BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Deskripsi Subyek dan Lokasi Penelitian

1. Profil Tempat Penelitian

a. Letak dan Luas

Desa Berbek merupakan salah satu desa di kecamatan Waru, kabupaten Sidoarjo. Kabupaten Sidoarjo memiliki luas 634.38 km^2 dengan jumlah 18 kecamatan, salah satunya kecamatan Waru yang luasnya 27,72 km^2.[1] Kecamatan Waru ini merupakan kecamatan batas kabupaten sidoarjo dengan kota madya Surabaya.

Desa Berbek terletak dimana sebelah utara desa ini adalah batas kota madya Surabaya kelurahan kutisari Surabaya. Dan disebelah selatannya terdapat desa kepuhkiriman yang merupakan desa yang terdapat di kecamatan waru. Sedangkan disebelah timur desa berbek ada desa wadungasri yang perbatasan dengan rungkut Surabaya. Kemudian disebelah barat desa berbek juga masih dalam lingkupan desa kepuhkiriman seperti yang berada disebelah selatan desa berbek.

Sebagian besar wilayah desa Berbek adalah kawasan industri. Baik *home industry*, maupun pabrik-pabrik.[2] Sehingga

[1] Profil daerah kabupaten dan kota, kompas jakarta 2003, tim litbang kompas, penerbit buku kompas hlm. 376

[2] Wawancara dengan bapak kepsls dusun Berbek, Desa Berbek Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo pada tanggal 21 Maret 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

terdapat kawasan yang disebut berbek industri, yang tentunya merupakan kawasan khusus industri yaiu pabrik-pabrik produk tanpa ada rumah warga dikawasan tersebut. Oleh karena itu, penduduk musiman didesa Berbek lebih banyak dari penduduk asli.

Wilayah desa Berbek terbagi menjadi empat dusun. Yaitu dusun berbek, dusun turipinggir, dusun berbek gedangan, dan dusun berbek badongan yang terletak dibatas utara desa berbek. Dengan demikian, luas wilayah desa berbek keseluruhan kurang lebih 211,146 Hektar dengan penduduk kurang lebihnya 9630 jiwa.[3]

b. Jumlah penduduk

Wilayah keseluruhan desa berbek kecamata Waru kabupaten Sidoarjo berjumlah kurang lebih 9.630 jiwa, dengan jumlah laki-laki sebanyak 4867 sedangkan perempuan sejumlah 4.763. Banyaknya jumlah penduduk desa berbek ini terdiri dari 3.056 kepala keluarga.[4]

Namun, dengan demikian data statistic yang ada didesa Berbek tersebut merupakan data yang bersifat relatif, yang masih bisa berubah-ubah, yang hingga saat ini memungkinkan akan teerjadinya suatu perubahan data.

c. Pendidikan

[3] Ibid.,
[4] Data Kelurahan Desa Berbek; Jumlah Penduduk Kelurahan Berbek

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

Tingkat pendidikan merupakan faktor utama dalam suatu kehidupan masyarakat untuk menciptakan tatanan sosial yang lebih mapan karena semakin tingkat pendidikan yang ada dalam kehidupan masyarakat maka akan semakin tinggi dan semakin dinamislah mobilitas masyarakat, sosial masyarakat tersebut.

Pada data penelitian yang didapat, Terdapat tingakatan pendidikan terakhir yang sebagian besar warga berbek tempuh, dari sd hingga slta. Pada desa berbek ini tingkat pendidikan yang terakhir ditempuh dominan tinkat slta, yaitu sebanyak kurang lebih 3.690 orang. Untuk tingkat kelulusan perguruan tinggi seperti Sarjana/S1-S2 menduduki jummlah paling sedikit dalam tingkat kelulusan penduduk warga, yiatu kurangg lebih hanya sejumlah 248 orang.[5]

Hal ini bisa jadi dikarenakan kurang adanya kesadara pentingnya pendidikan, mereka lebih senang mencari kerja, apalagi mengingat sebagian besar wilayah berbek adalah kawasan industri. Namun tidak menutup kemungkinan mereka mencari kerja diluar desa Berbek bahkan diluar kabupaten Sidoarjo.

d. Perekonomian

Tinggi rendahnya kesejahteraan dalam suatu masyarakat dapat diukur oleh laju partumbuhan ekonominya. Apabila semakin tinggi tingkat pendapatan perekonomian dalam suatu masyarakat

[5] Ibid,.

