

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teori dan Konsep

1. Seputar *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet).¹

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan , pengertian *gadget* pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap *smartphone* adalah sebuah *gadget* dan juga teknologi komputer ataupun *laptop* bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai *gadget*. *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus . Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan” artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh-contoh dari *gadget* di antaranya telepon pintar (*smartphone*) seperti *iphone* dan

¹ Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta : Universitas Budi Luhur,2014),hlm.106

blackberry, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet).²

Dari pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa, *gadget* adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi-aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih simple dan praktis dan memiliki fungsi khusus.

b. Sejarah *Gadget*

Kata *gadget* banyak muncul dalam buku-buku yang ditulis oleh Vivian Drake berjudul “*Above the Battle*” yang diterbitkan pada tahun 1918. Dalam buku itu tertulis sebuah kutipan seperti ini “*Our ennui was occasionally relieved by new gadgets. Gadget is the Flyng slang for invention! Some gadgets were good, some comic and some extraordinary*”. Pada saat ini istilah *gadget* berkonotasi sebuah kekompakan dan mobilitas.³ *Gadget* merupakan perangkat elektoni kecil yang memiliki fungsi khusus dan memiliki banyak jenisnya seperti *smart phone*, *laptop*, *video game*, dan *tablet PC*, dll. Berikut sejarah singkat dari masing-masing sebagian jenis *gadget*:

1) Sejarah singkat *Smart Phone*.

Smart Phone pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. Tetapi jangan anda kira *Smar Phone* pada saat itu secanggih seperti saat ini, *Smart Phone* pertam kali dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, email, juga untuk mengirim faks juga permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui *Smart Phone* buatan IBM

² Ivana Sarahfebi , *Pengaruh Gadget*, dalam <http://www.authorstream.com/Presentation/ivanasarahfebi-2353498-pengaruh-gadget/> diakses pada 10 Maret 2017

³Paulus Tan, Feren dkk., *Makalah Psikologi Sosial “Pengaruh Gadget dalam Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Dini*, (Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Bunda Mulia, 2016), hlm.7

ini tidak dilengkapi tombol namun telah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau *tauchsreen*. Meskipun cara pencetnya masih menggunakan tongkat *stylus*. Pada saat ini sudah banyak perusahaan yang mengembangkan *Smart Phone* hingga populer digunakan yakni sebut saja perusahaan *Nokia, Samsung, Blacberry, Motorola, HTC* dan masih banyak lagi.⁴

2) Sejarah singkat *Laptop*

Alan Kay dapat dikatakan sebagai penemu *gadget* yang disebut dengan nama *laptop*. Pada tahun 1970 telah merancang komputer portabel, ia adalah seorang ilmuwan komputer asal Amerika yang lahir pada tahun 1940. Ia memiliki ide untuk membuat komputer portabel agar memudahkan dalam penggunaannya. Ide ini didukung oleh Adam Osborne yakni seorang penerbit *Shoftware* dan bekerja di sebuah penerbitan buku di Amerika.

Pada tahun 1981 *laptop* pertama diluncurkan ke pasaran dengan nama Osborne. Dari bentuknya mungkin komputer ini tampak aneh karena tabungnya cembung dengan berat hampir 12 kilogram, dan masih menggunakan sambungan listrik meskipun sudah dilengkapi baterai cadangan. Namun kini *laptop* telah mengalami kemajuan pesat dengan berbagai macam fitur pelengkap sehingga memudahkan pemakainya.⁵

3) Sejarah singkat *tablet PC*

Elisa Grey disebut sebagai penemu perangkat yang kini disebut *PC tablet*. Perangkat yang dibuat oleh Elisa ini berfungsi untuk mengenali tulisan tangan. Namun alat itu bukan disebut sebagai *PC tablet* tetapi *Teleautograph*. Pada tahun 1945 Vennear Bush mengembangkan temuan

⁴Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Bisakimia : 2014), hlm.8-9

⁵Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Bisakimia : 2014), hlm.9

Elisa dengan perangkat yang diberi nama memex. Namun alat ini begitu besar sebesar meja. Alat ini berfungsi merekam tulisan atau gambar. Mulai tahun 1950 berbagai produsen mulai mengembangkan konsep ini dan hasilnya adalah perangkat tambahan pengenalan tulisan. Jadi pada saat itu adalah penemuan pena *stylush* yang melengkapi komputer. Lambat laun konsep-konsep semacam ini dikembangkan lagi oleh Bill Gates tepatnya di era tahun 2000-an hingga hasilnya adalah *Gadget* yang disebut *PC Tablet* atau disingkat menjadi *Tablet*.⁶

4) Sejarah singkat *Vidio Game*

Penemu game adalah Steven Russel pada tahun 1962. Ia memproduksi beberapa permainan yang terkenal adalah *Star wars*. Delapan tahun kemudian, sekitar tahun 1970-an muncul game yang cukup terkenal dikalangan *gamers* saat itu, namanya *Game Pong* dengan menggunakan sistem *disket* atau *cartridge*. Setelah itu pada tahun 1980-an muncul game yang cukup populer dengan basis teknologi IBM PC yakni game *patman*. Di tahun 1993 tercipta game yang juga tidak kalah populernya dengan *patman* yakni game *Mortal Combat*. Game ini mengusung genre aksi dimana dua karakter akan saling beradu jurus dan ilmu untuk saling menjatuhkan. Lima tahun kemudian munculah game *Doom* dengan desain yang lebih canggih karena teknologinya telah menggunakan basis 3D tetapi sederhana dan sistem suara yang masih terbatas. Lalu di tahun 2000-an seiring perkembangan teknologi maka tampilan game berubah, mulai dari efek suara hingga gambar tampak lebih realistis. Hal ini juga dibarengi perkembangan mesin game atau sering disebut konsol seperti *playtation*

⁶*Ibid*, hlm.10-11

atau *X-box*. Tak cukup itu kini game dapat dimainkan di *Gadget* lain seperti *smartphone*, *tablet*, ataupun *laptop*. Bahkan dengan adanya game online maka game akan selalu berkembang.⁷

c. Jenis dan karakteristik *Gadget*

Adapun bentuk *gadget* yang pada zaman modern ini ialah : *Blackberry*, *Iphone*, *Android*, *Ipad* dan *Tablet Pc*, nama-nama ini adalah barang yang berbentuk dengan telepon genggam yang sering disebut *gadget* dan sangat praktis untuk dibawa kemana-mana karena bentuknya yang sangat minimalis dan beragam modelnya ada pula *gadget* yang lainnya seperti:

1) *Gadget* USB

USB juga termasuk *gadget* yang terbilang cukup praktis, *Gadget* ini sangat berguna bagi penggunaanya yang berfungsi untuk menyimpan ataupun mendokumentasikan momen-momen dan hiburan, khususnya bagi anak-anak contoh kongkrit dari USB adalah Flashdisk.

2) *Gadget* Music

Gadget music adalah *gadget* yang hampir dimiliki setiap kalangan, contoh *gadget* music adalah Mp3 Player, speaker atau mungkin handphone.

3) *Gadget* foto

Sesuai dengan namanya *gadget* foto adalah *gadget* yang berguna untuk mengambil foto. *Gadget* ini dilengkapi teknologi tinggi sehingga hasil jepretannya menyerupai aslinya.

