tidak tersedianya fasilitas - fasilitas atau sarana - sarana kesehatan. misalnya : pusat pelayanan kesehatan.

3) faktor *reenforcing*/pendorong yang kelompok refrensi dari perilaku masyarakat.

Tim ahli *who* (1984), menganalisis bahwa yang menyebabkan seseorang itu berprilaku ada empat alasan pokok, yaitu:

1) pemikiran dan perasaan. bentuk pemikiran dan perasaan ini adalah pengetahuan, kepercayaan, sikap dan lain-lain.

2) orang penting sebagai refrensi apabila itu penting bagi kita, maka apapun yang ia katakan dan lakukan cenderung untuk kita.

3) sumber-sumber daya yang termasuk adalah fasilitas-fasilitas misalnya: waktu, uang, tenaga kerja, ketrampilan dan pelayanan. pengaruh sumber daya terhadap perilaku dapat bersifat positif maupun negatif.

4) kebudayaan perilaku normal, kebiasaan, nilai-nilai dan pengadaan sumber daya di dalam suatu masyarakat akan menghasilkan suatu pola hidup yang diaebut kebudayaan. perilaku yang normal adalah satu aspek dari kebudayaan dan selanjutnya kebudayaan mempunyai pengaruh yang dalam terhadap perilaku.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Pembentukan Perilaku

Perilaku manusia dalam kehidupannya dipengaruhi oleh banyak faktor yang melatar belakangi dalam berperilaku, diantaranya perilaku dipengaruhi oleh sikap dan lingkungan sebagai respon terhadap suatu kondisi.

Selanjutnya perilaku dibagi atas dua bentuk yakni perilaku sebagai upaya kepentingan atau guna mencapai sasaran dan perilaku sebagai respon terhadap lingkungan.

*Pertama,*perilaku sebagai upaya memenuhi kepentingan atau guna mencapai sasararan adalah perilaku yang terbentuk oleh gerak dari dalam dan berjalan secara sadar. Yang dimaksud dengan penggerak dari dalam adalah sistem nilai yang ditambahkan atautertanam, melembaga dan hidup didalam diriorang yang bersangkutan. Nilai tertanam dan berarti nilai menjadi keyakinan, pendirian atau pegangan. Perilaku merupakan aktualisasi, sosialisasi dan internalisasi keyakinan, pendiri atau sikap.

Kedua, dan perilaku sebagai respon terhadap lingkungan merupakan respon terhadap *treatment* dari atau kondisi lingkungan. Dan pembentukan perilaku dari luat itu ada yang berupa *stimulus* berdasarkan *stimulus respon* (seperti pujian, hadiah atau berupa teguran) dan ada yang berwujud *challenge* berdasarkan *challenge respon* yang berupa tanggung jawab, persaingan, perlombaan, kemenangan, kejuaraan, kehormatan dan sebagainya.[5]

[5] Taliziduhu Ndraha, *Budaya Organisasi* (Jakarta : Rineka Cipta, 1997) Hlm.39

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Komunikasi Anak

a. Definisi Komunikasi Anak

Sebelum membahas apa itu komunikasi anak, peneliti akan membahas terlebih dahulu apa yang dimaksud komunikasi. Secara etimologis atau menurut asal katanya, istilah komuniksi berasal dari bahasa latin *communicatio*, dan perkataan ini bersumber pada *communis*.[6]*Communis* disini berarti sama, dalam arti kata sama makna. Maksudnya ialah sama makna tentang suatu hal.

Jadi, komunikasi berlangsung apabila antara orang-orang yang terlibat terdapat kesamaan makna mengenai suatu hal yang.[7]

Adapula definisi komuniksi secara terminologis. Dan ada banyak pula definisi komunikasi yang berbeda menurut asumsi para ahli. Seperti definisi komunikasi menurut Carl I. Hovland komunikasi adalah proses dimana seseorang menyampaikan perangsang yang berbentuk lambang-lambang dalam rangka untuk merubah perilaku seseorang atau orang lain.[8]

Berbeda lagi definisi komunikasi menurut Onong Uchjana Effendi. Menurutnya, komunikasi adalah proses penyampaian suatu

[6] Onong Uchjana Effendy, *DinamikaKomunikasi*(Bandung: 2008), hlm. 3
[7] Ibid., hlm. 4
[8] Yoyon Mudjiono, *Ilmu Komunikasi* (Surabaya: Jaudar Press, 2012), hlm. 6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pernyataan yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain sebagai konsekuensi dari hubungan sosial.[9]

Dari sekian banyak definisi itu dapat disimpulkan komunikasi adalah proses penyampaian rangsangan kepada lawan bicara berupa pernyatan, lambang-lambang, gagasan, perasaan dan sebagainya yang bertuujuan untuk merubah perilaku orang lain supaya bertindak sesuai dengan apa yang dikehendaki.

