

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kehadiran globalisasi membawa pengaruh bagi kehidupan suatu bangsa, termasuk Indonesia, pengaruh globalisasi dirasakan di berbagai bidang kehidupan seperti politik, ideologi, ekonomi, sosial budaya, pertahanan keamanan dan lain – lain. Kehadiran globalisasi tentu tidak dipungkiri lagi berpengaruh pada kemajuan teknologi yang berkembang sangat pesat. Kemajuan teknologi juga tidak terlepas akan kebutuhan masyarakat dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Teknologi dan komunikasi merupakan dua unsur yang saling berpengaruh dan tidak dapat dipisahkan keberadaannya. Dalam proses komunikasi di zaman canggih ini membutuhkan sarana atau media untuk menyampaikan informasi.

Secara garis besar teknologi informasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu : Perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Kecanggihan dalam teknologipun dapat dirasakan dengan munculnya alat komunikasi yang terus mengalami inovasi kecanggihannya. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini muncul yaitu teknologi berbentuk *gadge*. Istilah *gadget* makin dikenal seiring dengan perkembangan gaya hidup yang trendi, praktis dan canggih serta perkembangan dalam teknologi.

Pemanfaatan *gadget* sangat besar di rasakan oleh masyarakat di era digital terutama masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan. *Gadget* dapat menerima segala informasi baik bentuk teks, audio, visual atau pun ketiganya sekaligus.

Segala informasi yang termasuk ini dapat di simpan, diproses atau di kirim dengan sangat mudah, cepat dan praktis. *Gadget* juga di desain dapat mengatasi kejenuhan atau sekedar mengisi waktu dengan fitur games atau permainan yang ada di dalamnya. *Gadget* telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat indonesia sebagai teknologi informasi dan komunikasi. *Gadget* telah menjadi sebuah kebutuhan pokok bagi komunikasi di masyarakat. Pengguna *gadget* di indonesia tidak mengenal usia dan status sosial, baik dari anak kecil sampai orang dewasa dan dari golongan menengah kebawah sampai golongan menengah ke atas. Salah satu *gadget* yang banyak dimiliki masyarakat indonesia khususnya dikota-kota besar adalah *smartphone*, bahkan berdasarkan survey yang di lakukan APJII tahun 2017 pengguna *gadget* yang ada di kota Semarang berjumlah 59% dari total populasi yang ada yakni 1,658,552 jiwa atau kurang lebih 978.547 jiwa, Sedangkan 75,50% dari populasi pengguna gadget di Kota Semarang adalah remaja dengan usia 13-18 tahun.(www. APJII.or.id)

Fenomena remaja yang menggunakan *gadget* di indonesia sudah sering kita jumpai khususnya yang tinggal di kota-kota besar. Sebagian orang tua di perkotaan seakan memiliki kewajiban memberikan *gadget* kepada anaknya, misalkan *handphone* atau *smartphone* yang tentu dilengkapi fasilitas internet. Maka tak mengherankan jika kini sudah jadi pemandangan umum di mall atau restoran anak-anak asik bermain *gadgetnya* dari pada berinteraksi dengan

keluarganya, gambaran tentang gaya hidup anak ini bisa dilihat dari hasil survei indonesia hottest insigh (IHI) 2017 dari Kompas-Gramedia dan IPSOS pada 3.000 anak di Indonesia berusia 17 tahun yaitu : Ketika ditanya tentang hadiah apa yang diinginkan saat naik kelas, 35% anak menjawab ingin *smartphone* atau *handphone* terbaru. Tak heran jika 40% anak diketahui sudah memiliki *handphone* sendiri, Bahkan 51% dari mereka memilih produk *handphone* yang diinginkan (m.femina.co.id).

Fenomena ini jauh berbeda jika menengok di era 90an sampai tahun 2000an, anak-anak di era tersebut lebih sering bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya mereka biasanya berada di era sekitar rumahnya untuk bermain, bercanda dan bercerita. Permainan yang biasanya dilakukan yaitu permainan tradisional yang memiliki manfaat dalam mengembangkan psikomotorik anak. Sayangnya seiring perkembangan zaman dan pengaruh globalisasi, permainan tradisional sudah luntur di makan oleh waktu. Anak-anak zaman modern ini lebih menyukai permainan yang ada pada *gadget* ketimbang permainan tradisional yang semakin langka keberadaannya, mereka juga semakin mahir dalam menggunakan media sosial untuk berkomunikasi secara online. Berdasarkan hasil survey yang di umumkan melalui siaran pers, jumlah pengguna internet tahun 2017 mengenai perilaku anak remaja menggunakan internet usia 13-18 tahun, menemukan salah satu fakta terbaru yaitu : Pengguna media sosial dan media digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak muda Indonesia dan pengguna internet telah mencapai 143,26 juta jiwa atau setara dengan 54,68% dari total jumlah penduduk Indonesia. Jumlah tersebut menunjukkan kenaikan sebesar 10,56