4) *Gadget* pintar

⁷Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Bisakimia : 2014), hlm .12-

Sesuai dengan namanya, *gadget* ini memang pintar, alat ini dapat mengerjakan berbagai fungsinya. Handphone, ipat,laptop, komputer merupakan bagian dari anggota *gadget* ini. Akan tetapi *gadget* yang penulis maksud dalam skripsi ini adalah *gadget* ponsel pintar (*Smartphone*). Dimana yang dimaksud *gadget* adalah *gadget* yang mempunyai semua aplikasi yang dipaparkan diatas.

d. Fungsi *Gadget*

Fungsi *gadget* sangat banyak sekali ada yang sering digunakan ada juga yang hanya sekedarnya saja dalam menggunakan yang paling sering digunakan diantaranya adalah:

- 1) Menelpon
- 2) Mengirim SMS
- 3) Mengakses internet
- 4) Mengabadikan suatu momen dengan menggunakan fitur camera/vidio.

e. Macam-macam Aplikasi *Gadget*

Sebuah fitur yang terdapat pada setiap telpepon gengggam, yang mempermudah pengguna untuk menggunakannya:

- 1) Aplikasi Jejaring Sosial
 - a) Facebook

Salah satu kelebiha Facebook dibandingkan jejaring sosial lainnya adalah kemampuannya untuk tetap terhubung serta mencari teman yang “hilang” atau sudah lama tidak bertemu. Selain profil, foto, dan teman, di facebook juga tersedia fitur pesan instan, *blogging* (catatan), agenda atau *event*, grub, serta unggah foto maupun

vidio. Pada Januari 2011, total pengguna Facebook telah melebihi angka 600 juta. Menurut situs *CheckFacebook.com*, Indonesia menduduki peringkat kedua dibawah Amerika Serikat sebagai negara yang penduduknya paling banyak menggunakan Facebook.⁸

b) Twiter

Situs jejaring sosial karya Jack Dorsey ini sangat unik. Salah satu keunikan tersebut adalah perihal *follower* (pengikut) dan *following* (mengikuti). Twiter adalah media sosial yang masuk dalam ranah *microblogging* atau ngeblog singkat. *Update* status hanya bisa dituliskan dalam 160 karakter atau kurang. Berbicara masalah pengguna, tidak sedikit artis, sniman, figur terkenal, olahragawan, dan politisi yang memiliki akun Twiter. Contohnya Justin Bieber (selebritas Internasional), Sudjiwo Tedjo (seniman Indonesia) dan masih banyak lagi.⁹

c) Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi jejaring sosial dengan berbagi foto. Yang menjadi salah satu ciri menarik dari instagram adalah bahwa ada batas foto berbentuk persegi, mirip dengan gambar kodak Instamatic dan polaroid, yang sangat berbeda dengan rasio aspek 16:9 sekarang, yang biasanya digunakan oleh kamera ponsel.¹⁰

d) WhatsApp

Aplikasi WhatsApp Messenger tidak begitu banyak mengurangi memory internal dan memiliki menu yang sangat banyak. Dengan menggunakan WhatsApp kita bisa langsung chat dengan orang yang

⁸Ibnu Aziz, 99 *Situs Internet untuk anak-anak*, (Yogyakarta: Idea World Kidz, 2012), hlm. 92

⁹Ibnu Aziz, 99 *Situs Internet untuk anak-anak...*, hlm 93

¹⁰Sherief Salbino, *Buku pintar gadget android untuk pemula*, (Lembar langit Indonesia, 2013), hlm. 47

sudah tercantum nomernya dikontak ponsel. Kirim suara juga sangat mendukung, emotion sangat banyak sesuai dengan pilihan anda. Kirim file vidio, photo, misic bisa langsung klik bagian atas yang menunjukkan dengan adanya pengiriman file. Peta juga dapat kita tunjukan kepada teman untuk keberadaan kita.¹¹

e) *BBM (Blackberry Mesager)*

BBM (Blackberry mesager) merupakan aplikasi instant mesager yang sangat populer milik Blackberry limited. *BBM* dirancang untuk menjadi “ the future” dari produk telephonnya dan terintegrasi dengan beberapa kelebihan yang dimiliki aplikasi dari Blackberry Mesager pada perangkat Blackberry sendiri.¹²

f) *Snabchat*

Snabchat ialah aplikasi yang pada saat bisa dikatakan cukup populer dikalangan pengguna *Smartphone* tak terkecuali *Android*. Aplikasi ini hampir mirip dengan aplikasi *instagram*, fungsinyapun sama yakni memudahkan para penggunanya untuk dapat berbagi foto pada keluarga, kerabat dan juga orang-orang terdekat. Pada aplikasi *Snabchat* ini, pengguna juga dapat mengatur secara otomatis jika ingin mengambil gambar untuk sipenerima, apabila waktu yang ditentukan telah habis, gambar tersebut masuk kadaluarsa dan tidak dapat lagi dilihat oleh penerima.¹³

2) Aplikasi Browsing

a) *UC Browser*

¹¹Sherief Salbino, *Buku pintar gadget android untuk pemula,...*hlm. 45

¹²*Ibid...hlm.46*

¹³*Ibid...hlm.47*

UC Browsr memiliki akselerasi penjajahan yang cepat, mekanisme siap pakai untuk mempercepat penjelajahan, perlindungan dari penipuan, serta perlindungan dari unduhan yang jahat.¹⁴

b) Opera Mini

Opera Mini adalah merupakan web browser yang cukup terbilang sederhana, fitur-fiturnyapun telah mampu mewakili kebutuhan-kebutuhan para penggunanya. Aplikasi Opera Mini ini dikemas secara sederhana dan mudah.¹⁵

c) Google

Google adalah mesin pencari yang paling sering dipakai oleh pengguna internet. Pada awal lahirnya google ditahun 1997, mesin pencari ini kurang diminati oleh para pengguna internet. Ketika mencari sesuatu di internet, mereka lebih percaya dengan nama-nama besar seperti Yahoo, Altavista, Hotbot, Excit, Infoseek, dan Lycos. Lambat laun google mampu bersaing dan kini menjadi mesin pencari nomor satu di dunia. Fitur-fitur yang ditawarkan sangat beragam. Tak hanya pencarian situs, namun juga gambar, berita, vidio, buku, lokasi, blog, diskusi, dan masih banyak lagi.¹⁶

d) Yahoo!

Hampir 90% pengguna internet memakai mesin pencari untuk mencari sesuatu di internet. Salah satu mesin pencari terbesar selain google adalah Yahoo!. Iayanan yang diberikan Yahoo! Dalam mesin pencari hampir serupa dengan Google. Pencarian situs, gambar, vidio,

¹⁴ Sherief Salbino, *Buku pintar gadget android untuk pemula*,...hlm. 43

¹⁵ *Ibid*...hlm.41

¹⁶ Ibnu Aziz, *99 Situs Internet untuk anak-anak*, (Yogyakarta: Idea World Kidz, 2012), hlm. 28

lokasi, dan masih banyak lagi ditawarkan oleh Yahoo! Untuk pengguna internet yang ingin mencari sesuatu di dunia maya.¹⁷

3) Aplikasi *Game*

a) Assassins Creed

Assassins Creed adalah sebuah *game* yang menceritakan tentang perjalanan seorang pembunuh bayaran bernama Altair yang mencoba mengembalikan reputasinya sebagai seorang Assassins, yaitu orang yang membunuh dengan sangat cepat dan tenang. *Game* pertualangan ini cukup seru bila dimainkan, karena selain grafis yang lumayan bagus, suara dari *game* ini juga cukup memanjakan telinga. Untuk menambah kesan sram, *game* ini menampilkan efek darah bila kita berhasil membunuh lawan dan lengkingan suara kematian karena lehernya ditikam oleh Altair.¹⁸

b) Missions Impossible 3

Ini adalah salah satu *game* pertualangan seru yang ceritanya diambil berdasarkan film Missions Impossible 3. Berawal dari penyelidikan senjata biokimia oleh agen wanita dari IMF mengalami kegagalan, karena agen tersebut melakukan kesalahan dan akhirnya ditawan oleh teroris.beruntungnya alat pemandu yang berisi data kegiatan oprasional agen IMF telah disembunyikan oleh agen itu sehingga agen itu tidak dibunuh. Organisasi rahasia IMF menemukan data tentang senjata biokimia yang dicuri dari pemerintah oleh para teroris untuk dijual pada organisasi kejahatan. Tujuannya tentu saja untuk menghancurkan dunia. Dan akhirnya dimulailah pertualangan

¹⁷*Ibid*,... hlm. 29

¹⁸Rudi.R, *Game Ponsel paling populer*, (Yogyakarta: Mediakom, 2009), hlm. 9

untuk mendapatkan senjata biokimia yang akan segera dijual kepada penawar tertinggi, juga untuk menyelamatkan agen IMF yang disandera. Selain berpacu dengan waktu, kesalahan kecil dalam menjalankan misi harus dibayar dengan mahal, yaitu tertangkap oleh teroris atau mati.¹⁹

c) Asphalt 3D

Game racing seru dan menantang ditambah dengan grafik yang keren dan kehalusan grafis 3D. Sebelum game 3D ini terbit, game dengan grafik 2 dimensi juga telah dibuat dengan judul yang sama tapi tanpa embel-embel HD (*High Definition*). Seperti game racing pada umumnya, pemain harus menyelesaikan misi untuk menjadi yang terbaik, untuk mendapatkan uang.²⁰

d) Yoville

Permainan Yoville ini dimulai dari tempat tinggal kita yang ada di apartemen dipinggiran kota. Untuk tampilan apartemen, terdiri dari tiga ruang utama yaitu Living Room, Bedroom, Hall, dan Kitchen, serta adanya tambahan ruangan berupa Bathroom. Memainkan game ini seperti memainkan peran diri kita sendiri, dimana pada game ini kita setiap harinya harus bekerja untuk mendapatkan coin (besarnya coin tergantung dari posisi/title dari kita sendiri). Apartemen dapat kita rombak dan ubah sedemikian rupa sehingga menjadi tampak indah. Pada awal memulai game ini, kita dihadapkan pada tampilan untuk