Bahasan selanjutnya ialah anak. Anak adalah seorang lelaki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami masa pubertas. Anak juga merupakan keturunan kedua, dimana kata "anak" merujuk pada lawan dari orang tua, orang dewasa adalah anak dari orang tua mereka, meskipun mereka telah dewasa.[10]

Komunikasi pada anak merupakan suatu proses penyampaian dan transfer informasi yang melibatkan anak, baik sebagai pengirim pesan maupun penerima pesan. [11]

Dengan demikian yang dinamakan komunikasi anak ialah proses interaksi atau penyampaian rangsangan berupa symbol-simbol, gagasan, ide, perasan, dan pikiran yang terjadi pada anak. Entah anak dalam posisi sebagai komunikator atau sebagai komunikan.

Setiap orang yang hidup dalam masyarakat secara kodrati terlibat dalam komunikasi di kesehariannya tidak terkecuali seorang anak. Anak juga butuh berhubungan dengan orang lain apapun tujuannya, serta bersosialisasi dengan lingkungannya. Paling sedikit

[9] Onong Uhjana Effendy, *Dinamika Komunikasi* …… hlm.5
[10] https://id.wikipedia.org , Diakses pada tanggal 9 Desember 2015
[11] www.fik.unipdu.ac.id , Diakses pada Tanggal 9 Desember 2015

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terdiri dari dua orang yang saling berhubungan satu sama lainnya, karena hubungan, menimbulkan interaksi sosial.

Proses interaksi merupakan suatu aktivitas hubungan antar dua orang atau lebih. Interaksi pada anak, terutama adalah dengan anak-anak yang lain (teman), selain dengan anggota keluarga sendiri. Proses interaksi dengan sesama teman (dua orang atau lebih), merupakan sarana paling utama dalam memahami hubungan sosial ini. Hubungan sosial ini bisa berjalan dengan baik, bila terjadi kesefahaman antara berbagai pihak tersebut.[12]

Sebagian besar interaksi teman sebaya melibatkan permainan. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Catherine Carvey menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenagkan, tidak terikat tujuan, individu terlibat aktif, dan memilih sendiri apa yang akan dilakukan.[13]

Anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. Jadi, permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas ini sendiri, bukan karena memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas ini. Hal ini karena bagi anak-nak proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapatkan menurut Schwartzman.

---

[12] Arini Hidayati, *Televisi dan Perkembangan Sosial Anak* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm.50

[13]Christiana Hari Soetjiningsih, *PerkembanganAnakSejakPembuahanSampai dengan Kanak-kanak Akhir* (Jakarta: Prenada, 2012), hlm.220-221

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun fungsi permainan yang mempunyai dua fungsi utama yaitu fungsi kognitif dan fungsi emosi.

Fungsi kognitif, permainan membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan, anak-anak menjelajahi lingkugannya, mempelajari objek-objek disekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Melalui permaian, memungkinkan anak-anak mengembangkan kompetensi dan keterampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan.

Fungsi emosi, permainan memungkinkan anak untuk memecahkan, sebagian dari masalah emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Permianan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Karena tekanan batin terlepaskan dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan.[14]

Pada masa akhir anak-anak ini, mereka biasanya berpartisipasi dalam permainan *game*s sosial yang memiliki aturan sederhana tentang giliran dan sifat timbal balik. Saat ini, *game*s tidak hanya dilakukan dalam kegiatan yag nyata, namun juga bisa di aplikasikan di *gadget*, baik video *game*s maupun *onlinegame*s. Hal ini dimungkinkan terjadi karena sekarang ini hampir semua masyarakat di Indonesia, terutama di kota-kota besar, mempunyai *gadget*, penggunanya tidak hanya orang dewasa, bahkan saat ini tidak sedikit anak-anak usia sekolah dasar yang sudah sangat paham mengaplikasikan alat ini.

[14]Yudrik Jahja, Psikologi Perkembangan(Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 192

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kekhawatiran berbagai pihak adalah anak-anak akan lebih asyik bermain sendiri sehingga kurang menjalin interaksi dengan orang-orang di sekelilingnya, terutama dengan teman-teman sabayanya.[15] Yang perlu diperhatikan adalah permainan *game*s di *gadget* mebuat sedikit atau bahkan tidak mempunyai interaksi dengan orang disekelilingnya, dan bisa saja mengganggu aktivitasnya yang lain karena terlalu asyik bermain.

Secara global, pola komunikasi yang terjadi pada anak merupakan suatu hubungan personal dan kelompok. Dalam hubungan inilah anak akanmengembangkan kepribadiannya, mengadakan interaksi, saling mengisi dan memberi. Semua itu bagi anak merupakan suatu kesenangan.[16]

b. Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antarpribadi *(interpersonal communication)* merupakan komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi meupun pada kerumunan orang.[17]

Istilah lain dari komunikasi antar pribadi adalah komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal dianggap oleh para ahli sebagai komunikasi yang paling efektif dalam upaya mengubah sikap, peilaku, dan pandangan seseorang. Anggapan ini didasarkan pada kenyataan sebagai berikut:

i. komunikasi berlangsung dua arah secara timbal balik

[15]Christiana Hari Soetjiningsih, *PerkembanganAnak* ……..……hlm. 270
[16]Arini Hidayati, *Televisi dan Perkembangan Sosial Anak* …… hlm.65
[17] Wiryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: PT.Grasindo, 2004), hlm.32