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

maka semakin sejahtera-lah kehidupan masyarakat tersebut. Begitu pula sebaliknya, apabila semakin rendah pendapatan perekonomian yang diperoleh, maka tingkat kesejahteraannya juga rendah. Namun tidak menutup kemungkinan masyarakat yang berpendapatan rendah, bisa hidup sejahtera, tergantung bagaimana mereka menjalani kehidupannya.

Dari data yang diperoleh, tingkat perekonomian masyarakat desa Berbek sangat bervariatif, dari yang berprofesi sebagai pegawai negeri sipil, wiraswasta/pedagang, karyawan swasta, TNI, polri, dan jasa. Namun yang paling dominan di desa berbek ini adalah masyarakatnya yang bermatapencarian sebagai pegawai swasta.

Selain berprofesi sebagai karyawan swasta, tidak sedikit penduduk desa berbek tersebut berprofesi sebagai wiraswasta atau mereka membuka usaha sendiri seperti toko dengan menyediakan bahan pokok yang dibutuhkan sehari-hari, membuka bengkel, warung kopi, warung makan, dan lain sebagainya.

e. Agama

Meskipun ada beberapa agama yang dianut oleh pendudukk berbek, namun tetap yang dominan adalah masyarakat penganut agama islam, yaitu sejumlah kurang lebih 9.482 jiwa.[6] Hal ini terlihat banyaknya bangunan masjid untuk ibadah orang muslim.

[6]Ibid,.

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 ada bangunan tempat beribadah selain untuk agama islam, tapi bukan berarti tidak ada masyarakat yang menganut agama selain islam.

Masyarakat desa berbek juga ada yang beragama selain islam, seperti penganut agama Kristen, katholik, budha, dan hindhu yang paling sedikit jumlah penganutnya didesa ini, yaitu kurang kebih sejumlah 11 orang.

Semua data tentang profil desa berbek ini bersifat relative, yang bisa saja mengalami perubahan kapan saja, bahkan pada saat ini tida menutup kemungkinan akan terjadi perubahan data.

2. Profil Informan

Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan beberapa anak yang menjadi informan guna melengkapi data peneliti, yang menjadi informan tidak lain adalah anak pencinta *gadget* itu sendiri. Dan satu pengunjung setia warung kopi untuk memperoleh data tambahan tentang komunikasi anak pencinta *gadget* dengan teman sebayanya. Berikut adalah data dari informan:

1. M. Anwar

   Informan yang pertama ini akrab dipanggil Aan, yang merupakan salah satu siswa sekolah dasar (SD) kelas 6. Saat ini ia berumur 11 tahun. Aan yang sejak kelas 4 sudah mempunyai *gadget* sendiri ini mengaku sangat suka dengan

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 alasan karena banyak *game* yang seru didalamnya.

Perkembangan teknologi pun berkembang pesat, tidak puas dengan *gadget* yang sudah lama ia miliki sejak kelas 4, baru-baru ini pada saat kelas 6 ia mempunyai *gadget* baru yang tentu saja fitur didalamnya lebih canggih. Maniaknya Aan terhadap *gadget*, maka ia termasuk kategori subjek dari penelitian ini.

Aan sering menggunakan aplikasi *gameoffline* mapupun *online* yang terdapat di *gadget* canggihnya. Selain untuk bermain *game*, Aan termasuk bocah yang mengikuti trend saat ini, yaitu selfie. Ia sering menggunakan aplikasi kamera untuk memfoto dirinya dengan orang-orang terdekatnya.