juta jiwa dari hasil survei pada tahun 2017. Demikian diumumkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) setelah melakukan survei penetrasi dan perilaku pengguna internet di Indonesia. (www.kominfo.go.id).

Maraknya pengguna *gadget* bahkan sampai muncul istilah pecandu gadget (*gadgetmania*) pengguna gadget yang semakin beragam. Gadget ini bisa dimanfaatkan dalam hal pemenuhan kebutuhan setiap manusia, baik bidang sosial, ekonomi maupun budaya. Tetapi banyak dampak negatif bermunculan yaitu ketika seorang sudah kecanduan *gadget* maka akan sulit untuk menjalani kehidupannya nyata. Perhatian seorang pecandu gadget hanya akan tertuju kepada dunia maya. Jika dia dipisahkan dengan *gadget* maka akan muncul perasaan gelisah. Diperkirakan 80 persen pengguna gadget di Indonesia memiliki perilaku seperti itu. Pecandu *gadget* tidak tahan jika harus berlama-lama berpisah dengan *gadgetnya*. Hanya sepuluh persen saja pengguna gadget di Indonesia yang mampu membatasi penggunaan gadget di saat-saat tertentu. Efek negatif lainnya adalah ketika seseorang sudah kecanduan gadget maka akan timbul gangguan komunikasi verbal saat berkomunikasi secara langsung di dalam masyarakat dan juga dalam tingkatan yang lebih tinggi dapat membuat individu menjadi hiper-realitas.

Hal di atas dapat kita gambarkan bahwa orang tua sangat penting, supaya tidak mudahnya melepas tangan, serta harus secara intens mengawasi kegiatan setiap anak dalam menggunakan *gadget* terutama dalam hal komunikasi dengan kita sebagai orang tua. Orang tua diuntut memiliki peran yang sangat penting dalam membimbing menentukan perilaku dan cara pandang anak khususnya pada

anak yang menggunakan gadget. Banyak orang tua yang membebaskan anaknya menggunakan *gadget* seperti *smartphone*, *laptop* dan *tablet*. pada anaknya yang masih duduk di bangku sekolah. Orang tua harus senantiasa mendampingi anak saat menggunakan *gadget*. Tentunya, *gadget* memiliki pengaruh positif sekaligus negatif terhadap perkembangan anak. Dengan dampingan dan pengawasan dari orang tua, orang tua akan lebih mudah mengarahkan mana penggunaan *gadget* yang baik dan bermanfaat, misalnya dengan memberikan pengenalan pada aplikasi yang bermanfaat dan mendidik. Selain itu orang tuanya juga dapat menjadi lebih terbatas dalam menggunakan *gadget* serta mengetahui apa boleh di akses sesuai dengan usianya.

Di dalam keluarga terdiri dari ayah, ibu dan anak, komunikasi yang sering dilakukan adalah komunikasi antar pribadi, di mana dalam komunikasi ini setiap individu dapat berperan sebagai sumber maupun penerima secara bergantian. Apabila komunikasi yang terjadi antar manusia tersebut di lakukan saling tatap muka, maka terjadilah terjadilah kontak pribadi komunikator menyentuh pribadi komunikan. Komunikasi yang dilakukan secara tatap muka dapat secara langsung di rasakan komunikator akan umpan balik dari komunikan, baik secara verbal maupun nonverbal.

Di dalam komunikasi antar pribadi, orang tua pada hakikatnya mempengaruhi pikiran dan tingkah laku anak agar sesuai dengan apa yang di inginkan. Hal tersebut senada yang di ungkapkan oleh Liliweri (2009:11) yang mengatakan bahwa “Proses pengaruh mempengaruhi ini merupakan suatu proses bersifat psikologis dan karenanya juga merupakan permulaan dari ikatan

psikologis antar manusia yang memiliki suatu pribadi dan memberikan peluang bakal terbentuknya suatu kebersamaan dalam kelompok yang tidak lain merupakan tanda adanya proses sosial”.