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ii. arus balik berlangsung seketika

iii. kerangka acuan Komunikan dapat diketahui seketika.[18]

Komunikasi antarpribadi atau komunikasi interpersonal bisa terjadi jika berkomunikasi dengan sejumlah orang dengan timbal balik langsung seketika itu juga. Dalam komunikasi pribadi ini, komunikator memiliki banyak informasi mengenai keinginan, kebutuhan, dan nilai-nilai pribadi satu sama lain serta dapat mengembangkan gaya komunikasi yang cocok bagi kedua belah pihak.[19]

Pola hubungan antarpersonal pada anak, yang diawali dengan perkenalan, digambarkan sebagai fondasi yang mendasari hubungan dalam kesempatan-kesempatan selanjutnya. Hubungan yang baik dengan sesame anak akan mempererat ikatan diantara mereka. Ikatan ini akan semakin erat ketika masing-masing pihak bisa menempatkan diri sesuai dengan peran yang dimainkannya. Di samping itu, model-model permainan juga bisa untuk membentuk hubungan antarpersonal yang lebih erat. Keeratan hubungan ini bisa dipertahankan dengan adanya saling kontrol antara anak, seperti menasehati atau saling memberi respons yang tepat. Dalam artian, masing-masing anak harus tahu kebiasaan yang disukai maupun yang tidak disukai oleh temannya tersebut.[20]

---

[18]Yoyon Mudjiono, *Ilmu Komunikasi* ……hlm. 74

[19]Muhammad Budyatna dan Leila Mona Ganiem, *Teori Komunikasi Antarpribadi*(Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 10

[20]Arini Hidayati, *Televisi dan Perkembangan Sosial Anak* …… hlm.65

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tidak adanya hubungan baik sejak awal perkenalan, atau karena ketidakserasian pada hubungan-hubungan selanjutnya bisa terjadi pemutusan hubungan antara anak. Pemutusan hubungan ini juga bisa disebabkan oleh munculnya pertikaian atau konflik di antara mereka, seperti dominasi, kompetisi, dan sebagainya.

Adanya kemauan untuk mengadakan ikatan kembali merupakan pintu utama untuk membuka hubungan. Namun, bila yang lebih dominan adalah ketidakinginan untuk menjalin komunikasi dengan teman lain, ini merupakan indikasi sikap tidak suka bersahabat.

Dalam komukasi tidak hanya menentukan isi pesan, trapi juga hubungan antar pribadi. Coleman dan hamen menyebutkan empat model. Yang terjadi dalam hubungan interpersonal ini.

Pertama, model pertukaran sosial. Model ini memandang hubungana interpersonal sebagai suatu transaksi dagang. Orang berhubungan dengan orang lain karena mengharapkan sesuatu yang memenuhi kebutuhannya.

Kedua, model peranan. Hampir sama dengan model pertukaran sosial, model ini memandang hubungan interpersonal sebagai transaksi dagang. Disini setiap orang harus memainkan peranan sesuai dengan yang dikehendaki oleh masyarakat.

Ketiga, model permainan. Dalam model ini, orang-orang berhubungan dalam bermacam-macam permainan. Anak merupakan unsur kepribadian yang diambil dari perasaan kanak-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kanak dan mengandung potensi intuisi, spontanitas, kreativutas, dan kesenangan.

Keempat, model interaksional. Model ini memandang hubungan interpersonal sebagiai suatu system. Setiap system memiliki sifat-sifat struktural, integratif dan medan. Dengan kata lain, metode operasional mencoba menggabungkan model pertukaran, peranan dan permainan.

Gambaran dari empat model tersebut di atas akan menjadi dasar bagi seseorang termasuk anak-anak, dalam memainkan perannya. Berkaitan dengan model interaksi yang sering terjadi pada anak-anak, maka model kedua dan ketigalah yang sering digunakan, yaitu model peranan dan model permainan.

Dalam model peranan, anak seharusnya memfungsikan dirinya sesuai dengan posisi dan kedudukannya. Pemahaman tentang posisi dan peran yang baik akan membawa anak pada kesenangan orang lain, juga kesenangan dirinya sendiri. Sedangkan dalam model permainan, interaksi dan hubungan yang terjadi pada anak dengan teman sebayanya, berbentuk dalam pola permainan yang tentunya dari sini ada keinginan saling mengisi dan menerima.[21]

c. Efektivitas komunikasi antarpribadi

Pada haikatnya komunikasi antapribadi adalah komunikasi antara komunikator dan komunikan. Komunikasi ini paling efektif

[21]Arini Hidayati, *Televisi dan Perkembangan Sosial Anak* …… hlm. 55-57

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengubah sikap, pendapat, atau perilaku seseorang. Komunikasi antar pribadi bersifat biologis. Artinya, arus balik terjadi langsung. Komunikator dapat mengetahui tanggpan komunikan saat itu juga. Komunikator mengetahui sevara pasti apakah komunikasinya positif, negative, berhasil atau tidak. jika tidak berhasik maka komunikator dapat memberi kesempatan kepada komunikan untuk bertanya seluas-luasnya.[22]