Selain itu, aan menggunakan *gadget*-nya untuk alat komunikasi dengan orangtuanya dan orang terdekat lainnya saat tidak berada di satu tempat. Seperti saat pulang sekolah, ia menggunakan *gadget*-nya untuk menghubungi orangtuanya supaya menjemputnya disekolah. Dan tidak jarang ia menghubungi teman sekolahnya untuk menanyakan PR, ataupun sebalinya, jika sedang berada dirumah masing-masing.

2. Ibnu Athoilah

Informan selanjutnya ini akrab disapa iib. Bocah berusia 9 tahun ini merupakan salah satu siswa di sebuah Madrasah

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

Ibtidaiyah, saat ini iib kelas duduk dikelas 3. Ia suka bermain *gadget* karena ada aplikasi *gameonline* kesukaan didalamnya, yaitu *Clash of Cl*ans atau biasa disebut *COC*. Selain menggunakan aplikasi *COC* untuk hiburannya, ia juga menggunakan aplikasi BBM untuk mengirim pesan ke temannya.

Iib menghabiskan waktu bermain *gameCOC* dengan teman rumahnya selama kurang lebih dua jam di warung kopi dekat rumahnya yang ber-WiFi. *"enak, bisa bangun TH (rumah) sama perang"*[7], alasan iib saat ditanya peneliti mengapa suka dengan aplikasi *gameCOC*.

Iib juga menghabiskan malam minggunya dengan *full* bermain *gameCOC* di warung kopi langganannya hingga waktu shubuh. Meskipun masih dibawah umur, orangtua iib memperbolehkan asal iib terlebih dulu ijin dengan orangtuanya.

3. Zabid

Zabid merupakan informan paling dini usianya, namun hobynya yang bermain *gadget* tidak kalah dengan anak-anak diatas usianya. Saat ini Zabid berumur 6 tahun, dan masih duduk di bangku TK A. Sama dengan informan yang lain,

[7] Wawancara dengan Iib pada tanggal 27 april 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

Zabid bermain *gadget* di warung kopi milik ayahnya yang terpasang WiFi.

Pulang sekolah Zabid selalu bermain *gameoffline* dirumahnya, karena belom ada jaringan internet dari WiFi dirumahnya. Ketika siang warung kopi ayahnya sudah mulai buka, zabid menyusul ayahnya bekerja sambil menghabiskan wakktunya bermain *gadget*-nya yang berjenis PC tablet, dan memainkan *gameonline* hingga waktu Ashar tiba.

Setelah maghrib kerap terlihat Zabid sudah berada di warung kopi milik ayahnya dengan fokus pada PC tablet-nya, lagi-lagi untuk bermain *game* favoritnya. Permainan yang Zabid suka dan sering ia mainkan ialah *gameaction* tembak-tembakan, dan *Transformers*.

4. Wildan

Wildan juga salah satu anak yang ada didesa berbek yang sedang maniak dengan *gadget*-nya yang berjenis smartphone. Saat ini Wildan sedang duduk dibangku sekolah dasar kelas 5 mempuyai smartphone sendiri semenjak duduk dikelas 4. Aplikasi smartphone yang ia sering ia gunakan adalah *gameonlineClash of C*lans dan untuk aplikasi *Blackberry Massenger* jarang saja, hanya untuk mengirim pesan singkat kepada temannya menanyakan PR.

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

Setiap malam Wildan tidak ketinggalan main *game* di *gadget*nya di warung kopi dekat rumahnya yang ber-WiFi. Sepulang sekolah juga ia bermain *gadget*nya tapi tidak setiap hari seperti pada waktu malam.

Bersama teman lingkungan rumah yang sebaya dengannya, Wildan dan teman-temannya bermain *game* di *gadget*-nya masing-masing dengan menghabiskann waktu selama 2 jam hingga lebih.