Hubungan antara orang tua dan anak memang tidak dapat di pisahkan dalam konteks keluarga yang sangat erat kaitannya dengan unsur komunikasi. Hubungan yang baik di sebabkan oleh komunikasi yang baik pula. Komunikasi di katakan berjalan efektif dan berhasil apabila orang lain atau komunikan menjalankan apa yang di harapkan oleh komunikator, begitujuga orangtua terhadap anak.

Berdasarkan latar belakang di atas. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai bagaimana pengaruh intensitas komunikasi orang tua dengan anak terhadap tingkat penggunaan *gadget* dan perilaku remaja di kota semarang. Banyaknya pengguna *gadget* di kota-kota besar di indonesia membuat peneliti memilih salah satu kota di indonesia, yaitu kota semarang dikarekan kota semarang adalah salah satu kota besar yang masyarakat kotanya termasuk masyarakat yang moderen dan perekonomianya menengah keatas khususnya di Daerah perkotaan. Sehingga dapat di pastikan memiliki perangkat *gadget* baik kalangan muda ataupun sudah tua khususnya di kalangan remaja, hal ini terlihat oleh para anak-anak ataupun orang tua yang menggunakan *smartphone* ketika berada di tempat-tempat umum.

1.1 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang diatas yang dapat di rumuskan dalam penelitian ini adalah: pengaruh intensitas komunikasi orang tua

dengan anak terhadap tingkat penggunaan gadget dan perilaku remaja di kota Semarang ?

1.2. Tujuan Masalah

Untuk mengetahui pengaruh intensitas komunikasi orang tua dengan anak terhadap tingkat penggunaan gadget dan perilaku remaja di kota Semarang.

1.3. Signifikasi Penelitian

1.3.1. Signifikasi Akademi

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat akademik dalam ilmu komunikasi sebagai bentuk kontribusi pemikiran yang tertuang dalam karya tulis ilmiah khususnya kajian tentang komunikasi antar personal.

1.3.2. Signifikasi Praktis

Memberikan manfaat pentingnya komunikasi orangtua dengan anak.

1.3.3. Signifikasi Sosial

Memberikan tahu kepada pihak orang tua agar selalu menjaga komunikasi dengan anak agar lebih terjaga dan orang tua agar bisa menjadi tempat ternyaman untuk anaknya

1.4. Kerangka Teori

1.4.1. Paradigma

Paradigma adalah suatu kerangka, termasuk nilai, teknik dan metode, yang disepakati dan digunakan oleh suatu komunitas dalam memahami atau mempersepsi segala sesuatu. Dengan demikian, fungsi utama paradigma adalah sebagai acuan dalam mengarahkan tindakan, baik tindakan sehari-hari maupun tindakan ilmiah. sebagai acuan, maka lingkup suatu paradigam mencakup berbagai

asumsi dasar berkaitan dengan aspek *ontologis*, *epistemologis* dan *metodologis*. Dengan kata lain ,paradigma dapat di artikan sebagai cara berpikir atau cara memahami gejala dan fenomena semesta yang dianut oleh sekelompok masyarakat. (west, 2009:55).

Pada penelitian ini menggunakan metode positivism. paradigma positivistik Paradigma adalah suatu kerangka, termasuk nilai, teknik dan metode, yang disepakati dan digunakan oleh suatu komunitas dalam memahami atau mempersepsi segala sesuatu. Dengan demikian, fungsi utama paradigma adalah sebagai acuan dalam mengarahkan tindakan, baik tindakan sehari-hari maupun tindakan ilmiah. Peneliti pada tradisi intelektual ini berusaha objektif dan bekerja dalam control, atau arah ke konsep penting yang ada dalam teori. Dengan kata lain, ketika peneliti bergerak untuk melakukan pengamatan , dengan hati-hati untuk melakukan pengamatan ,dengan hati-hati membangun situasi sehingga akan memudahkan peneliti untuk pernyataan yang relatif akan mengenai elemennya (West, 2009: 75).

Menurut paradigm *positivisme*, komunikasi merupakan sebuah proses linier atau proses sebab akibat yang mencerminkan upaya pengirim pesan untuk mengubah pengetahuan penerima pesan yang pasif. Paradigm ini memandang proses komunikasi di tentukan oleh pengirim (source-oriented). Berhasil atau tidaknya sebuah proses komunikasi bergantung pada upaya yang di lakukan oleh pengirim dalam mengenas pesan, menarik perhatian penerima ataupun mempelajari sifat dan karakteristik penerima untuk menentukan strategi penyampaian pesan.