¹⁹*Ibid*,... hlm. 16

²⁰Rudi.R, *Game Ponsel paling populer*,...hlm.23

membuat avatar diri kita sendiri mulai dari jenis kelamin, bentuk wajah, baju, celana, dan aksesoris yang bakal kita pakai nantinya.²¹

Tabel

Aplikasi Gadget

Aplikasi Jejaring Sosial	Aplikasi Browsing	Aplikasi game Online/Offline
Facebook	UC Browser	Assassins Creed
Twiter	Opera mini	Missions Imposable 3
Instagram	Google	Asphalt 3D
WhatsApp	Yahoo!	Yoville
BBM		
Snabchat		

2. Seputar Anak-anak

a. Pengertian Anak

Secara umum dikatakan anak adalah seorang yang dilahirkan dari perkawinan antar seorang perempuan dengan seorang laki-laki dengan tidak menyangkut bahwa seseorang yang dilahirkan oleh wanita meskipun tidak pernah melakukan pernikahan tetap dikatakan anak.

Anak adalah orang dalam perkara anak nakal yang telah mencapai umur 8 (delapan) tahun tetapi belum mencapai umur 18 tahun (delapan belas) tahun dan belum pernah menikah.²²

²¹Cipta Halim & Adhicipta. R. Wirawan, *Game terbaik facebook*, (Jakarta: PT Gramedia, 2009), hlm.

²²Undang-Undang Nomor.3 tahun 1997 tentang Peradilan Anak tercantum dalam pasal 1 ayat (2)

Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun termasuk anak yang masih dalam kandungan. Ayat 1 : memuat batas antara belum dewasa dengan telah dewasa yaitu berumur 21 (dua puluh satu) tahun kecuali, anak yang sudah kawin sebelum umur 21 tahun, pendewasaan. Ayat 2 : pembubaran perkawinan yang terjadi pada seseorang sebelum berusia 21 tahun, tidak mempunyai pengaruh terhadap kedewasaan.²³

Anak adalah seseorang orang yang belum mencapai 21 (dua puluh satu) tahun dan belum pernah menikah.²⁴ Anak adalah seorang yang belum berusia 18 Tahun termasuk anak yang masih dalam kandungan²⁵

Untuk dapat memahami pengertian tentang anak itu sendiri sehingga mendekati makna yang benar, diperlukan suatu pengelompokan yang dapat dilihat dari berbagai aspek kehidupan, yaitu aspek , sosiologis dan hukum.

b. Pengertian Anak dari Aspek Hukum.

Terdapat pluralisme dalam hukum kita mengenai pengertian anak. Hal ini terjadi dikarenakan setiap peraturan perundang-undangan mempunyai aturan tersendiri mengenai peraturan anak itu sendiri. Pengertian anak dalam kedudukan hukum meliputi pengertian anak dari pandangan system hukum atau disebut kedudukan dalam arti khusus sebagai objek hukum. Kedudukan anak dalam artian dimaksud meliputi pengelompokan kedalam subsistem sebagai berikut:

1) Pengertian anak berdasarkan UUD 1945.

²³Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Pengertian anak tercantum dalam Pasal 1 ayat (1) dan (2)

²⁴Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak tercantum Pasal 1 ayat (2)

²⁵Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak

Fakir miskin dan anak-anak terlantar dipelihara oleh negara”²⁶ Hal ini mengandung makna bahwa anak adalah subjek hukum dari hukum nasional yang harus dilindungi, dipelihara dan dibina untuk mencapai kesejahteraan anak. Dengan kata lain anak tersebut merupakan tanggung jawab pemerintah dan masyarakat Terhadap pengertian anak menurut UUD 1945 iniditegaskan pengaturanya dengan dikeluarkanya UU lain yang berbunyi seseorang yang harus memperoleh hak-hak yang kemudian hak-hak tersebut dapat menjamin pertumbuhan dan perkembangan dengan wajar baik secara rahasia, jasmaniah, maupun sosial. Atau anak juga ber hak atas pelayanan untuk mengembangkan kemampuan dan kehidupan sosial. Anak juga berhak atas pemeliharaan dan perlindungan baik semasa dalam kandungan maupun sesudah ia dilahirkan “. ²⁷

2) Pengertian anak berdasarkan UU Peradilan Anak.

Anak adalah orang dalam perkara anak nakal yang telah mencapai umur 8 (delapan) tahun tetapi belum mencapai umur 18 tahun (delapan belas) tahun dan belum pernah menikah .²⁸” Jadi dalam hal ini pengertian anak dibatsi dengan syarat sebagai berikut: pertama, anak dibatsi dengan umur antara 8 (delapan) sampai dengan 18 (delapan belas) tahun. Sedangkan syarat kedua si anak belum pernah kawin. Maksudnya tidak sedang terikat dalam perkawinan ataupun pernah kawin dan kemudian cerai. Apabila si anak sedang terikat dalam perkawinan atau perkawinanya putus karena perceraian, maka si anak dianggap sudah dewasa walaupun umurnya belum genap 18 (delapan belas) tahun.

3) Pengertian Anak Menurut UU Perkawinan No.1 Tahun 1974.

²⁶Undang-Undang Dasar 1945 tentang Pengertian anak tercantum di dalam pasal 34

²⁷Undang-Undang Nomor. 4 tahun 1979 tentang kesejahteraan anak

²⁸Undng-Undang Nomor.3 tahun 1997 tentang peradilan anak tercantum dalam pasal 1 ayat (2)

tersirat dalam pasal 6 ayat (2) yang memuat ketentuan UU No.1 1974 tidak mengatur secara langsung tolak ukur kapan seseorang digolongkan sebagai anak, akan tetapi hal tersebut syarat perkawinan bagi orang yang belum mencapai umur 21 tahun mendapati izin kedua orang tua. Batasan minimum usia untuk dapat kawin bagi pria adalah 19 (sembilan belas) tahun dan wanita 16 (enam belas) tahun.²⁹

4) Pengertian Anak Menurut Hukum Perdata

Pengertian anak menurut hukum perdata dibangun dari beberapa aspek keperdataan yang ada pada anak sebagai seseorang subjek hukum yang tidak mampu. Aspek-aspek tersebut adalah: Status belum dewasa (batas usia) sebagai subjek hukum. Hak-hak anak di dalam hukum perdata.

Anak adalah orang yang belum dewasa dan seseorang yang belum mencapai usia batas legitimasi hukum sebagai subjek hukum atau layaknya subjek hukum nasional yang ditentukan oleh perundang-undangan perdata.³⁰

5) Pengertian Anak Menurut Hukum Pidana

Pengertian anak menurut hukum pidana lebih diutamakan pada pemahaman terhadap hak-hak anak yang harus dilindungi, karena secara kodrat memiliki substansi yang lemah dan di dalam system hukum dipandang sebagai subjek hukum yang dicangkakan dari bentuk pertanggungjawaban sebagaimana layaknya seseorang subjek hukum yang normal. Pengertian anak dalam aspek hukum pidana menimbulkan aspek hukum positif terhadap proses normalisasi anak dari perilaku menyimpang untuk membentuk kepribadian dan tanggung jawab yang pada akhirnya menjadikan anak tersebut berhak atas kesejahteraan yang layak dan masa depan yang

²⁹Undang-Undang Perkawinan No.1 Tahun 1974 tercantum pada Pasal 7 ayat (1)