5. Fachris

Saat ini fachris berusia 9 tahun. Bocah yang duduk dikelas 4 MI (Madrasah Ibtidaiyah) di timur desa berbek ini juga sangat menyukai *gadget*-nya. Ia menggunakan *gadget* jenis PC tablet. Fachris di fasilitasi oleh orangtuanya *gadget* dari 5 bulan lalu, tepatnya bulan Desember 2015.

Fachris biasa menggunakan *gadget*-nya untuk bermain *gameonline* maupun *offline*. Jika ia bermain *gameoffline* ia bermain dirumahnya saja. Jika ia ingin bermain *gameonline* ia biasa bermain di warung kopi milik ayahnya Zabid, karena kebetulan sangat berdekatan sekali dengan rumahnya.

Fachris menghabiskan waktu pulang sekolahnya untuk bermain *game* di tablet-nya hingga sore adzan Ashar. Kemudian waktu sore kegiatan Fachris mengaji disuatu TPQ. Setelah Maghrib, ia mengikuti les pelajarannya sehari-hari.

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

Sepulang dari les, ia langsung bermain *game* di warung kopi dengan teman-teman rumahnya yang sebaya dengannya.

Untuk jam pulangnnya tidak menentu. Jika ia sudah merasa ngantuk, ia bergegas pulang jam berapa pun itu. Namun meskipun sudah tengah malam, peneliti pernah menjumpai Fachris masih di warung kopi terlihat sedang bermain *gadget*-nya dengan serius tanpa lelah di wajahnya.

6. Ma'ruf

Informan satu ini bukan anak pencinta *gadget*, Ma'ruf salah satu pemuda 23 tahun yang sering *nongkrong* di warung kopi ber-WiFi yang ditempati anak-anak pencinta *gadget* sebagai tempatnya bermain *game online.*

Ma'ruf merupakan salah satu warga desa berbek, ia bekerja disalah satu pabrik di wilayah Berbek Industri. Disetiap waktu luangnya, selalu ia habiskan di warung kopi dekat rumahnya, yang tidak lain adalah tempat anak-anak pencinta *gadget* berkumpul bermain *gameonline*. Jadi Ma'ruf sedikit banyak mengetahui bagaimana kebiasaan anak-anak pencinta *gadget* pada saat asyik memainkan *gadget*-nya masing-masing dengan teman sebayanya di warung kopi.

B. Deskripsi Data

Setiap penelitian memiliki tujuan untuk mencari dan menemukan jawaban atas permasalahan yang di teliti, dan salah satu tahap penting

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 proses penelitian adalah kegiatan mencari dan mengumpulkan data baik data primer maupun data sekunder di Lapangan sebagai bahan untuk mencari kesimpulan dari penelitian. Setelah menemukan data dan fakta yang terjadi dilapangan, maka data –data tersebut disusun dan diolah lagi kemudian dibentuk menjadi suatu pernyataan atau kesimpulan dari penelitian tersebut.

Untuk itu, peneliti harus mengumpulakan data-data melalui pengamatan dan wawancara mengenai perilaku anak pencinta *gadget* yang terkait dengan bagaimana komunikasi mereka dengan teman sebayanya. Adanya fenomena tersebut, peneliti melakukan pengamatan, yang menjadi data primer dari penelitian ini yang terkait komunikasi anak pencinta *gadget* dengan teman sebayanya. Dan secara otomatis peneliti menemukan dan kemudian menghubungi informan, yang tidak lain adalah anak pencinta *gadget* itu sendiri.

Dari kegiatan wawancara dan pengamatan tersebut, maka peneliti berhasil menemukan dan mengumpulkan data-data tentang komunikasi anak pencinta *gadget* dengan teman sebayanya. Dalam kegiatan tersebut, peneliti juga mendapatkan informasi-informasi yang cukup untuk menjadi data pendukung kemudian diproses dan dianalisis.