Paradigma penelitian dalam hal ini di artikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan anantara variable yang akan di teliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan merumuskan himetopotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisa statistic yang akan di gunakan.

1.4.2. State Of The Art

A. Tabel 1.1 State Of The Art

Judul penelitian	Komunikasi orang tua kepada anak mencegah terjadinya dampak negatif gadget
Peneliti	Yosef Kaprinto,2013
Jenis penelitian	Kuantitatif
Hasil penelitian	Teori yang digunakan adalah teori komunikasi antar pribadi. Media gadget yang sangat berdampak besar bahkan pada kelakuan anak yang bisa menimbulkan dampak negatif.

B. Tabel 1.2 State Of The Art

Judul penelitian	Pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna gadget aktif
Peneliti	Made Witriyanti ,2013
Jenis penelitian	Kuantitatif

Hasil penelitian	Bagaimana gambaran komunikasi tua orang dengan anak sebagai pengguna gadget aktif, dan bertujuan untuk mengarahkan pola komunikasi yang efektif.
-------------------------	--

Pada *state of the art* di atas, penelitian ini tidak jauh beda. Penelitian ini sama berfokus pada komunikasi orangtua dan penggunaan gadget dengan anak, yang menjadi pembeda dalam penelitian ini adalah teori kultifasi dan penelitian ini berfokus pada remaja.

1.4.3. Teori Penelitian

1.4.3.1. Teori Komunikasi Antar Pribadi

Penelitian mengenai “pengaruh intensitas komunikasi orang tua dengan anak terhadap penggunaan gadget disemarang” pada dasarnya berlandaskan teori komunikasi antarpribadi. Komunikasi yang paling efektif di dalam suatu keluarga karena prosesnya, terjadi penyampaian pesan untuk mempengaruhi komunikan sehingga menghasilkan umpan balik (*feedback*) yang dapat di rasakan langsung oleh komunikator. Hal ini juga di perkuat oleh pendapat Effendy (Liliweri,2009:20) yang mengatakan bahwa: Pada hakikatnya komunikasi antar pribadi (penulis, pribadi) adalah komunikasi antara komunikator dengan komunikan. Komunikasi jenis ini dianggap paling efektif dalam upaya merubah sikap, Pendapat atau perilaku seseorang, karena sifatnya yang dialogis, berupa percakapan. Arus balik bersifat langsung. Komunikator mengetahui tanggapan komunikan ketika itu juga, pada saat komunikasi di lancarkan. Komunikator mengetahui pasti apakah komunikasinya itu positif atau negatif, berhasil atau

tidak. Jika tidak, ia dapat memberi kesempatan komunikasi untuk bertanya seluas-luasnya.

Komunikasi yang efektif ditandai dengan hubungan antarpribadi yang baik. Komunikasi antarpribadi dinyatakan efektif bila pertemuan komunikasi merupakan hal yang menyenangkan bagi komunikasi. Taylor (Rakhmat, 2013:119) mengatakan bahwa. “Komunikasi interpersonal yang efektif meliputi banyak unsur tetapi hubungan interpersonal barang kali yang paling penting”. Setiap kali melakukan komunikasi, kita bukan hanya sekedar menyampaikan isi pesan: kita juga menentukan kadar hubungan interpersonal-bukan hanya “*content*” tetapi juga “*relationship*” (Rakhmat, 2013:119).

Dari segi psikologi komunikasi kita dapat menyatakan bahwa makin baik hubungan interpersonal, makin terbuka orang untuk mengungkapkan dirinya, makin cermat persepsinya tentang orang lain dan tentang dirinya, sehingga makin efektif komunikasi yang berlangsung di antara komunikasi (Rakhmat, 2013:120)

Jika bicara mengenai hubungan antarpribadi atau interpersonal, penelitian ini tidak terlepas dengan adanya kualitas hubungan antara orangtua dengan anak dalam suatu keluarga serta bagaimana orangtua memainkan perannya terhadap anak. Hubungan jenis ini memang ditandai dengan prinsip hubungan darah yang ketat sekali dengan rasa emosional yang mendalam maupun rasa kita dari pada mereka sangat tinggi (Liliweri,2009:60).