³⁰KUHPerdata Pasal 330

baik. Pada hakekatnya, kedudukan status pengertian anak dalam hukum pidana meliputi dimensi-dimensi pengertian sebagai berikut: Ketidakmampuan untuk bertanggung jawab tindak pidana, Pengembalian hak-hak anak dengan jalan mensubstitusikan hak-hak anak yang timbul dari lapangan hukum keperdataan, tatanegara dengan maksud untuk mensejahterakan anak. Rehabilitasi, yaitu anak berhak untuk mendapat proses perbaikan mental spiritual akibat dari tindakan hukum pidana yang dilakukan anak itu sendiri, Hak-hak untuk menerima pelayanan dan asuhan, Hak anak-anak dalam proses hukum acara pidana. Jika teliti anak didefinisikan sebagai anak yang belum dewasa apabila belum berumur 16 tahun.³¹ Oleh sebab itu jika anak tersebut tersangkut dalam perkara pidana hakim boleh memerintahkan supaya si tersalah itu dikembalikan kepada orang tuanya, walinya atau pemeliharanya dengan tidak dikenakan suatu hukuman, atau memerintahkan supaya diserahkan kepada pemerintah dengan tidak dikenakan sesuatu hukuman.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak adalah seseorang yang belum sampai usia 18 tahun dan belum menikah anak merupakan generasi baru bagi masa depan bangsa juga penerus cita-cita Negara dalam pembangunan Negara. Anak memiliki peran strategis dan mempunyai ciri dan sifat khusus memerlukan pembinaan perlindungan dalam rangka menjamin pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, sosial secara utuh, serasi, selaras dan seimbang karna Semakin baik keperibadian anak sekarang maka semakin baik pula kehidupan masa depan bangsa

6) Pengertian anak menurut Hukum adat

³¹KUHPidana Pasal 45

Hukum adat tidak ada menentukan siapa yang dikatakan anak-anak dan siapa yang dikatakan orang dewasa. Akan tetapi dalam hukum adat ukuran anak dapat dikatakan dewasa tidak berdasarkan usia tetapi pada ciri tertentu yang nyata. Mr.R.Soepomo berdasarkan hasil penelitian tentang hukum perdata Jawa Barat menyatakan bahwa kedewasaan seseorang dapat dilihat dari ciri-ciri sebagai berikut: Dapat bekerja sendiri., Cakap untuk melakukan apa yang disyaratkan dalam kehidupan bermasyarakat dan bertanggung jawab, Dapat mengurus harta kekayaan sendiri.³²

7) Pengertian anak menurut Hukum Islam

Anak adalah anugerah sekaligus amanah yang diberikan Allah SWT kepada setiap orang tua.³³ Seseorang bisa dikenakan suatu hukum apabila ia sudah cakap dalam melakukan perbuatan hukum, seseorang dapat dikatakan cakap dalam melakukan perbuatan hukum apabila ia sudah dewasa, dalam Islam dikenal sebagai baligh, dewasa dan berakal dapat dijadikan tolak ukur seseorang untuk mendapat akibat dari suatu hukum, dalam segala aspek ibadah, baik ibadah *mahdoh* ataupun *ghoiru mahdoh*, kedua ibadah tersebut sering memberi syarat bagi yang akan melakukannya agar ia harus memenuhi syarat tersebut, yaitu berakal dan dewasa (baligh). Dari Abu Sa'id Al-Khudriy *radliyallaahu 'anhu* : Bahwasannya Rasulullah *shallallaahu 'alaihi wa sallam* pernah bersabda :

غسل يوم الجمعة على كل محتلم، وسواك، ويمس من الطيب ما قدر عليه

³² <https://andibooks.wordpress.com/definisi-anak/> diakses pada 16 Januari 2018

³³ <http://kampoeng-anak.blogspot.co.id/2015/04/definisi-anak-menurut-pandangan-agama.html> diakses pada 16 Januari 2018

*”Mandi pada hari Jum’at (sebelum menunaikan shalat Jum’at) adalah kewajiban bagi setiap orang yang telah ihtilam; demikian pula bersiwak dan memakai wewangian semampunya”*³⁴

Keterangan diatas menunjukkan bahwa Ihtilaam dijadikan batas taklif dalam syari’at. Shalat itu tidak wajib dikerjakan oleh seorang anak laki-laki dan perempuan yang msih kecil (belum pintar).tetapi mereka harus diperintah agar mereka mau melakukan shalat, setelah dia berusia 7 (tujuh) tahun. (demikian itu) jika memang sewaktu usia itu, dia sudah pintar (tamyiz). Dan apabila seusia itu (7 tahun) dia belum pintar, maka harus diperintah, setelah mereka pintar; dan mereka harus dipukul karena mereka meninggalkan shalat, setelah genap berusia 10 (sepuluh) tahun.³⁵

Para ulama telah sepakat bahwa *ihtilam* merupakan tanda kedewasaan bagi anak laki-laki dan perempuan. Al-Haafidh Ibnu Hajar *rahimahullah* berkata :

وقد أجمع العلماء على أن الاحتلام في الرجال والنساء يلزم به العبادات والحدود وسائر الأحكام

*“Para ulama telah sepakat/ijma’ bahwasannya ihtilaam pada laki-laki dan perempuan mewajibkan dengannya (untuk diberlakukannya) ibadah, huduud, dan seluruh perkara hukum”*³⁶

وقد أجمع العلماء على أن الحيض بلوغ في حق النساء

“Para ulama telah sepakat/ijma’ bahwasannya haidl merupakan tanda baligh bagi wanita”³⁷Mencapai Usia Tertentu juga menjadi patokan kedewasaan dalam islam tetapi mengenai hal ini Para ulama berbeda pendapat Di antara

³⁴ albukhaari, sohihul bukhari, hlm. 880, dan sohihul muslim hlm. 846

³⁵ Achmad Sunarto, *Terjemah Fathul Qorib*, (Surabaya: Al-Hidayah,1991), hlm.121

³⁶ Fathul barii, ibnu hajar al-asqolani juz 5 hlm. 277

³⁷ *Ibid*,... hlm. 277

pendapat-pendapat tersebut antara lain :Madzhab Syafi'iyah³⁸, dan Hanabilah³⁹serta satu riwayat dari Abu Hanifah yaitu lima belas tahun untuk laki-laki dan perempuan. Delapan belas tahun untuk laki-laki dan tujuh belas tahun untuk perempuan⁴⁰Madzhab Malikiyyah, ada beberapa pendapat. Ada yang mengatakan delapan belas tahun untuk laki-laki dan perempuan, sembilan belas tahun, tujuh belas tahun, dan enam belas tahun. Ibnu Hazm berpendapat sembilan belas tahun⁴¹

c. Bahaya dan pengaruh gadget oleh anak

1) Bahaya Radiasi *Gadget* terhadap Daya Kembang Anak

Radiasi elektromagnetik terdiri dari gelombang elektrik dan energi magnetik dengan kecepatan cahaya. Semua energi elektromagnetik jatuh pada spectrum elektromagnetik. Frekuensi yang mampu di pancarkan oleh *gadget* seperti telepon genggam yakni berada di kisaran 800-2540 MHz yaitu termasuk gelombang radio (radiasi ELF). Walaupun tak sekuat sinar X yang merupakan jenis radiasi terionisasi dan mampu mengubah material genetik, radiasi yang dipancarkan *gadget* tetap memiliki pengaruh pada tubuh manusia.

Bahaya radiasi *gadget* terhadap daya kembang anak adalah radiasi dari penggunaan gadget yang tergolong gelombang RF, bukan merupakan gelombang yang sangat mematikan dan berbahaya. Tapi bukan berarti kemungkinan adanya efek samping tidak ada. Radiasi RF pada level tinggi serta dengan intensitas yang intensif dapat merusak jaringan tubuh. Radiasi RF memiliki kemampuan untuk memanaskan jaringan tubuh seperti oven

³⁸ Roudoh at-tolibin, imam abi zakaria yahya bin syarof an-nawawi, juz 4, hlm.178

³⁹ Al-furuu', imam syamsuddin al-muqoddasi, juz 4, hlm.312

⁴⁰ Syarah fathul qodir, ibnu alhimmam al-hanafi, juz 8, hlm.276

⁴¹ Almuahalla, ibnu hazm, hlm. 119

microwave memanaskan makanan. Dan radiasi tersebut dapat merusak jaringan tubuh, karena tubuh kita tidak dilengkapi sistem ketahanan untuk mengantisipasi sejumlah panas berlebih akibat radiasi RF. Penelitian lain menunjukkan radiasi non-ionisasi (termasuk gelombang RF) menimbulkan efek jangka panjang.