Komunikasi antar pribadi mempunyai peranan cukup besar untuk mengubah sikap. Hal itu karena komunikasi ini merupakan proses penggunaan informasi secara bersama *(sharing process)*. Peserta komunikasi memperoleh kerangka pengalaman (*frame of experience)* yang sama menuju saling pengertian yang lebih besar mengenai maka informasi tersebut. Kerangka pengalaman yang sama diartikan sebagai akumulasi dari pengetahuan, nilai-nilai, kepercayaan, dan sifat-sifat lain yang terdapat dalam diri seseorang. Komunikasi berlangsung efektif apabila kerangka pengalaman peserta komunikasi tumpang tindih (*overlapping*), yang terjadi saat individu mempersepsi, mengorganisasi, dan mengingat sejumlah besar informasi yang diterima dari lingkungannya. Derajat hubungan antar pribadi turut mempengaruhi keluasan (*breadth)* dari informasi yang

[22]Wiryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*…….. Hlm. 36

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikomunikasikan dan kedalaman (*depth)* hubungan psikologis seseorang.[23]

Keefektifan hubungan antarpribadi adalah taraf seberapa jauh akibat-akibat dari tingkah laku kita sesuai dengan yang kita harapkan. Bila kita berinteraksi dengan orang lain, biasanya kita ingin menciptakan dampak tertentu, merangsang munculnya gagasan-gagasan tertentu, menciptakan kesan-kesan tertentu, atau menimbulkan reaksi-reaksi perasaan tertentu dalam diri orang lain tersebut. Kadang-kadang kita berhasil mencapai semuanya itu, namun ada kalanya kita gagal. Artinya, kadang-kadang orang memberikan reaksi terhadap tingkah laku dengan cara yang sangat berbeda dari yang kita harapkan.[24]

Broome (1997: 173-175) menemukan bahwa orang-rang sering berkomunikasi dengan orang lain dengan memiliki karakteristik serupa. Istilah sosiologi yang dipakaiuntuk menunjukkan keserupaan di antara orang-rang itu adalah *homofili.* Prinsip yang paling dasar dalam komunikasi manusia (*human communication)* adalah berupa penerusan gagasan-gagasan. Paling sering terjadi karena antara sumber dan penerima terdapat kesamaan- kesamaan tertentu. Konsep homofili digunakan untuk menerangkan tingkat pasangan individu-individu yang berkomunikasi dengan memiliki kesamaan atribut-atribut

[23]Wiryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*…… Hlm.37
[24]Dr. A. Supratiknya, *Tinjuan Psikologis Komunikasi Antarpribadi,* (Kota; Kanisius, Tahun), hlm. 24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tertentu.hal tersebut ditandai kesamaaan keyakinan, nilai-nilai sosial, pendidikan, dan status sosial.

Individu yang mempunyai kesamaan atribut tadi kemungkinan besar merupakan anggota kelompo tertentu, hidup saling berdekatan, dan terikat kepada kepantingan yang sama. Persamaan secara fisik dan sosial mendorong ke arah *homofili*. Apabila sumber dan penerima informasi saking berbagi makna yang sama *common meanings,* makakomunikasi akan berlangsung efektif. Bagian terbesar dari individu-individu yang berinteraksi satu sama lain, mempunyai kesamaan dan persamaan dalam status sosial, pendidikan, dan keyakinan.[25]

d. Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok biasanya digunakan untuk saling bertukar informasi, menambah pengetahuan, mengubah sikap dan perilaku, dan meningkatkan kesadaran antar pelaku komunikasi kelompok.Para psikolog dan sosiolog mengkalsifikasikan kelompok dalam empat dikotomi, yaitu: primer-sekunder, *ingroup-outgroup*, rujukan-keanggotaan, dan deskriptif-preskriptif.

Kelompok primer, adalah hubungan yang lebih akrab dengan keluarga, kawan sepermainan, dan tetangga yang dekat.[26] Berbeda dengan *kelompoksekunder*, kelompok ini tidak meiliki hubungan yang dekat, apalagi akrab satu sama lain. *Ingroup*, adalah kelompok kita, dan *outgroup* adalah kelompok mereka (orang lain).

[25]Wiryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*……. hlm.38-39
[26] Ibid., hlm. 61

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelompok rujukan, merupakan kelompok yang digunakan sebagai alat ukur (standard) untuk menilai diri sendiri atau membentuk sikap. Sedangkan *kelompokkeanggotaan*, merupakan kelompok yang menentukan serangkaian perilaku yang baku bagi anggota-anggotanya.*Kelompok deskriptif*, menunjukkan klasifikasi kelompok dengan melihat proses pembentukannya secara alamiah. Sedangkan *kelompok preskriptif* mengklasifikasikan kelompok menurut langkah-langkah rasional yang harus dilewati oleh anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan.[27]

Dari keempat kategori kelompok diatas, kategorisasi kelompok primer-sekunderdan *ingroup-outgroup* lebih ditemukan pada anak, meskipun kategori rujukan jugan sedikit ditemui.[28]Karena memang pada dasarnya, anak-anak akan cenderung membentuk atau berkumpul pada kelompok yang terdiri dari orang-orang yang sudah mereka kenal dan menurutnya dekat dengannya. Mereka juga menganggap orang lain yang sebagai orang luar yang tidak mereka kenal apalagi dekat dengannya tidak ikut pada kelompoknya.