Agar dapat memperjelas pengertian, proses dan komponen komunikasi antarpribadi pada penelitian ini, peneliti mengacu pada kualitas komunikasi antarpribadi berdasarkan sudut pandang humanitis menurut (DeVito 2009:285)

yang terdiri dari keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*) dan kesetaraan (*equality*).

Pertama, kualitas keterbukaan komunikator mengungkapkan secara terbuka atau jujur terhadap orang lain yang di ajaknya berinteraksi. Kedua, kualitas empati merupakan kemampuan seseorang untuk mengetahui atau merasakan apa yang sedang di alami orang lain. Ketiga, sikap mendukung terdiri atas sikap deskriptif, spontan dan provisional. Keempat, kualitas sikap positif merupakan perasaan positif terhadap diri sendiri dan orang lain. Kelima, kualitas kesetaraan mengacu pada pengakuan bahwa masing-masing bernilai dan berharga.

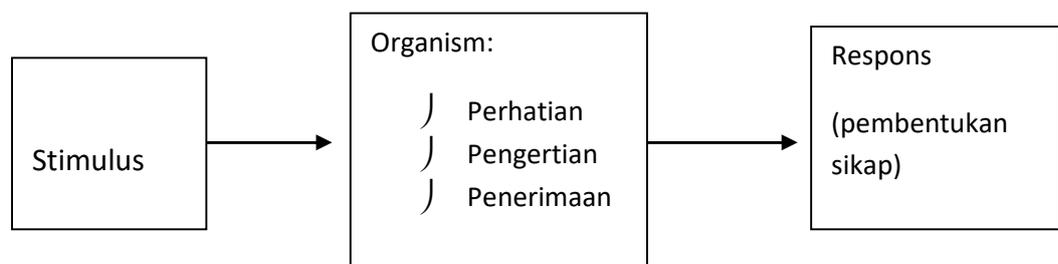
1.4.3.2. Teori S-O-R

Teori ini memiliki tiga elemen yakni pesan (stimulus), penerima (organism), dan efek (response). Stimulus adalah sumber rangsangan, organism adalah penerima rangsangan dan respon adalah umpan balik yang dihasilkan.

Teori S-O-R sebagai singkatan dari Stimulus-Organism-Response ini semula berasal dari psikologi. Kalau kemudian juga menjadi teori komunikasi, tidaklah mengherankan karena objek material dari psikologi dan komunikasi adalah sama, yaitu manusia yang jiwanya meliputi komponen-komponen : sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi, dan konasi. (Effendy.2017:254).

Ivan Petrovich Pavlov adalah seorang behavioristik terkenal dengan teori pengkondisian asosiatif stimulus-respons dan hal ini yang dikenang darinya hingga kini, kemudian DeFleur menambahkan Organisme dalam bagiannya sehingga menjadi Stimulus-Organism-Response (S-O-R). Paradigma DeFleur sangat cocok digunakan dalam mengkaji tanggapan khalayak. Menurut model ini,

organisme menghasilkan perilaku tertentu jika ada kondisi stimulus tertentu pula, efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikasi. Pola S-O-R ini dapat berlangsung secara positif atau negatif. Misalnya jika orang tersenyum akan dibalas tersenyum ini merupakan reaksi positif, namun jika tersenyum dibalas dengan palangan muka, maka ini merupakan reaksi negatif. Untuk lebih jelasnya model Stimulus-Organism-Response dapat dilihat dalam bagan ini:



Gambar 1.1 Model S-O-R

Mengutip pendapat Hovland, Janis dan Kelley yang menyatakan bahwa dalam teori S-O-R tiga variabel yang mempengaruhi terjadinya perubahan sikap yaitu perhatian, pengertian dan penerimaan.

Adapun tahap-tahap respon adalah:

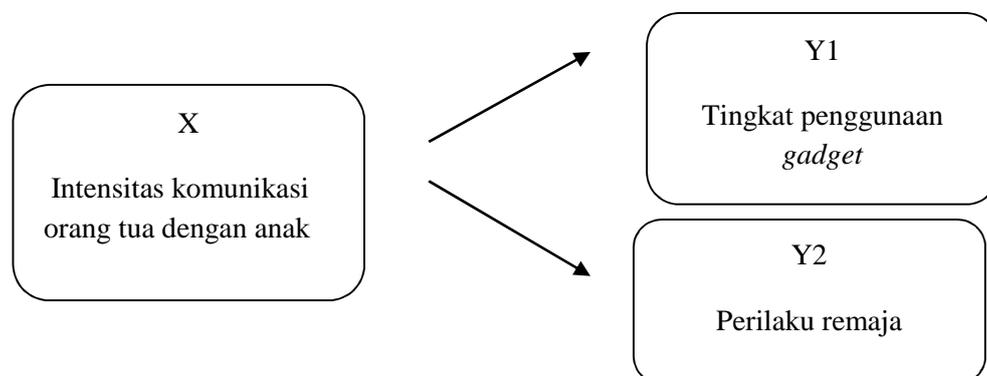
- a. Tahap kognitif, yaitu meliputi ingatan terhadap pesan, kesadaran/pengenalan terhadap pesan dan pengetahuan terhadap pesan tersebut.

- b. Tahap afektif, meliputi kesediaan untuk mencari lebih banyak lagi informasi, evaluasi terhadap pesan, dan minta untuk mencoba.

Jika disederhanakan lagi maka dapat disebutkan bahwa model S-O-R yaitu merupakan stimulus yang akan oleh organisme khalayak komunikasi akan berlangsung jika ada perhatian dari komunikan. Proses berikutnya komunikan akan mengerti dan menerima.

1.4.3.3. Kerangka Empiris Penelitian

Variabel adalah bagian empiris dari sebuah konsep atau konstruk. Variabel berfungsi sebagai antara dunia teoritis dengan dunia empiris .



Gambar 1.2 Kerangka Empiris Penelitian

1.5. Definisi konseptual

Merupakan batasan pengertian tentang suatu konsep atau definisi, ini merupakan suatu pokok dalam unsur penelitian.

X = intensitas komunikasi orangtua dengan remaja

Y1= tingkat penggunaan *gadget*

Y2= perilaku remaja

1.5.1. Pengertian Intensitas

Kata intensitas sudah sering didengar, dalam kehidupan sehari-hari kata intensitas dapat kita pahami sebagai ukuran atau tingkatan beberapa ahli mendefinisikan tentang intensitas seperti (Reber,2010:480) ia mengatakan “intensitas (*intensity*) ialah kekuatan dari perilaku yang dipancarkan” pengetahuan ini umum di dalam studi-studi behavioris tentang pembelajaran dan pengkondisian.

Selain itu (Chaplin,2009:254) berpendapat bahwa intensitas dapat diartikan dengan kekuatan yang mengandung suatu pendapat atau sikap. Dapat disimpulkan dari pendapat di atas intensitas adalah suatu kekuatan ukuran atau tingkat yang mendukung suatu perbuatan atau sikap yang jika dilakukan secara terus menerus akan memperoleh hasil yang maksimal.

1.5.2. Pengertian Orang Tua

Orang tua yaitu pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anaknya (Miami dalam Zaldi Munir 2010:2)

1.5.3. Pengertian Remaja

Masa remaja adalah masa transisi yang ditandai oleh adanya perubahan fisik, emosi dan psikis. Masa remaja, yakni antara usia 10-19 tahun, adalah suatu periode masa pematangan organ reproduksi manusia, dan sering di sebut masa

pubertas. Masa remaja adalah periode dari masa anak ke dewasa (Widyastuti, Rahmawati, Purbaningrum:2009)

1.5.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pendapat yang kurang, maksudnya hipotesis ini merupakan pendapat atau pernyataan yang masih belum tentu kebenarannya, masih harus diuji terlebih dahulu dan karenanya bersifat sementara atau dugaan awal (Krisyantono,2010:28)

H1= terdapat pengaruh positif intensitas komunikasi orang tua dengan anak (X) berpengaruh terhadap tingkat penggunaan gadget (Y2)

H2 = terdapat pengaruh positif intensitas komunikasi orang tua dengan anak berpengaruh terhadap perilaku remaja (Y2)

1.6. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel merupakan suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan memberi arti atau menspesifikkan kegiatan atau membenarkan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut (Sugiyono, 2012:20).