Penyakit yang berpotensi timbul karena radiasi gadget adalah kanker, tumor otak, alzheimer, parkinson, sakit kepala. Dibanding orang dewasa, anak-anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi nirkabel sejak kecil sehingga waktu ‘bersentuhan’ dengan radiasi lebih panjang. Hal ini disebabkan karena di usia 12-15 tahun, anak mengalami proses bangkitnya akal, nalar dan kesadaran diri. Dalam masa ini terdapat energi dan kekuatan fisik serta tumbuh keinginan tahu dan keinginan coba-coba. Data memperlihatkan bahwa ketika radiasi dari gadget memasuki kepala, orang dewasa menyerapnya sebanyak 25%, anak usia 12 tahun sebanyak 50%, dan tertinggi pada anak usia 5 tahun, yaitu 75%. Oleh karenanya, risiko radiasi ini akan lebih besar pada anak yang sudah ‘akrab’ dengan *gadget* di usia kurang dari 16 tahun.⁴²

2) Pengaruh *Gadget* terhadap Perkembangan Anak

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain, membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan anak, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan membangun kreatifitas anak. Sedangkan dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap *gadget*,

⁴²Jonathan,dkk.,*Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*, (Surabaya : Universitas Kristen Petra Surabaya, 2015), hlm.115

sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak tidak bisa terlepas dari *gadget*, anak menjadi sulit berkonsentrasi pada dunia nyata, anak menjadi lebih suka bermain dengan *gadgetnya* daripada bermain dengan temannya, dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas.

Selain itu, dampak positif penggunaan *gadget* antara lain, yang pertama adalah *gadget* akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak artinya kemampuanseseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar danperkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul *gadget*, makaanak pun harus tahu cara menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. Nilai positif lain adalah *gadget*memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi. Apalagi anak-anak sekolah sekarang dituntut untuk mengerjakan tugas melalui internet.⁴³

Penggunaan *gadget*yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam *gadget*yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan *gadget*dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan

⁴³ Mohammad Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Penerbit Ghalia Indonesia,2003), hlm.15

sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak.

Radiasi gelombang elektromagnetik dari *gadget* memang tidak terlihat, efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain *gadget* saat ini memang tidak bias dipungkiri, namun ada baiknya tidak selalu bermain, atau paling tidak membatasi waktu bermain *gadget*, karena alasan radiasi diatas. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya melalui kegiatan bermain, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebaya, yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris, serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.⁴⁴ Beberapa dampak negatif dari *gadget* untuk perkembangan anak⁴⁵

a) Sulit konsentrasi pada dunia nyata

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

⁴⁴ Jonathan,dkk.,*Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak....*,hlm.117

⁴⁵MohammadNazir, *Metode Penelitian....*,hlm.16

berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebaya.

b) *Terganggunya fungsi PFC(Pre Frontal Cortex)*

Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. *PFC* atau *Pre Frontal Cortex* adalah bagian didalam otak yang mengotrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti *games online*, otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi *PFC* terganggu.

c) *Introvert*

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

Selain daripada keterangan diatas, berikut dibawah ini merupakan dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain : Menjadi pribadi tertutup, Kesehatan otak terganggu, Kesehatan mata terganggu, Kesehatan tangan terganggu, Gangguan tidur, Suka menyendiri, Prilaku kekerasan, Pudarnya kreatifitas, Terpapar radiasi, Ancaman *cyberbullying*⁴⁶

⁴⁶Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Bisakimia : 2014), hlm.15

3. Konsepsi Hukum Islam tentang penggunaan *gadget* oleh anak-anak

a. Pengertian Hukum Islam

Didalam islam hukum dipandang sebagai bagian dari ajaran islam dan norma-norma hukum bersumber dari agama. Makanya konsep hukum islam berbeda pada konsep hukum pada umumnya, khususnya hukum modern. Umat islam meyakini bahwa hukum islam berdasarkan wahyu Illahi yang disebut syariah yang berarti jalan yang digariskan Allah SWT untuk manusia.⁴⁷

Hukum adalah seperangkat norma atau peraturan-peraturan yang mengatur tingkah laku manusia, baik norma atau peraturan itu berupa kenyataan yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat maupun peraturan atau norma yang dibuat dengan cara tertentu dan ditegakkan oleh penguasa. Bentuknya bisa berupa hukum yang tidak tertulis, seperti hukum adat, bisa juga berupa hukum tertulis dalam peraturan perundangan-undangan. Hukum sengaja dibuat oleh manusia untuk mengatur hubungan manusia dengan manusia lain dan harta benda.⁴⁸

Islam adalah sebuah agama yang penuh dengan toleransi yang membuat umatnya semakin mudah. Meskipun dalam Islam penuh toleransi dan semua umat Islam dipermudah dalam banyak hal, tetapi didalam agama Islam juga terdapat aturan-aturan yang wajib dan harus diketahui oleh semua umatnya. Aturan-aturan itu disebut dengan Hukum Islam.

Hukum Islam adalah suatu aturan yang ditetapkan dan berkaitan dengan amal perbuatan seorang mukallaf, baik perintah itu mengandung sebuah tuntutan,

⁴⁷Muhammad Daud Ali, *Hukum Islam, Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Islam di Indonesia*, (Jakarta:Rajawali Prees,2004), hlm. 4

⁴⁸Handiswan, Makalah hukum Islam Pendidikan Agama dalam <http://handiswanblog.blogspot.co.id/2014/06/hukum-islam-makalah-pendidikan-agama.html> diakses pada 10 Mei 2017

larangan, ataupun perbolehan terhadap suatu hal. Hukum Islam ini berlaku untuk seorang yang telah baligh.⁴⁹

Hukum Islam berarti keseluruhan ketentuan-ketentuan perintah Allah yang wajib diturut (ditaati) oleh seorang muslim. Dari definisi tersebut syariat meliputi⁵⁰: Ilmu Aqidah (keimanan), Ilmu Fiqih (pemahaman manusia terhadap ketentuan-ketentuan Allah), Ilmu Akhlaq (kesusilaan)

Berdasarkan uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa hukum Islam adalah syariat yang berarti hukum-hukum yang diadakan oleh Allah untuk umat-Nya yang dibawa oleh seorang Nabi, baik hukum yang berhubungan dengan kepercayaan (aqidah) maupun hukum-hukum yang berhubungan dengan amaliyah (perbuatan).

b. Tujuan Hukum Islam

Secara umum sering dirumuskan bahwa tujuan hukum islam adalah untuk mencapai kebahagiaan hidup manusia didunia ini dan diakhirat kelak dengan menjalankan perintah Allah dan menjauhi laranganNYA atau dengan kata lain tujuan hukum islam adalah kemaslahatan hidup manusia baik rohani maupun jasmani, baik di dunia maupun diakhirat kelak.⁵¹

Tujuan hukum islam secara umum adalah *Dar-ul mafaasidiwajalbul mashaalihi* (mencegah terjadinya kerusakan dan mendatangkan kemaslahatan).

Abu Ishaq As-Sathibi merumuskan lima tujuan hukum islam:

- 1) Memelihara agama

⁴⁹Mishba, *Hukum-hukum dalam Agama Islam*, dalam <http://www.mishba7.com/2015/05/hukum-hukum-dalam-agama-islam.html> diakses pada 10 Mei 2017

⁵⁰<http://www.sarjanaku.com/2011/08/pengertian-hukum-islam-syariat-islam.html> diakses pada 10 Mei 2017

⁵¹Barzah latupono.dkk, *Buku ajar hukum islam*, (Deepublish,2017), hlm. 35

Agama adalah sesuatu yang harus dimiliki oleh setiap manusia oleh martabatnya dapat terangkat lebih tinggi dan martabat makhluk lain dan memenuhi hajat jiwanya. Agama Islam memberi perlindungan kepada pemeluk agama lain untuk menjalankan agama sesuai dengan keyakinannya.

2) Memelihara jiwa

Menurut hukum Islam jiwa harus dilindungi. Hukum Islam wajib memelihara hak manusia untuk hidup dan mempertahankan kehidupannya. Islam melarang pembunuhan sebagai penghilangan jiwa manusia dan melindungi berbagai sarana yang dipergunakan oleh manusia untuk mempertahankan kemaslahatannya hidupnya (Qs.6:51,17:33)

وَأَنْذِرْ بِهِ الَّذِينَ يَخَافُونَ أَنْ يُحْشَرُوا إِلَىٰ رَبِّهِمْ لَيْسَ لَهُمْ مِنْ دُونِهِ وَلِيٌّ وَلَا شَفِيعٌ لَعَلَّهُمْ يَتَّقُونَ ﴿٥١﴾

“dan berilah peringatan dengan apa yang diwahyukan itu kepada orang-orang yang takut akan dihimpunkan kepada Tuhannya (pada hari kiamat), sedang bagi mereka tidak ada seorang pelindung dan pemberi syafa'atpun selain daripada Allah, agar mereka bertakwa.”⁵²

وَلَا تَقْتُلُوا النَّفْسَ الَّتِي حَرَّمَ اللَّهُ إِلَّا بِالْحَقِّ ۗ وَمَنْ قُتِلَ مَظْلُومًا فَقَدْ جَعَلْنَا لَوْلِيَّهِ سُلْطٰنًا فَلَا يُسْرِفُ فِي الْقَتْلِ ۗ إِنَّهُ كَانَ مَنْصُورًا ﴿٨٥٣﴾

