

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

#### A. Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang dampak penggunaan *Gadget* pernah dilakukan beberapa penelitian sebelumnya. Penulis melakukan kajian dari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, kemudian membandingkan letak perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Adapun beberapa penelitian yang terkait antara lain:

*Pertama*, penelitian dengan judul “Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” oleh Maya Ferdiana Rozalia. Bentuk penelitian ini adalah jurnal yang dilakukan pada tahun 2017. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Se-Gugus VIII Kecamatan Blimbing, Kota Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan rancangan Korelasional non eksperimen. Metode pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh*. Instrumen yang digunakan yaitu berupa angket terbuka untuk mencari data intensitas pemanfaatan gadget. Hasil penelitian ini berdasarkan analisis deskripsi data intensitas pemanfaatan gadget, yang telah dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa 215 siswa yang memiliki intensitas pemanfaat gadget dengan kategori tinggi sebanyak 34 siswa atau sebesar 34%, siswa yang memiliki intensitas pemanfaatan gadget dengan kategori sedang yaitu sebanyak 144 siswa atau sebesar 67%, sedangkan siswa yang memiliki

intensitas pemanfaatan gadget dengan kategori rendah yaitu sebanyak 37 siswa atau sebesar 17%, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SDN Se-Gugus Kecamatan Blimbing Kota Malang memiliki intensitas pemanfaatan gadget pada kategori sedang. Persamaan penelitian ini terletak pada objek penelitiannya yaitu intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar, sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada pendekatan dan teknik pengambilan data. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan teknik pengambilan data menggunakan wawancara.

*Kedua*, penelitian dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado” oleh Beauty Manumpil, Yudi Ismanto, dan Franly Ombala. Bentuk penelitian ini adalah jurnal yang dilakukan pada tahun 2015. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Cross Sectional* dengan menggunakan desain *snapshot*. Metode pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Manado pada tanggal 20-21 Januari 2015. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa 19 (46,3%) responden sering menggunakan *gadget* dan sedangkan 22 (26,8%) responden jarang menggunakan *gadget*. Manfaat menggunakan *gadget* didapatkan 30 (73,2%) responden menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial seperti *facebook*, *Instagram*, *youtube*, dan berbagai media sosial lainnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa. Persamaan penelitian ini terletak pada objek penelitian yaitu penggunaan *gadget* dan prestasi belajar. Sedangkan

perbedaan penelitian ini terletak pada teknik pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara, dokumentasi dan observasi.

*Ketiga*, penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja” oleh Ina Astari. Bentuk penelitian ini adalah skripsi yang dilaksanakan di Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor pada tahun 2016. Penelitian yang dilakukan Ina Astari bertujuan untuk mengidentifikasi intensitas penggunaan ponsel pada kalangan remaja, dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan *purposive sampling*. Berdasarkan data yang diperoleh dari responden interaksi yang dilakukan dengan keluarga lebih baik di banding dengan lingkungan sosial. Dari hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan ponsel dikalangan remaja termasuk tinggi. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa ponsel merupakan kebutuhan yang penting bagi kehidupan remaja baik laki-laki maupun perempuan. Persamaan penelitian ini terletak pada subjek yang diteliti yaitu kalangan remaja. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada objek penelitian. Penelitian ini berfokus pada interaksi sosial sedangkan penelitian yang dilakukan penulis tentang prestasi belajar.

*Keempat*, penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Media Online Terhadap Interaksi Sosial Masyarakat” oleh Firda Abraham. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan masyarakat terhadap media online/media sosial dan mengetahui pendapat masyarakat terhadap pemanfaatannya dalam berinteraksi sosial melalui media online/media sosial. Pendekatan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan

deskriptif kuantitatif, penarikan sampel pada penelitian ini adalah dengan random sampling menggunakan metode *kish grid*. Hasil penelitian menunjukkan lima interaksi sosial yang utama pada media sosial, yaitu berbagi file, menambah teman/relasi, mencari informasi, berkomunikasi dan jual beli online. Selain itu interaksi media online memberikan manfaat, yaitu bertemu dengan orang yang memiliki minat yang sama, menambah pengetahuan, dan tentunya menambah relasi. Persamaan penelitian yang dilakukan Firda Abraham dengan yang peneliti lakukan yaitu terletak pada variabel penelitian yaitu tentang interaksi sosial. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitian dan pendekatannya.