1.6.1. Intensitas Komunikasi Orang Tua Dengan Anak (X)

Indikator- indikator intensitas komunikasi orangtua dengan anak adalah sebagai berikut:

- a. Frekuensi dan durasi berkomunikasi
- b. Perhatian saat berkomunikasi dan keterbukaan
- c. Keteraturan saat berkomunikasi
- d. Isi dan ketegasan saat berkomunikasi

1.6.2. Tingkat Penggunaan gadget (Y1)

Indikator-indikator tingkat penggunaan gadget :

- a. Durasi penggunaan gadget
- b. Konten yang di akses saat penggunaan gadget
- c. Motif penggunaan gadget

1.6.3. Perilaku Remaja (Y2)

Indikator-indikator dalam perilaku remaja adalah sebagai berikut :

- a. Cenderung mengikuti trend
- b. Ketergantungan
- c. Cenderung menutup diri
- d. Emosional

1.7. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yang menurut (Sugiono,2012:23) dikatakan metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistic. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksplanatori. Penelitian ini menjelaskan hubungan kausal antara variable-variabel melalui pengujian hipotesis dan juga bisa digunakan dalam uji prediktif teori. Dalam penelitian ini, variable X atau variable bebasnya adalah intensitas komunikasi orang tua dengan anak. Lalu variable Y1 atau variable terikatnya adalah tingkat penggunaan gadget dan variable Y2 adalah perilaku remaja

1.8. Populasi dan sampel

1.8.1. Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan objek yang akan di teliti. Populasi dari penelitian ini ialah remaja usia 15-19 tahun yang duduk dibangku sekolah menengah keatas. Alasan pemilihan remaja di karenakan pada usia tersebut adalah masa-masa sulit untuk mengontrol diri.

Tabel 1.3

BADAN PUSAT STATISTIK KOTA SEMARANG

Kelompok Umur Group Age	Jenis kelamin		
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki + Perempuan
0-4	64.209	60.292	124.501
5-9	63.431	59.833	123.264
10-14	61.039	58.594	119.633
15-19	70.817	76.732	147.549
20-24	77.856	81.190	159.046
25-29	72.897	74.590	147.487
30-34	67.275	69.441	136.716
35-39	59.624	62.694	122.318
40-44	55.330	60.584	115.914

www.semarangkota.bps.go.id 2 juli 2018

Data ini di ambil dari situs web badan pusat statistik kota semarang pada tanggal 2 juli 2018 .

1.8.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Untuk itu sampel yang di ambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili) (Sugiyono,2012:62). Jumlah sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

e : batas toleransi kesalahan 10% atau 0.1

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh jumlah sampel sebagai berikut :

$$\begin{aligned} n &= \frac{147,549}{1+147,549(0.1^2)} \\ &= \frac{147,549}{147,649} \\ &= 99.93 \\ &= 100 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil sampel yang kemudian dibulatkan menjadi 100 responden.

1.8.3. Teknik Sampling

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik mengambil sampel **purposive sampling** yakni penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. (Sugiyono, 2012 : 61) Pemilihan kelompok subjek dalam purposive sampling didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkutpaut yang erat dengan ciri-ciri yang sudah diketahui sebelumnya, dengan kata lain unit sampel yang dihubungi sesuai kriteria-kriteria tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian, peneliti memilih peneliti memilih remaja baik laki-laki maupun perempuan.

1.8.4. Jenis Sumber Data

1.8.4.1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian adalah data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui responden secara langsung sedangkan data sekunder secara tidak langsung

1.9.2.1 Sumber Data

) Data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari lapangan penelitian berupa kuesioner–kuesioner yang dibagikan kepada responden.

) Data sekunder yaitu merupakan data yang tidak di peroleh secara langsung melainkan berasal dari dokumen-dokumen atau data-data yang sudah ada sebelumnya

1.8.4.2. Skala Pengukuran

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan presepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial.(Sugiyono, 2012:93)

Dengan Skala likert, variabel yang akan diukur dijabarkan sebagai indicator tersebut dan dijadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Adapun jawaban alternatif dari item-item kuisioner yang dinilai skala pengukuran adalah sebagai berikut :

Tabel 1.2

Skala likert

SS	S	R	TS	STS
1	2	3	4	5

1.8.5. Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif analisis data merupakan kegiatan setelah data dariseluruh responden terkumpul (Sugiyono,2010:206). Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden,

menyajikan data dari seluruh variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk uji hipotesis.