Dalam kelompok, pemahaman anak mengenai "kelompok saya" dan "kelompok orang lain" (yang diidentifikasi dengan orang selain kelompoknya) masih sangat kuat sehingga ikatan ini akan semakin memperkuat posisi kelompok seorang anak. Terbentuknya kelompok pada anak biasanya dimulai dengan kelompok

[27]Arini Hidayati, *Televisi dan Perkembangan Sosial Anak* …… hlm.62
[28] Ibid., hlm. 63

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permainan, yang nantinya berlanjut dalam kegiatan-kegiatan lain, seperti belajar bersama, mengerjakan PR bersama, dan lain-lain.

Pemutusan hubungan oleh seorang anak pada kelompoknya bisa disebabkan karena aturan-aturan kelompok yang dianggap terlalu membelenggu, atau kelompok sudah tidak efektif dan tidak sistematis serta sudah tidak bisa memberikan keuntungan, ataupun anak telah menemukan kelompok yang dianggapnya lebih menyenangkan.

Pola-pola hubungan dari komunikasi pada anak ini, baik secara personal maupun kelompok, juga ditentukan oleh kondisi waktu, situasi tempat dan suasana kejiwaan anak.[29]

3. Pencinta *Gadget*

a. Definisi Pencinta *Gadget*

Sebelum membahas apa itu pencinta *gadget*, peneliti akan membahas arti dari kata pencinta terlebih dahulu. Pencinta/pen·cin·ta/ n orang yang sangat suka akan:,[30]dalam penelitian ini fokus membahas pencinta *gadget*, yaitu orang yang sangat suka akan *gadget*. Maksudnya, orang yang sangat menyukai *gadget* dengan sering menggunakannya kapan saja dimana saja.

Kemudian apa yang dimaksud dengan*gadget*? *Gadget* berasal dari bahasa Inggris, yaitu alat atu perkakas. Secara rinci *gadget* adalah alat elektronik kecil yang memiliki fungui khusus yang membuat hidup manusia lebih praktis. Lalu apa yang membedakan

[29]Arini Hidayati, *Televisi dan Perkembangan Sosial Anak* …… hlm.66
[30]http://kbbi.web.id/ , Diakses pada tanggal 16 Desember 2015

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

*gadget*dengan elektronik lainnya? Disini yang paling menonjol adalah pembaruannya. Jadi yang dimaksud *gadget* disini adalah bentuk pembaruan hari ke hari dari alat elektronik.

Adapun macam-macam *gadget* yang ada saat ini, yaitu sebagai berikut:

i. *Handphone*

Handphone atau ponsel atau yang sering di dengar telinga kita HP. *Gadget* yang ini adalah *gadget* yang sangat populer di kalangam kita, lansia saja masih menggunakan HP apa lagi kalangan anak muda. Handphone adalah sebuah barang elektronik yang berfungsi sebagai alat komunikasi atau bisa di sebut perangkat telekomunikasi dasar. Selain sebagai Alat telekomunikasi dasar, handphone juga mempunyai banyak fungsi di dalamnya.

ii. *Laptop*

Laptop adalah sebuah komputer yang bisa di bawa ke mana saja sesuai keinginan kita. Laptop merupakan hasil modifikasi sebuah komputer PC, bentuk dan berbagai Merck sudah di milik oleh *gadget* yang satu ini. Bentuk yang ringan dan mempunyai banyak fungsi membuat orang tergiur membelinya, beban yang dimiliki oleh laptop sesuai dengan bahan, spesifikasi dan juga ukurannya, kurang lebih ukurannya sekitar 1 – 6 kg.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

iii. Pemutar media player atau MP3 / MP4

Pemutar media adalah sebuah barang elektronik yang sudah umum di hidup kita, yang mempunyai fungsi untuk memutar musik atau video. Umumnya media player ini kita sebut dengan MP3 ataupun MP4.

iv. Camera digital

Camera digital adalah alat yang bisa untuk memotret sebuah objek yang kita inginkan. Cara kerja camera digital adalah setelah kita memotret objek maka selanjutnya pembiasan yang di lakukan oleh lensa dan di lanjutkan ke sensor CCD.

v. Tablet PC

Tablet PC sama seperti laptop, yaitu hasil modifikasi sebuah komputer PC. Namun tablet PC ini lebih ringan dan lebih keren di banding dengan laptop. Tablet PC adalah komputer portable dan banyak sekali kegunaan yang di miliki oleh tablet PC.[31]

Handphone saat ini juga sudah mengalami pembaruan lagi, yaitu ponsel pintar atau istilah dalam bahasa Inggris adalah *smartphone. Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai

[31] http://komputerlamongan.com , Diakses pada Tanggal 11 Januari 2016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan dengan pengunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Bagi beberapa orang, ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi.[32] Terdapat beberapa palikasi dengan fumgsinya masing-masing didalam satu perangkat. Seperti aplikasi yang berfungsi untuk menggali informasi hingga aplikasi *game* untuk fungsi menghibur.