“dan janganlah kamu membunuh jiwa yang diharamkan Allah (membunuhnya), melainkan dengan suatu (alasan) yang benar[853]. dan Barangsiapa dibunuh secara zalim, Maka Sesungguhnya Kami telah memberi kekuasaan[854] kepada ahli warisnya, tetapi janganlah ahli waris itu melampaui batas dalam membunuh. Sesungguhnya ia adalah orang yang mendapat pertolongan.”⁵³

3) Memelihara akal

⁵² Enang Sudrajat, *Departemen Agama RI Al-Qur'an dan Terjemahnya Special for Woman*, (Bandung : Syamil Quran,2007), hlm. 133

⁵³ *Ibid*,...hlm. 285

Islam mewajibkan seseorang untuk memelihara akalnya, karena akal mempunyai peranan sangat penting dalam hidup dan kehidupan manusia. Seseorang tidak akan dapat menjalankan hukum islam dengan baik dan benar tanpa mempergunakan akal sehat. (QS.5:90)

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

“Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah[434], adalah Termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”⁵⁴

4) Memelihara keturunan

Dalam hukum islam memelihara keturunan adalah hal yang sangat penting. Karena itu, meneruskan keturunan harus melalui perkawinan yang sah menurut ketentuan Yang ada dalam Al-Qur’an dan As-Sunnah dan dilarang melakukan perzinahaan. (Qs.4:23)

حُرِّمَتْ عَلَيْكُمْ أُمَّهَاتُكُمْ وَبَنَاتُكُمْ وَأَخَوَاتُكُمْ وَعَمَّاتُكُمْ وَخَالَاتُكُمْ وَبَنَاتُ الْأَخِ وَبَنَاتُ الْأُخْتِ وَأُمَّهَاتُكُمُ اللَّاتِي أَرْضَعْنَكُمْ وَأَخَوَاتُكُم مِّنَ الرَّضَاعَةِ وَأُمَّهَاتُ نِسَائِكُمْ وَرَبِّبَاتِكُمُ اللَّاتِي فِي حُجُورِكُم مِّن نِّسَائِكُمُ اللَّاتِي دَخَلْتُم بِهِنَّ فَإِن لَّمْ تَكُونُوا دَخَلْتُم بِهِنَّ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْكُمْ وَحَلَائِلُ أَبْنَائِكُمُ الَّذِينَ مِنْ أَصْلَابِكُمْ وَأَنْ تَجْمَعُوا بَيْنَ الْأُخْتَيْنِ إِلَّا مَا قَدْ سَلَفَ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ غَفُورًا رَّحِيمًا ﴿٢٣﴾

“diharamkan atas kamu (mengawini) ibu-ibumu; anak-anakmu yang perempuan[281]; saudara-saudaramu yang perempuan, saudara-saudara bapakmu yang perempuan; saudara-saudara ibumu yang perempuan; anak-anak perempuan dari saudara-saudaramu yang laki-laki; anak-anak

⁵⁴ Enang Sudrajat, Departemen Agama RI Al-Qur’an dan Terjemahnya Special for Woman,... hlm. 123

perempuan dari saudara-saudaramu yang perempuan; ibu-ibumu yang menyusui kamu; saudara perempuan sepersusuan; ibu-ibu isterimu (mertua); anak-anak isterimu yang dalam pemeliharaanmu dari isteri yang telah kamu campuri, tetapi jika kamu belum campur dengan isterimu itu (dan sudah kamu ceraikan), Maka tidak berdosa kamu mengawininya; (dan diharamkan bagimu) isteri-isteri anak kandungmu (menantu); dan menghimpunkan (dalam perkawinan) dua perempuan yang bersaudara, kecuali yang telah terjadi pada masa lampau; Sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.”⁵⁵

5) Memelihara harta

Menurut ajaran islam harta merupakan pemberian Allah kepada manusia untuk kelangsungan hidup mereka. Untuk itu manusia sebagai khalifah di bumi dilindungi haknya untuk memperoleh harta dengan cara-cara yang halal, sah menurut hukum dan benar menurut aturan moral. Jadi huku slam ditetapkan oleh Allah untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia itu sendiri, baik yang bersifat primer, sekunder, maupun tersier (dloruri, haaji, dan tahsini)

c. *Software Handphone* dalam Pandangan Islam beserta Mudharatnya

Islam sangat senang sekali dengan kehidupan yang teratur danbermanfaat, maka dari itu kita sebagai *khalifatul fill ardi* berkewajibanmenciptakan dan menebar manfaat dengan sekitarnya. Begitupula *handphone* yang menjadi kebutuhan manusia zaman sekarang, banyak sekali fasilitas – fasilitas yang sangat menunjang kebutuhan manusia. Dari sini terbukti bahwa *handphone* menebar manfaat untuk sekitar. Tetapi tidak sampai disana saja, bahwa banyak sekali manusia yang tergelincir ke lingkaran maksiat dengan menggunakan *handphone*. Seperti kadang – kadang seseorang lupa waktu akibat terlalu termanjakan oleh yang bernama *software handphone*. Salah satunya adalah apilkasi *Social Media* dan *Game*.

⁵⁵ Enang Sudrajat, *Departemen Agama RI Al-Qur'an dan Terjemahnya Special for Woman...* hlm. 81

Dua hal ini terkadang selalu membuat kita tidak mau melepas begitu saja. Apakah fasilitas ini bermanfaat? Ataukah tidak sama sekali? Maka dari itu kita selaku pengguna harus paham terhadap apa yang kita gunakan dan menggunakannya secara bijak.

Maka dari itu juga, dibawah ini akan dijelaskan bagaimana manfaat dan *mudharatnya* penggunaan *software game* dan *social media* di *handphone*

1) *Software Game*

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat dua dasawarsa ini, kalau di awal 1990-an *game* masih bisa dianggap sebagai komoditas anak – anak, di era 2000 ke atas, *game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual. Tidak hanya di negara barat sebagai pusat industri, kini pertumbuhan *game*, baik dari segi produsen maupun konsumen juga mulai merambah ke pasar-pasar yang lebih luas termasuk salah satunya Indonesia

2) *Game* Lebih banyak positifnya atau buruknya

Membahas mengenai dampak game tidak terlepas dari baik dan buruk, disini kita akan membahas apa saja dampak yang ditimbulkan, sehingga kita bisa menimbang-nimbang penting *gak sih game* untuk remaja dan anak-anak kita, langsung saja menurut penelitian dari berbagai Negara maju hasil positifnya yaitu Memainkan video game membuat anak mengenal teknologi computer, Game dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti arahan dan aturan, Beberapa game menyediakan latihan untuk pemecahan masalah dan logika, Game menyediakan latihan penggunaan saraf motorik *spatial skill*, Game menjadi sarana keakraban dan interaksi akrab antara orang tua dan anak

ketika bermain bersama, Game mengenalkan teknologi dan berbagai fiturnya, Beberapa game mampu menyediakan sarana penyembuhan untuk pasien tertentu, Game menghibur dan menyenangkan.

Dampak positif yang telah dipaparkan masih bersifat umum, darimana kita memandangnya maka persepsi itu akan lahir. Sejatinya, pemilihan game yang baik akan berdampak juga terhadap baiknya jasmani dan rohani seseorang yang memainkannya. “Segala sesuatu jika overdosis itu tidak baik”.

Sepenggal kalimat bijak yang sering kita dengar namun masih banyak dari anak remaja yang melupakan itu dalam hal yang satu ini. Berawal dari iseng-iseng akhirnya menjadi candu, niatnya mengisi waktu luang daripada bengong. Segala sesuatu yang sifatnya sia-sia atau *mubadzir* adalah sifat setan. Dalam salah satu ayat Allah,

إِنَّ الْمُبَذِّرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيْطَانِ ط وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا 

“Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya”.⁵⁶

Dalam surat Al israa’ ayat 27 diatas menegaskan segala hal yang tidak bermanfaat atau terkesan berlebihan adalah bentuk dari makar setan agar dalam hidup manusia melakukan hal yang sia-sia. Karena kita tahu hidup di dunia ini sejatinya hanyalah untuk beribadah, meski sebenarnya hidup dunia ini memang hanyalah sebuah permainan yang tidaklah kita harus membuat permainan lagi.