*Kelima*, penelitian dengan judul “Penggunaan *Smartphone* Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta” oleh Muflih, Hamzah, dan Wayan Agus Puniawan. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan metode *crosssectional*. Tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya hubungan antara tingkat ketergantungan *smartphone* dengan tingkat ketergantungan *smartphone* dan adanya hubungan antara tingkat ketergantungan *smartphone* dengan interaksi sosial pada remaja di SMAN 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. Hasil penelitian didapatkan bahwa penggunaan *smartphone* sebagian besar kurang baik sebanyak 121 (58,5%), tingkat ketergantungan sebagian besar rendah sebanyak 112 (54,1%), interaksi sosial sebagian besar baik sebanyak 107 (51,7%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan tingkat ketergantungan *smartphone* dan adanya hubungan signifikan antara

ketergantungan *smartphone* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. Persamaan penelitian ini terletak pada subyek penelitian yaitu remaja usia 14-21 tahun. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitian, penelitian yang dilakukan oleh Muflih dkk menggunakan jenis penelitian kuantitatif sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif.

*Keenam*, penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi *Handphone* (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan” oleh Ahmad Fadhilah, program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Bentuk penelitian ini adalah skripsi yang dilakukan pada tahun 2011. Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan alat komunikasi *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa. Hal tersebut artinya bahwa semakin banyak siswa mempergunakan alat komunikasi *handphone* maka semakin berdampak negatif terhadap aktivitas belajar siswa di SMP Negeri 66 Jakarta Selatan. Persamaan penelitian ini terdapat pada objek yang teliti, yaitu mengenai penggunaan alat komunikasi. Sedangkan perbedaannya terdapat pada jenis pendekatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan penelitian kualitatif.

*Ketujuh*, penelitian dengan judul “Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Anak di SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta” oleh Nurul Fadilah, program studi Pendidikan Agama Islam, Universitas

Muhammadiyah Yogyakarta. Bentuk penelitian ini adalah skripsi yang dilakukan pada tahun 2014. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat dampak penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan anak SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Semakin tinggi penggunaan *smartphone* semakin tinggi pula dampak terhadap perkembangan anak. Persamaan penelitian ini terletak pada jenis pendekatan dan teknik pengumpulan data. Perbedaan penelitian ini terletak pada objek penelitian. Objek penelitian ini adalah lebih fokus terhadap perkembangan anak, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis berfokus terhadap prestasi belajar.

*Kedelapan*, penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran” oleh Putri Rachmawati, Amran Rede, dan Mohammad Jamhari. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 FKIP UNTAD pada mata kuliah desain media pembelajaran. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 FKIP UNTAD yang berjumlah 113 orang mahasiswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu pengambilan sampel yang dilakukan atas dasar pertimbangan tertentu. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket dan diolah menggunakan uji

*Wilcoxon*. Dari hasil uji *Wilcoxon* didapatkan nilai probabilitas ( $\text{sig}$ ) = 0,000 lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 FKIP UNTAD. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada variabel penelitian yaitu tentang penggunaan *gadget* dan subyek penelitian yaitu mahasiswa. Sedangkan perbedaannya penelitian ini mengumpulkan data menggunakan angket, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan wawancara.

*Kesembilan*, penelitian dengan judul “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini” oleh Putri Hana Pebriana Mahasiswi Prodi PGSD Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu penggunaan *gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan *gadget* sebagai pengganti teman bermain.

*Kesepuluh*, penelitian dengan judul “Regulasi Diri dan Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Keterampilan Sosial” oleh Rina Syafrida mahasiswi STKIP Bina Bangsa Gersempena Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *smartphone*

terhadap keterampilan sosial, pengaruh regulasi diri terhadap keterampilan sosial dan pengaruh regulasi diri terhadap intensitas penggunaan *smartphonei*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode survey dan teknik analisis jalur. Hasil penelitian menunjukkan intensitas penggunaan *smartphonei* berpengaruh langsung positif terhadap keterampilan sosial. Regulasi diri berpengaruh langsung positif keterampilan sosial. Regulasi diri berpengaruh langsung positif terhadap intensitas penggunaan *smartphone*.