Dari kesekian banyaknya macam *gadget*, konteks *gadget*yang digunakan anak dalam penelitian ini memfokuskan pada *gadget smartphone* dan tablet PC atau *tab*.

Dan tentu saja tidak hanya bentuk fisiknya saja yang mengalami pembaruan yang lebih praktis utntuk dibawa kemana-mana. Fitur-fitur didalamnya juga semakin hari semakin canggih. Seperti tersedianya aplikasi yang beragam. Mulai dari aplikasi untuk menggali informasi, membuat data dokumen, sampai aplikasi untuk menghibur, bisa berupa aplikasi *game* atau yang lainnya.

Dalam penelitian ini, peneliti membahas pencinta *gadget*. Yaitu seorang (dalam penelitian ini subjeknya ialah anak) yang sangat menyukai *gadget*, dengan membawa dan menggunakannya setiap saat. Bisa saja sebagian besar waktu pencinta *gadget* ini dihabiskan untuk menggunakan *gadget*. Entah digunakan sebagai fungsinya untuk menghibur, mencari informasi dan sebagainya. Orang yang seperti ini,

[32]https://id.wikipedia.org , Diakses pda Tanggal 12 Januari 2016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan susah hidup sebentar saja tanpa *gadget*. Karena hidupnya sudah terbiasa tergantung dengan *gadget.* Dalam penelitian ini fokus pada bentuk *gadget handphone* dan *tab*.

Dalam hubungan dengan produk teknologi media komunikasi seperti *gadget* yang melanda masyarakat kita, tidak terkecuali anak-anak, tidak akan menyangkal bahwa kehadirannya memang penting, tetapi yang menjadi permasalahannnya ialah bagaimana mencegah pengaruhnya yang diduga negatif.[33]

b. Ciri-ciri Pencinta *Gadget*

i. Waktu bermain cukup lama, di atas 6 jam.

ii. Terobsesi. Anak akan marah, sedih, atau frustrasi kalau tidak bermain. Saat orangtua menolak meminjamkan *gadget*, anak bisa naik pitam. Demikian juga, bila orangtua hendak mengambil *gadget* yang sedang dimainkan anak.

iii. Enggan bersosialisasi, anak lebih sibuk dengan *gadget*-nya.

iv. Rutinitas terganggu (malas makan/mandi).

v. Bolos sekolah, lalai mengerjakan tugas sekolah. Berbagai pekerjaan rumah dibiarkan menumpuk tanpa tersentuh.

vi. Pola tidur terganggu. Ini karena anak senang bermain sampai larut malam.[34]

vii. Sering tidak konsentrasi. Anak akan sereing susah berkonsentrasi dalam hal apapaun, tidak terkecuali pada

[33] Onong Uchjana Effendy, *Dinamika Komunikasi* …… hlm.202
[34] http://health.kompas.com Diakses pada Tanggal 5 Januari 2016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

saat berkomunikasi. Anak pencinta *gadget* akan susah menghiraukan apalagi merespon apa yang disampaikan oleh lawan bicaranya, karena anak terlalu fokus dan asyik memainkan *gadget*-nya.

Kira-kira seperti itulah ciri-ciri anak pencinta *gadget*. Mereka akan sangat ketergantungan dengan *gadget* dengan ingin memainkannya setiap saat. Tidak selalu negatif dampak dari penggunaan *gadget*, selama digunakan seperlunya sesuai kebutuhan.

4. Teman Sebaya

a. Definisi Teman Sebaya

Teman sebaya, yaitu anak-anak yang tingkat usia dan kematangannya kurang lebih sama. Salah satu fungsi terpenting dari teman sebaya adalah sebagai sumber informasi dan bahan pembanding di luar lingkungan keluarga. Melalui teman sebaya, anak memperoleh umpan balik tentang kemampuannya, mengevaluasi apa yang mereka lakukan (apakah lebih baik atau kurang) dibanding temman sebayanya. Hal ini sulit dilakukan di rumah, karena saudara kandungnya biasanya lebih tua atau lebih muda.[35]

Teman sebaya (*peer*) sebagai sebuah kelompok sosial sering didefinisikan sebagai semua orang yang memiliki kesamaan tingkat usia, menurut Hetherington & Parke. Akan tetapi, belakangan definisi

[35]Christiana Hari Soetjiningsih, *PerkembanganAnakSejakPembuahanSampai dengan Kanak-kanak Akhir* …… hlm.220

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

teman sebaya lebih ditekankan pada kesamaan tingkah laku atau psikologi menurut Lewis & Rosenblum.