Melalui observasi langsung, serta wawancara sebagai data sekunder , peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang berupa informasi-informasi selama penelitian di lapangan mengenai komunikasi anak pencinta *gadget* dengan teman sebayanya.

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

Menurut pengamatan, intensitas komunikasi anak terbilang rendah, ketika anak pencinta *gadget* dan teman sebayanya sedang bermain ghadgetnya masing-masing, tidak ada atau jarang terjadi komunikasi diantara mereka. Karena mereka asyik sendiri dengan *gadget*-nya masing-masing. Berbeda dengan kondisi dimana saat mereka tidak memainkan *gadget*-nya masing-masing, terlihat mereka saling berkomunikasi dan terkesan akrab. Tidak seperti pada saat main *gadget*, meskipun sebenarnya mereka saling mengenal, bahkan teman akrab, dan duduk berdekatan, jarang terjadi komunikasi. Menurut Aan, pada saat bermain *gadget*-nya masing-masing dengan temannya, hampir tidak melakukan komunikasi dengan teman sebayanya karena terlalu fokus dan serius bermain *gadget*-nya.

> "kalo main *gadget* nggak pernah ngajak ngomong soalnya serius nge-game. Palingan cuma tanya sekali, main game apa gitu."[8]

Iib juga mengaku jarang berkomunikasi dengan temannya saat bermain *game* di *gadget*nya. *"wong main game kok ngomong, engkok diserang"*.[9] Apabila batrai *gadget*-nya habis, dan kemudian di *charge,* barulah iib berkomunikasi dengan temannya tentang apapun itu. Menurut Zabid, ia juga tidak ingin kalah dalam permainanya, maka dari itu dia jarang berkomunikasi dengan temannya atau siapapun itu saaat bermain *gadget*-nya. Perihal ini diperkuat oleh jawaban Zabid:

[8] Wawancara dengan M.Anwar pada tanggal 16 April 2016
[9] Wawancara dengan Iib pada tanggal 27 April 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

"enggak*, engkok* kalah".[10]

Namun, anak akan sering berkomunikasi dengan temannya ketika tidak saling asik memainkan *gadget*-nya.

> *"*kalo pas nggak main game ya ngomong terus. *Sembarang-mbarang sing diomong".*[11]
> *"nek HP* di *ces* baru ngomong*".*[12]
> "nggak sering*, mek* tanya*war tok".*[13]

Dari sini bisa diambil kesimpulan sementara bahwa intensitas komunikasi anak pencinta *gadget* dengan temannya rendah apalagi sedang bermain *gadget*-nya dibandingkan saat tidak bermain *gadget*.

Kemudian menurut pengamatan, anak pencinta *gadget* tidak peka terhadap rangsangan lawan bicaranya, baik orang lain atau teman sebayanya. Pernah suatu hari peneliti mendatangi kumpulan anak yang sedang asyik bermain *gadget*nya masing-masing, kemudian peneliti berbasa-basi bertanya langsung apa yang sedang dimainkan, namun tidak ada yang merespon.

Pengalaman informan Anwar, apabila ia sedanga asyik bermain *gadget*nya lalu ditanya temannya sedang main apa, butuh beberapa kali bertanya barulah Anwar menjawab dengan singkat.

> *"nek* tanya main apa gitu aku diem *ae, nek wes* beberapa kali baru *tak* jawab *delok-en dewe".*[14]

---

[10] Wawancara dengan Zabid pada tanggal 2 mei 2016
[11] Wawancara dengan Anwar pada tanggal 16 April 2016
[12] Wawancara dengan Iib padatanggal 27 April 2016
[13] Wawancara dewngan Wildan pada tanggal 11 mei 2016
[14]Wawancara dengan Anwar pada tanggal 16 april 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

> "*nggak mgereken, wong* main *game* kok*, meneng tok, nek di reken engkok diserang* (lawan bermain di *game* yang dimainkan)".[15]
> *"Zabid yo* sering *nggak ngereken bu, nek di celok ibuk-e nggak tau noleh"*.[16]

Menurut Wildan pun saat ia sudah asyik bermain *gadget*nya, ia tidak menghiraukan orang lain yang mengajak ia berkomunikasi karena sudah terlanjur serius dengan *game* yang ia mainkan di *gadget*nya.