Persamaan yang dari kesepuluh jurnal diatas dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu variabel penelitiannya. Variabel penelitian membahas tentang dampak seputar *gadget* serta varibel satunya membahas tentang interaksi sosial. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitian dan jenis pendekatan yang dilakukan.

## B. Kerangka Teori

### 1. *Gadget*

#### a. Sejarah Perkembangan Manusia Berkomunikasi

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan komunikasi didalam kehidupan sehari-hari. Tujuan manusia berkomunikasi tentu saja untuk berinteraksi dengan manusia lainnya. Manusia ingin mengetahui apa yang terjadi di lingkungan sekitar dan ingin mengetahui apa yang terjadi di dalam dirinya sendiri. Perkembangan komunikasi antar manusia tentu tidak akan ada yang dapat memastikan kapan itu terjadi namun tentu manusia sudah saling berkomunikasi sejak dahulu kala baik itu secara lisan kemudian

ditemukannya tulisan dan hingga sekarang menggunakan alat bantu yang modern seperti *gadget*, komputer, laptop, dan lain sebagainya.

Hakikat proses komunikasi yaitu penyampaian perasaan atau pikiran dari individu ke individu yang lain. Pikiran yang disampaikan bisa berupa informasi, gagasan, dan lain-lain yang ada di dalam benak manusia. Sedangkan perasaan segala sesuatu yang muncul dari lubuk hati (Effendy, 2005: 11). Usaha manusia untuk berkomunikasi terlihat dari bagaimana proses kehidupan dimasa lampau. Contohnya bisa dilihat ketika manusia mendirikan pemukiman tepi sungai dan tepi pantai, hal itu bertujuan supaya mereka lebih mudah untuk berkomunikasi dengan daerah luar dengan menggunakan perahu, atau sampan. Berdasarkan penjelasan di atas cara berkomunikasi manusia di jaman dahulu sangatlah terbatas hal itu disebabkan belum ditemukannya alat untuk berkomunikasi. Untuk melakukan komunikasi jarak jauh tidak akan mungkin bisa jika dilakukan tanpa bantuan alat komunikasi.

Para ilmuan terus berupaya bagaimana caranya manusia dapat berkomunikasi jarak jauh pada jamannya. Akhirnya pada tahun 1876 ditemukan sistem telepon dan munculah gagasan untuk membuat peraturan terkait hubungan telepon internasional yang akhirnya terselenggara konferensi pertama di Berlin, Jerman, pada tahun 1885 (Cangara, 2007:4).

b. Alat Komunikasi (*Gadget*)

Sebelum kita membahas mengenai alat komunikasi dalam hal ini *gadget* maka alangkah baiknya untuk menghindari salah penafsiran kita mulai dengan memahami apa pengertian dari alat dan komunikasi. Kata “alat” Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, adalah benda yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan kita sehari-hari (Departemen Pendidikan Nasional, 2007: 27). *Gadget* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (portabel, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.

Jadi, berdasarkan penjelasan diatas alat komunikasi *gadget* adalah suatu sarana dalam bentuk benda yang dipakai untuk berkomunikasi baik itu berupa lisan maupun tulisan, yang fungsinya sebagai alat penyampaian informasi, gagasan, atau pesan dari satu individu ke individu lain.

c. Pengertian Media Sosial

Media sosial merupakan sebutan bagi kumpulan aplikasi berbasis internet yang didasari oleh dasar ideologi dan teknologi web versi 2.0 guna terciptanya website yan interaktif (Sulianta, 2015:6). Sedangkan menurut (Tari, 2017:5) media sosial adalah alat penghubung berbasis internet yang digunakan untuk memperkenalkan diri ataupun berinteraksi, menjalin ikatan sosial, dan berbagi informasi. (Satyadewi,

dkk, 2017: 156) menjelaskan media sosial adalah sarana komunikasi berbasis daring yang dapat mempermudah penggunaanya dalam melakukan komunikasi dan menyampaikan informasi melalui jejaring sosial, blog, atau virtual lainnya.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah sebuah sarana komunikasi yang cara penggunaannya membutuhkan akses internet sehingga memudahkan manusia dalam mendapatkan berbagai informasi lewat dunia maya. Selain itu (Hamid, 2017: 133) juga menjelaskan secara umum bahwa media sosial adalah wadah bagi pengguna internet untuk menjalin suatu komunikasi dan menjalin relasi bisnis dari berbagai kalangan.