Penelitian ini menggunakan alat bantu statistik menggunakan uji korelasi Spearman. Korelasi Spearman rank adalah bekerja dengan dua ordinal atau berjenjang atau ranking, dan bebas distribusi. (Sugiono, 2012: 209) korelasi spearman untuk menjelaskan korelasi atau menguji pengaruh intensitas komunikasi orangtua dengan anak yang menjadi Y1 dan tingkat penggunaan gadget yang menjadi X2 dan perilaku remaja kota Semarang yang menjadi Y2

Nilai Korelasi Spearman berada diantara $-1 \leq r \leq 1$. Bila nilai = 0, berarti tidak ada hubungan atau korelasi antara variabel independen dan dependen. Nilai $r = +1$ berarti terdapat hubungan yang positif antara variabel independen dan dependen. Nilai $r = -1$ berarti terdapat hubungan yang negatif antara variabel independen dan dependen. Dengan kata lain, tanda “+” dan “-“ menunjukkan arah hubungan diantara variabel yang sedang dioperasikan.

Uji signifikansi Spearman menggunakan uji Z karena distribusinya mendekati distribusi normal. Kekuatan hubungan antar variabel dalam, rank spearman akan ditunjukkan melalui nilai korelasi. Berikut adalah tabel nilai korelasi beserta makna nilai tersebut:

Tabel 1.3
Makna Nilai Korelasi Spearman

Nilai	Makna
0,00 – 0,19	Sangat rendah / Sangat lemah
0,20 – 0,39	Rendah / Lemah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Tinggi / Kuat
0,80 – 1,00	Sangat tinggi / Sangat kuat

Sumber : (Martono,2010:225)

Langkah – langkah untuk menghitung “r” adalah menentukan formasi hipotesis (H1 dan H0). Kemudian menentukan taraf nyata ($\alpha = 0,05$) untuk menentukan “r” tabel, kemudian menyusun tabel penolong dan menghitung dengan rumus :

$$R_s = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n-1)}$$

Keterangan :

R_s = Nilai Korelasi Spearman Rank

d = Selisih setiap Pasangan Rank

n = Jumlah pasangan rank untuk Speraman

Menentukan kriteria pengujian :

- a. Bila hitung $>$ tabel, maka H1 diterima
- b. Bila hitung $<$ tabel, maka H0 diterima

1.8.6. Teknik Pengolahan Data

Proses pengumpulan data yang akan dilakukan adalah :

1. Editing : Editing adalah pengecekan atau pengoreksian data yang telah terkumpul, tujuannya untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan yang terdapat pada pencatatan dilapang bersifat koreksi.
2. Coding : Coding adalah pemberian kode-kode pada tiap data yang termasuk dalam kategori yang sama. Kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka dan huruf yang memberikan petunjuk atau identitas pada suatu informasi atau data yang akan dianalisis.
3. Tabulasi : Tabulasi adalah pembuatan tabel-tabel yang berisi data yang telah diberi kode sesuai dengan analisis yang dibutuhkan. Dalam melakukan tabulasi diperlukan ketelitian agar tidak terjadi kesalahan.

1.8.7. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dengan menggunakan teknik-teknik :

1. Kuesioner

Data diperoleh dengan menyebarkan kuesioner yang berisikan daftar pertanyaan mengenai indikator-indikator penelitian yang telah dijabarkan dalam definisi operasional.

2. Kepustakaan

Data diperoleh dari buku-buku atau kepustakaan lainnya yang menjadi referensi dari penelitian.

1.8.8. Uji Validitas dan Uji Rehabilitas

1.8.9.1. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang menunjukkan seberapa jauh suatu alat ukur untuk mampu mengukur apa yang ingin di ukur. Sifat faliditas memberikan pengertian bahwa alat ukur yang digunakan mampu memberikan nilai yang sesungguhnya dari apa yang diinginkan.

Salah satu ukuran untuk mengukur sebuah kuisisioner adalah validitas konstruk (construct validity) merupakan kuisisioner yang berisi beberapa pertanyaan untuk mengukur suatu hal, dikatakan valid jika setiap butir pertanyaan dapat menyusun kuisisioner yang mempunyai ketertarikan tinggi, yaitu ada kolerasi jawaban antar pernyataan. Uji validitas ini menggunakan progam SPSS 22.

1.8.9.2. Rehabilitas

Suatu instrumen dapat dinyatakan realibel jika pengukuran konsisten juga cermat dan akurat. Jadi uji realibilitas instrument di lakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari intrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil atau pengukuran dapat dipercaya. Hasil pengukutan yang ada dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelakasaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama memeperlihatkan hasil yang relative sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah. Dalam hal ini yang dimaksud relativ sama adalah tetap adanya toleransi terhadap perbedaan – perbedaan kecil diantara hasil beberapa kali pengkuran (Muhidin, 2009,37)