> "*nggak ngereken, nggetu bu wes kadung*".[17]

Jika memang ada respon saat terjadi komunikasi, komunikasi tidak secara face to face yang sering anak pencinta *gadget* alami dengan teman sebayanya meskipun sedang berada ditempat dan bahkan duduk yang sangat berdekatan. Hal ini terjadi karena mereka khawatir jika menatap wajah lawan bicaranya, mereka tidak lagi konsentrasi pada *game*nya sehingga mereka yang pencinta *gadget* akan kalah di *game* yang sedang meraka mainkan. Karena kalah hal yang paling tidak diinginkan dari suatu permainan.

> *"liat tablet, engkok ditembak"*.[18]
> *"dulinan game ambek ngomong, ngene"*.[19]

Dari analisis jawaban informan zabid dan Fachris apabila diajak komunikasi dengan siapapun, tetap fokus dengan tabletnya, dalam arti Zabid dan Fachris mendengarkan, namun tidak menghadap ke wajah lawan bicaranya apabila haris menjawab pesan dari komunikatornya.

---

[15] Wawancara dengan Iib pada tanggal 27 april
[16]Wawancara dengan Wildan pada tanggal 11 April 2016
[17] Ibid,.
[18]Wawancara dengan Zabid pada tanggal 2 Mei 2016
[19]Wawancara dengan Fachris pada tanggal 13 Mei 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

Alasannya karena ia tidak ingin kalah dalam permainannya, jika Zabid lengah sedikitpun, seperti melihat yang mengajaknya bicara, maka ia akan kalah dalam permainan tembak-tembakannya.

Kemudian konflik kecil dan bersifat sementara juga kerap terjadi, hal ini hanya disebabkan karena si anak pencinta *gadget* merasa terganggu dan konsentrasinya buyar dengan ajakan bicara temannya tentang aapapun itu, sehingga membuat ia kalah dalam *game* yang dimainkannya. Waktu seketika itu, anak pencinta *gadget* merasa kesal, dan merasa yang membuat permainannya kalah ialah yang mengajaknya komunikasi. Dengan memarahi temannya yang mengajak komunikasi sebentar saja, lalu ia cuek kembali untuk melanjutkan *game*nya.

Menurut Anwar, hal itu tidak menjadi dendam diantara mereka, ketika mereka selesai bermain *gadget* bersama, mereka sudah melupakan hal itu, dan kembali kepada suasana biasanya dimana saling akrab satu sama lain, dan berkomunikasi dengan normal.

> *"yo mangkel, kon se ngejak ngomong, kalah lo, ngunu."*
> "wes udah, nggak marah lagi, ngomong *kayak* biasanya"[20], tambahnya.
> *"iyo mangkel, tak senen-seneni"*.[21]

Kemudian perilaku dalam bersosial rendah. Saat peneliti mengamati di warung kopi tempat dimana anak pencinta *gadget* berkumpul bermain gadgtenya, terlihat salah satu anak yang bernama Wildan yang merupakan salah asatu dari informan dari penelitian ini sedang bermain *gadget*-nya

[20]Wawancara dengan Anwar pada tanggal 16 April 2016
[21]Wawancara dengan Zabid pada tanggal 2 Mei 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

duduk dikursi panjang denagn menyandarkan punggungnya di tembok yang berada didepan pintu warung kopi tersebut. Lalu ada orang lain yang lebih tua yang sebelumnya duduk dikursi yang sama dengan Wildan namun dipojok tembok ingin keluar dari warung kopi, otomatis orang tersebut ingin melewati Wildan yang sedang asyik dengan *gadget*-nya. Pada saat orang tersebut lewat, Wildan hanya memajukan badannya tanpa melihat orang tersebut untuk mempersilahkannya.