Bermain *game* tidaklah diharamkan, namun harus ada porsi tersendiri karenanya orang yang sudah kecanduaan dengan game akan selalu merasa kurang dalam hidupnya jika belum bermain game dalam kesehariannya. Akan lebih parah lagi saat *game* menjadi Tuhan, karena *game* seseorang melupakan

⁵⁶ Enang Sudrajat, *Departemen Agama RI Al-Qur’an dan Terjemahnya Special for Woman...* hlm. 81

ibadah, seperti sholat karena begitu asyiknya, begitu bersemangatnya yang ujung-ujungnya ibadah wajibpun luput dari ingatan. Hal ini juga menjadi patologi sosial ketika seseorang tidak melakukan kegiatan apapun kecuali nge-game dan melupakan interaksi sosial, manusia diciptakan untuk saling mengenal satu-sama lain dan itu juga menjadi perintah agama, dalam surat Al hujurat ayat 13 berbunyi :

يَتَأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَدُّمُ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa – bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal...”⁵⁷

Sangat menyalahi perintah ketika seseorang tidak melakukan perintah Tuhan dalam bersosialisasi dengan sesama karena kodrat manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan satu sama lain.

a) *Social Media*

Media sosial sangatlah baik dan banyak memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia akan tetapi juga dapat berdampak negatif jika penggunaannya terlalu berlebihan. Sudah seharusnya dapat memfilter dan memilih-milih jangan sampai penggunaan media sosial menjerumuskan kita. Maka dari itu, ini adalah paparan bagaimana dampak positif dari penggunaan media sosial:

- 1) Media sosial dapat menyambung tali silaturahmi dengan kerabat, saudara, ataupun teman-teman yang lama yang sudah tidak bertemu. Rasulullah SAW bersabda: *“Sesungguhnya Rahmat itu tidak diturunkan*

⁵⁷ Enang Sudrajat, *Departemen Agama RI Al-Qur'an dan Terjemahnya Special for Woman...* hlm. 517

kepada kaum yang di dalamnya ada seorang pemutus keluarga.”(HR. Bukhari). Dari sabda Rasulullah tersebut jelas bahwa Islam sangat membenci orang yang memutuskan tali silaturahmi dan dianjurkan untuk menjalin tali silaturahmi dengan banyak orang.

- 2) Hal positif lainnya adalah dengan memanfaatkan media sosial kita dapat melakukan kegiatan bisnis tentunya yang sesuai dengan hukum-hukum Islam.
- 3) Media sosial juga kita dapat memanfaatkannya sebagai jalan dakwah atau menyampaikan ajaran Islam.
- 4) Dengan media sosial juga kita dapat mencari jodoh yang sesuai dengan keinginan kita dan tentunya insya Allah sesuai pula dengan agama kita.
- 5) Kita dapat memperoleh banyak informasi yang berguna yang kita butuhkan dan masih banyak lagi kelebihan lainnya.

Dari sekian kelebihan tersebut jika kita tidak pandai menyikapinya terdapat pula dampak negatifnya antara lain adalah

- 1) Berawal dari media sosial sering terjadi tindak kejahatan seperti penipuan, pembunuhan, pemerkosaan, penculikan dan lain-lain.
- 2) Dengan seringnya kita menggunakan media sosial dapat membuat kita jadi malas bersilaturahmi melalui dunia nyata yang tentunya lebih banyak membawa manfaat.
- 3) Media sosial dapat pula mengakibatkan kita lupa beribadah karena terlalu asyik.

Islam itu bukanlah agama yang ketinggalan zaman akan tetapi islam juga tidak terlalu mengikuti Dari kelebihan dan kekurangan diatas bisa menarik kesimpulan bahwa kita harus menanamkan dalam diri kita bahwa

perkembangan zaman oleh karena itu kita harus pandai-pandai memilih cara dalam pergaulan sosial jangan sampai kita di kuasai oleh dunia tapi kitalah yang harus menguasai dunia agar kita dapat mengontrol semua tindakan kita dengan membentengi diri menggunakan hukum-hukum Islam yang sesuai dengan Al-Quran dan Hadist.

4. Konsepsi Undang-Undang ITE

a. Pengertian Undang-Undang ITE

Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik atau Undang Undang nomor 11 tahun 2008 atau UU ITE adalah UU yang mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik, atau teknologi informasi secara umum. UU ini memiliki yurisdiksi yang berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.⁵⁸

b. Fungsi Undang-Undang ITE

Di negara indonesia sudah memiliki empat undang-undang yang berhubungan dengan informasi yaitu UU No. 36 tahun 1999 tentang telekomunikasi, UU No. 32 tahun 2002 tentang penyiaran, kemudian UU No. 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, dan UU No. 14 tahun 2008 tentang keterbukaan informasi. UU No. 11 tahun 2008 atau yang lebih dikenal dengan UU ITE memiliki fungsi untuk menimalisir terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan dalam internet, walaupun internet saat ini masih digunakan oleh sebagian kecil masyarakat Indonesia terutama yang tinggal di daerah

⁵⁸[https://id.wikipedia.org/wiki/Undang-undang Informasi dan Transaksi elektronik](https://id.wikipedia.org/wiki/Undang-undang_Informasi_dan_Transaksi_elektronik) di akses pada 10 Mei 2017

perkotaan bukan berarti menyampingkan pengguna di daerah lain nya. Dengan ada nya internet arus komunikasi akan berjalan semakin cepat dan bebas serta sulit untuk dikontrol sehingga semakin besar kemungkinan ada nya benturan-benturan antar pengguna sehingga pada satu titik tertentu kenyamanan dan keamaan seorang atau sekelompok pengguna dapat terganggu. Dalam UU ITE diatur mengenai konten yang dilarang, yakni dokumen elektronik tidak boleh memuat sesuatu yang melanggar kesusilaan, berisikan perjudian, pencemaran nama baik, pemerasan, kebohongan, pelanggaran terhadap suku, ras, agama, dan antar golongan (SARA), dan juga pelanggaran terhadap privasi.

Dengan kata lainnya UU ITE ini adalah bentuk representatif kehadiran sebuah negara yang berfungsi untuk melindungi warga negara nya.⁵⁹

Tepatnya pada tanggal 25 maret 2008 telah disahkan menjadi UU oleh DPR. UU ini dimaksud untuk menjawab permasalahan hukum yang seringkali dihadapi diantaranya dalam penyampaian informasi, komunikasi, dan/atau transaksi secara elektroni, khususnya dalam hal pembuktian dan hal yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem elektronik. Hal tersebut adalah sbuah langkah maju yang ditempuh oleh pemerintah dalam penyelenggaraan layanan informasi secara online yang mncakup beberapa aspek kriteria dalam penyampaian informasi. Untuk itu tenru dibutuhkan suatu aturan yang dapat memberikan kepastian hukum dunia maya di indonesia. Maka diterbitkannyalah undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang lazim dikenal dengan istilah “UU ITE”.⁶⁰

⁵⁹Timumangkuto, Dilema para pengguna medsos dengan Undang-Undang ITE, dalam : <http://timurmangkuto.com/kuliah/catatan-kaki/dilema-para-pengguna-medsos-dengan-uu-ite/> diakses pada 10 Mei 2017

⁶⁰Anhar, *panduan bijak belajar internet untuk anak*,(Adamssein Media,2016), hlm. 30

c. Sistematikan undang-undang ITE

Bab I (Pasal 1-2)

Berisi tentang istilah-istilah yang terdapat dalam undang-undang ini dan mengenai daya laku undang-undang ini. Dapat kita lihat dari pasal 1 yang mana menjelaskan mengenai istilah-istilah seperti : informasi elektronik, transaksi elektronik, teknologi informasi, dokumen elektronik, sistem elektronik, penyelenggaraan sistem elektronik, jaringan sistem elektronik, nama domain, orang, badan usaha, dan pemerintah.

Bab II (Pasal 3-4)

Berisi tentang asas dan tujuan dari pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik. Disini dalam pemnfaatannya teknologi informasi dan transaksi elektonik memiliki tujuan yang positif, antara lain. mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan perdagangan serta perekonomian nasional, meningkatkan efektifitas dan efisiensi publik, memberikan kesempatan kepada orang seluas-luasnya untuk memajukan pikiran dan kemampaun, dan memberikan rasa aman kepada pengguna teknologi informasi.

Bab III (Pasal 5-12)

Berisi tentang informasi elektronik dan atau dokumen elektronik dan atau hasil cetaknya yang merupakan alat bukti hukum yang sah. Dalam bab ini juga membahas mengenai tanda tangan elektronik.