Teman sebaya yaitu teman dimana mereka (anak-anak) bisa bermain dan melakukan aktivitas bersama-sama sehingga menibulkan rasa senang bhersaa. Biasnya usia mereka sebaya dan juga dari jenis kelamin yang berbeda.[36]

Sejumlah penelitian telah merekomendasikan betapa hubungan sosial dengan teman sebaya memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangan pribadi anak. Salah satu fungsi kelompok teman sebayaa yang paling penting ialah menyediakan suatu sumber dan perbandingan tentang dunia luar keluarga. anak-anak menerima umpan balik tentang kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya . Anak-anak engevaluasi apakah yang mereka lakukan lebih baik, sama, atau lebih jelek dari yang dilakukan oleh anak-anak lain. Mereka menggunakan orang lain sebagai tolak ukur untuk membandingkan dirinya. Proses pembandingan sosial ini merupakan dasar bagi pembentukan rasaharga diri dan gambaran diri anak menurut Hetherington & Parke.[37]

Seperti halnya dengan masa awal anak-anak, berinteraksi dengan teman sebaya merupakan aktivitas yang banyak menyita waktu anak selama masa pertengahan dan kahir anak-anak. Barker dan Wright mencatat bahwa anak-anak usia 2 tahun menghabiskan 10%dari waktu siangnya untuk berinteraksi dengan teman sebaya.

[36]Singgih D. Gunarsa & Ny. Y. Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia, 2003), hlm. 97
[37]Yudrik Jahja, Psikologi Perkembangan …… hlm. 194

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada usia 4 tahun, waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi dengan teman sebaya meningkat menjadi 20%. Sedangkan anak usia 7 hingga 11 meluangkan lebih dari 40% waktunya untuk berinteraksi dengan teman sebaya.[38]

Hubungan yang baik dengan teman sebaya sangat penting bagi perkembangan sosial yang baik. Isolasi sosial atau ketidakmampuan anak melibatkan diri ke dalam suatu jaringan sosial, dapat mengakibatkan munculnya masalah dan kelainan yang beragam mulai dari kenakalan dan masalah minum-minuman keras hingga depresi. Dari suatu penelitian, relasi yang buruk di antara teman-teman sebaya pada masa anak-anak dapat berefek pada kecenderungan terjadinya putus sekolah dan perilaku kenakalan remaja. Sebaliknya, relasi yang baik berefek pada kesehatan mental yang baik pada usia tengah baya.[39]

Interaksi teman sebaya dapat didorong dengan mengguanakan kelompok kecil permainan dan materi bahan pelajaran yang melibatkan banyaka anak dan kegiatan, seperti sosiodrama.[40] Interaksi yang sukse dengan teman sebaya memerlukan komunikasi dan keterampilan yang khusus, seperti meprakarsai interaksi, memelihara hubungan, dan menyelesaikan konflik.[41]

b. Teman Pada Masa Akhir Anak-Anak

[38] Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 184-185
[39] Christiana Hari Soetjiningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-kanak Akhir* …… hlm. 220
[40]Sri Esti Wuryani Djiwandono, Psikologi Pendidikan, (Kota: Grasindo, Tahun), hlm. 79
[41]Ibid., 79

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada masa kanak-kanak akhir, anak-anak makin memperluas pergaulannya yang semula dengan anggota keluarganya sendiri kemudian beralih ke teman-teman tetangga dan teman sekolahnya. Pada periode ini, memiliki teman sangat penting karena memberi manfaat yang besar bagi bagi perkembangan anak. Anak yang tidak atau sedikit memiliki tean dapat mengalami hambatan emosional, mental dan perilaku. Melalui interaksi dengan teman, anak-anak belajar banyak keterampilan sosial seperti komunikasi, kerjasama, pemecahan masalah, dan belajar bernegosiasi dalam situasi yang berbeda-beda.[42]

Teman pada masa akhir kanak-kanak terdiri dari rekan, teman bermain, atau teman baik. Biasanya yang dipilih ialah yang dianggap serupa dengan dirinya sendiri dan memenuhi kebutuhan.[43]

Psikolog menyebut masa akhir anak-anak ini usia berkelompok. Karena anak ingin diterimaoleh teman-teman sebayanya sebagai anggota kelompok dan saat anak ingin menyesuaikan diri dengan standar kelompok dalam penampilan, berbicara, dan perilaku. Disebut juga usia kreatif karena saat penentuan apakah anak akan menjadi pencipta karya yang konformis. atau baru dan orisinal. Pada masa ini anak mempunyai minat dan kegiatan bermain yang beragam/luas sehingga disebut usia bermain.[44]

---

[42]Christiana Hari Soetjiningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-kanak Akhir* …… hlm. 271
[43]Yudrik Jahja, Psikologi Perkembangan …… hlm. 209
[44]Christiana Hari Soetjiningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-kanak Akhir* …… hlm. 248

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ciri yang terpenting adalah bahwa geng aak-anak merupakan kelompok sosial ynag dibentuk oleh anak-anak sendiri, bukan oleh orang-orang dewasa. Persesuaian diri dengan teman-temannya sebaya menetap sepanjang tahiun-tahun akhir masa kanak-kanak, dan biasanya mencapai puncaknya antara usia sepuluh dan sebelas tahun.[45]

c. Peran dan Kedudukan Teman

Kecenderungan untuk mendapatkan teman ini akan semakin besar, seiring dengan bertambahnya usia anak. Setiap anak pasti ingin mempunyai teman lebih banyak dan sudah bisa memilih mana teman yang biak untuk dirinya. Pemilihan anak ini, menurut Dion dan Berscheid, biasanya didasarkan atas persamaan minat, usia, kematangan sosial, serta jenis kelamin.