Kemudian peneliti melihat hal serupa dihari yang berbeda. Dengan cerita yang sama namun pelaku yang berbeda pula. Saat orang lain yang lebih tua ingin lewat dari depan si anak yang bermain *gadget*, orang tersebut dengan susahnya lewat didepan anak yang sedang asyik dengan *gadget*nya. Dengan santainya, tanpa berbuat dan bergerak lebih, anak tersebut hanya menaikkan kakinya sedikit saja dan tetap pandangan fokus ke *gadget*nya tanpa melihat apalagi mempersilahkan dengan layak orang tersebut untuk lewat.

Hal ini sungguh tidak pantas untuk seorang anak yang berbuat demikian kepada orang yang lebih tua darinya. Seharusnya mereka *respect* dengan apa yang terjadi disekitarnya, apalagi dengan orang yang lebih tua yang lebih dihormati tentu saja oleh mereka yang masih anak-anak.

Anak yang sedang asyik main *gadget*nya, timbal balik atas pesan yang diterima dari orang lain lambat. Misal saja si pemain *gadget* dipanggil namannya dengan temannya atau oranglain, panggilan pertama pasti tidak direspon,kedua atau ketiga kali baru direspon, itupun tidak melihat kearah

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

yang memanggil dan hanya menjawab "*hmm*". Demikian menurut anwar dan zabid.

Menurut pengamatan peneliti, anak pencinta *gadget* juga susah diajak berkomunikasi. Seperti yang terlihat langsung oleh peneliti, saat itu Fachrisbermain *game* di *gadget*-nya, lalu ada temannya yang lain mengajak bicara si Fachris, namanya Aziz. Namun Fachris samasekali tidak merespon Aziz, sehingga Aziz berusaha bagaimana agar pesannya direspon deng Fachris dengan berusaha mendekatkan kepalanya ke *gadget* milik Fachris dan melihat kearah mata Fachris, tapi tetap saja Fachris fokus dan tetap fokus dengan *gadget*-nya saja. Sebegitu susahnya anak yang sudah asyik bermain *gadget*nya untuk diajak berkomunikasi.

"nggak ngereken bu, main game ae terus".[22]

Pada intinya perilaku komunikasi anak pencinta *gadget* dengan teman sebayanya adalah sikap tidak peduli. Entah tidak peduli dengan sekitar maupun waktu. Sempat terlihat suatu malam pukul 23.30 WIB informan Fachris masih asyik bermain *gadget*-nya di warung kopi dekat rumahnya yang tentunya ber-WiFi. Tanpa ada teman-teman sebayanya, ia merasa nyaman dan tidak peduli sekitarnya yang hanya orang-orang dewasa saja yang saat itu masih di warung kopi pada jam tengah malam.

"mari isya' moleh les ngunu nang warkop. Moleh e yo sak ngantuk-e, bu".[23]

[22]Wawancara dengan Fachris pada tanggal 13 Mei 2016
[23]Ibid,.

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

Maka dari itu, dari hasil pengamatan dan wawancara diatas, menunjukkan bahwa perilaku anak yang senang dan terlalu asyik dengan *gadget*-nya sangat mempengaruhi bagaimana komunikasi anak tersebut, terutama dengan teman sebayanya.

Menurut ma'ruf, memang banyak dan sering terlihat anak-anak yang justru memenuhi tempat di warung kopi, tidak lain untuk bermain *game* di *gadget*nya. Dengan memesan minuman dengan harga yang paling murah, kadang juga mengambil kerupuk satu bungkus sebagai camilan, mereka bisa duduk 2 jam hingga lebih.