#### d. Jenis-jenis Media Sosial

*Gadget* memiliki berbagai macam jenis aplikasi atau media sosial yang dapat diakses dengan mudah yang tujuannya bisa beragam mulai dari untuk berkomunikasi, mengakses berita, membantu pekerjaan sekolah atau kantor, dan sebagainya. Berbagai macam media sosial yang sering dipakai di Indonesia antara lain (Sunarto, 2017:128):

##### 1). *Instagram*

*Instagram* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan *user* (pengguna) untuk mengambil foto, membagikan foto, memberikan efek pada foto, serta sebagai media untuk saling bertukar informasi (Wifallen, 2016:2).

## 2). *WhatsApp*

*WhatsApp* adalah aplikasi pesan seluler yang dapat membantu pengguna untuk saling bertukar pesan, gambar, video, dan audio. Selain itu *WhatsApp* memiliki fitur membuat grup yang dapat digunakan untuk berdiskusi dengan teman atau kelompok (Masitoh, 2015:15).

## 3). *Facebook*

*Facebook* adalah aplikasi yang berbasis internet, dimana pengguna dapat melakukan berbagai aktivitas seperti mengupload foto, bertukar pesan, mendapat informasi, mendapat teman didunia maya, berkomunikasi tanpa ada batasan ruang dan waktu, dan lain sebagainya (Hardianti, 2017:34).

## 4). *Twitter*

*Twitter* adalah jenis jejaring sosial dan *micro blogging* yang bisa diakses sehingga antar pengguna mendapatkan relasi tentang informasi, hiburan, bisnis, dan lain sebagainya. Tulisan yang dimuat dalam *twitter* disebut *tweet* (Elcom, 2010:1).

## 5). *Youtube*

*Youtube* merupakan *website* video viral yang dijadikan sebagai ajang perkumpulan bagi para penggemar video di internet. *Youtube* memuat berbagai video baik klip musik, iklan, film, vlog, dan TV. Selain itu *youtube* tidak hanya untuk menonton saja tetapi

juga dapat digunakan untuk memposting video (Haryanti, 2009: 118).

#### 6). *Blog*

*Blog* merupakan singkatan dari *web blog* yaitu sebuah aplikasi yang memuat tulisan-tulisan atau artikel yang dapat diakses oleh siapa aja.

#### e. Manfaat Media Sosial

Menurut (Santosa, 2015:70-71) terdapat beberapa manfaat media sosial bagi remaja yaitu:

- 1) Mengikuti pengayaan dengan berbagai bidang dan kreativitas melalui media sosial.
- 2) Remaja memiliki kesempatan untuk terlibat di dalam komunitas yang positif.
- 3) Dapat menambah wawasan dan ide dari berbagai sumber yang ada di media sosial.
- 4) Dapat mengakses berbagai informasi seputar olahraga, kesehatan, hiburan, maupun ilmu yang lainnya.
- 5) Memudahkan mengirim dan menerima pesan atau informasi.
- 6) Dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

#### 2. Interaksi Sosial

Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada dua orang individu, atau lebih. Sedangkan sosial adalah berkenaan dengan masyarakat (Bernard Raho, 2004:33). Oleh

karena itu secara umum interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi antar individu yang saling berhubungan baik dalam komunikasi maupun dalam hal tindakan sosial.

Interaksi sosial merupakan salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan dalam berkomunikasi, yang bekerja sama yang dapat menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya. Tindakan interaksi sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial. Hal itu penting diperhatikan karena tindakan interaksi sosial merupakan realisasi dari hubungan atau interaksi sosial. Dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dalam suatu lingkungan sosial dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, dalam hal ini dapat diartikan bahwa dalam interaksi sosial terdapat dalam hubungan antar individu, kelompok, yang merupakan hubungan yang dilakukan oleh manusia untuk bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki oleh manusia (Soerjono Soekanto, 2010: 59).

Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Bertemunya orang perorangan secara *badaniyah* belaka tidak akan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial. Pergaulan semacam itu akan terjadi apabila orang perorangan atau kelompok-

kelompok manusia saling bekerja sama, saling berbicara, dan seterusnya untuk mencapai suatu tujuan bersama, mengadakan persaingan, pertikaian dan lain sebagainya (Soerjono Soekanto, 2010: 60-61).

Dalam Islam, interaksi sosial disebut dengan istilah *hablum minnaas* (hubungan dengan sesama manusia), pengertiannya tidak jauh berbeda dengan pengertian interaksi sosial diatas, yaitu hubungan dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok. Contohnya, berjabat tangan, berbincang, berdiskusi, dan sebagainya. Agama Islam mengajarkan, ada tiga hubungan yang harus dilakukan oleh setiap manusia yakni hubungan kepada Allah SWT, hubungan kepada sesama manusia dan hubungan kepada alam semesta. Ketiga hubungan ini harus seimbang dan bersinergi, artinya tidak boleh hanya fokus pada satu bentuk hubungan saja (Soerjono Soekanto, 2010: 62).

#### a. Karakteristik Interaksi Sosial

Menurut Gerungan (2010:14) bahwa interaksi sosial itu mempunyai karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteristik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai macam sudut pandang sesuai dengan ciri interaksi yang dilakukan manusia. Artinya bahwa karakteristik interaksi akan dapat dilihat secara detail pada model interaksi yang dilakukan oleh manusia. Secara umum model karakteristik interaksi sosial dapat diartikan sebagai suatu bentuk interaksi sosial baik secara individu, kelompok, serta kelompok dan

kelompok. Putri Hana Pebriana (2017:7) menguraikan karakteristik interaksi sosial sebagai berikut:

1) Interaksi antara Individu dengan Individu

Interaksi ini terjadi karena hubungan masing-masing individu. Perwujudan dari interaksi ini terlihat dalam bentuk komunikasi lisan dan atau gerak tubuh, seperti bercakap-cakap, saling menegur, berjabat tangan, bahkan bertengkar.

2) Interaksi antara Individu dengan Kelompok

Bentuk interaksi ini terjadi biasanya karena individu memiliki kepentingan untuk berinteraksi dengan kelompok tersebut. Contohnya seorang dosen memiliki hubungan dengan mahasiswanya di kampus. Bentuk interaksi semacam ini menunjukkan bahwa kepentingan seseorang individu berhadapan dengan kepentingan suatu kelompok.

3) Interaksi antara Kelompok dengan Kelompok

Jenis interaksi ini saling berhadapan dalam bentuk berkomunikasi, namun juga ada kepentingan individu di dalamnya atau kepentingan individu dalam kelompok tersebut. Ini merupakan satu kesatuan yang berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok yang lain.

b. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Menurut (Gerungan, 2010:194) bahwa sesuai dengan bentuk pelaksanaannya terdapat beberapa jenis interaksi sosial. Untuk

menjelaskan bentuk interaksi sosial tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1) Interaksi antar status

Interaksi antar status adalah hubungan antara dua pihak dalam individu yang berbeda dalam satu lingkungan yang bersifat formal sehingga masing-masing pihak dapat melakukan interaksinya didasarkan pada status masing-masing. Contohnya hubungan antara dosen dengan mahasiswa atau mahasiswa dengan orang tua atau dengan keluarganya yang berbeda status.

2) Interaksi antar kepentingan

Interaksi antara kepentingan merupakan hubungan antara pihak individu yang berorientasi terhadap kepentingan dari masing-masing pihak. Dalam hal ini, masing-masing pihak saling memberikan solidaritasnya untuk mendukung terciptanya suatu sikap yang harmonis sehingga komunikasi dapat tercapai dengan baik.

3) Interaksi antara keluarga

Interaksi antar keluarga merupakan suatu hubungan yang terjadi antar pihak yang mempunyai hubungan darah. Dalam hubungan ini, solidaritas antar anggota relatif lebih tinggi dan bentuk hubungannya lebih bersifat informal.

#### 4) Interaksi antar persahabatan

Interaksi ini merupakan hubungan dua individu atau lebih dimana masing-masing individu sangat menginginkan adanya komunikasi yang saling menguntungkan untuk menjalin suatu hubungan yang sedemikian dekat atau kekerabatan.