Bab IV (Pasal 13-16)

Berisi tentang penyelenggaraan sertifikasi dan sistem elektronik. Fungsi sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh penyelenggara sertifikasi elektronik itu sendiri adalah untuk menjamin keamanan penyelenggaraan sistem elektronik. Contoh konkretnya adalah dengan adanya penyelenggaraan sistem

elektronik Perbankan ada penjaminankeamanannya oleh penyelenggara sertifikasi elektronik apabila sudah menerima ataupun telah mendapatkan sertifikasi elektronik.

Bab V (Pasal 17-22)

Berisi tentang penyelenggaraan transaksi elektronik dalam lingkup publik dan privat. Dalam hal ini kita bisa mengambil contoh dalam sistem pembayaran online baik menggunakan kartu kredit, internet banking, maupun digital cash masing-masing memiliki sisi kelemahan.

Bab VI (Pasal 23-26)

Berisi tentang nama domain, kekayaan intelektual, dan perlindungan hak pribadi. Pada bab VI ini Pembahasannya berkaitan dengan informasi elektronik yang menjadi karya intelektual dengan susunan bahasa yang mudah dipahami, desain situs internet, dan karya-karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai hak kekayaan intelektual berdasarkan perlindungan perundang-undangan yang berlaku.

Bab VII (Pasal 27-37)

Berisi tentang perbuatan yang dilarang dalam informasi elektronik dan atau dokumen elektronik. Sepertinya kalau kita melihat dari fenomena sekarang bagaimana terdapat kasus-kasus hukum lainnya yang bermula dari pelanggaran dalam pendistribusian informasi elektronik, sebagai contoh : penyebaran video porno, tweet war yang pada akhirnya berujung pada penghinaan, dan masih banyak kasus lainnya

Bab VIII (Pasal 38-39)

Berisi tentang penyelesaian sengketa dalam sistem elektronik dan/atau menggunakan teknologi informasi yang menimbulkan kerugian. Masih

berkaitan dengan dengan bab VII, jika terjadi sengketa atau permasalahan yang terjadi maka kasus tersebut dapat di bawa ke dalam ranah hukum perdata bahkan pidana.

Bab IX (Pasal 40-41)

Berisi tentang peran pemerintah dalam pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik serta peran masyarakat dalam pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik.

Bab X (Pasal 42-44)

Berisi tentang penyidikan terhadap tindak pidana berdasarkan ketentuan dalam Hukum Acara Pidana dan ketentuan dalam Undang-Undang Informasi dan transaksi elektronik ini beserta alat bukti penyidikan, penuntutan, dan pemeriksaan di sidang pengadilan.

Bab XI (Pasal 45-52)

Berisi tentang ketentuan pidana. Bila terbukti terjadi pelanggaran di bidang informasi dan transaksi elektronik, maka akan terkena pasal 27 ayat 3 dan psal 45 ayat 1 dengan ancaman 6 tahun penjara dan denda 1 miliar rupiah.

Bab XII (Pasal 53) berisi tentang ketentuan peralihan dan Bab XIII (Pasal 54) berisi tentang ketentuan penutup.⁶¹

B. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi, Ina Astari Utaminingsih (A 14202036)“ Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja” (Program studi komunikasi dan pengembangan masyarakat. Fakultas pertanian, Institut Pertanian Bogor (IPB)). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi tingkat penggunaan ponsel pada remaja saat ini, pengambilan sampel penelitian menggunakan purposive

⁶¹ <https://ramorra.wordpress.com/2013/02/01/resume-uu-ite/diakses> pada tgl. 09 Maret 2018

sampling, tujuan penggunaan ponsel responden mayoritas untuk kegiatan-kegiatan yang tidak terlalu penting, mengenai interaksi penelitian ini melihat suatu variabel interaksi sosial dari waktu ke intensitas interaksi secara tatap muka antara responden dengan lingkungan sosial, berdasarkan semua data yang diperoleh dapat diketahui bahwa interaksi antar responden dengan lingkungan keluarga lebih baik dalam hal kualitas. Dalam skripsinya tersebut menunjukkan bahwa tingkat penggunaan ponsel pada remaja cenderung tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa ponsel sebagai media komunikasi dan juga media hiburan dianggap menjadi kebutuhan sehari-hari yang penting bagi remaja, baik remaja laki-laki maupun remaja perempuan.⁶² tidak terdapat mempengaruhi antara tingkat penggunaan ponsel dengan interaksi sosial.⁶²

2. Skripsi Anggit Purnomo Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta “Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Mobile Phone) dengan Empati Pada Mahasiswa” metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala empati hal ini menjelaskan bahwa ada perbedaan empati antara mahasiswa prodi psikologi dengan mahasiswa prodi bimbingan konesling islam dimana dilihat dari mean mahasiswa psikologi memiliki empati yang besar yaitu 63,21 sedangkan mahasiswa bimbingan konselin islam hanya 59,74. Akan tetapi -1,612 dengan taraf signifikan $p=0,109$ ($p>,05$) pada kecanduan gadget, menunjukkan indeks perbedaan Penelitian ini menggunakan teori Goleman dan Leung, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara kecanduan Gadget dengan empati pada mahasiswa.⁶³

⁶² Ina Astari Utaminingsih, Skripsi: “Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja” (Bogor:IPB, 2015)

⁶³ Anggit Purnomo, Skripsi: “Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Mobile Phone) dengan Empati Pada Mahasiswa”, (Yogyakarta, UIN, 2015)

3. Jurnal Tara lioni, Holilulloh, Yunisca Nurmalisa pengaruh penggunaan Gadget pada peserta didik terhadap interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan menganalisis pengaruh penggunaan Gadget pada peserta didik terhadap interaksi sosial. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan uji pengaruh antar variabel yang akan diteliti populasi penelitian ini sebanyak 300 peserta didik sehingga sampel yang diambil sebanyak 20 % yaitu 60 peserta didik. Hasil perhitungan hipotesis melalui uji t diperoleh, t hitung untuk variabel kelompok referensi sebesar 8,872 dan t tabel sebesar 1,672 yang artinya t hitung lebih besar dari pada t table serta nilai probabilitasnya kurang dari 0,05 yaitu 0,000 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan secara persial kelompok referensi berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial.⁶⁴

C. Paradikma Penelitian

Gadget merupakan teknologi komunikasi yang paling berkembang saat ini gadget memiliki banyak fungsi selain untuk berkomunikasi gadget dapat digunakan sebagai media hiburan untuk menonton video, mendengarkan musik dan untuk mengabadikan momen melalui kamera. Penggunaan teknologi gadget pada saat ini tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa hingga anak-anak sudah menggunakannya. Penggunaan teknologi memberikan efek positif dan efek negatif kepada para penggunanya.

Salah satu contoh dampak positif yang didapat salah satunya memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi. Dampak yang negatif kepada para penggunanya adalah menyebabkan penggunanya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia

⁶⁴ Tara lioni, Jurnal: "Pengaruh penggunaan Gadget pada peserta didik terhadap interaksi social", (Yogyakarta.UGM,2012)

individualis karena menyebabkan manusia lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya.

Pengguna teknologi lebih mementingkan menggunakan teknologi yang ada di tangannya daripada menyapa orang di sekitar lingkungannya. Pengguna teknologi yang sering kita jumpai sekarang ini adalah anak-anak. Mereka tampak asik dengan teknologi canggih yang ada di tangan. Anak-anak biasa mendapatkan teknologi canggih dari Orangtuanya.

Orangtua sengaja memberikan gadget kepada anaknya. Untuk kemudahan komunikasi namun anak-anak terkadang salah menggunakan teknologi yang telah diberikan untuknya. Dan anak-anak lebih cepat untuk menguasai teknologi canggih yang mereka miliki. Karena anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan teknologi.

Anak-anak yang sering menggunakan teknologi, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih berhadapan dengan teknologi canggih yang mereka punya dibandingkan dengan bermain bersama teman-teman di taman bermain atau di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga komunikasi sosial antara anak dengan masyarakat berkurang. Perkembangan anak-anak yang individualis ini menyebabkan anak-anak tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi di masyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan dari anak-anak sampai ke dewasa. Jika anak-anak masih terpaku dengan kecanggihan teknologi, maka anak-anak akan sulit dalam berkomunikasi dengan masyarakat sekitarnya. Dengan ini orang tua harus selalu mengawasi setiap kegiatan anak-anaknya yang sedang bermain gadget. dan memberikan batasan-batasan agar anak tidak kecanduan menggunakan gadget dan melupakan dunia sekitarnya.