Hakikatnya anak menghabiskan waktunya bermain yang menyenangkan bersama teman-temnanya di luar, saling berkomunikasi, saling merespon, dan bergembira bersama. Tidak seperti sekarang, dimana anak-anak lebih terlihat sering berada di warung kopi ber-WiFi untuk bermain *gadget* daripada bermain permainan *outdoor*.

Menurut ma'ruf apabila mereka sudah sibuk dengan *gadget*nya masing-masing, mereka tidak saling menyapa. Dan cenderung cuek, tidak peduli sekitarnya dan jarang merespon stimulus.

> "kadang *tak gudoi tak jawil-jawil ngunu meneng ae tetep ndelok-i HP-ne. Tapi nek tak jak omong tentang game, yoopo trik e ben menang ngunu ngerungokno nggetu kabeh soale pengen isok kabeh.*"[24]

Jika salah satu ada yang mengajak komunikasi, banyak kemungkinan tidak ada yang merespon, sikap anak jika pesannya tidak direspon juga

[24]Wawancara dengan Ma'ruf pada tanggal 6 Mei 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

berbeda-beda. Misal Iib, jika ia memulai komunikasi, seperti bertanya kepada temannya tapi tidak direspon, ia akan merassa kesal. Iib akan mencari perhatian dengan mengulang pertanyaannya denga berteriak. Berbeda dengan Wildan, jika ia tidak direspon dengan temannya, ia hanya diam dan tidak mengulanginya lagi.

> "*nggakbu biasaae*, *wesgak takurusimaneh*. *Biasa*-e Iib *bengok-bengok* nek *gakdireken*".[25]

Berbeda dengan cara anwar, jika anwar mengajak temannya yang asyik bermain *gadget* dan tidak direspon, ia merasa kesal, ia memilih cara untuk mengganggu temannya bermain dengan mengarahkan wajahnya ke wajah temannya yang bermain *gadget* untuk mendapatkan respon dari temannya. Tapi jika sebaliknya, jika temannya mengajak anwar komunikasi, anwar selalu mendengarkan meskipun jarang menjawab/ meresponnya.

> *"nggak pernah nggak mendengarkan, selalu mendengarkan tapi jarang tak jawab hehe"*.[26]

Dalam pernyataan-pernyataan diatas, berbagai cara dan perilaku komunikasi antarpribadi yang terjadi antara anak pencinta *gadget* dengan teman sebayanya dalam membina hubungan pertemanan. Seperti komunikasi antarpribadi yang merupaan komunikasi yang sering dilakukan anak pencinta *gadget* dengan te,an sebabyanya dalam seharu-harinya.

[25]Wawancara dengan Wildan pada tanggal 11 April 2016
[26]Wawancara dengan Anwar pada tanggal 16 April 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

Komunikasi antarpribadi seorang anak dalam bergaul dengan lingkungan khususnya teman sebabyanya memang sangat penting karena dengan adanya komunikasi antarpribadi antar teman maka akan tercipta hubungan yang baik, terdapat keterbukaan satu sama lain, anak mudah bersosialisasi, apalagi di masa perkembangan anak. Mereka butuh bersosialisasi untuk bergaul, mengenal karakter satu sama lain dan menjadikan, dan peduli dengan sesama.

Komunikasi antarpribadi antara anak pencinta *gadget* dengan teman sebayanya sendiri di artikan sebagai huungan timbal balik diantaranya. Untuk berbagi berbagai hal dan makna dalam hubungan pertemanan.

Komunikasi antarpribadi dinyatakan efektif bila pertemuan komunikasi merupakan hal yang menyenangkan bagi pelaku komunikasi. Komunikasi antarpribadi yang efektif ditandai dengan hubungan interpersonal yang baik dan intensitas komunikasi yang cukup sering.

Dengan adanya komunikasi antarpribadi tersebut dalam hubungan pertemanan dapat membuat komunikasi yang akrab satu sama lain sehingga dapat mengahsilkan keterbukaan antar pelaku komunikasi.

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