Beberapa hal yang biasa dilakukan oleh anak, dari pertemanan yang sejati, ia terus mengadakan kontak untuk saling memuaskan. Untuk itu Hurlock dalam bukunya *ChildDevelopment*, menyarankan adanya beberapa hal dalam pertemanan seperti, anak harus memiliki minat dan afeksi terhadap teman, mempunyai kesamaan minat, kesamaan nilai, serta kedekatan geografis.

Bagaimanapun juga, dalam pertumbuhannya, anak memerlukan teman. Kendati ia akan mengalami pergantian teman,baik karena perpindahan tempat tinggal, perpindahan sekolah, atau karena faktor usia, semua anak akan mengakui, sebagaimna kita juga pernah mengalami hal itu, betapa pentingnya teman. Teman telah mengajari

[45]Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembengan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Kota: Erlangga, tahun), hlm. 156

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbagai hal, baik itu belajar keterampilan, berbicara, bermain, dan sebagainya. [46]

d. Status Sosiometris

Sebelum akhir masa kanak-kanak berakhir,sebagian besar anak-anak tidak hanya menyadari status sosiometris mereka, yaitu status yang mereka senangi dari kelompok sosial, tetapi juga status sosiometris dari teman-teman sebayanya.mereka mengerti bahwa bahwa beberapa teman diterima dan disukai teman-teman yang lain, sedangkan beberapa orang lagi hanya ditolak atau dengan sendirinya mengundurkan diri dari kelompok teman-temannya. Anak-anak juga mengerti bagaimana penilaian teman-teman terhadap dirinya, meskipun ada kecenderungan untuk membesar-besarkan penerima sosial dan memperkecil penolakan sosial.[47]

B. Kajian Teori

1. Teori pertukaran sosial *(Social exchange theory)*

Teori pertukaran sosial merupakan bagian dari teori komunikasi interpersonal yang menjabarkan bagaimana seseorang tinggal dan memasuki suatu interaksi sosial dengan mempertimbangkan konsekuensi yang didapatkan dari suatu interaksi interpersonal tersebut. Teori pertukaran sosial ini dikembangkan oleh Thibaut dan Kelley dapat dipraktikkan dalam konteks komuniukasi interpersonal, dan komunikasi kelompok kecil. Teori ini secara

[46]Arini Hidayati, *Televisi dan Perkembangan Sosial Anak* …… Hlm.68
[47]Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembengan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* …….. Hlm. 158

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

umumm lebih sering digunakan untuk menganalisis perilaku komunikasi interpersonal.

Teori pertukaran sosial yang dikembangkan oleh Thibaut dan Kelley ini memiliki asumsi bahwa orang akan secacra sukarela memasuki dan tinggal dalam suatu interaksi sosial dengan mempertimbangkan konsekuensi yang terjadi yaitu untung rugi. Pada dasarnya, dalam membangun sebuah interaksi sosial yang memungkinkan individu untuk memaksimalkan keuntungan yang diperoleh.

Teori pertukaran sosial menyatakan bahwa dorongan utama dalam hubungan interpersonal adalah kepuasan dari kepentingan pribadi dua orang yang terlibat. Kepetingan pribadi tidak selalu dianggap buruk dan dapat digunakan untuk meningkatkan suatu hubungan. Pertukaran interpersonal dianggap miri dengan pertukaran ekonomis di mana orang merasa puas ketika menerima kembalian yang sesuai untuk pengeluaran mereka.[48]

Teori Pertukaran Sosial (Social Exchange Theory) secara umum menganggap bahwa bentuk dasar dari hubungan interpersonal adalah suatu transaksi dagang, dimana orang berhubungan dengan orang lain karena mengharapkan sesuatu untuk memenuhi kebutuhannya. Pada perkembangan selanjutnya, berbagai pendekatan dalam teori pertukaran sosial pun membahas pada bagaimana

[48]Morissan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Masa* (Jakarta: Kencana Renada Media Group, 2013), Hlm. 298

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kekuatan hubungan interpersonal mampu membentuk suatu interaksi dan menghasilkan suatu usaha untuk mencapai keseimbangan dalam hubungan tersebut.[49]

Adapun asumsi-asumsi yang dibuat oleh teori pertukaran sosial mengenai sifat dasar manusia adalah sebagai berikut:

1. Manusia mencari penghargaan dan menghindari hukuman
2. Manusia adalah makhluk rasional
3. Standar yang digunakan manusia untuk mengevaluasi pengornbanan dan penghargaan bervariasi seiring berjalannya waktu dan dari satu orang ke orang lainnya.

Asumsi-asumsi yang dibuat oleh teori pertukaran sosial mengenai sifat dasar dari suatu hubungan adalah sebagai berikut;

1. Hubungan memiliki sifat saling ketergantungan
2. Kehidupan berhubungan adalah sebuah proses[50]

[49] http://www.slideshare.net/maulinaainiyah/teori-komunikasi-social-exchange-theory
[50]Richard West dan Lynn H. Turner, *Pengantar Teori Komunikasi, Edisi 3* (Salemba Humanika : Jakarta),hlm.218

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id